

INSONDABLE™

Guía de referencia

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Esta guía es la referencia definitiva sobre todas las reglas de **INSONDABLE**. Antes de usarla, recomendamos a los jugadores que lean y asimilen las reglas presentadas en el cuaderno Aprende a jugar. A medida que surjan dudas durante la partida, los jugadores podrán consultar este documento.

La guía se compone de cinco secciones principales:

GLOSARIO	PÁGINA 2
APÉNDICE I: VARIANTE SIN SECTARIO	PÁGINA 18
APÉNDICE II: CÓMO AJUSTAR LA DIFICULTAD	PÁGINA 18
APÉNDICE III: DIRECTRICES DE SECRETISMO	PÁGINA 19
APÉNDICE IV: PREPARACIÓN.....	PÁGINA 20
ÍNDICE.....	PÁGINA 24

LAS REGLAS DE ORO

Si el contenido de esta guía contradice el del cuaderno Aprende a jugar, la presente guía tendrá preferencia.

Si la capacidad de una carta contradice las reglas de esta guía, la carta tiene prioridad. Siempre que sea posible, hay que seguir las instrucciones tanto de la carta como de las reglas.

GLOSARIO

Este glosario proporciona a los jugadores las reglas detalladas de **INSONDABLE**. Las entradas están organizadas alfabéticamente por temas. Si no encuentras el tema que buscas, usa el Índice de la página 24.

1 ABISMO

El Abismo representa las profundidades del océano, el lugar donde los profundos se reagrupan para preparar el asalto al barco.

- 1.1 Si Madre Hidra o Padre Dagón se retiran del tablero, sus miniaturas se ponen en el Abismo.
- 1.2 Los monstruos que se encuentren en las 2 casillas de agua de la popa se mueven al Abismo cuando avance la ficha del medidor de viaje.
- 1.3 El Abismo no se considera una casilla del tablero para ningún efecto de juego.

☛ El Abismo no es adyacente a ninguna casilla del tablero.

TEMAS RELACIONADOS: Activaciones, Casillas, Medidor de viaje

2 ACCIONES

El jugador activo realiza 2 acciones durante su paso de acción. Las opciones de acción que tiene dependen de si es un humano (o un traidor sin revelar) o un traidor revelado.

- 2.1 Algunas capacidades de acción permiten que el jugador realice una o más acciones adicionales. Estas capacidades permiten que el jugador realice más de dos acciones durante su turno.

2.2 ACCIONES DE LOS HUMANOS

Los humanos pueden realizar las siguientes acciones:

- 2.3 Moverse a cualquier casilla de barco.
 - ☛ No pueden realizar esta acción si están en el Calabozo.
 - ☛ No pueden moverse a una casilla de agua ni al Abismo.
 - ☛ No pueden moverse voluntariamente al Calabozo ni a la Enfermería.
- 2.4 Atacar a 1 profundo o a 1 traidor revelado que esté en su casilla.
- 2.5 Rescatar a 1 Pasajero que esté en su casilla.
- 2.6 Iniciar un intercambio de Objetos entre los jugadores que estén en la misma casilla.
 - ☛ Todo jugador que esté en el espacio del jugador que inició la acción de intercambio puede dar y/o recibir Objetos. El jugador que inició la acción de intercambio no está obligado a participar en ningún intercambio.
- 2.7 Usar una capacidad de acción de un elemento de su zona de juego o de una carta de Habilidad de su mano.
 - ☛ Estas capacidades pueden encontrarse en su hoja de personaje, en su carta de Proeza, en sus cartas de Objeto, en sus cartas de Rol o en cualquier otra carta que esté en su zona de juego.
 - ☛ Cuando un jugador usa la capacidad de acción de una carta de Habilidad de su mano, la descarta después de resolver su capacidad.
- 2.8 Usar una capacidad de acción de la casilla en la que esté.

☛ Un jugador no puede realizar esta acción si hay al menos un profundo o un traidor revelado en dicha casilla. **Esta regla no se aplica a la casilla del Calabozo.**

☛ Si el jugador está en una casilla interior dañada, puede realizar la capacidad de acción de la carta de Daño que haya en esa casilla para repararla.

☛ Si el jugador se encuentra en una casilla interior no dañada, puede resolver la capacidad de acción de dicha casilla.

☛ La capacidad de acción de cada casilla solo puede usarse una vez por turno.

- Reparar una casilla no cuenta para este límite.

2.9 ACCIONES DE LOS TRAIADORES REVELADOS

Los traidores revelados pueden realizar las siguientes acciones:

- 2.10 Moverse a cualquier casilla de barco.
 - ☛ Si el jugador activo está en el Calabozo, debe descartar cartas de Habilidad de su mano con un valor total de 12 o más para realizar esta acción.
 - Debe descartarlas todas al mismo tiempo, inmediatamente antes de salir del Calabozo.
 - ☛ No puede moverse a una casilla de agua ni al Abismo.
 - ☛ Los jugadores no pueden moverse voluntariamente al Calabozo ni a la Enfermería.
- 2.11 Atacar a un humano que esté en su casilla.
- 2.12 Derrota a un Pasajero que esté en su casilla, **siempre que no haya un humano en ella.**
- 2.13 Usar una capacidad de acción de una carta de su mano o de su zona de juego.
 - ☛ Cuando un jugador usa la capacidad de acción de una carta de Habilidad de su mano, debe descartarla después de resolver su capacidad.
 - ☛ Un traidor revelado ya no puede usar las capacidades de su hoja de personaje ni de la casilla en la que esté.

TEMAS RELACIONADOS: Ataque, Capacidades de acción, Casillas, Pasajeros, Reparar

3 ACTIVACIONES

Los monstruos se activan cuando se resuelve un icono de activación.

- 3.1 Hay tres iconos de activación:
 - ☛ Madre Hidra (☛)
 - ☛ Padre Dagón (☛)
 - ☛ Profundo (☛)
- 3.2 Cada carta de Mitos tiene un icono de activación en la esquina inferior derecha que se resuelve como parte de la resolución de cada carta.
- 3.3 Algunas cartas muestran iconos de activación en su texto e indican a los jugadores que «resuelvan los siguientes iconos de activación».

- ✿ Cuando se resuelve un icono de activación de esta manera, los jugadores deben seguir las reglas normales de activación de monstruos.

3.4 Los monstruos que estén en el Abismo no pueden activarse.

3.5 ACTIVACIÓN DE MADRE HIDRA

Cuando Madre Hidra se activa, ataca y daña el barco. A continuación, mueve 1 casilla de agua hacia la proa del barco.

3.6 A la hora de dañar el barco, Madre Hidra daña la casilla interior más cercana a la casilla de agua donde se encuentre.

- ✿ Los jugadores pueden valerse de las flechas de movimiento de la casilla en la que esté Madre Hidra para localizar la casilla interior más cercana.

- ✿ Si esa casilla interior ya está dañada, daña la casilla interior no dañada más cercana a la original.

- Si hay varias casillas que pueda dañar equidistantes a la ya dañada, daña la que tenga el número más alto impreso.

- ✿ Si en algún momento hay seis casillas dañadas a la vez, termina la partida.

3.7 A la hora de moverse, Madre Hidra se mueve a la casilla de agua adyacente más cercana a la proa.

- ✿ Si Madre Hidra ya está en una de las casillas de agua numeradas cuando se activa, no se mueve.

3.8 **Si Madre Hidra está en el Abismo**, en vez de activarla, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira el dado y mueve a Madre Hidra y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua que corresponda con el resultado.

- ✿ Si no quedan suficientes profundos en el suministro común, termina la partida.

3.9 ACTIVACIÓN DE PADRE DAGÓN

Cuando Padre Dagón se activa, se ponen 2 profundos en el barco. A continuación, se mueve 1 casilla de agua hacia la proa del barco.

3.10 A la hora de poner profundos, Padre Dagón pone 2 en la casilla de cubierta adyacente a él.

- ✿ La flecha de movimiento de la casilla donde esté Padre Dagón apunta a la casilla de cubierta adyacente a él.

- ✿ Si no quedan suficientes profundos en el suministro común para ponerlos, termina la partida.

3.11 A la hora de moverse, Padre Dagón se mueve a la casilla de agua adyacente más cercana a la proa.

- ✿ Si Padre Dagón ya está en una de las casillas de agua numeradas cuando se activa, no se mueve.

3.12 **Si Padre Dagón está en el Abismo**, en vez de activarlo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira el dado y mueve a Padre Dagón y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua que corresponda con el resultado.

- ✿ Si no quedan suficientes profundos en el suministro común, termina la partida.

3.13 ACTIVACIÓN DE LOS PROFUNDOS

Cada profundo se activa individualmente. Cuando se activan varios profundos al mismo tiempo, el jugador activo elige el orden en el que se activan.

Cuando un profundo se activa, realiza la primera de las siguientes opciones que sea posible:

3.14 **OPCIÓN 1:** ataca a un humano que esté en su casilla.

- ✿ Si hay varios humanos en la casilla, el jugador activo elige al defensor.

- ✿ Los profundos no atacan a los traidores revelados.

3.15 **OPCIÓN 2:** derrota 1 ficha de Pasajero que esté en su casilla.

3.16 **OPCIÓN 3:** daña la casilla en la que esté.

- ✿ El profundo solo puede dañarla si es una casilla interior y no está ya dañada.

- ✿ Para aplicar el daño, roba la primera carta del mazo de Daño y resuelve su efecto.

- Aunque la carta de Daño robada se retire de la partida después, seguirá considerándose que el profundo ha completado su activación.

3.17 **OPCIÓN 4:** se mueve a una casilla adyacente. El lugar al que se mueve un profundo depende del tipo de casilla que ocupe al inicio del movimiento:

- ✿ Si está en una casilla de agua o de cubierta, el profundo sigue la flecha de movimiento de la casilla.

- ✿ Si está en una casilla interior, el profundo se desplaza hacia la casilla no dañada más cercana. Si dos o más casillas interiores no dañadas están equidistantes a la casilla del profundo, se mueve hacia la casilla con el número impreso más alto.

3.18 **Si no hay profundos en el tablero (fuera del Abismo)**, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve **todos los monstruos** que haya en el Abismo a la casilla de agua que corresponda con el resultado.

- ✿ Si no quedan suficientes profundos en el suministro común, termina la partida.

TEMAS RELACIONADOS: Abismo, Ataque, Cartas de Mitos, Casillas, Daño, Derrota, Fin de la partida, Monstruos, Pasajeros, Poner monstruos, Proa, Traidores revelados

4 ADYACENCIA

Dos casillas son adyacentes si comparten un borde.

4.1 Las casillas que solo comparten una esquina no se consideran adyacentes.

4.2 Un componente es adyacente a las mismas casillas y componentes que la casilla que ocupa.

4.3 Los componentes que están en casillas adyacentes son adyacentes entre sí.

TEMAS RELACIONADOS: Casillas

5 ATAQUE

Los personajes y los profundos pueden realizar ataques para intentar derrotar a otro personaje o a otro profundo que esté en su casilla.

5.1 Hay varias formas de iniciar un ataque:

- Los jugadores pueden gastar una acción para realizar un ataque durante su paso de acción.
- Algunas capacidades de las cartas permiten a los jugadores realizar ataques.
- Los profundos pueden realizar ataques cuando se activan.

5.2 RESOLVER UN ATAQUE

Para resolver un ataque, el jugador activo realiza los siguientes pasos en este orden:

5.3 **PASO 1 - DECLARAR ATACANTE:** el jugador o profundo que realiza el ataque es el atacante.

5.4 **PASO 2 - DECLARAR DEFENSOR:** si el atacante es un jugador, este elige al defensor. Si el atacante es un profundo, el jugador activo elige al defensor.

- El atacante debe estar en la misma casilla que el defensor.
- Si el atacante es un humano, el defensor debe ser un profundo o un traidor revelado.
- Si el atacante es un traidor revelado o un profundo, el defensor debe ser un humano.

5.5 **PASO 3 - DETERMINAR EL VALOR DE DIFICULTAD:** el valor de dificultad es el resultado mínimo necesario que hay que sacar en el dado para que el ataque tenga éxito.

- Si el defensor es un profundo, el valor de dificultad es 4.
- Si el defensor es un personaje, el valor de dificultad es 6.

5.6 **PASO 4 - USAR CAPACIDADES DE «ANTES DE QUE SE TIRE UN DADO»:** los jugadores pueden usar cualquiera de sus capacidades de «antes de que se tire un dado».

5.7 **PASO 5 - TIRAR EL DADO:** un jugador tira el dado.

5.8 **PASO 6 - USAR CAPACIDADES DE «VOLVER A TIRAR»:** Los jugadores pueden usar cualquiera de sus capacidades de «volver a tirar».

- Si un jugador usa una capacidad de «volver a tirar», vuelve al paso 4.

5.9 **PASO 7 - DETERMINAR EL RESULTADO:** si el resultado del dado, más los modificadores que puedan añadirse, es mayor o igual que el valor de dificultad, el ataque tiene éxito. De lo contrario, el ataque falla.

- Si el ataque tiene éxito, el defensor queda derrotado.
 - Si el defensor es un profundo, se devuelve al suministro común.
 - Si el defensor es un humano, se mueve a la Enfermería.
 - Si el defensor es un traidor revelado, se mueve al Calabozo.

- Si el ataque falla, no tiene efecto.

