LIBRO DE REGLAS

CTHULHU

DEATH MAY DIE

MIEDO A LO DESCONOCIDO

SUMARIO

CONTENIDO 2
RESUMEN 4
- EPISODIOS 5
- PRIMIGENIOS 5
- TABLERO DE LA HISTORIA 6
- CARTAS DE DESCUBRIMIENTO 6
- CARTAS DE MITOS 7
- ENEMIGOS 7
- INVESTIGADORES 8
  - Estrés 8
  - Heridas 8
  - Capacidades 8
  - Cordura 8
- PIEZAS DE TABLERO Y ESPACIOS 9

PREPARACIÓN 10
DADOS Y TIRADAS 11
- DADOS DE BONIFICACIÓN 11
- AUMENTAR EL ESTRÉS PARA REPETIR TIRADAS 11
- MODIFICAR LAS TIRADAS 11
- APLICAR LOS RESULTADOS 12

SECUENCIA DEL TURNO 13
- 1. REALIZAR TRES ACCIONES 13
  - Acciones sin coste 13
  - Acciones especiales 13
  - Mover 13
  - Atacar 14
  - Descansar 14
  - Intercambiar 14
  - Acciones del Episodio 15
- 2. ROBAR 1 CARTA DE MITOS 15
  - Invocación del Primigenio 15
  - Efectos especiales 15
  - Invocar a enemigos 15
- 3. ¡INVESTIGAR O LUCHAR! 16
  - Defenderse de los enemigos 17
- 4. RESOLVER EL FINAL DEL TURNO 17
  - 1. Efectos de final del turno 17
  - 2. ¡Fuego! 17
  - 3. Comprobar la pila de descarte de Mitos 18
  - 4. Comprobar la Invocación del Primigenio 18
  - 5. Efectos de final del turno del Primigenio 18

MUERTE DE UN INVESTIGADOR 19
INTERRUMPIR EL RITUAL 19
LUCHAR CONTRA EL PRIMIGENIO 19
COMPONENTES LIMITADOS 20
RESOLVER EMPATES Y AMBIGÜEDADES 20
COMPROBAR DISTANCIAS 20
FINAL DE LA PARTIDA 20
REGLAS DE LO DESCONOCIDO 21
- CONCEPTOS ADICIONALES 21
  - Marcador de Monstruo desconocido 21
  - Monstruos desconocidos 21
  - Cartas de Mitos desconocidos 21
  - Reliquias desconocidas 21
  - Preparación adicional 22
  - Reglas adicionales 22

AJUSTAR LA DIFICULTAD 23
VADEMÉCUM DE LAS CAPACIDADES 24
TRASFONDO DE LOS EPISODIOS 25
ÍNDICE 27
CRÉDITOS 27
RESUMEN DE LAS REGLAS 28

CONTENIDO

Tablero de la historia

Marcador de Monstruo desconocido de doble cara

23 cartas de Monstruos desconocidos

16 piezas de tablero de doble cara

8 cartas de Locura

12 cartas de Reliquia desconocida

3 dados normales

5 dados de bonificación

4 cartas de Mitos desconocidos

5 peanas coloreadas

30 marcadores de tentáculos

57 FICHAS

26 fichas de Herida

3 fichas de Portal

1 ficha de Progresión

4 fichas de Lugar al azar

12 fichas de Fuego

2 fichas de Escalera

2 fichas de Túnel

6 fichas de Capacidad de nivel 1

1 ficha de Espacio inicial

CAJA DE PRIMIGENIO: TSATHOGGUA

CAJA DE PRIMIGENIO: AZATHOTH

6 CAJAS DE EPISODIOS

Su contenido se muestra en la parte trasera de cada caja.

10 Investigadores

10 tableros de Investigador

18 monstruos

10 Sectarios

Ghast — Hombre Serpiente

Pescador del Exterior — Gyaa-Yothn — Gug — Lo innombrable — Dhole

La locura nos pisa los talones: paciente, susurrante, insidiosa.

