

# ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

## LA FIESTA DEL VALLE DE LA CICUTA

Expansión de investigadores

### En el bosque

*“Se despertó en mí cierto temor que fue tomando consistencia, debido tal vez a la rareza de mi estirpe, al frío de la noche o al silencio impresionante de la vieja ciudad de costumbres extrañas.”*

– H. P. Lovecraft, *El ceremonial*

La expansión de investigadores *La fiesta del Valle de la Cicuta* contiene un nuevo conjunto de investigadores y cartas de Jugador que se pueden usar para crear o potenciar mazos de investigador para cualquier escenario o campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

### Icono de la expansión

Las cartas de la expansión de investigadores *La fiesta del Valle de la Cicuta* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



### Reglas adicionales y aclaraciones

#### Fichas de Bendición y de Maldición

Esta expansión contiene dos tipos de fichas de Caos: las fichas de Bendición (☞) y las fichas de Maldición (☜). Por defecto, la bolsa de caos no contiene ninguna ficha ☞ o ☜. Sin embargo, los efectos de algunas cartas pueden añadir estas fichas a la bolsa de caos o retirarlas de ella.



Ficha de Bendición (☞)



Ficha de Maldición (☜)

- ☉ Las fichas ☞ reveladas durante una prueba de habilidad tienen los siguientes efectos: “+2. Revela otra ficha. En lugar de devolver esta ficha a la bolsa de caos, devuélvela a la reserva de fichas.”
  - ☞ En ningún momento puede haber más de 10 fichas ☞ en total en la bolsa de caos o selladas en cartas en juego.
- ☉ Las fichas ☜ reveladas durante una prueba de habilidad tienen los siguientes efectos: “-2. Revela otra ficha. En lugar de devolver esta ficha a la bolsa de caos, devuélvela a la reserva de fichas.”
  - ☞ En ningún momento puede haber más de 10 fichas ☜ en total en la bolsa de caos o selladas en cartas en juego.
- ☉ Las fichas ☞ o ☜ reveladas fuera de una prueba de habilidad no tienen ningún efecto en sí salvo que lo indique el efecto de una carta.

## Indicador de bendición y maldición

Esta expansión incluye un indicador para llevar la cuenta de la cantidad de fichas de Bendición y de Maldición que hay en la bolsa de caos en cada momento.



Al jugar con cartas que añadan fichas de Bendición (☩) o de Maldición (☪) a la bolsa de caos, gira los diales del indicador para reflejar la cantidad actual de cada tipo de ficha que haya en la bolsa de caos.

## Escurridizo

“Escurridizo” es una capacidad de palabra clave que aparece en algunos Enemigos de esta expansión. Los Enemigos Escurridizo representan Enemigos que quieren evitar a los investigadores para sobrevivir o para alcanzar sus objetivos.

Si un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Escurridizo ataca o es atacado, después de que se resuelva ese ataque, ese Enemigo deja de estar enfrentado a todos los investigadores, se mueve a un Lugar conectado (sin investigadores si es posible) y se agota.

🌀 Este efecto tiene lugar tanto si el Enemigo estaba enfrentado al investigador atacante como si no lo estaba.

## Enlazada

Las cartas con la palabra clave Enlazada tienen un vínculo con otra carta de Jugador. No tienen nivel y, por lo tanto, no están disponibles como opciones al crear tu mazo. En lugar de eso, la carta a la que está enlazada (indicada entre paréntesis junto a esta palabra clave) traerá la carta enlazada a la partida.

Si tu mazo contiene una carta que trae una o más cartas enlazadas, dichas cartas enlazadas deben ponerse aparte al comienzo de cada partida.

Si una Debilidad con la palabra clave Enlazada se añade al mazo, mano, zona de amenaza o zona de juego de un investigador, no sigue formando parte del mazo de ese investigador durante el resto de la campaña (a diferencia de otras Debilidades). Comienza cada partida puesta aparte con las demás cartas Enlazada de ese investigador.

*Por ejemplo: Tanto el Sirviente de latón como el Guardián de la llave tienen la palabra clave “Enlazada (Sello de los arquetípicos)”. Esto significa que cada una de esas cartas está enlazada a la carta Sello de los arquetípicos. Ni el Sirviente de latón ni el Guardián de la llave tienen nivel y, por lo tanto, no están disponibles como opción para incluirlos en tu mazo al crearlo. Sin embargo, el Sello de los arquetípicos puede invocar cualquiera de esas cartas cuando es jugado. Por eso, un jugador que tenga el Sello de los arquetípicos en su mazo deberá poner aparte el Sirviente de latón y el Guardián de la llave al comienzo de cada partida. Estas cartas no son parte del mazo de ese investigador y no cuentan para su tamaño de mazo.*



## Preguntas frecuentes

Como Kate Winthrop, ¿puedo gastar pistas que coloque en mis Apoyos?

Sí. Kate Winthrop controla todas las pistas colocadas en Apoyos que controle y puede gastar o retirar esas pistas como cualquier otro investigador. Por ejemplo, puede gastar pistas que estén en sus Apoyos para hacer avanzar el mazo de Acto, o colocar pistas de esos Apoyos en su Lugar cuando revela su Debilidad característica, Experimento fallido. Ten en cuenta que, debido a la capacidad **Obligado** de Kate, cuando un Apoyo que controles y tenga pistas deje el juego, debes colocar esas pistas en tu Lugar.