TEMAS RELACIONADOS: Calabozo, Dados, Derrota, Enfermería

6 CALABOZO

El Calabozo es el sitio donde los jugadores humanos retienen a otros jugadores de cuya lealtad sospechan, así como a los traidores revelados que han sido derrotados.

6.1 Un humano puede mover a otro humano al Calabozo realizando la capacidad de acción del Camarote del capitán, que requiere superar con éxito una prueba de habilidad.

- Todos los jugadores pueden añadir cartas a la prueba de habilidad iniciada por la capacidad de acción del Camarote del capitán.

6.2 Cuando un jugador va a parar al Calabozo, pierde los Roles que tuviera.

6.3 Un traidor revelado se traslada al Calabozo únicamente cuando queda derrotado.

6.4 Un jugador que esté en el Calabozo no puede salir de la casilla de la forma habitual.

- Para que un humano pueda salir del Calabozo, debe realizar la capacidad de acción de esa casilla, que requiere superar con éxito una prueba de habilidad.

- La presencia de un traidor revelado en el Calabozo no impide que un humano utilice la capacidad de acción de esa casilla.

- Todos los jugadores pueden añadir cartas a la prueba de habilidad iniciada por la capacidad de acción del Calabozo.

- Para que un traidor revelado salga del Calabozo, primero debe descartar cartas de Habilidad de su mano con un valor total de 12 o más.

- Debe descartarlas todas al mismo tiempo, inmediatamente antes de salir del Calabozo.

- Las capacidades que mueven a los personajes no pueden mover a un personaje fuera del Calabozo, a menos que esa capacidad utilice específicamente la palabra «Calabozo».

6.5 Un jugador que esté en el Calabozo no puede añadir más de 1 carta de Habilidad a una misma prueba de habilidad.

6.6 Un jugador que esté en el Calabozo no puede usar las capacidades de las cartas de Objeto que tenga en su zona de juego.

- Mientras un jugador está en el Calabozo, su Objeto de Mejora activo no se añade a su conjunto de Habilidades.

6.7 Durante su paso de mitos, el humano que esté en el Calabozo resuelve únicamente los iconos de activación y de medidor de avance de su carta de Mitos. No resuelve la crisis de la carta.

- Si el icono de medidor de avance es de «elegir medidor» (☛), el jugador con el Rol de capitán es quien toma la decisión.

- Si se roba una carta de Mitos específica de un personaje y ese personaje está en el calabozo, no está en la partida o se ha revelado como traidor, se descarta y se vuelve a robar de la forma habitual.

6.8 Si un humano que está en el Calabozo es derrotado, permanece en el Calabozo.

- 6.9 Los jugadores no pueden moverse voluntariamente al Calabozo.
- 6.10 No se puede dañar el Calabozo.
- 6.11 No se pueden poner profundos en el Calabozo, ni se pueden mover a su casilla.
- 6.12 Los jugadores que estén en la casilla del Calabozo roban su conjunto completo de cartas de Habilidad durante su paso de recibir habilidades.
- 6.13 Los jugadores pueden usar las capacidades de las cartas de Habilidad mientras están en el Calabozo.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades de acción, Cartas de Mitos, Conjunto de Habilidades, Derrota, Pruebas de habilidad, Roles, Traidores revelados

7 CAPACIDAD DE REVELACIÓN

Cada hoja de personaje tiene una capacidad de revelación situada en la esquina inferior derecha. Esta capacidad se resuelve cuando el personaje se revela como traidor.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Lealtad, Revelarse como traidor, Traidores revelados

8 CAPACIDADES

La mayoría de las cartas incluyen capacidades que los jugadores pueden usar en distintos momentos de la partida. Cada capacidad describe cuándo puede usarla un jugador y cómo se resuelven sus efectos.

8.1 CÓMO INTERPRETAR LAS CAPACIDADES

- 8.2 Cuando el texto de una carta usa la segunda persona (*puedes, tira, etc.*), se refiere al jugador que resuelve la carta en cuestión.
 - ✿ Cuando aparecen en una carta de Mitos, estas palabras se refieren al jugador activo, a menos que esa carta tenga una crisis cuya decisión deba tomar un jugador distinto al activo. En este caso, la segunda persona (*tú, descarta, muévete*) se refiere al jugador que toma la decisión con esa carta.
- 8.3 Si un efecto contiene la expresión «no puedes» o cualquiera de sus variantes, es absoluto y no es posible anularlo con ninguna otra capacidad.
- 8.4 Si una capacidad usa la palabra «puedes» o cualquiera de sus variantes, su efecto es opcional.
- 8.5 Si un efecto usa la expresión «X para Y» o «para Y, X», indica un coste que debe pagarse. Esa «X» es lo que debe ocurrir para que el efecto se resuelva.
- 8.6 Cuando un efecto indica el momento en que se desencadena usando las palabras «vaya a» o «vayan a», el efecto se resuelve antes de que ocurra lo que iba a pasar. Si un efecto usa las palabras «en vez de eso» o «en lugar de», lo que iba a pasar se sustituye por un nuevo efecto.

Ejemplo: la carta de Proeza de Beatrice Sharpe, Número perfecto, dice «Cuando se vaya a tirar un dado, si no estás en el Calabozo, en lugar de tirarlo puedes colocar dicho dado por la cara que quieras». Cuando Beatrice Sharpe usa esta capacidad, no se tira el dado y, en vez de eso, ella elige el resultado de la tirada.

- 8.7 Si un efecto indica a un jugador que «mire» un componente que tiene información oculta (generalmente las primeras cartas de un mazo), entonces únicamente ese jugador puede mirar esas cartas.
- 8.8 Las palabras «si es posible» se usan en los casos en que las condiciones momentáneas del juego podrían impedir que se complete el efecto. Si no se puede completar, se ignora.
- 8.9 Las palabras «a continuación» o «luego» se usan para indicar en qué momento se desencadena un efecto. El texto que sigue a las palabras «a continuación» o «luego» se resuelve únicamente después de que los efectos anteriores se resuelvan o se determine que no pueden resolverse. La resolución de cualquier efecto que preceda a las palabras que empiezan con «a continuación» o «luego» no son un requisito previo para resolver el efecto de esa frase.
- 8.10 Algunas capacidades tienen la restricción «solo una vez por turno». Estas capacidades solo se pueden usar una vez por cada turno del jugador.

✿ Si un jugador tiene la oportunidad de resolver dicha capacidad durante el turno de otro jugador, puede hacerlo una vez durante ese turno, aunque ya haya resuelto la capacidad durante su propio turno.

Ejemplo: la capacidad de Oficial de cubierta de Arjun Singh dice: «Acción: muévete a cualquier casilla de cubierta. A continuación, realiza 1 acción. Solo se puede usar una vez por turno». Arjun puede usar esta capacidad una vez durante su turno, y luego, otra vez durante el turno del siguiente jugador, si dicho jugador le da a Arjun la capacidad de realizar una acción, como, por ejemplo, con la carta de Habilidad Esfuerzo coordinado.

✿ Un límite en una capacidad con múltiples frases se aplica a toda la capacidad.

- 8.11 Algunas cartas de Mitos se ponen en la zona de juego de un jugador y hacen que este «obtenga las siguientes capacidades». Estas capacidades permanecen en efecto mientras la carta de Mitos esté en la zona de juego del jugador.
- 8.12 El texto entre paréntesis «()» es de recordatorio.

8.13 ORDEN DE RESOLUCIÓN

- 8.14 **TIRADAS DE DADOS:** antes de que se tire un dado por el motivo que sea, los jugadores tienen la oportunidad de usar capacidades que se resuelven antes de que se tire un dado. Después de tirar el dado, los jugadores tienen la oportunidad de usar capacidades que se resuelven después de tirar un dado, como, por ejemplo, volver a tirarlo, antes de que se resuelva el resultado de la tirada.
- 8.15 **PRUEBAS DE HABILIDAD:** antes de que cualquier jugador contribuya con cartas a una prueba de habilidad, los jugadores tienen la oportunidad de usar capacidades que se resuelven antes de que se añadan cartas a una prueba de habilidad.
- 8.16 **CONFLICTOS EN EL MOMENTO DE LA RESOLUCIÓN:** cada vez que haya que tomar una decisión sobre el orden de resolución de dos o más eventos simultáneos, el jugador activo toma esa decisión. *Ejemplo: cuando se activan todos los profundos, el jugador activo decide el orden en que se activan.*

✿ Si varios jugadores desean usar capacidades al mismo tiempo, el jugador activo elige el orden en el que esos jugadores tienen la oportunidad de resolverlas.

- El jugador activo puede preguntar primero qué capacidades desean usar esos jugadores antes de decidir el orden, pero esos jugadores no están obligados a ser sinceros ni a decir nada sobre la capacidad que quieren usar.
- Un jugador puede elegir no usar ninguna capacidad cuando le llega su oportunidad de actuar.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades de acción, Cartas de Mitos, Dados

9 CAPACIDADES DE ACCIÓN

Cualquier capacidad precedida por la palabra «Acción:» es una capacidad de acción y requiere que el jugador realice una acción para usarla.

9.1 Los jugadores pueden usar las capacidades de acción de su hoja de personaje, su carta de Proeza, sus cartas de Objeto, sus cartas de Rol o de cualquier otra carta que esté en su zona de juego.

✿ Los traidores revelados no pueden usar las capacidades de su hoja de personaje.

9.2 Los jugadores pueden usar las capacidades de acción de las cartas de Habilidad que tengan en la mano.

✿ Cuando un jugador usa la capacidad de acción de una carta de Habilidad, la descarta después de resolver su capacidad.

✿ Los humanos no pueden usar las capacidades de acción de las cartas de Habilidad de Traición.

9.3 Los humanos pueden usar la capacidad de acción de la casilla en la que estén.

✿ Un humano no puede realizar esta acción si hay al menos un profundo o un traidor revelado en dicha casilla. **Esta regla no se aplica a la casilla del Calabozo.**

✿ Si el humano está en una casilla interior dañada, puede realizar la capacidad de acción de la carta de Daño que haya en esa casilla para repararla.

✿ Si el humano se encuentra en una casilla interior no dañada, puede resolver la capacidad de acción de esa casilla, cuyos efectos se explican en la hoja de referencia de jugador.

✿ La capacidad de acción de cada casilla interior solo se puede usar una vez por turno.

- Reparar una casilla en sí no cuenta para este límite.

✿ Los traidores revelados no pueden usar capacidades de acción de la casilla en la que estén.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Habilidad, Cartas de Objeto

10 CARTAS DE ESCALA

Las cartas de Escala representan hitos en el viaje del SS Atlántica hacia su destino final.

10.1 Cada carta de Escala tiene un efecto y un número de distancia.

✿ Los números de distancia van de 2 a 4.

10.2 Las cartas de Escala las pone en juego el jugador con el Rol de Capitán cuando la ficha del medidor de viaje se mueve a la casilla de Llegada.

✿ Si ya hay cartas de Escala con una distancia total de 12 o más cuando la ficha del medidor de viaje se mueve a la casilla de Llegada, termina la partida.

✿ Después de resolver la carta de Escala que eleva la distancia total recorrida a 6 o más, los jugadores resuelven la fase de despertar.

TEMAS RELACIONADOS: Fase de despertar, Fin de la partida, Medidores de avance, Objetivo del juego, Roles

11 CARTAS DE HABILIDAD

Las cartas de Habilidad proporcionan a los jugadores capacidades que pueden usar y también sirven para apoyar o entorpecer las pruebas de habilidad.

11.1 Cada carta de Habilidad tiene un tipo de Habilidad, un valor y una capacidad.

11.2 Hay 6 tipos de cartas de Habilidad: Influencia (☁), Saber (📖), Observación (👁), Fuerza (👊), Voluntad (👊) y Traición (👊).

✿ Cada tipo de Habilidad tiene su propio mazo de Habilidades y pila de descartes boca arriba.

✿ Cuando se roba la última carta de un mazo de Habilidades, la pila de descartes de ese mazo se baraja para formar uno nuevo.

- Si no hay cartas ni en un mazo de Habilidades ni en su pila de descartes, los jugadores no pueden robar cartas de ese tipo de Habilidad.

- Si no hay cartas ni en un mazo de Habilidades ni en su pila de descartes, ese mazo permanece agotado hasta que haya al menos 1 carta en la pila de descartes de ese mazo y un jugador necesite robar una carta de él. En ese momento, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo.

✿ Solo los traidores revelados pueden robar y usar las capacidades de las cartas de Habilidad de traición.

11.3 Cada jugador tiene una mano de cartas de Habilidad.

✿ Cuando un jugador roba una carta de Habilidad, la añade a su mano de cartas de Habilidad.

- Cuando un jugador tiene la opción de robar cartas de varios mazos de Habilidades, debe decidir cuántas robar de cada uno antes de hacerlo.

✿ Las cartas de Habilidad son el único tipo de cartas que los jugadores mantienen en su mano.

✿ El número de cartas en la mano de cada jugador es información pública. Un jugador puede preguntarle a otro cuántas tiene en su mano en cualquier momento.

☛ Cada jugador tiene un límite de 10 cartas de Habilidad por mano.

- Durante el paso de descartar del turno de cada jugador, si tiene más de 10 cartas de Habilidad en la mano, debe descartar hasta que tenga 10.

11.4 Para usar la capacidad de una carta de Habilidad, el jugador la revela, lee su texto y sigue las instrucciones.

☛ Los jugadores pueden jugar cartas de Habilidad en el turno de cualquier jugador.