Sin embargo, entre aquellos que recorren esta quimérica senda, que caminan en la linde entre escuchar y ansiar, aún se percibe una leve esperanza para la humanidad. Las sectas no se percatan de la oportunidad que nos brindan: un defecto mortal en sus amos inmortales.

Escuchad con atención las siseantes palabras que horadan vuestra razón y escarbad más allá de las risas desquiciadas y la rabia salvaje que os provocarán. Descubrid la debilidad, interrumpid los rituales y demostrad a esos dioses primigenios que incluso la muerte puede morir.

RESUMEN

Al inicio de cada partida, los jugadores escogen una caja de Episodio y una caja de Primigenio para combinar sus componentes. El Episodio aporta la disposición del tablero y el Ritual que están intentando interrumpir (junto con cómo interrumpirlo), además de las habilidades de los monstruos presentes en la partida. La caja de Primigenio aporta el monstruo final con el que se enfrentarán y sus propios desafíos, así como sus secuaces especiales.

En ***Cthulhu: Death May Die – Miedo a lo desconocido***, de 1 a 5 jugadores controlarán a Investigadores y cooperarán para ganar o perder la partida juntos. El objetivo es siempre el mismo en todas las partidas: interrumpir el Ritual y, a continuación, matar al Primigenio.

¿Dominas las reglas de ***Death May Die***? En tal caso, puedes pasar directamente a la página 21 para consultar el nuevo contenido y las nuevas reglas de ***Miedo a lo desconocido***.

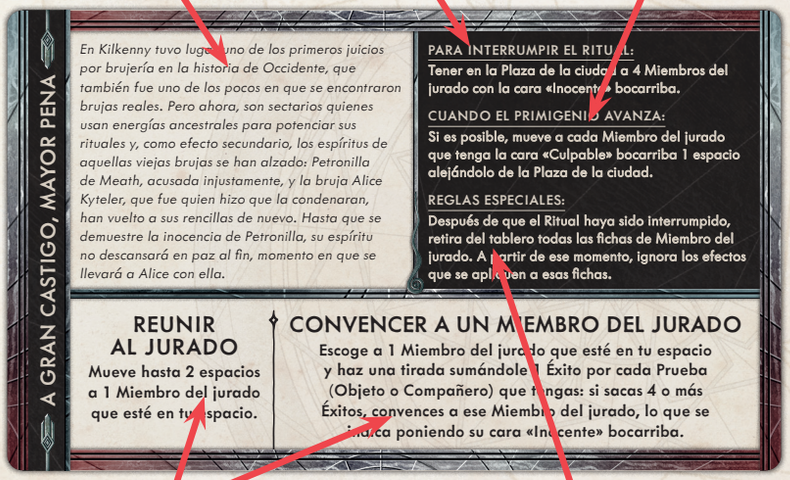
EPISODIOS

Cada Episodio tiene sus propias cartas de Episodio, Mitos y Descubrimiento, así como fichas especiales.

Texto de ambientación que debe leerse al inicio del Episodio.

Cómo interrumpir el Ritual y hacer al Primigenio vulnerable a los ataques.

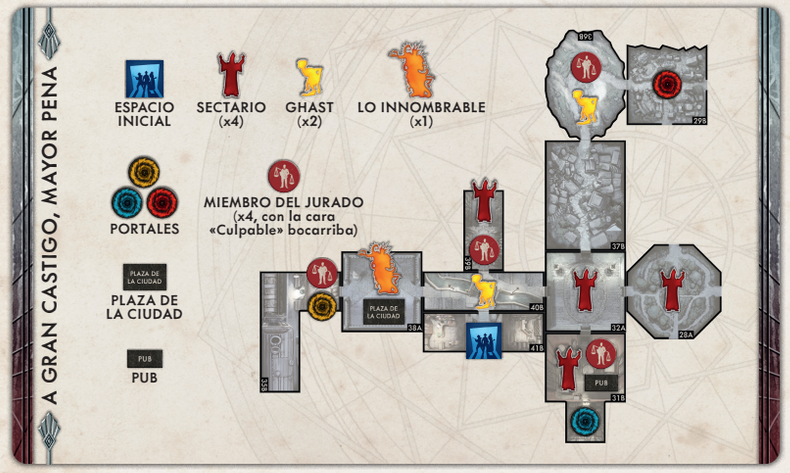
Qué ocurre cuando el Primigenio avanza a lo largo de su medidor (el medidor se explica en la página siguiente).



