

# ELDRITCH HORROR

## SEÑALES DE CARCOSA

### EXPANSIÓN

*El candado y la cadena golpearon el suelo y resonaron con fuerza, y la puerta del teatro se abrió de par en par. Dexter volvió a meterse las ganchas en su bolsillo oculto y entró con cautela. El gran mago acababa de pasar la última hora observando cómo más de cien espectadores elegantemente vestidos llegaban a recoger sus entradas para el estreno local de la famosa obra, El Rey Amarillo. Habían atravesado esta puerta, pero ahora habían desaparecido. En su lugar, cada asiento del teatro estaba ocupado por una marioneta a tamaño real. Y todas las marionetas habían girado la cabeza para mirar en dirección a Dexter. —Una ilusión muy bien hecha —dijo en voz alta con sincera admiración.*

*La figura enmascarada del escenario bajó al pasillo. La criatura estaba envuelta en andrajos descompuestos, y su máscara se movía ligeramente, lo que indicaba que su cara (o lo que fuera que ocultara la máscara), ondulaba de alguna forma abominable. La cosa avanzaba a tropicónes, tirando marionetas al suelo y haciéndolas trizas. Dexter sonrió e hizo girar lentamente una pequeña piedra que había escamoteado. Al hacerlo, musitó las arcanas sílabas que le habían enseñado en una isla sin nombre del Pacífico. La criatura atacó con la velocidad de una víbora, aferrando con sus garras la garganta del mago. Pero sólo encontró humo. El gran Dexter Drake había desaparecido.*



#### ICONO DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas de esta expansión vienen indicadas con el icono de la expansión *Señales de Carcosa* para distinguirlas de las cartas de otros productos de *Eldritch Horror*.



## CONTENIDO

La expansión *Señales de Carcosa* contiene estos componentes:

4 hojas de Investigador	24 cartas de Mitos
1 hoja de Primigenio	4 cartas de Preludio
84 cartas de Encuentro	4 cartas de Artefacto
4 Generales	16 cartas de Apoyo
4 de América	28 cartas de Estado
4 de Europa	12 cartas de Hechizo
4 de Asia/Australia	16 cartas de Apoyo único
6 de Expedición	4 fichas de Investigador
6 de Otros Mundos	con soportes de plástico
24 de Investigación	8 fichas de Monstruo
32 Especiales	(6 normales, 2 épicas)
(3 dorsos únicos)	20 fichas de Discapacidad
8 cartas de Misterio	

## DESCRIPCIÓN DE LA EXPANSIÓN

En la expansión *Señales de Carcosa*, los investigadores deben descubrir la causa de la locura que se está extendiendo por ciudades de todo el mundo. Cuando los ciudadanos de una población pierden la cordura, ven las fantasmales torres de una ciudad alienígena y visiones de un lejano lago. Esta expansión incluye un nuevo Primigenio y nuevos investigadores, Monstruos y encuentros para usar con *Eldritch Horror*. También introduce mecánicas de juego totalmente nuevas como Apoyos únicos y fichas de Discapacidad.

## CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Al jugar con la expansión *Señales de Carcosa*, añade todos los componentes de la expansión a sus respectivos mazos o reservas de componentes de *Eldritch Horror* excepto en el caso de los componentes descritos a continuación. Antes de la preparación, los jugadores roban una carta de Preludio aleatoria. Estas cartas modifican la preparación de la partida y hacen que cada partida sea distinta.

- Antes de la preparación, los jugadores roban una carta de Preludio aleatoria. Estas cartas modifican la preparación de la partida y hacen que cada partida sea distinta.
- Añade todas las fichas de Discapacidad a la reserva de fichas general. Consulta la página 2 para ver las reglas de estos componentes.
- Baraja todos los Apoyos únicos para crear el mazo de Apoyos únicos. Coloca este mazo boca arriba junto al mazo de Apoyos.

Algunos componentes de esta expansión requieren otros componentes recién introducidos. Por este motivo, debe incluirse todo el contenido de la expansión al jugar con ella.

## CARTAS DE PRELUDIO

Al jugar con esta expansión, los jugadores roban una carta de Preludio aleatoria antes de preparar la partida. Estas cartas alteran la preparación de la partida y hacen que cada partida sea única.

El efecto de la carta se resuelve inmediatamente después de robarla a menos que especifique un momento distinto, como “después de resolver la preparación”.



*Carta de Preludio*

## FICHAS DE DISCAPACIDAD

Esta expansión presenta una nueva mecánica que interactúa con las fichas de Mejora y las habilidades de los investigadores. Las fichas de Discapacidad representan una discapacidad permanente que afecta a las habilidades de un investigador.