☛ Si una carta de Habilidad tiene una capacidad de acción, el jugador debe realizar una acción para usar esa capacidad.

☛ Después de resolver la capacidad de una carta de Habilidad, la carta se pone en la pila de descartes del tipo de Habilidad que corresponda.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades de acción, Información pública, Mazo de caos, Pruebas de habilidad, Traidores revelados

12 CARTAS DE HECHIZO

Las cartas de Hechizo representan hechizos mágicos que pueden resolverse usando la capacidad de acción de la carta de Rol del Guardián del tomo.

12.1 Un jugador puede resolver una carta de Hechizo únicamente cuando se lo permita una capacidad.

☛ Para resolver una carta de Hechizo, el jugador revela la carta, lee su texto en voz alta y sigue las instrucciones.

- Después de resolver una carta de Hechizo, se retira de la partida.

12.2 Mientras no haya cartas en el mazo de Hechizos, los jugadores no pueden robar cartas de Hechizo.

☛ Si un jugador usa una capacidad que le permite mirar más cartas de Hechizo de las que quedan en el mazo, mira tantas como haya y, a continuación, puede elegir qué hacer con ellas dentro de lo que le permita dicha capacidad.

Ejemplo: un jugador usa una capacidad que dice «Mira las 2 primeras cartas del mazo de Hechizos, pon 1 debajo del mazo de Hechizos y resuelve la otra», pero solo queda 1 carta en el mazo de Hechizos. El jugador mira esa carta y elige entre resolverla o ponerla debajo del mazo de Hechizos (que en este caso consiste en ponerla boca abajo para formar de nuevo el mazo, con una sola carta).

TEMAS RELACIONADOS: Retirarse de la partida, Roles

13 CARTAS DE LEALTAD

Las cartas de Lealtad de un jugador determinan si es leal a los humanos o a los profundos. Hay tres tipos de cartas de Lealtad: humano, híbrido y sectario.

13.1 Cada jugador recibe 1 carta de Lealtad durante la preparación y una segunda carta de Lealtad durante la fase de despertar.

13.2 Si un jugador únicamente tiene cartas de Lealtad de humano, ese jugador es leal a los humanos y gana la partida si se cumple el objetivo de los humanos.

13.3 Si un jugador tiene una o más cartas de Lealtad de híbrido, ese jugador es un traidor, es leal a los profundos y gana si se cumple alguno de los objetivos de los profundos, aunque también tenga una o más cartas de Lealtad de humano.

13.4 Si un jugador tiene la carta de Lealtad de sectario, ese jugador es un traidor, es leal a los profundos, y gana si se cumple alguno de los objetivos de los profundos **y si, además**, la distancia total de todas las cartas de Escala en juego es de 12 o más, aunque también tenga una o más cartas de Lealtad de humano.

13.5 Si un jugador tiene tanto una carta de híbrido como una de sectario, ese jugador gana cuando lo hacen los híbridos.

13.6 Un jugador que no sea un traidor revelado sigue considerándose un humano, aunque ese jugador tenga una o más cartas de Lealtad de híbrido o de sectario no reveladas.

13.7 Los jugadores pueden consultar sus propias cartas de Lealtad en cualquier momento.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Habilidad, Estructura del turno, Objetivo del juego, Revelarse como traidor, Traidores, Traidores revelados

14 CARTAS DE MITOS

Las cartas de Mitos tienen tres partes principales que se resuelven en este orden:

14.1 **PASO 1:** Crisis

14.2 **PASO 2:** Icono de activación

14.3 **PASO 3:** Icono de medidor de avance

14.4 Cuando un jugador roba una carta de Mitos, esta se revela a todos los jugadores. La carta se resuelve y, a continuación, se descarta.

☛ Todas las partes de una carta de Mitos que se está resolviendo son información pública y cualquier jugador que quiera ver la carta puede hacerlo.

☛ Si la crisis es una decisión que debe tomar un jugador distinto al que la robó, el jugador que robó la carta se la da al jugador que debe tomar la decisión antes de que se resuelva la carta.

☛ Las cartas de Mitos verdes son cartas de Mitos de personajes específicos.

- Las cartas de Mitos de personajes específicos presentan una decisión para el jugador que lleva al personaje especificado en la carta.

- Cada vez que se roba una carta de Mitos de un personaje específico que no está en la partida, que está en el Calabozo o que es un traidor revelado, esa carta se descarta y se roba una nueva.

- Si una capacidad permite a un jugador mirar una o más cartas de Mitos en secreto y una o más de esas cartas son cartas de Mitos de personaje específico que se descartarían según los criterios anteriores, el jugador revela esas cartas, las descarta y luego mira tantas cartas adicionales como las que descartó por este motivo. Este proceso se repite si alguna de las nuevas cartas que está mirando también se descartarían de este modo.

- 14.5 El mazo de Mitos tiene su propia pila de descartes boca arriba.
- 14.6 Cuando se robe la última carta del mazo de Mitos, después de resolverla, baraja la pila de descartes de Mitos para crear un nuevo mazo de Mitos.

14.7 CRISIS

Las cartas de Mitos presentan a los jugadores una crisis que deben resolver.

- 14.8 Cuando se resuelve una crisis, el jugador activo lee el texto de ambientación en voz alta al grupo para establecer el trasfondo de la crisis.

- 14.9 Todas las instrucciones de una crisis las sigue el jugador que la resuelve. Cuando una crisis usa la segunda persona, se refiere al jugador que resuelve la crisis.

✿ Una crisis que tiene una decisión la resuelve el jugador que toma la decisión en la carta. Todas las demás crisis son resueltas por el jugador activo.

- 14.10 Hay tres tipos de crisis: decisiones, pruebas de habilidad y combinaciones de las dos anteriores.

14.11 CRISIS CON DECISIÓN

Estas crisis le dan al jugador la posibilidad de elegir entre dos resultados.

- 14.12 Una crisis con decisión siempre especifica qué jugador toma la decisión. Puede ser:

✿ El jugador activo

✿ El Capitán (el jugador que tenga el Rol de capitán)

✿ El Guardián del tomo (el jugador que tenga el Rol de Guardián del tomo)

✿ El nombre de un personaje (con lo que se trata de una crisis de un personaje específico)

- 14.13 El jugador que toma la decisión lee cada opción en voz alta antes de tomarla.

✿ Un jugador puede elegir cualquier opción en una crisis con decisión, aunque no pueda resolverse por completo, a menos que la decisión indique lo contrario.

14.14 CRISIS DE PRUEBA DE HABILIDAD

Estas crisis inician una prueba de habilidad.

- 14.15 Una prueba de habilidad viene indicada con un valor de dificultad y con dos o más iconos de Habilidad.

✿ Los iconos de Habilidad indicados son las Habilidades propicias para esa prueba.

✿ Todas las Habilidades cuyo icono no aparezca son Habilidades antagónicas para esa prueba.

La carta de Mitos detalla las consecuencias de superar con éxito la prueba de habilidad o de fallar en ella.

- 14.16 Algunas crisis incluyen un éxito parcial que se presenta como un número seguido de un efecto.

✿ Si el total de la prueba de habilidad no es igual o superior al valor de dificultad, pero sí al número indicado para el éxito parcial, se resuelve el efecto del éxito parcial.

✿ Para otros efectos de juego, una prueba de habilidad en la que se obtenga un éxito parcial no se considera que se ha superado con éxito ni que ha fallado.

14.17 CRISIS COMBINADAS

Algunas crisis contienen una combinación de una decisión y una prueba de habilidad. En el caso de estas cartas, el jugador indicado elige primero si resuelve la prueba de habilidad o la segunda opción de la carta.

- 14.18 Si se elige la segunda opción, la prueba de habilidad no se resuelve.

- 14.19 El jugador lee las dos opciones en voz alta antes de tomar su decisión.

14.20 ICONO DE ACTIVACIÓN

Todas las cartas de Mitos tienen un icono de activación en la esquina inferior derecha, que puede ser de tres tipos.

- 14.21 El icono de activación de una carta de Mitos se resuelve después de que se resuelva su crisis.

- 14.22 Algunas crisis muestran uno o más iconos de activación entre sus efectos. Cuando esos efectos se resuelven, los jugadores resuelven las activaciones enumeradas en el orden indicado (de izquierda a derecha).

- 14.23 Cuando se resuelve un icono de activación, se activan uno o más monstruos dependiendo del icono:

✿ **ACTIVACIÓN DE PROFUNDO** (🐉): todos los profundos que estén en el tablero se activan.

✿ **ACTIVACIÓN DE PADRE DAGÓN** (🐉): Padre Dagón se activa.

✿ **ACTIVACIÓN DE MADRE HIDRA** (🐉): Madre Hidra se activa.

14.24 ICONO DE MEDIDOR DE AVANCE

Todas las cartas de Mitos tienen un icono de medidor de avance en la esquina inferior derecha, que puede ser de tres tipos.

- 14.25 El icono de medidor de avance de una carta de Mitos se resuelve después de que se resuelva su icono de activación.

- 14.26 Cuando se resuelve un icono de medidor de avance, la ficha de un medidor avanza en función del icono:

✿ **MEDIDOR DE VIAJE** (🚶): la ficha del medidor de viaje avanza 1 casilla.

✿ **MEDIDOR DE RITUAL** (🕯): la ficha del medidor de ritual avanza 1 casilla.

✿ **ELEGIR MEDIDOR** (👤): el jugador activo elige un medidor y hace avanzar la ficha en ese medidor 1 casilla.

- Si el jugador activo está en el Calabozo cuando se resuelve este icono, el jugador con el Rol de Capitán elige el medidor en su lugar.

TEMAS RELACIONADOS: Abismo, Activaciones, Estructura del turno, Información pública, Medidores de avance, Proa, Pruebas de habilidad

15 CARTAS DE OBJETO

Las cartas de Objeto proporcionan capacidades únicas al jugador que las tiene en su zona de juego.

15.1 Cuando se indica a un jugador que robe una carta de Objeto, roba la primera carta del mazo de Objetos y la pone boca arriba en su zona de juego.

15.2 No hay pila de descarte de Objetos. Cuando un Objeto sale del juego, se retira de la partida.

15.3 Para usar la capacidad de una carta de Objeto, el jugador lee su texto y sigue las instrucciones.

✿ Si la carta de Objeto tiene una capacidad de acción, el jugador debe realizar una acción para usarla.

15.4 Mientras no haya cartas en el mazo de Objetos, los jugadores no pueden robar cartas de Objeto.

✿ Si un jugador usa la capacidad de acción de la Bodega de carga y únicamente hay 1 carta en el mazo de Objetos, ese jugador mira esa carta y puede elegir si la conserva o la devuelve al mazo.

15.5 Las cartas de Objeto tienen rasgos que se muestran en una banderola debajo de su ilustración.

✿ Los rasgos no tienen un efecto inherente en el juego, pero otras capacidades pueden hacer referencia a ellos.

15.6 MEJORAS

Los objetos con la palabra clave «Mejora» tienen una banderola con una Habilidad en la parte inferior.

15.7 Cada jugador puede tener solamente un Objeto de Mejora activo.

✿ Un Objeto de Mejora está activo si está boca arriba.

✿ Un Objeto de Mejora que esté boca abajo está inactivo.

- Un Objeto de Mejora inactivo se considera un Objeto que está en la zona de juego del jugador para todos los efectos de juego.
- Los jugadores pueden intercambiar o descartar los objetos de Mejora inactivos igual que lo harían con cualquier otro Objeto.

15.8 Un jugador puede cambiar su Objeto de Mejora activo al comienzo de su turno o en cualquier momento en que obtenga o pierda un Objeto de Mejora.

✿ Cuando decimos obtener un Objeto de Mejora, esto incluye robar uno del mazo de Objetos o recibir uno de otro jugador, ya sea a través de un intercambio o de otro efecto del juego.

✿ Perder una Mejora quiere decir que abandona la zona de juego de un jugador debido a un intercambio o a otro efecto del juego.

15.9 Para cambiar la Mejora activa, el jugador elige qué Objeto de Mejora quiere poner boca arriba y luego pone todos sus otros Objetos de Mejora boca abajo.

15.10 Mientras un jugador tenga un Objeto de Mejora activo, la Habilidad mostrada en él se añade a su conjunto de Habilidades.

✿ Cuando un jugador cambia su Objeto de Mejora activo al comienzo de su turno, esto ocurre antes de su paso de recibir habilidades. Por tanto, el conjunto de Habilidades del jugador cambia justo antes de robar las cartas de Habilidad.

✿ Mientras un jugador está en el Calabozo, su Objeto de Mejora activo no se añade a su conjunto de Habilidades.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades de acción, Conjunto de Habilidades

16 CARTAS DE PROEZA

Cada personaje tiene una carta de Proeza específica con una poderosa capacidad que se puede usar una vez por partida.

16.1 La carta de Proeza de un personaje se identifica por el nombre del personaje en el anverso y la imagen del personaje en el dorso.

16.2 Cada personaje comienza la partida con su carta de Proeza en su zona de juego.

16.3 Cada carta de Proeza indica al jugador que la retire de la partida después de usarla.

16.4 Para usar la capacidad de una carta de Proeza, el jugador lee su texto y sigue las instrucciones.

✿ Si la carta de Proeza tiene una capacidad de acción, el jugador debe realizar una acción para usarla.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades de acción, Retirar de la partida

17 CARTAS DE TRAICIÓN

Las cartas de Traición son un tipo de carta de Habilidad que solo los traidores revelados pueden usar.