Dos acciones especiales que los Investigadores pueden realizar durante este Episodio.

Reglas adicionales que deben seguirse durante este Episodio en concreto.

El reverso de cada carta de Episodio muestra cómo preparar el Episodio. Esto se explica con más detalle en las páginas 9 y 10.

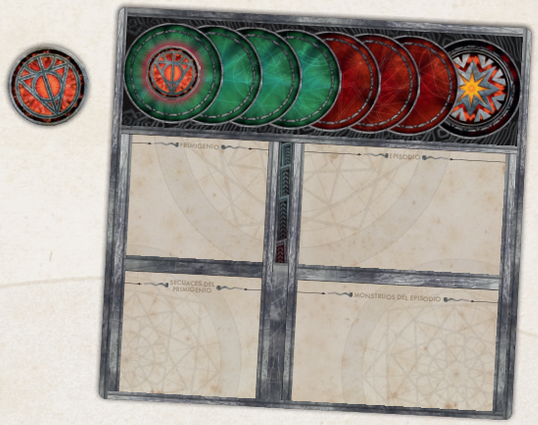


PRIMIGENIOS

Cada Primigenio viene con su propio elenco de Sectarios y monstruos, sus propias cartas de Mitos con las que complicar las cosas a los Investigadores y cartas de Primigenio en diferentes Etapas que irán revelándose a medida que la partida se desarrolle. Los Investigadores no pueden Atacar al Primigenio hasta que el Ritual sea interrumpido, ¡ni siquiera aunque ya se haya invocado en el tablero!

TABLERO DE LA HISTORIA

El tablero de la historia, que se usa en todas las partidas, es donde se centraliza toda la información.



El medidor de la Invocación muestra la progresión del Primigenio a medida que se manifiesta en nuestro mundo. La figura del Primigenio empieza en la parte izquierda del medidor y avanza hacia la derecha. Cuando entre en la primera casilla roja, será invocado (aunque se invocará antes si el Ritual es interrumpido). Después de que el Primigenio haya sido invocado en nuestro mundo, la ficha de Progresión se colocará en el medidor y avanzará por él en lugar de la figura. ¡Si la ficha de Progresión llega al final del medidor, el Primigenio habrá subyugado el mundo y los Investigadores habrán perdido!