Como Alessandra Zorzi, cuando resuelvo la capacidad **Negociar** de Cautivar, ¿Obtendría Elegante ? ? ? si está asignada a una acción de investigar o de evitar?

Sí. Esa acción sigue contando como negociar en lo relativo a los efectos de cartas.

Como Hank Samson, ¿puedo activar mi capacidad cuando un efecto me derrota directamente? Por ejemplo, si un efecto de juego especifica algo como "cada investigador queda derrotado" o si juego "¡Nos veremos en el infierno!" (El Fantasma de la Verdad 189).

No. La capacidad de Hank Samson sólo se activa cuando fueses a ser derrotado específicamente por daño o por horror.

Cuando intercambio a Hank Samson por su carta de Investigador Enlazada **Decidido**, ¿su carta **Decidido** entra en juego con traumas físicos o mentales?

No. Los traumas físicos y mentales se asignan como daño y horror únicamente durante el segundo paso de la preparación.

Si una carta "mueve daño y/u horror" a otra carta, ¿puedo mover daño y/u horror a una carta que no tenga valores de salud o de cordura?

No, no puedes. La carta objetivo debe tener un valor de salud o de cordura para poder asignarle daño u horror respectivamente.

¿Qué se hace al reponer?

Cuando se cumple la condición para reponer un Apoyo, coloca la cantidad indicada de usos en él, hasta su valor de usos (x) pero sin superarlo.

¿Cuentan las fichas y como "fichas con símbolo" en lo relativo a efectos de cartas?

Sí que cuentan.

Al intercambiar Ojos de Valusia con Hoja de Yoth, ¿ocupan por un instante 2 espacios arcanos y 2 espacios de mano?

Ojos de Valusia se intercambia simultáneamente con Hoja de Yoth. Durante el proceso, ocupan los mismos espacios arcanos y de mano.

© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM® & © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

¿Puedo usar Coordinación ojo-mano para resolver la capacidad del Microscopio sin gastar ninguna acción?

No. Coordinación ojo-mano sólo te permite obviar el primer coste al activar una capacidad de un Apoyo **Herramienta** o **Arma**. Sigues teniendo que pagar cualquier coste adicional de esa capacidad, lo que puede incluir gastar acciones adicionales.

## Créditos

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Josiah "Duke" Harrist con Michael Boggs, Nicholas Kory y MJ Newman

**Producción:** Molly Glover con Eric Stanton

**Edición:** Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta

**Revisión:** Alyssa Barringer

**Traducción:** Sergio Hernández

**Revisión al español:** Moisés Busanya

**Especialista de reglas de juego:** Alex Werner

**Jefe de diseño de juego:** Colin Phelps

**Revisión de la historia de Arkham Horror:** Kara Centell-Dunk, Ryann Collins y Philip D. Henry

**Revisión cultural y de sensibilidad:** Zhui Ning Chang, James Mendez Hodes y los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG

**Directora creativa de historia y ambientación:** Katrina Ostrander

**Diseño gráfico de la expansión:** Joseph D. Olson

**Gestión de diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Ilustración de portada:** Mauro Dal Bo

**Dirección artística:** Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Especialista de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Gestión de producción:** Justin Anger and Austin Litzler

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**Director de operaciones del estudio:** John Franz-Wichlacz

**Director de estrategia de producto:** Jim Cartwright

**Diseñador de juego ejecutivo:** Nate French

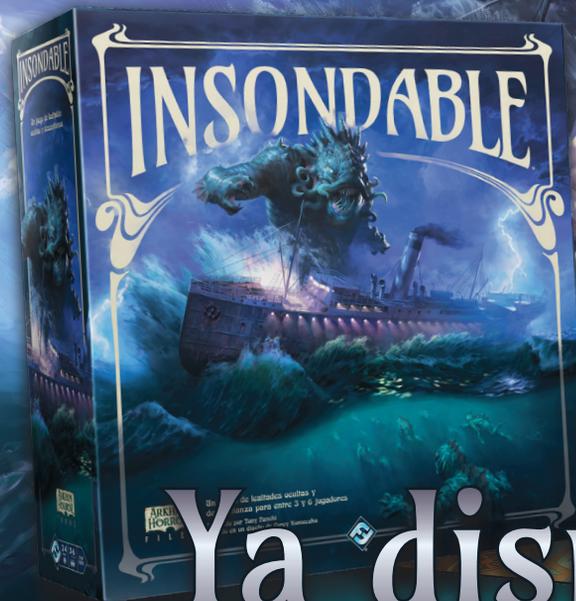
**Jefe del estudio:** Chris Gerber

## Pruebas de juego

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Rhylic Colby, Ernie Cottrell, Shelley Danielle, Alice Ding, Michael Feldman, Sam Fuhrman, Bradley 'Pax' Galbraith, Richard Harris, Grace Holdinghaus, James Howell, Josh Jones, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Casey Lent, Kenny Ling, Josh McCluey, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Davi Paulino, Jamie Perconti, Chad Reverman, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Aaron Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon, Ben Wiebracht, Ben Wilkinson y Jonathan Yasosky



# INSONDABLE



Ya disponible  
[fantasyflightgames.es](http://fantasyflightgames.es)