17.1 Únicamente los traidores revelados pueden robar y usar las capacidades de las cartas de Habilidad de traición.

17.2 Algunas cartas de Traición se juegan al comienzo del paso de acción de un jugador y tienen el texto «finaliza tu paso de acción». Cuando se juega una de estas cartas, durante ese turno el jugador activo no puede realizar acciones ni usar ninguna otra carta que se juegue al inicio de su paso de acción.

17.3 Las cartas de Traición son siempre Habilidades antagónicas para las pruebas de habilidad.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Habilidad, Habilidades antagónicas, Mazo de caos

18 CASILLAS

Hay dos tipos de casillas: las de barco y las de agua. Las casillas de barco se subdividen en casillas de cubierta y casillas interiores.

18.1 Varias reglas y efectos del juego hacen referencia a la casilla «más cercana». La casilla más cercana es la que se encuentra a menos casillas de la casilla o componente que se usa como referencia.

18.2 CASILLAS DE AGUA



Casillas de agua

Hay ocho casillas de agua que rodean el barco y representan visualmente el océano.

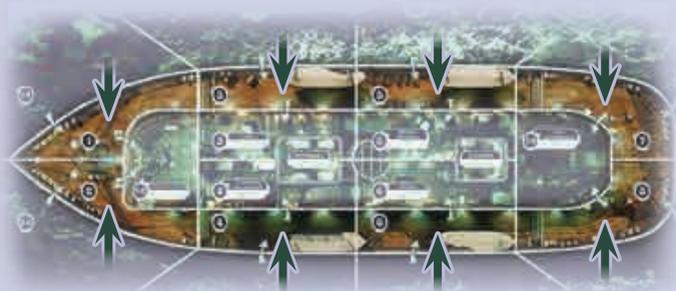
- 18.3 Las dos casillas numeradas con 1-4 y 5-8 se denominan casillas de proa.
- 18.4 Cada casilla de agua contiene una flecha de movimiento de profundos que apunta a la casilla de cubierta adyacente.
- 18.5 Las casillas de agua únicamente pueden contener miniaturas de monstruo.
- 18.6 Los personajes no pueden moverse a espacios de agua.
- 18.7 No se pueden dañar las casillas de agua.

18.8 CASILLAS DE BARCO

Hay dieciséis casillas de barco que representan el SS Atlantica.

- 18.9 Los jugadores únicamente pueden moverse a casillas de barco.
- 18.10 No hay límite en cuanto al número de personajes y profundos que pueden ocupar la misma casilla de barco.
- 18.11 Las casillas de barco se subdividen en dos tipos: casillas de cubierta y casillas interiores.

18.12 CASILLAS DE CUBIERTA



Casillas de cubierta

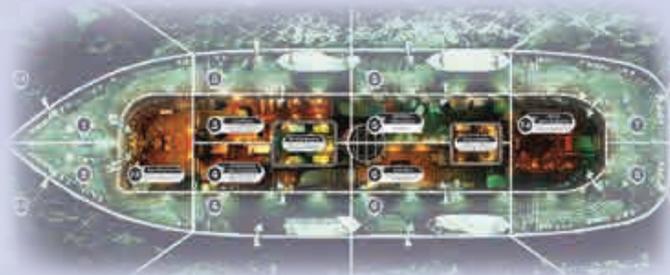
Hay ocho casillas de cubierta que forman un anillo en la parte exterior del barco y representan visualmente la cubierta superior.

- 18.13 Cada casilla de cubierta está etiquetada con un número del 1 al 8.
- 18.14 Cada casilla de cubierta contiene una flecha de movimiento de profundos que apunta a la casilla interior adyacente.
- 18.15 No se pueden dañar las casillas de cubierta.

18.16 Los Pasajeros únicamente pueden ponerse en las casillas de cubierta.

- ☛ No hay límite en cuanto al número de Pasajeros que pueden ocupar la misma casilla de cubierta.

18.17 CASILLAS INTERIORES



Casillas interiores

Hay ocho casillas interiores dispuestas en la parte interior del barco que representan visualmente los habitáculos interiores.

- 18.18 Cada casilla interior está etiquetada con un nombre único, una breve descripción de las capacidades de esa casilla y, excepto en el caso del Calabozo y la Enfermería, uno o varios números del 1 al 8.
 - ☛ El texto completo de la capacidad de cada casilla interior se describe en la hoja de referencia de jugador.
- 18.19 Las casillas interiores, excepto el Calabozo y la Enfermería, pueden ser dañadas.
- 18.20 La Enfermería y el Calabozo tienen las siguientes reglas únicas:
 - ☛ No se pueden dañar estas casillas.
 - ☛ No se pueden poner profundos en ellas, ni se pueden mover a ellas.
 - ☛ Los jugadores no pueden moverse voluntariamente a estas casillas.

TEMAS RELACIONADOS: Adyacencia, Capacidades de acción, Flechas de movimiento de profundos, Popa, Proa

19 COMPONENTES LIMITADOS

Todos los componentes se limitan a los proporcionados en el juego.

- 19.1 Si un jugador tiene que robar cartas de un mazo y no hay suficientes cartas en él, roba tantas como haya (si no hay ninguna, no roba ninguna).
- 19.2 Cuando se ponen profundos, si no quedan suficientes en el suministro común, termina la partida.

TEMAS RELACIONADOS: Fin de la partida

20 CONJUNTO DE HABILIDADES

El conjunto de Habilidades de un personaje se compone de los tipos y cantidades de cartas de Habilidad que aparecen en su hoja.

- 20.1 Durante su paso de recibir habilidades, un jugador roba los tipos y cantidades de cartas de Habilidad que indique el conjunto de Habilidades de su personaje.

- ☛ Si un jugador se encuentra en la casilla de la Enfermería durante su paso de recibir habilidades, solo roba 1 carta a su elección de su conjunto de Habilidades.

20.2 Cada Objeto de Mejora añade una carta de un tipo de Habilidad específico al conjunto de Habilidades del jugador.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Habilidad, Cartas de Objeto, Estructura del turno

21 DADOS

INSONDABLE incluye un dado estándar de ocho caras.

21.1 Los modificadores a una tirada no pueden hacer que el resultado sea menor que 1 o mayor que 8. Si el resultado es menor que 1, trátalo como 1. Si el resultado es mayor que 8, trátalo como 8.

21.2 Un dado puede volver a tirarse tantas veces como lo permitan las capacidades del juego.

- ☛ Cuando se vuelve a tirar un dado, los modificadores de la tirada original se aplican a la nueva tirada.

- ☛ Las capacidades que se juegan «antes de que se tire un dado» pueden usarse cuando se activa una capacidad de volver a tirar, antes de que se vuelva a tirar el dado.

- ☛ Cualquier capacidad de «solo se puede usar una vez por tirada» únicamente puede usarse una vez, independientemente de las veces que se vuelva a tirar el dado para la misma tirada.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades

22 DAÑO

Hay dos formas de daño: al barco y a una casilla.

22.1 **DAÑAR EL BARCO:** cuando se le indica a un jugador que «dañe el barco», roba la primera carta del mazo de Daño y resuelve su efecto.

- ☛ Si la carta de Daño tiene el nombre *Daño estructural*, el jugador tira el dado y pone esa carta en la casilla interior que corresponda con el resultado del dado.

22.2 **DAÑAR UNA CASILLA:** cuando se indica a un jugador que dañe una casilla específica, roba la primera carta del mazo de Daño y resuelve su efecto.

- ☛ Si la carta de Daño tiene el nombre *Daño estructural*, el jugador pone esa carta en la casilla dañada.

- ☛ Si la carta de Daño se retira de la partida después de resolverla, el jugador **no** tiene que robar una carta adicional.

22.3 Únicamente se pueden dañar las casillas interiores; las casillas de cubierta y de agua no se pueden dañar.

- ☛ Aunque el Calabozo y la Enfermería son casillas interiores, tampoco se pueden dañar.

22.4 Mientras una casilla tenga una carta de Daño, se considera dañada y los jugadores no pueden usar su capacidad de acción.

22.5 Una casilla dañada no se puede volver a dañar. Si se vuelve a dañar una casilla dañada, se daña en su lugar la casilla interior no dañada más cercana.

- ☛ Si dos o más casillas interiores no dañadas están equidistantes a la casilla original, se daña la casilla con el número impreso más alto.

22.6 Un humano que esté en una casilla dañada puede reparar ese daño realizando la capacidad de acción de la carta de Daño que haya en ella.

- ☛ Cuando se repara una casilla, la carta de Daño que había en la casilla se añade de nuevo al mazo de Daño, que debe entonces barajarse.

- ☛ La reparación de una casilla dañada no cuenta en el límite de «una vez por turno» para usar la capacidad de acción de dicha casilla.

22.7 Si en algún momento hay 6 casillas dañadas a la vez, termina la partida.

TEMAS RELACIONADOS: Activaciones, Capacidades de acción, Casillas, Fin de la partida, Reparar

23 DERROTA

Los personajes, los monstruos y los Pasajeros pueden ser derrotados.

23.1 Cuando un ataque tiene éxito, el defensor de ese ataque queda derrotado.

23.2 Cuando un profundo se activa en una casilla de cubierta en la que hay 1 o más Pasajeros, pero no hay humanos, el jugador activo elige uno de esos Pasajeros para derrotarlo.

23.3 Cuando un humano es derrotado, se mueve a la Enfermería.

- ☛ Si un humano que ya esté en la Enfermería es derrotado, permanece en la Enfermería.

- ☛ Si un humano que está en el Calabozo es derrotado, permanece en el Calabozo.

23.4 Cuando un traidor revelado es derrotado, se mueve al Calabozo.

- ☛ Si un traidor revelado que está en el Calabozo es derrotado, permanece en el Calabozo.

23.5 Cuando un profundo es derrotado, se devuelve al suministro común.

23.6 Cuando un Pasajero es derrotado, se le da la vuelta a su ficha, cada medidor de recursos se reduce en el número de iconos de ese Pasajero que correspondan con el recurso de ese medidor, y, a continuación, el Pasajero se retira de la partida.

- ☛ La ficha «X» no provoca la pérdida de ningún recurso cuando queda derrotada.

23.7 Si una capacidad evita una derrota, se ignoran todos los efectos de dicha derrota.

TEMAS RELACIONADOS: Activaciones, Ataque, Calabozo, Enfermería, Monstruos, Pasajeros

24 ENEMIGOS

Los enemigos se definen según la lealtad del jugador.

- 24.1 **HUMANOS:** los profundos y los traidores revelados son enemigos de los jugadores humanos.
- 24.2 **TRAIDORES REVELADOS:** los humanos son enemigos de los traidores revelados.

TEMAS RELACIONADOS: Traidores revelados

25 ENFERMERÍA

La Enfermería es el lugar al que se mueven los humanos cuando son derrotados.

- 25.1 Si un jugador se encuentra en la Enfermería durante su paso de recibir habilidades, solo roba 1 carta a su elección de su conjunto de Habilidades.
- Si un jugador que esté en la Enfermería tiene un Objeto de Mejora activo, únicamente puede robar 1 carta de Habilidad durante su paso de recibir habilidades, pero puede robarla del tipo proporcionado por el Objeto de Mejora.
- 25.2 Los jugadores pueden salir de la Enfermería igual que de la mayoría de las casillas: realizando una acción de movimiento.
- Si un jugador sale de la Enfermería antes de que comience su turno (por ejemplo, si recibe una acción en el turno de otro jugador), ese jugador roba su conjunto completo de cartas de Habilidad durante su paso de recibir habilidades.
- 25.3 Si un jugador que ya esté en la Enfermería es derrotado, permanece en la Enfermería.
- 25.4 Los jugadores no pueden moverse voluntariamente a la Enfermería.
- 25.5 La Enfermería no se puede dañar.
- 25.6 No se pueden poner profundos en la Enfermería, ni se pueden mover a su casilla.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Objeto, Conjunto de Habilidades, Derrota, Estructura del turno

26 ESTRUCTURA DEL TURNO

INSONDABLE se juega en una serie de turnos.

- 26.1 Empezando por el jugador activo elegido durante la preparación y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador juega un turno.
- 26.2 La estructura del turno depende de si el jugador activo es un humano o un traidor revelado.

26.3 TURNO DE LOS HUMANOS

Si el jugador activo no es un traidor revelado, durante su turno realiza los siguientes pasos en orden estricto:

- 26.4 **PASO 1 - RECIBIR HABILIDADES:** el jugador activo roba los tipos y cantidades de cartas de Habilidad que indique el conjunto de Habilidades de su personaje.

- Si el jugador activo se encuentra en la casilla de la Enfermería, solo roba 1 carta a su elección de su conjunto de Habilidades.

- 26.5 **PASO 2 - ACCIÓN:** el jugador activo realiza dos acciones a su elección. Puede realizar la misma más de una vez.
- 26.6 **PASO 3 - MITOS:** el jugador activo roba y resuelve una carta de Mitos.
- 26.7 **PASO 4 - DESCARTAR:** todo jugador que tenga más de 10 cartas de Habilidad en la mano debe descartar hasta que tenga 10.
- 26.8 Cuando el jugador activo termina estos pasos, pasa la ficha de Jugador activo al jugador de su izquierda, que comienza a jugar su turno.