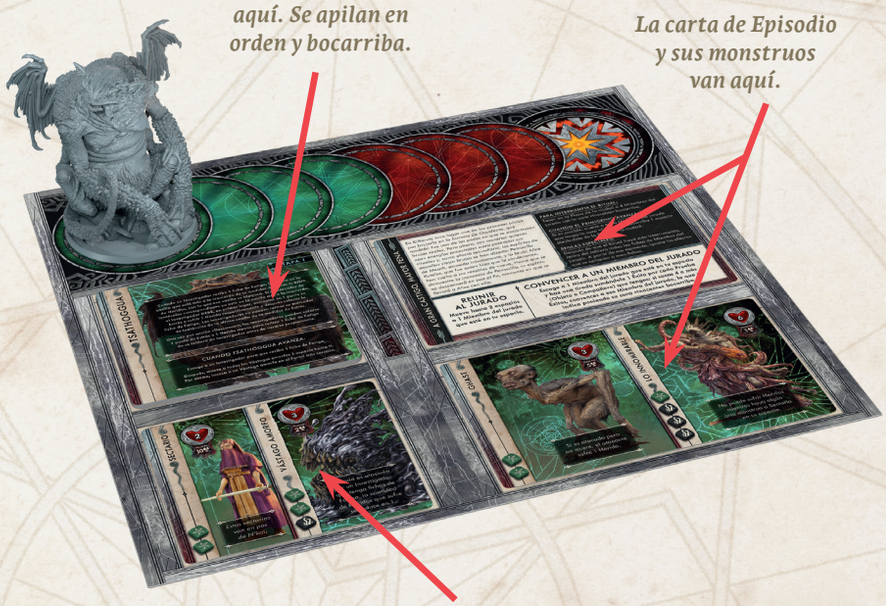
CARTAS DE DESCUBRIMIENTO

Cada Episodio tiene 15 cartas de Descubrimiento, las cuales incluyen Objetos, Compañeros y Estados que pueden ayudar o entorpecer a los Investigadores. La mayoría de las cartas de Descubrimiento pueden reclamarse cumpliendo los requisitos indicados en la sección central de las cartas. Los Investigadores reclaman o bien la parte izquierda, o bien la parte derecha de las cartas y solapan con su tablero de Investigador las cartas reclamadas de manera que solo se vea la parte adecuada. Las cartas de Descubrimiento se explican con más detalle en la página 16.

Si no se especifica cuándo un jugador puede usar el efecto de una carta de Descubrimiento, es que puede usarlo en cualquier momento de su turno. Sin embargo, no puede usarse mientras se está resolviendo otra carta o efecto, ni durante una tirada.

Las 4 cartas de Etapa del Primigenio van aquí. Se apilan en orden y bocarriba.

La carta de Episodio y sus monstruos van aquí.



Los secuaces del Primigenio van aquí: los Sectarios y un monstruo especial.

CARTAS DE MITOS

Las cartas de Mitos controlan los horrores que pueblan todas las partidas, por lo que los jugadores llegarán a odiarlas. La mitad de las cartas de Mitos de una partida procede de la caja de Episodio y la otra mitad procede de la caja de Primigenio.

En cada turno, después de realizar sus acciones, el jugador activo robará 1 carta de Mitos: algunas moverán o invocarán enemigos, otras volverán locos a los Investigadores, y también las hay que no son tan agradables. Las cartas de Mitos se explican con más detalle en la página 15.

La mayoría de las cartas de Mitos muestran un símbolo de Invocación del Primigenio. Cuando haya 3 símbolos de Invocación en la pila de descarte de Mitos, el Primigenio avanzará por el medidor de la Invocación (consultar la página 18).

ENEMIGOS

El término «enemigos» se refiere a los Sectarios, los monstruos y el Primigenio (una vez se ha invocado en el tablero). **Cualquier enemigo que no sea un Sectario o el Primigenio es un «monstruo»**. Todo lo que se refiera a los Sectarios afecta únicamente a los Sectarios, mientras que todo lo que se refiera a los monstruos afecta únicamente a los monstruos, y todo lo que se refiera al Primigenio afecta únicamente al Primigenio.

Las cartas de los enemigos muestran su Vida, los dados que usan cuando atacan y una habilidad especial que puede entrar en efecto bajo diferentes circunstancias. Además, las cartas también indican la cantidad total de figuras que deberían estar disponibles en la reserva. Si un Episodio usa monstruos concretos, todas sus figuras que no estén presentes en la preparación se mantienen en reserva, listas para ser invocadas.

INVESTIGADORES

Cada Investigador tiene un tablero con un medidor de Heridas, un medidor de Estrés, un medidor de Cordura y tres capacidades. Todo ello se controla con marcadores de tentáculos de plástico del color escogido para el Investigador. También hay espacios a la derecha y a la izquierda del tablero para insertar las cartas de Descubrimiento reclamadas. No hay un límite a la cantidad de cartas que un Investigador puede reclamar.