*Fichas de Discapacidad*

- Cuando un investigador sufre una discapacidad en una habilidad, obtiene una ficha de Discapacidad para esa habilidad con el lado “-1” boca arriba.
  - Si un investigador ya tiene una ficha de Discapacidad para esa habilidad, en lugar de obtener otra, le da la vuelta a la ficha que ya tiene para dejar boca arriba el lado “-2”. Cada ficha de Discapacidad “-2” cuenta como dos fichas de Discapacidad “-1”.
- Las fichas de Mejora y las fichas de Discapacidad se cancelan mutuamente. Si un investigador tiene una ficha de Mejora y una ficha de Discapacidad para la misma habilidad, las descarta.
- Un investigador no puede sufrir una discapacidad en una habilidad si al hacerlo reducirse el valor modificado de dicha habilidad por debajo de 1.
  - Un investigador no puede elegir sufrir una discapacidad en una habilidad si al hacerlo reducirse el valor modificado de dicha habilidad por debajo de 1.
- Un investigador no puede sufrir una discapacidad en la misma habilidad más de dos veces.
  - Un investigador no puede elegir sufrir una discapacidad en una habilidad si ésta ya ha sufrido una discapacidad dos veces.

## APOYOS ÚNICOS

Algunos Encuentros de esta expansión recompensan a los investigadores con distintos Apoyos únicos. Al igual que los Hechizos o los Estados, los Apoyos únicos son cartas de doble cara. Un investigador no puede mirar el dorso de los Apoyos únicos a menos que se lo permita un efecto.

- Los Apoyos únicos son pertenencias y pueden intercambiarse con la acción de intercambiar. No hay límite a la cantidad de Apoyos únicos que puede tener un investigador.
- El término “Apoyo” hace referencia tanto a los Apoyos como a los Apoyos únicos. El término “Apoyo no único” hace referencia a los Apoyos, pero no a los Apoyos únicos.



*Carta de Apoyo único*

- Cuando se descarte un Apoyo único, descarta también todas las fichas que haya sobre la carta.

## REGLAS ADICIONALES

Esta sección recoge las reglas adicionales sobre Encuentros de Combate y Misterios.

### ENCUENTROS DE COMBATE

Durante la fase de Encuentros, los investigadores deben resolver un encuentro con cada Monstruo no épico de su casilla antes de resolver un encuentro con cada Monstruo épico de su casilla.

#### RESISTENCIA FÍSICA

Algunos Monstruos y Monstruos épicos de esta expansión tienen la capacidad Resistencia física. Al resolver un Encuentro de Combate contra un Monstruo con la capacidad Resistencia física, un investigador no puede aplicar ninguna bonificación a su reserva de dados excepto las que provengan de pertenencias *MÁGICO* o de Hechizos.

Los efectos que permitan al investigador volver a tirar dados o manipular resultados de dados pueden usarse de forma normal.

### MISTERIOS





Esta expansión presenta una nueva mecánica: “hacer avanzar el Misterio activo”. Debido a la complejidad de los Misterios, esto puede tener varios efectos distintos. Cuando los investigadores deban hacer avanzar el Misterio activo, el investigador activo resuelve uno de los siguientes efectos, según corresponda:

- Si el Misterio activo requiere que se coloquen una o más fichas sobre la carta, coloca una ficha de ese tipo sobre ella.
  - Las Pistas, Portales y Monstruos colocados sobre el Misterio activo de esta forma se roban de la reserva de Pistas, el montón de Portales y la reserva de Monstruos respectivamente.
- Si el Misterio activo requiere que se derrote un Monstruo épico, coloca dos fichas de Salud sobre la carta. La fortaleza del Monstruo épico se reduce en uno por cada ficha de Salud que haya sobre el Misterio activo.
- Si el Misterio activo requiere que un investigador gaste una o más Pistas, coloca una Pista de la reserva de Pistas sobre la carta. Cualquier investigador puede gastar Pistas colocadas sobre el Misterio activo al resolver un efecto de esa carta.

## VALORES DE HABILIDAD

Algunos efectos de esta expansión hacen referencia a las habilidades de un investigador como valor. El valor de una habilidad es igual a su valor impreso modificado por las fichas de Mejora y de Discapacidad.

➤ El valor de una habilidad no se ve afectado por las bonificaciones de pertenencias o de otros efectos, ya que esos efectos sólo se aplican al resolver una prueba.

*Por ejemplo, Dexter Drake tiene un valor impreso de  de 2, y una ficha de Mejora “+1 ”. Por lo tanto, su valor de  es 3 (2 del valor impreso más 1 de su ficha de Mejora). La bonificación a la  que Dexter obtendría por su Apoyo Asistente personal no afecta al valor de la habilidad.*

## REGLAS OPCIONALES

Algunos jugadores pueden querer ajustar la dificultad del juego. Esta sección recoge reglas opcionales para ajustar la dificultad del juego y las instrucciones de preparación de las cartas de Preludio.