26.9 TURNO DE LOS TRAIDORES REVELADOS

Si el jugador activo es un traidor revelado, durante su turno realiza los siguientes pasos en orden estricto:

- 26.10 **PASO 1 - RECIBIR HABILIDADES:** el jugador activo roba los tipos y cantidades de cartas de Habilidad que indique el conjunto de Habilidades de su personaje.
- El jugador activo puede elegir no robar cualquier número de cartas de su conjunto de Habilidades. A continuación, por cada carta que haya dejado de robar, puede robar una carta del mazo de Traición en su lugar.
 - El jugador debe decidir cuántas cartas de Traición va a robar antes de robar ninguna carta.
- 26.11 **PASO 2 - ACCIÓN:** el jugador activo realiza 2 acciones a su elección. Puede realizar la misma dos veces.
- 26.12 **PASO 3 - DESCARTAR:** todo jugador que tenga más de 10 cartas de Habilidad en la mano debe descartar hasta que tenga 10.
- 26.13 Cuando el jugador activo termina estos pasos, pasa la ficha de Jugador activo al jugador de su izquierda, que pasa a jugar su turno.

TEMAS RELACIONADOS: Acciones, Cartas de Mitos, Conjunto de Habilidades, Enfermería, Límite de mano

27 FASE DE DESPERTAR

Cuando el barco alcanza el punto medio de su viaje, es decir, cuando el total de la distancia de las cartas de Escala en juego es 6 o más, se produce la fase de despertar.

Para resolver la fase de despertar, los jugadores siguen estos pasos:

- 27.1 **PASO 1:** después de resolver la carta de Escala que eleva la distancia total a 6 o más, reparte a cada jugador 1 carta de Lealtad del mazo de Lealtad creado durante la preparación.
- 27.2 **PASO 2:** los jugadores miran simultáneamente todas sus cartas de Lealtad y, cuando todos han terminado, vuelven a ponerlas boca abajo en sus respectivas zonas de juego.
- 27.3 **PASO 3:** si hay traidores revelados, empezando por el jugador activo y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada traidor revelado le da su carta de Lealtad recién recibida al humano que elija.
- Dales a los jugadores que reciban estas cartas la oportunidad de revisar todas sus cartas de Lealtad.

27.4 **PASO 4:** la partida se reanuda desde el punto en el que se quedó (normalmente después de resolver una carta de Mitos).

27.5 La fase de despertar únicamente ocurre una vez por partida.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Escala, Cartas de Mitos, Medidores de avance

28 FIN DE LA PARTIDA

La partida termina de inmediato cuando se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

♣ La ficha del medidor de viaje se mueve a la casilla de Llegada y ya hay cartas de Escala en juego con una distancia total de 12 o más.

♣ Cualquier medidor de recursos se reduce a 0.

♣ Hay 6 casillas dañadas al mismo tiempo.

♣ Los jugadores deben poner profundos, pero no hay suficientes miniaturas en el suministro común para hacerlo.

28.1 Cuando se cumple una de estas condiciones, todos los jugadores revelan todas sus cartas de Lealtad.

♣ Si la partida terminó porque la ficha del medidor de viaje se movió a la casilla de Llegada, todos los jugadores que únicamente tienen cartas de Lealtad humana ganan la partida.

♣ De lo contrario, todos los jugadores que tengan al menos 1 carta de Lealtad de híbrido ganan la partida.

- Si la distancia total de todas las cartas de Escala es de 12 o más, el jugador con la carta de Lealtad del sectario también gana. Esto también sucede si la partida termina mientras se resuelve la carta de Escala que aumenta la distancia total a 12.

- Si un jugador tiene cartas de Lealtad tanto de híbrido como de sectario, ese jugador gana si los jugadores con una carta de Híbrido ganan la partida, incluso si la distancia total de las cartas de Escala es inferior a 12.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Lealtad, Daño, Objetivo del juego

29 FLECHAS DE MOVIMIENTO DE PROFUNDOS

Las flechas impresas en el tablero indican la dirección de movimiento de los profundos.

29.1 Hay flechas de movimiento impresas en todas las casillas de agua y cubierta.

29.2 No hay flechas de movimiento de profundos entre casillas interiores, ya que las reglas de movimiento de los profundos en estas casillas difieren de cuando se encuentran en otras.

TEMAS RELACIONADOS: Activaciones

30 HABILIDADES ANTAGÓNICAS

Una Habilidad antagónica en una prueba de Habilidad es cualquier tipo de Habilidad que no esté incluida en su lista de Habilidades propicias.

30.1 Las cartas de Habilidades antagónicas cuentan negativamente en las pruebas de habilidad.

TEMAS RELACIONADOS: Habilidades propicias, Pruebas de habilidad

31 HABILIDADES PROPICIAS

Cada prueba de habilidad muestra dos o más iconos de Habilidad, además del valor de dificultad. Cada uno de estos tipos de Habilidad es una Habilidad propicia.

31.1 Las cartas de Habilidad propicia cuentan positivamente para la prueba de habilidad.

TEMAS RELACIONADOS: Habilidades antagónicas, Pruebas de habilidad, Valor de dificultad

32 HUMANOS

Un humano es cualquier jugador que no sea un traidor revelado, incluso si ese jugador tiene 1 o más cartas de Lealtad de híbrido o sectario no reveladas.

32.1 Los Pasajeros no se consideran humanos a efectos de juego.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Lealtad, Estructura del turno, Revelarse como traidor, Traidores revelados

33 INFORMACIÓN PÚBLICA

La información pública se refiere a toda información que pueden conocer todos los jugadores. La siguiente información es pública:

33.1 El número de cartas que hay en cada mazo boca abajo.

33.2 La primera carta de cada pila de descartar.

♣ Los jugadores no pueden contar el número de cartas que hay en una pila de descartes.

33.3 El número de profundos y Pasajeros que hay en el suministro común.

33.4 Todos los componentes que hay boca arriba en la zona de juego de cada jugador.

33.5 El número de cartas de Lealtad que hay en la zona de juego de cada jugador.

33.6 El número de cartas de Habilidad que hay en la mano de cada jugador.

33.7 El número de cartas de Habilidad que cada jugador añade a una prueba de Habilidad.

33.8 El número de cartas de Habilidad que se han añadido a una prueba de Habilidad en un momento dado.

34 JUGADOR

Cuando se juega a **INSONDABLE**, cada jugador controla un personaje. En los dos documentos del juego, la palabra «jugador» se refiere tanto a la persona que juega como al personaje que controla.

TEMAS RELACIONADOS: Personajes

35 LIMITE DE MANO

El límite de mano se refiere al número máximo de cartas de Habilidad que un jugador puede tener en su mano al final del paso de descartar.

- 35.1 El límite de mano de todos los jugadores es 10.
- 35.2 Durante el paso de descartar de cada jugador, **todos** los jugadores que tengan más de 10 cartas de Habilidad en la mano deben elegir y descartar cartas de Habilidad hasta quedarse solo con 10 cartas de Habilidad en la mano.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Habilidad, Estructura del turno

36 MAZO DE CAOS

El mazo de caos está formado por las 2 primeras de cada tipo de Habilidad, excepto de Traición (🔪). Tiene su propio sitio en el tablero para ponerlo, junto al Abismo.

- 36.1 Al comienzo de cada prueba de habilidad, se añaden 2 cartas del mazo de caos boca abajo a la prueba.
- 36.2 Cuando se robe la última carta del mazo de caos, crea un nuevo mazo de caos cogiendo 2 cartas de cada mazo de Habilidad que no sea de Traición y barajando el mazo resultante.
- 🌸 Si un mazo de Habilidades y su pila de descartes tienen colectivamente menos de 2 cartas, no añadas ninguna carta de ese mazo de Habilidades al mazo de caos.
- 36.3 Los jugadores no pueden mirar las cartas del mazo de caos.
- 36.4 El número de cartas que quedan en el mazo de caos es información pública. Cualquier jugador puede contar el número de cartas que quedan en el mazo siempre que no mire el anverso de las cartas.
- 36.5 Cuando se indique a un jugador «añade X cartas de Traición al mazo de caos y barájalo», dicho jugador coge las X primeras cartas del mazo de Habilidades de Traición, las añade al mazo de caos y lo baraja. A continuación, devuelve el mazo a su lugar en el tablero.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Habilidad, Información pública, Pruebas de habilidad

37 MEDIDORES DE AVANCE

Hay dos medidores de avance en el tablero: el de Viaje y el de Ritual.

- 37.1 Cuando algo indique que se haga avanzar un medidor, la ficha de ese medidor debe desplazarse el número indicado de casillas en dirección opuesta a la casilla de Inicio.
- 🌸 Si una ficha llega a la casilla final de su medidor y aún quedan casillas por mover, la ficha continúa moviéndose después de volver a ponerla en la casilla de Inicio.
- 37.2 Cuando algo indique que se haga retroceder un medidor, la ficha de ese medidor debe desplazarse el número indicado de casillas en dirección a la casilla de Inicio.
- 🌸 Si una ficha ya está en su casilla de Inicio, no puede retroceder más.
- 37.3 Cuando se indique que se reinicie un medidor, pon la ficha de ese medidor de nuevo en la casilla de Inicio.
- 🌸 Si una ficha ya está en su casilla de Inicio, permanece allí.

37.4 MEDIDOR DE VIAJE

El medidor de avance de viaje indica el progreso del SS Atlantica hasta la próxima escala de su viaje.

- 37.5 La ficha del medidor de viaje avanza cuando se resuelve un icono de medidor de viaje de una carta de Mitos
- 37.6 Los jugadores pueden hacer avanzar la ficha del medidor de viaje realizando la capacidad de acción de la Sala de calderas.
- 37.7 Cada vez que avance la ficha del medidor de viaje, mueve cada monstruo que esté en una casilla de agua 1 casilla en dirección a la popa.
- 🌸 Mueve al Abismo todos los monstruos que ya estén en una de las casillas de agua de la popa.
- 37.8 Cuando la ficha del medidor de viaje se mueva a la casilla de Llegada, el barco llegará a la siguiente escala de su viaje.
- 🌸 Si hay cartas de Escala con una distancia total de 12 o más en juego cuando la ficha llega a esta casilla, el barco ha llegado a su destino final y termina la partida.
 - 🌸 Si la distancia total de las cartas de Escala es menos de 12, el jugador con el Rol de Capitán mira las 2 primeras cartas del mazo de Escalas, elige una para resolverla y pone la otra debajo del mazo de Escalas.
- Cuando el capitán resuelve una carta de Escala, la pone en una fila al lado de cualquier otra carta de Escala que ya esté en juego. A continuación, resuelve los efectos de esa carta de Escala.
 - Después de que el capitán resuelva una carta de Escala, mueve la ficha del medidor de viaje a la casilla de Inicio del medidor.
 - Después de que el capitán resuelva la carta de Escala que lleva la distancia total de las cartas de Escala en juego a 6 o más, los jugadores resuelven la fase de despertar.

37.9 MEDIDOR DE RITUAL

El medidor de ritual representa lo que falta para lanzar un hechizo de destierro mayor.

- 37.10 La ficha del medidor de ritual avanza cuando se resuelve un icono de medidor de ritual de una carta de Mitos
- 37.11 Los jugadores pueden hacer avanzar la ficha del medidor de ritual realizando la capacidad de acción de la Capilla.
- 37.12 El hechizo se lanza cuando la ficha del medidor de ritual llega a la casilla de Lanzamiento. Cuando los jugadores lanzan el hechizo, se sigue el siguiente proceso:
- 🌸 Devuelve todos los profundos que estén en casillas de cubierta y de agua al suministro común.
 - Los profundos que estén en casillas interiores no se ven afectados por el hechizo de destierro mayor.
 - 🌸 Pon a Padre Dagón y a Madre Hidra en el Abismo.
 - 🌸 Derrota todas las fichas de Pasajero que haya en las casillas de cubierta.

- ☛ Derrota todos los personajes que haya en las casillas de cubierta.
 - Los humanos derrotados se mueven a la Enfermería y los traidores revelados derrotados se mueven al Calabozo.
 - Los personajes que estén en casillas interiores no se ven afectados por el hechizo de destierro mayor.
- ☛ Mueve la ficha del medidor de ritual a la casilla de Inicio de su medidor.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades de acción, Cartas de Hechizo, Cartas de Escala, Fase de despertar, Popa, Roles

38 MONARCAS

Madre Hydra y Padre Dagón son monarcas.

- 38.1 No se puede atacar a los monarcas.
- 38.2 Los monarcas no se consideran profundos a efectos de juego.

TEMAS RELACIONADOS: Activación, Monstruos

39 MONSTRUOS

Madre Hydra, Padre Dagón y los profundos son denominados colectivamente *monstruos*.

TEMAS RELACIONADOS: Activaciones, Monarcas

40 OBJETIVO DEL JUEGO

A cada jugador de **INSONDABLE** se le asigna la lealtad a un bando: los humanos o los profundos. La lealtad de un jugador está determinada por una o más cartas de Lealtad que se reparten a los jugadores. El objetivo del juego para cada jugador depende de su bando.

- 40.1 Los jugadores leales a los humanos luchan por la supervivencia y se esfuerzan por que el SS Atlantica llegue a su destino.
- 40.2 Los jugadores leales a los profundos quieren hundir el SS Atlantica para sus propios fines funestos.

40.3 OBJETIVO DE LOS HUMANOS

El objetivo de los jugadores leales a los humanos es recorrer una distancia total de 12 o más en las cartas de Escala y que luego la ficha del medidor de viaje llegue una vez más hasta la casilla de Llegada.