### DIFICULTAD LOCURA

Si los jugadores quieren una experiencia de juego más complicada que la dificultad Difícil de la caja básica, pueden hacer que el juego sea notablemente más complicado si crean el mazo de Mitos únicamente con cartas de Mitos *DIFÍCIL*.

Nota: Esta regla opcional podría requerir expansiones adicionales en función del Primigenio elegido.

### CONTROLAR TU DESTINO

En lugar de robar una carta de Preludio aleatoria antes de la preparación, los jugadores pueden decidir como grupo elegir una carta de Preludio y seguir los efectos de la carta de forma normal.

Como alternativa, los jugadores pueden elegir no usar una carta de Preludio.



## PREGUNTAS FRECUENTES


*P. ¿Puede Jenny Barnes usar su capacidad de acción para permitir que ella misma u otro investigador realice la acción de adquirir Apoyos si dicho investigador no está en una casilla de Ciudad o está en una casilla que contenga un Monstruo?*

R. No. Un investigador sólo puede realizar la acción de adquirir Apoyos si está en una casilla de Ciudad, y únicamente si no hay Monstruos en su casilla.

*P. ¿Puede Michael McGlen usar su capacidad de acción si ya tiene el Estado Buscado por la ley?*

R. Sí. Michael McGlen puede usar su capacidad de acción si tiene el Estado Buscado por la ley. Si lo hace, resuelve todos los efectos de la capacidad excepto que no obtiene otro Estado Buscado por la ley.

*P. ¿Le permite su capacidad pasiva a Michael McGlen volver a tirar el dado que ha tirado como parte del efecto de retribución del Pacto oscuro?*

R. Sí. La capacidad pasiva de Michael McGlen le permite volver a tirar un dado que haya sido tirado como parte del efecto de un Estado **TRATO** o **PERSECUCIÓN**, incluso si la tirada de dado no es parte de una prueba. Esto incluye el dado tirado al resolver el efecto  del Estado Pacto Oscuro o del Estado Promesa de poder.

*P. ¿Puede la capacidad pasiva de Wendy Adams evitar que obtenga un Estado que ella elija obtener?*

R. Sí. Si un efecto le permite a Wendy Adams obtener un Estado como parte de un coste, como “puedes obtener el Estado Locura” o “a menos que obtengas el Estado Aflicción”, puede usar su capacidad pasiva para no obtener dicho Estado. Si lo hace, se sigue considerando como si hubiera cubierto el coste de obtener el Estado.

*P. ¿Previene la capacidad del Monstruo épico Semilla de Hastur que pierda dos o más puntos de Salud durante un Encuentro de Combate?*

R. Sí. Si cualquier efecto, incluido el efecto de un Encuentro de Combate, fuese a hacer que el Monstruo épico Semilla de Hastur perdiese dos o más puntos de Salud, en lugar de eso pierde un punto de Salud.

*P. ¿Puede un investigador tener varias copias del mismo Apoyo único?*

R. Sí. No hay límite a la cantidad de Apoyos únicos que puede tener un investigador.

*P. ¿Puede un investigador obtener un Apoyo único aleatorio cuando deba obtener un Apoyo aleatorio?*

R. No. Si un efecto dice “obtén 1 Apoyo aleatorio del mazo”, el investigador obtiene dicho Apoyo del mazo de Apoyos, no del mazo de Apoyos únicos. Un investigador sólo obtiene un Apoyo único si el efecto especifica un Apoyo único.

## CREDITOS

**Diseño de la expansión:** Nikki Valens

**Diseño de Eldritch Horror:** Corey Konieczka y Nikki Valens

**Contenido adicional:** Dane Beltrami y Tim Uren

**Traducción:** Sergio Hernández

**Diseño gráfico:** Chris Beck y Duane Nichols

**Coordinador de diseño gráfico:** Brian Schomburg

**Maquetación:** Edge Studio

**Ilustración de cubierta:** Cristi Balanescu

**Ilustraciones interiores:** Mauro Dal Bo, Tony Foti, Jacob Murray, Stephen Somers y los ilustradores de los productos de *La Llamada de Cthulhu LCG* y *Arkham Horror Files*

**Dirección artística:** Taylor Ingvarsson

**Coordinador artístico:** Andy Christensen

**Director creativo:** Andrew Navaro

**Coordinador de producción:** Jason Beaduoin y Megan Duehn

**Coordinador de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Productor ejecutivo:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen y Jose M. Rey

**Pruebas de juego:** Carolina Blanken, Anita Hilberdink, Matthew Landis, Mark Larson, Emile de Maat, Alex Ortloff, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug

¡Un agradecimiento especial a todos los participantes en las pruebas beta!

Más información en  
[EDGEENT.COM](http://EDGEENT.COM)

**EDGE**



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Eldritch Horror y Fantasy Flight Supply son TM de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.