- 40.4 Un jugador que solo tiene cartas de Lealtad de humano es leal a los humanos.

40.5 OBJETIVOS DE LOS PROFUNDOS

Los jugadores leales a los profundos tienen varias formas de ganar. Ganan la partida de inmediato si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- 40.6 **OBJETIVO 1:** cualquiera de los marcadores de recursos se reduce a 0.
- 40.7 **OBJETIVO 2:** hay 6 casillas dañadas al mismo tiempo.
- 40.8 **OBJETIVO 3:** los jugadores deben poner profundos, pero no hay suficientes miniaturas en el suministro común para hacerlo.
- 40.9 Un jugador que tenga al menos una carta de Lealtad de híbrido o de sectario es leal a los profundos.

- ☛ El jugador que tenga la carta de Lealtad de sectario tiene un requisito adicional para ganar (se describe a continuación).

40.10 OBJETIVOS DEL SECTARIO

El sectario (el jugador con la carta de Lealtad de sectario, que se usa únicamente en partidas de 4 y 6 jugadores) es un personaje humano que desea ayudar a los profundos a tener éxito en sus maquinaciones. Como el sectario no es un profundo, le interesa que los profundos logren hundir el SS Atlantica cuando esté cerca de tierra firme.

- 40.11 El sectario gana la partida (junto con los jugadores que tengan una carta de Lealtad de híbrido) si se ha cumplido uno de los objetivos de profundo **y, además**, el barco ha recorrido una distancia total de 12 o más en las cartas de Escala.
- 40.12 El sectario pierde si se cumple el objetivo humano, o si se cumple uno de los objetivos de los profundos antes de que se haya recorrido 12 de distancia.
- 40.13 Si un jugador tiene tanto una carta de Lealtad de sectario como de híbrido al final de la partida, ese jugador gana la partida si se cumple uno de los objetivos de los profundos, independientemente de la distancia que haya recorrido el barco.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Lealtad, Daño, Finalizar la partida, Medidores de avance, Poner monstruos, Recursos

41 PASAJEROS

Los pasajeros, representados por fichas, son los pasajeros y tripulantes no jugadores a bordo del SS Atlantica, que pueden quedar expuestos al peligro en el transcurso de la partida.

- 41.1 Todas las fichas de Pasajero tienen el mismo dorso, pero distintos anversos.
 - ☛ El anverso de una ficha de Pasajero tiene uno o más iconos de recursos o una «X».
 - Las fichas de Pasajero con una «X» no suponen la pérdida de ningún recurso cuando quedan derrotadas.
- 41.2 Las fichas de Pasajero deben estar siempre boca abajo, a menos que un efecto del juego ponga una ficha boca arriba.
- 41.3 Los Pasajeros no se consideran humanos a efectos de juego.

41.4 ARRIESGAR PASAJEROS

Cuando se indica a un jugador que «arriesgue 1 Pasajero», tira el dado y pone una ficha de Pasajero del suministro común (sin mirar el anverso) en la casilla de cubierta que coincida con el resultado.

- 41.5 Si los jugadores tienen que arriesgar más Pasajeros de los que hay en el suministro común, deben arriesgar tantos como sea posible.
- 41.6 Si una capacidad requiere arriesgar Pasajeros como coste (por ejemplo, la capacidad de acción del Puente de mando) y no hay suficientes Pasajeros en el suministro común para arriesgar, esa capacidad no se puede usar.

41.7 RESCATAR A UN PASAJERO

Cuando un jugador rescata a un Pasajero, coge su ficha y la pone boca abajo en el suministro común (sin mirarla).

41.8 DERROTAR A UN PASAJERO

Cuando un Pasajero es derrotado, se le da la vuelta y se reduce cada medidor de recursos en 1 por cada icono mostrado que coincida con un medidor de recursos. A continuación, la ficha del Pasajero se retira de la partida.

41.9 Los Pasajeros pueden ser derrotados por profundos que se activen en la casilla en la que estén o como acción de un traidor revelado en la casilla en la que estén.

❖ Los Pasajeros no pueden ser derrotados por profundos o traidores revelados mientras haya un humano en la casilla en la que estén.

41.10 La ficha de Pasajero con una «X» en el anverso no causa la pérdida de ningún recurso cuando queda derrotada.

41.11 Si la derrota de un Pasajero provoca que un recurso se reduzca a 0, la partida termina.

TEMAS RELACIONADOS: Derrota, Fin de la partida, Objetivo del juego

42 PERSONAJES

Los humanos y los traidores revelados se denominan colectivamente *personajes*.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Habilidad, Estructura del turno, Jugador, Traidores revelados

43 PONER

Cuando se indica a un jugador que «ponga X profundos», debe coger X miniaturas de profundos del suministro común y ponerlas en las casillas indicadas.

43.1 Si un jugador debe poner profundos, pero no hay suficientes en el suministro común, termina la partida.

TEMAS RELACIONADOS: Abismo, Activaciones, Fin de la partida

44 POPA

La popa está delimitada por las 2 casillas de agua adyacentes a las casillas de cubierta 7 y 8.

44.1 Todos los monstruos que estén en las casillas de agua de la popa se mueven al Abismo cada vez que avanza el medidor de viaje.

TEMAS RELACIONADOS: Abismo, Casillas, Medidores de avance, Proa

45 PROA

La proa está delimitada por las 2 casillas de agua con los números 1-4 y 5-8.

45.1 Cuando un monarca se mueve como parte de su activación, se mueve una casilla hacia la más cercana de estas casillas de agua numeradas.

❖ Si un monarca ya está en una de las casillas de agua numeradas cuando se activa, no se mueve.

TEMAS RELACIONADOS: Casillas, Popa

46 PRUEBAS DE HABILIDAD

Las pruebas de habilidad pueden ser iniciadas por las crisis y las capacidades de acción de las casillas del Camarote del capitán y del Calabozo.

46.1 Cada prueba de habilidad tiene un valor de dificultad y dos o más iconos de Habilidad que indican las Habilidades propicias para esa prueba. Cada tipo de Habilidad que no se muestra es una Habilidad antagonica.

46.2 Para resolver una prueba de Habilidad, los jugadores siguen estos pasos:

46.3 **PASO 1 - ANUNCIAR LOS CRITERIOS:** el jugador activo anuncia el valor de dificultad y las Habilidades propicias.

❖ Cualquier jugador que desee usar una capacidad «antes de que se añadan cartas a una prueba de Habilidad» debe hacerlo durante este paso.

46.4 **PASO 2 - AÑADIR CARTAS DE CAOS:** el jugador activo crea la pila de prueba de habilidad cogiendo las dos primeras cartas del mazo de caos y poniéndolas boca abajo al alcance de todos los jugadores.

46.5 **PASO 3 - AÑADIR CARTAS DE HABILIDAD:** empezando por el jugador que esté a la izquierda del jugador activo y terminando con el jugador activo, cada jugador tiene una oportunidad de añadir 1 o más cartas de Habilidad a la prueba de habilidad, cogiéndolas de su mano y poniéndolas boca abajo en la pila de prueba de habilidad.

❖ Ningún jugador está obligado a aportar cartas de Habilidad para la prueba.

❖ Los humanos que estén en el Calabozo y los traidores revelados únicamente pueden añadir 1 carta de Habilidad como máximo a cada prueba de habilidad.

46.6 **PASO 4 - BARAJAR LAS CARTAS:** el jugador activo baraja la pila de prueba de habilidad para asegurarse de que nadie sabe qué cartas ha aportado cada jugador.

46.7 **PASO 5 - CLASIFICAR LAS CARTAS:** el jugador activo da la vuelta a las cartas de la pila de prueba de habilidad, una por una, y las pone en dos pilas: una para las Habilidades propicias y otra para las Habilidades antagonicas.

46.8 **PASO 6 - CALCULAR EL TOTAL:** el jugador activo suma el valor de todas las cartas de Habilidades propicias y le resta el valor total de todas las cartas de Habilidades antagonicas.

❖ Si el total es mayor o igual que el valor de dificultad, se ha superado la prueba de habilidad y es un Éxito.

- Resuelve cualquier efecto de «Éxito» o «Si se supera la prueba».

❖ Algunas crisis incluyen un éxito parcial que se presenta como un número seguido de un efecto.

- Si el total de la prueba de habilidad no es igual o superior al valor de dificultad, pero sí al número indicado para el éxito parcial, se resuelve el efecto del éxito parcial.

- Para otros efectos de juego, una prueba de habilidad en la que se obtenga un éxito parcial no se considera que se ha superado con éxito ni que ha fallado.

❖ Si el total es menor que el valor de dificultad y que cualquier número de éxito parcial, la prueba de habilidad falla.

- Resuelve cualquier efecto de «Fallo».

46.9 **PASO 7 - DESCARTAR LAS CARTAS:** todas las cartas de Habilidad usadas en la prueba se descartan poniéndolas en las pilas de descarte de sus mazos.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Mitos, Habilidades antagónicas, Habilidades propicias, Mazo de caos, Valor de dificultad

47 RECURSOS

Hay cuatro recursos en el juego: Combustible (🔥), Comida (🍖), Cordura (🧠) y Almas (👤).

47.1 Cuando se gana o se pierde un recurso, su marcador se ajusta para reflejar el nuevo total.

👤 Si algún recurso se reduce a 0, termina la partida.

👤 Ningún recurso puede aumentar por encima de 10. Cualquier aumento que provoque que se supere esta cantidad se ignora.

TEMAS RELACIONADOS: Fin de la partida, Objetivo del juego

48 REPARAR

Las casillas dañadas se pueden reparar.

48.1 Para reparar una casilla dañada, un jugador puede realizar la capacidad de acción de una carta de Daño que haya en su casilla.

- Reparar una casilla dañada no cuenta en el límite de «una vez por turno» para usar la capacidad de acción de una casilla interior.

48.2 Cuando se repara una casilla, la carta de Daño que tenía la casilla se añade de nuevo al mazo de daño, que debe entonces barajarse.

48.3 No se puede reparar Daño en casillas en las que haya profundos o traidores revelados.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades de acción, Casillas, Daño

49 RETIRAR DE LA PARTIDA

Cuando se retira un componente de la partida, se devuelve a la caja del juego. Los jugadores no pueden mirar los componentes después de que hayan sido retirados del juego a menos que un efecto del juego lo permita.

50 REVELARSE COMO TRAIADOR

Como acción, un humano con una carta de Lealtad de Híbrido o sectario puede revelarse como traidor.

Para revelarse como traidor, un jugador realiza los siguientes pasos:

50.1 **PASO 1:** revela 1 (y solo 1) de sus cartas de Lealtad de híbrido.

👤 Si el jugador tiene tanto una carta de Lealtad de híbrido como una de sectario, elige cuál revelar.

50.2 **PASO 2:** el jugador resuelve la capacidad «Cuando te reveles como traidor/a» de su hoja de personaje. A continuación, pone la carta de Lealtad revelada boca arriba tapando las capacidades de su hoja de personaje. No podrá usarlas durante el resto de la partida.

50.3 **PASO 3:** si el barco ha viajado menos de 12 de distancia, el jugador le da todas sus cartas de Lealtad no reveladas a otro jugador. Ese jugador añade estas cartas a sus propias cartas de Lealtad y puede mirarlas en cualquier momento. Si el barco ha recorrido una distancia de 12 o más, en vez de eso, el jugador que se ha revelado como traidor mantiene sus cartas de Lealtad no reveladas boca abajo en su zona de juego.

50.4 **PASO 4:** el jugador pierde todos sus Roles.

50.5 **PASO 5:** el jugador descarta cualquier carta de Mitos que tenga en su zona de juego y retira su carta de Proeza de la partida, si es posible.

50.6 **PASO 6: si el jugador no está en el Calabozo,** puede descartar cualquier número de cartas de Habilidad de su mano para robar el mismo número de cartas del mazo de Habilidades de Traición.

50.7 **PASO 7:** el jugador añade un marcador de Traidor revelado a la figura de su personaje.

50.8 Una vez completados estos pasos, se reanuda el turno en curso.

👤 Si un jugador se revela durante su propio turno, todavía puede realizar las acciones que le queden, pero se salta su paso de mitos.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidad de revelación, Cartas de Lealtad, Medidor de viaje, Roles, Traidores revelados

51 ROLES

Hay dos Roles especiales en el juego, el Capitán y el Guardián del tomo, representados cada uno con su propia carta de Rol.

51.1 Cada carta Rol tiene una línea de sucesión en el reverso.

51.2 Al comienzo de la partida, cada Rol se entrega al jugador con el personaje que está más alto en la línea de sucesión para ese Rol.

51.3 Un jugador pierde sus Roles si ocurre cualquiera de las siguientes situaciones:

👤 El jugador se mueve al Calabozo.

👤 El jugador se revela como traidor.

51.4 Cuando un personaje pierde un Rol, se entrega al personaje más alto en la línea de sucesión después de él.

👤 Los traidores revelados, los humanos que estén en el Calabozo y los personajes que no están en la partida no pueden recibir Roles.

👤 La única circunstancia en la que el humano que pierde un Rol puede ser candidato para recibirlo es si todos los demás humanos están en el Calabozo y ese jugador no se está revelando como traidor.

👤 Si un jugador pierde un Rol y todos los humanos están en el Calabozo, el Rol se entrega al humano del Calabozo que esté más alto en la línea de sucesión correspondiente.

51.5 CAPITÁN

El Capitán es el personaje que está al mando del barco. Se encarga de tomar las decisiones sobre el barco y sus recursos, así como su rumbo.

- 51.6 Las referencias a «el Capitán» se refieren al jugador con la carta de Rol de Capitán.
- 51.7 El jugador con el Rol de Capitán recibe el mazo de Escalas junto con la carta de Rol.
- 51.8 El Capitán elige entre las dos primeras cartas del mazo de Escalas cuando la ficha del medidor de viaje se mueve a la casilla de Llegada.
- 51.9 El Capitán es quien toma la decisión en muchas de las crisis.

51.10 GUARDIÁN DEL TOMO

El Guardián del tomo es el personaje encargado de velar por la seguridad del grimorio encontrado en la capilla.

- 51.11 Las referencias al «Guardián del tomo» se refieren al jugador que tiene la carta de Rol de Guardián del tomo.
- 51.12 El jugador con el Rol de Guardián del tomo recibe el mazo de Hechizos junto con la carta de Rol.
- 51.13 La carta de Rol del Guardián del tomo tiene una capacidad de acción que permite al personaje mirar las dos primeras cartas del mazo de Hechizos, resolver una de ellas y poner la otra debajo del mazo.

♣ Después de resolver un Hechizo, se retira de la partida.

♣ Si el mazo de Hechizos está agotado, el Guardián del tomo no puede usar la capacidad del Guardián del tomo para resolver Hechizos.

- 51.14 El Guardián del tomo también toma las decisiones en algunas crisis.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidades de acción, Cartas de Escala, Cartas de Hechizo, Medidores de avance, Revelarse como traidor

52 TRAIADORES

Si un jugador tiene una o más cartas de Lealtad de híbrido o sectario, es un traidor.

TEMAS RELACIONADOS: Cartas de Lealtad, Revelarse como traidor, Traidores revelados

53 TRAIADORES REVELADOS

Un traidor revelado es un jugador que tiene una carta de Lealtad de híbrido o sectario revelada.

- 53.1 Para convertirse en un traidor revelado, un jugador debe realizar la acción «revelarse como traidor».
- 53.2 Un traidor revelado sigue una estructura de turno diferente a la de un jugador humano. Consulta la sección 53, *Estructura del turno*, en la página 12.
- 53.3 Un traidor revelado puede atacar y ser atacado por los humanos.
- 53.4 Un traidor revelado puede robar cartas de Traición y usar sus capacidades.
- 53.5 Un traidor revelado impide a los humanos usar la capacidad de acción de la casilla donde esté, así como la capacidad de acción de cualquier carta de Daño que haya en su casilla.

- 53.6 Un traidor revelado no puede añadir más de 1 carta de Habilidad a una misma prueba de habilidad.

- 53.7 Un traidor revelado ya no puede usar las capacidades de su hoja de personaje ni las casillas de barco.

TEMAS RELACIONADOS: Capacidad de revelación, Cartas de Lealtad, Cartas de Traición, Estructura del turno, Revelarse como traidor

54 VALOR DE DIFICULTAD

Los valores de dificultad se usan al resolver las pruebas de habilidad y los ataques.

- 54.1 El valor de dificultad de una prueba de Habilidad es el número que el valor total de todas las cartas de una prueba de Habilidad debe alcanzar o superar para que la prueba se supere con éxito.

♣ El valor de dificultad de una prueba de Habilidad se muestra como un número junto con dos o más iconos de Habilidad que conforman las Habilidades propicias de la prueba.

- 54.2 El valor de dificultad de un ataque es el resultado mínimo necesario que hay que sacar en el dado para que el ataque tenga éxito.

♣ Si el defensor es un profundo, el valor de dificultad es 4.

♣ Si el defensor es un personaje, el valor de dificultad es 6.

TEMAS RELACIONADOS: Ataque, Habilidades propicias, Pruebas de habilidad

APÉNDICE I: VARIANTE SIN SECTARIO

Es posible que algunos grupos prefieran jugar sin usar la carta de Lealtad de sectario. En este caso, cuando juguéis partidas de 4 o 6 jugadores, en lugar de usar la carta de sectario, añadid una carta adicional de Lealtad de humano al mazo de Lealtad y ajustad los días de recursos con estos valores:

♣ Combustible: 7

♣ Comida: 6

♣ Cordura: 6

♣ Almas: 7

APÉNDICE II: CÓMO AJUSTAR LA DIFICULTAD

Si a un grupo le parece que ganar la partida es demasiado fácil para los humanos o para los traidores, puede decidir hacerla más fácil para el otro bando antes del comienzo de la partida.

Para facilitar la partida a los jugadores humanos, empezadla con 2 más de cada recurso.

Para facilitar la partida a los traidores, empezadla con 2 menos de cada recurso.

APÉNDICE III: DIRECTRICES DE SECRETISMO

La incertidumbre, la intriga y la paranoia en torno a la identidad de los traidores son elementos clave de **INSONDABLE**. Para facilitar este ambiente de tensión, son necesarias directrices que regulen cómo se comunican los jugadores. Así, los traidores ocultos tienen la oportunidad de mantener su tapadera mientras intentan sabotear el barco.

Recomendamos seguir estas directrices para limitar la comunicación entre los jugadores y facilitar un ambiente de paranoia y desconfianza. Al limitar lo que los jugadores pueden decir, los traidores ocultos pueden mantener su tapadera y operar en secreto sin que tengan que ser demasiado buenos mintiendo.

No son en realidad normas estrictas. Son el punto de partida recomendado para decidir qué reglas de comunicación os vienen mejor. Cada grupo puede añadir, modificar o eliminar las reglas de comunicación que considere oportunas, siempre que todos estén de acuerdo con los cambios antes de que comience la partida.

DIRECTRICES FUNDAMENTALES

Los jugadores no están obligados a decir la verdad en ningún momento, a menos que estén proporcionando información pública.

Por ejemplo, deben decir la verdad cuando se les pregunta cuántas cartas tienen en la mano.

Cuando hablan sobre cualquier información oculta que puedan haber descubierto, los jugadores deben hacerlo sin dar detalles concretos, para que no se pueda distinguir a quienes dicen la verdad de quienes mienten.

- En caso de duda, los jugadores pueden hacer declaraciones «binarias». Esto significa que los jugadores pueden decir si tienen una carta de valor «alto» o «bajo», pero no tienen que decir que tienen una carta de valor «bastante alto», «algo bajo» o incluso «intermedio».

Cuando los jugadores se preguntan unos a otros sobre información oculta, solo pueden hacer preguntas que puedan responderse con un «sí» o un «no». El jugador interrogado no tiene por qué decir la verdad y, de hecho, no está obligado a responder.

Los jugadores no pueden preguntar directamente a los otros si son traidores. Sin embargo, sí que pueden sugerir que sus compañeros son traidores o acusarlos directamente.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Durante una prueba de habilidad, un jugador no puede declarar qué nombres, tipos, colores o valores tienen las cartas que ha añadido o piensa añadir a la prueba de habilidad. Tampoco puede dar otro tipo de información sobre las cartas que ha añadido o planea añadir y que permita a otros jugadores identificar qué cartas ha añadido a la prueba después de que se revelen las cartas.

Después de que se revelen las cartas de una prueba de habilidad, un jugador no puede identificar qué cartas ha añadido a ella.

Estos son ejemplos de lo que **puede** decir un jugador:

«Estoy ayudando mucho con una carta».

«Podría ayudar un poco».

«Estoy añadiendo tres cartas que ayudan medianamente».

«He añadido cuatro cartas de poco valor».

«Es imposible que haya sido yo. No robo cartas de Influencia».

«Soy el único que podría haber añadido esas cartas de Voluntad». Aquí el jugador no está identificando directamente sus cartas, sino que está haciendo una observación basada en información pública.

Estos son ejemplos de lo que **no puede** decir un jugador:

«Estoy ayudando medianamente con una carta». Esto podría interpretarse como que el jugador ha añadido una carta de valor 3, así que es información demasiado concreta.

«He añadido cuatro cartas de Fuerza». El jugador ha identificado el tipo de Habilidad.

«Puedo añadir un puñado de doses». El jugador ha identificado los valores de las cartas.

«He añadido una carta de Preparación a la prueba de habilidad». El jugador ha nombrado una carta que podrá identificarse en la prueba.

«Esas cartas de Saber de ahí son las mías». El jugador ha identificado las cartas que ha añadido (aunque esté mintiendo).

CAPACIDADES DE LAS CARTAS DE HABILIDAD

Si a un jugador le gustaría que alguien usara una capacidad específica de una carta de Habilidad, puede pedirselo a los demás jugadores. Los jugadores pueden afirmar que tienen o no la carta solicitada, pero no están obligados a hacerlo.

Los jugadores pueden decir que son capaces de ayudar en ciertas tareas, pero no pueden leer los nombres o las capacidades de las cartas de su mano. Por ejemplo, un jugador puede decir «Puedo ayudar en una tirada de dados» pero no «Tengo una carta *Introspección inspirada*» ni leer en voz alta la capacidad de esa carta.

CARTAS DE LEALTAD

Si algo permite a un jugador mirar las cartas de Lealtad de otro, no podrá compartir información específica sobre ellas. Sin embargo, puede acusar abiertamente al jugador cuyas cartas ha mirado de ser un traidor o un humano. Si el jugador ha mirado varias cartas de Lealtad, no puede especificar el número de cartas de traidor que tiene, tan solo puede acusarlo de ser un traidor (o de no serlo). Cuando un jugador mira las cartas de Lealtad de otro jugador, el propietario de las cartas de Lealtad puede saber qué cartas está mirando.

PRIMERA CARTA DEL MAZO

Hay veces que los jugadores reciben información sobre la primera carta de un mazo (como los mazos de Escala o de Mitos). Los jugadores no pueden compartir información específica sobre estas cartas, pero sí que pueden valorarlas como «malas» o «buenas».

TRAIDORES REVELADOS

Los traidores revelados deben seguir las mismas reglas de comunicación que cualquier otro jugador. No pueden mostrar sus manos a otros jugadores.

APÉNDICE IV: PREPARACIÓN

1. PREPARA EL TABLERO DE JUEGO

Pon el tablero en el centro de la mesa.



Tablero

2. PREPARA LOS MEDIDORES DE AVANCE

Pon las fichas de medidor de Viaje y de Ritual en la casilla de Inicio de sus respectivos medidores.



Medidores de Viaje y de Ritual

3. AJUSTA LOS MARCADORES DE RECURSOS

Ajusta todos los marcadores de recursos en su valor inicial: 8.



Marcadores de recursos

4. CREA EL SUMINISTRO COMÚN

Pon las miniaturas de profundo, las fichas de Pasajero, los marcadores de Traidor y el dado junto al tablero.
Pon todas las fichas de Pasajero boca abajo y mézclalas bien.

Miniaturas de profundo



Marcadores de Traidor



Dado



Fichas de Pasajero

5. CREA LOS MAZOS DE HABILIDADES

Separa las cartas de Habilidad por tipo (Influencia, Saber, Observación, Fuerza, Voluntad y Traición) para formar 6 mazos, baraja cada uno de ellos y ponlos boca abajo junto al tablero, debajo del lugar con el icono correspondiente a cada habilidad.



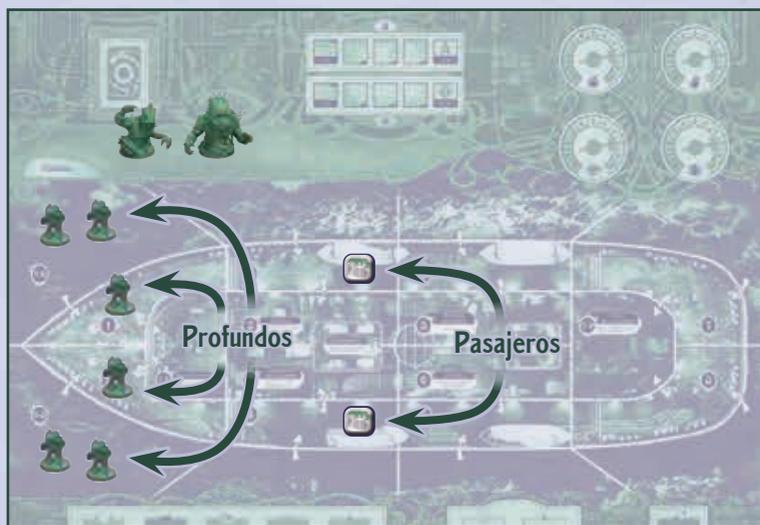
6. CREA LOS MAZOS DE DAÑO Y DE MITOS

Baraja el mazo de Daño y ponlo junto al tablero, debajo del lugar con el icono correspondiente. Baraja el mazo de Mitos y ponlo cerca del tablero.



7. PON MONSTRUOS Y PASAJEROS

Pon a Padre Dagón y a Madre Hidra en el Abismo. Pon las miniaturas de profundo y las fichas de Pasajero iniciales como se indica.



8. CREA EL MAZO DE CAOS

Roba las 2 primeras cartas de cada mazo de Habilidades (excepto del de Traición) y, sin mirarlas, barájalas para crear el mazo de Caos. Ponlo en el lugar indicado del tablero.



9. SELECCIONAD PERSONAJES

Elegid al azar a un jugador y dale la ficha de Jugador activo. A continuación, empezando por el jugador activo y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige un personaje para la partida y toma su hoja. Devuelve las hojas de personaje restantes a la caja del juego.



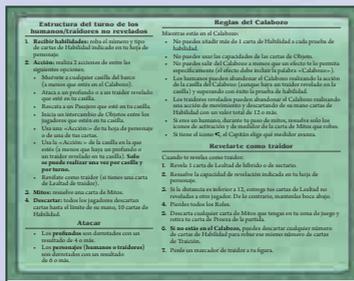
Ficha de Jugador activo

SELECCIÓN DE PERSONAJES

Es importante que el grupo disponga de una amplia variedad de Habilidades, así que recomendamos que cada jugador tenga en cuenta cuáles tienen los personajes ya seleccionados cuando elija el suyo.

10. PREPARAD LAS ZONAS DE JUEGO

Cada jugador toma la carta de Proeza y la figura que corresponden al personaje que ha elegido, así como una hoja de referencia de jugador de doble cara, y pone todo en su zona de juego. Devuelve las hojas de referencia, las cartas de Proeza y las figuras restantes a la caja del juego.



Hoja de referencia de jugador



Hoja de personaje



Carta de Proeza



Figura

11. TOMAD VUESTROS OBJETOS

Cada jugador toma del mazo de Objetos el Objeto inicial indicado en el reverso de su hoja de personaje y lo pone boca arriba en su zona de juego. Baraja los restantes para crear el mazo de Objetos y ponlo junto al tablero, debajo del lugar con el icono correspondiente.



Hoja de personaje (reverso)



Carta de Objeto inicial



12. COLOCAD LOS PERSONAJES

Cada jugador pone la figura del personaje que ha elegido en la casilla inicial del tablero indicada en el reverso de su hoja de personaje.



Hoja de personaje (reverso)



13. ROBAD CARTAS DE HABILIDAD*

Empezando por el jugador a la izquierda del jugador activo y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador, excepto el activo, roba 3 cartas de Habilidad a su elección que pertenezcan al conjunto de Habilidades de su personaje. El jugador activo empieza la partida sin cartas en la mano.



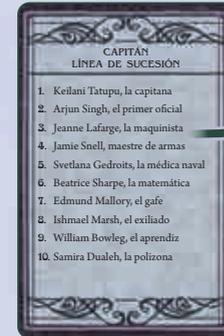
William Bowleg elige robar 2 cartas de Saber y una de Voluntad para su mano inicial.

14. CREA EL MAZO DE ESCALAS

Baraja las cartas de Escala y dale el mazo y la carta de Rol de Capitán al jugador que haya elegido al personaje que esté más alto en la línea de sucesión del Capitán (la lista aparece en el reverso de la carta de Rol de Capitán).



Cartas de Escala



Carta de Rol de Capitán



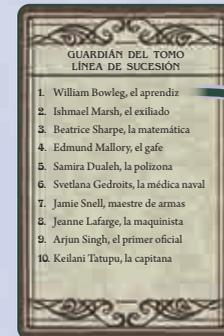
Ejemplo de personajes usados en una partida de 3 jugadores

15. CREA EL MAZO DE HECHIZOS

Baraja las cartas de Hechizo y dale el mazo y la carta de Rol de Guardián del tomo al jugador que haya elegido al personaje que esté más alto en la línea de sucesión del Guardián (la lista aparece en el reverso de la carta de Rol de Guardián del tomo).



Cartas de Hechizo



Carta de Rol de Guardián del tomo



Ejemplo de personajes usados en una partida de 3 jugadores

16. CREA EL MAZO DE LEALTAD*

Crea el mazo de Lealtad con las cartas de Lealtad indicadas a continuación, según el número de jugadores.

NÚMERO DE JUGADORES	3	4	5	6
CARTAS DE LEALTAD DE HÍBRIDO	1	1	2	2
CARTAS DE LEALTAD DE SECTARIO	0	1	0	1
CARTAS DE LEALTAD DE HUMANO	5	6	8	9



Contenido del mazo de Lealtad para una partida de 3 jugadores

17. REPARTE LAS CARTAS DE LEALTAD*

Baraja el mazo y reparte 1 carta boca abajo a cada jugador. Los jugadores miran simultáneamente sus cartas de Lealtad y, cuando todos hayan acabado, ponen sus cartas de Lealtad boca abajo en su zona de juego.

*Los pasos 13, 16 y 17 difieren de los de la preparación del cuaderno Aprende a jugar. Para tu primera partida, sigue las instrucciones de preparación de ese documento.

ÍNDICE

Este índice hace referencia a los números de los párrafos, en lugar de los de las páginas. Los números que aparecen después de cada entrada se corresponden con los números de párrafo del glosario.

- A**
a continuación, 8.9
Abismo, 1.0
acciones, 2.0
 humano, 2.2
 atacar, 5.0
 capacidades de acción, 9.0
intercambiar Objetos, 2.6
mover, 2.3
rescatar a un Pasajero, 41.7
usar una casilla, 2.8
 traidor revelado, 2.9
atacar, 5.0
 capacidades de acción, 9.0
derrotar a un Pasajero, 2.12
mover, 2.10
activaciones, 3.0
 icono de activación, 14.21
 Madre Hidra, 3.5
 en el Abismo, 3.8
 Padre Dagón, 3.9
 en el Abismo, 3.12
 profundos, 3.13
 solo en el Abismo, 3.18
adyacencia, 4.0
Almas, 47.0
arriesgar un Pasajero, 41.4
atacante, 5.3
 valor de dificultad, 54.2
atacar, 5.0
 resolver, 5.2
avanzar en un medidor, 37.1
- B**
Bodega de carga, 9.3
- C**
Calabozo, 6.0
 cartas de Habilidad, 6.12, 6.13
 movimiento, 6.4
 Objetos, 6.6
 paso de mitos, 6.7
 pruebas de Habilidad, 6.5
 Roles, 6.2
Camarote del capitán, 9.3
capacidad de revelación, 7.0
capacidades, 8.0
 a continuación, 8.9
 capacidad de revelación, 7.0
 interpretar, 8.1
 límite, 8.10
 luego, 8.9
 mirar, 8.7
 no puedes, 8.3
 obtener capacidades, 8.11
 orden de resolución, 8.13
 puedes, 8.4
 segunda persona, 8.2
 si es posible, 8.8
 vaya a, 8.6
 volver a tirar, 21.2
 X para Y, 8.5
capacidades de acción, 9.0
Capilla, 9.3
Capitán, 51.5
 Ver también «Roles»
cartas
 caos, 36.0
 capacidades, 8.0
 Escala, 10.0
 Habilidad, 11.0
 Hechizo, 12.0
 Lealtad, 13.0
 Mejoras, 15.6
 Mitos, 14.0
 Objeto, 15.0
 Proeza, 16.0
 Rol, 51.0
cartas de Fuerza, 11.0
cartas de Habilidad, 11.0
 capacidades, 11.4
 cartas de Traición, 17.0
 en el Calabozo, 6.12, 6.13
cartas de Influencia, 11.0
cartas de Mitos, 14.0
 crisis, 14.7
 crisis con decisión, 14.11
 crisis combinadas, 14.18
 crisis de prueba de habilidad, 14.14
de un personaje específico, 14.4
 icono de activación, 14.21
 icono de medidor de avance, 14.25
 verde, 14.4
cartas de Objeto, 15.0
 capacidades, 15.3
 en el Calabozo, 6.6
 Mejoras, 15.6
cartas de Observación, 11.0
cartas de Proeza, 16.0
cartas de Saber, 11.0
cartas de Traición, 17.0
 Ver también «cartas de Habilidad»
cartas de Voluntad, 11.0
casillas, 18.0
 adyacencia, 4.0
 Calabozo, 6.0
 capacidades, 9.0
 casillas de barco, 18.8
 casillas de cubierta, 18.12
 casillas interiores, 18.17
 casillas de agua, 18.2
 Enfermería, 25.0
 flechas de movimiento, 29.0
 popa, 44.0
 proa, 45.0
 usar capacidades, 9.3
casillas de agua, 18.2
 popa, 44.0
 proa, 45.0
casillas de barco, 18.8
 usar capacidades, 9.3
casillas de cubierta, 18.12
casillas interiores, 18.17
 usar capacidades, 9.3
Combustible, 47.0
Comida, 47.0
componentes limitados, 19.0
conjunto de Habilidades, 20.0
cordura, 47.0
crisis, 14.7
 crisis combinadas, 14.18
 crisis con decisión, 14.11
 crisis de prueba de habilidad, 14.14
de un personaje específico, 14.4
- D**
datos, 21.0
 orden de resolución, 8.14
 volver a tirar, 21.2
- E**
efecto de éxito, 46.,8
efecto de fallo, 46.8
enemigos, 24.0
Enfermería, 25.0
 cartas de Habilidad, 25.1
 movimiento, 25.2
estructura del turno, 26.0
 humano
 paso de acción, 26.5
 paso de descartar, 26.7
 paso de mitos, 26.6
 paso de recibir habilidades, 26.4
 traidor revelado, 26.9
 paso de acción, 26.11
 paso de descartar, 26.12
 paso de recibir habilidades, 26.10
éxito parcial, 46.8
- F**
fase de despertar, 27.0
fin de la partida, 28.0
flechas de movimiento de profundos, 29.0
- G**
Galera, 9.3
ganar la partida, 40.0
Guardián del tomo, 51.10
 Ver también «Roles»
- H**
Habilidades antagónicas, 30.0
Habilidades propicias, 31.0
híbrido, 13.3
 objetivos, 40.5
 Ver también «traidores revelados»
humanos, 32.0
 acciones, 2.2
 objetivo, 40.3
- I**
información pública, 33.0
intercambiar Objetos, 2.6
- J**
jugador, 34.0
- L**
Lanzamiento, 37.12
límite, 8.10
límite de mano, 35.0
Llegada, 37.8
luego, 8.9
- M**
Madre Hidra
 activación, 3.5
 Mover 3.7:
 Ver también «monarcas»
mazo
 Ver también «cartas», «mazo agotado»
mazo agotado
 cartas de Habilidad, 11.2
 cartas de Hechizo, 12.2
 cartas de Mitos, 14.6
 cartas de Objeto, 15.4
 mazo de caos, 36.2
mazo de caos, 36.0
medidor de Ritual, 37.9
medidor de Viaje, 37.4
medidores de avance, 37.0
medidor de Ritual, 37.9
medidor de Viaje, 37.4
 icono de medidor de avance, 14.25
Mejoras, 15.6
mirar, 8.7
monarcas, 38.0
monstruos, 39.0
 activación, 3.0
 poner, 43.0
mover
 adyacencia, 4.0
 en el Calabozo, 6.4
 en la Enfermería, 25.2
 humano, 2.3
 Madre Hidra, 3.7
 Padre Dagón, 3.11
 profundos, 3.17
 traidor revelado, 2.10
- N**
no puedes, 8.3
- O**
objetivo del juego, 40.0
objetivos de los híbridos, 40.9
objetivo de los humanos, 40.3
objetivos de los profundos, 40.5
objetivos del sectario, 40.10
orden de resolución, 8.13
- P**
Padre Dagón
 activación, 3.9
 Mover 3.11:
 Ver también «monarcas»
Pasajeros, 41.0
 arriesgar, 41.4
 derrota, 41.8
 rescate, 41.7
paso de acción
 humano, 26.5
 traidor revelado, 26.11
paso de descartar
 humano, 26.7
 traidor revelado, 26.12
paso de mitos, 26.6
 en el Calabozo, 6.7
 Ver también «cartas de Mitos»
paso de recibir habilidades
 en el Calabozo, 6.12
 en la Enfermería, 25.1
 humano, 26.4
 traidor revelado, 26.10
- perder la partida, 40.0**
personajes, 42.0
 carta de Mitos, 14.4
poner, 43.0
popa, 44.0
preparación, página 20
proa, 45.0
Profundos
 activación, 3.13
 atacar a humanos, 3.14
 componentes limitados, 19.2
 Daño, 3.16
 derrota, 23.5
 movimiento, 3.17
 objetivos, 40.5
 Pasajeros, 2.15
 poner, 43.0
pruebas de Habilidad, 46.0
 en el Calabozo, 6.5
 Habilidades antagónicas, 30.0
 Habilidades propicias, 31.0
 orden de resolución, 8.15
 valor de dificultad, 54.0
puedes, 8.4
Puente de mando, 9.3
- Q**
quedarse sin cartas
 Ver «mazo agotado»
- R**
rasgos, 15.5
recursos, 47.0
 reducir a cero, 28.0
reiniciar medidor, 37.3
reparar, 48.0
rescatar a un Pasajero, 41.7
retirar de la partida, 49.0
retroceder en medidor, 37.2
revelarse como traidor, 50.0
Roles, 51.0
 Capitán, 51.5
 en el Calabozo, 6.2
 Guardián del tomo, 51.10
 perder, 51.3
- S**
Sala de calderas, 9.3
sectario, 13.4
 objetivos, 40.10
 Ver también «traidores revelados»
segunda persona, 8.2
si es posible, 8.8
- T**
traidores, 52.0
 revelado, 53.0
 revelarse como traidor, 50.0
traidores revelados, 53.0
 acciones, 2.9
- V**
valor de dificultad, 54.0
atacante, 5.3
cartas de Habilidad, 46.3
defensor, 5.4
vaya a, 8.6
volver a tirar, 21.2
- X**
X para Y, 8.5