ESTRÉS

El Estrés se usa para intentar forzar que las situaciones se resuelvan a favor del Investigador. Los jugadores siempre pueden aumentar el Estrés de su Investigador para repetir la tirada de 1 dado que acaben de tirar. Además, muchas cartas de Descubrimiento requieren que los Investigadores aumenten su Estrés para poder reclamarlas. Por lo general, la única consecuencia de tener el Estrés al máximo es que el Investigador no puede aumentar más su Estrés, aunque algunos efectos pueden infligirle Heridas en su lugar. Los Investigadores pueden aumentar su Estrés hasta 4 puntos como máximo antes de verse obligados a curarse.

HERIDAS

Si el marcador llega a la calavera que está al final de su medidor de Heridas, el Investigador está muerto (consultar «*Muerte de un investigador*», en la página 19).

NOTA: los Investigadores y los Compañeros no pueden sufrir más Heridas que la Vida que les quede.

CAPACIDADES

Las tres capacidades del Investigador le permiten inclinar las reglas a su favor. La primera empezando por arriba es su capacidad distintiva (es decir, exclusiva de cada Investigador), mientras que las otras dos capacidades proceden de una serie común, de manera que otros Investigadores pueden tener las mismas. Todas las capacidades empiezan en el primer nivel, pero los Investigadores las mejorarán cuando suban de nivel. Algunas capacidades sustituyen a una capacidad de nivel inferior a medida que suben de nivel, mientras que otras se añaden a ella, como se describe en la capacidad en cuestión. La descripción de las capacidades comunes puede consultarse en la página 24.

CORDURA

Cada vez que un Investigador pierde Cordura, el marcador de su medidor de Cordura avanza hacia la derecha. Si el marcador llega a la calavera que está al final del medidor, el Investigador se hunde en la demencia y queda eliminado (consultar «Final de la partida», en la página 20).

El medidor tiene casillas de Umbral de la Locura ( ) que activarán la Locura del Investigador y le subirán de nivel una capacidad. Además, algunas de esas casillas proporcionan al Investigador dados de bonificación permanentes. Cuando (debido a tiradas de dados o cartas de Descubrimiento o de Mitos) un Investigador pierde más Cordura que la que se necesita para llegar al siguiente , el marcador se detiene en el y el resto de Cordura perdida se ignora.

- Conseguir dados de bonificación

Cuatro de las casillas muestran bajo ellas un dado de bonificación verde . Cuando se llega a cada una de ellas, el Investigador añade +1 dado de bonificación a TODAS las tiradas que haga durante el resto de la partida, a excepción de las tiradas que haga contra sí mismo (consultar la página 11).

- Activar Locuras

Cada Investigador recibe 1 carta de Locura al inicio de la partida. Cada vez que el marcador de su medidor de Cordura llega a un , esa Locura se activa, momento en que ha de llevar a cabo los síntomas de la carta. Si varios Investigadores llegan a un al mismo tiempo, activan sus respectivas Locuras en sentido horario empezando por el jugador activo.

- Subir de nivel las capacidades

Cuando el marcador llega a un , después de activar su Locura, el Investigador sube de nivel una de sus capacidades. Para ello, escoge una capacidad y mueve su marcador 1 casilla hacia la derecha.

PIEZAS DE TABLERO Y ESPACIOS

Todas las piezas de tablero tienen doble cara y están etiquetadas con un código que facilita la preparación de la partida.

Los espacios están acotados por muros y entradas.

Algunas piezas de tablero contienen un espacio, mientras que otras contienen dos o tres.

En el tablero, los Investigadores solo pueden atravesar entradas que tengan flechas de conexión en ambos espacios. Si solamente hay una entrada en un lado y nada en el otro lado, o una entrada que lleva fuera del tablero, los Investigadores no pueden atravesarla.

No hay un límite a la cantidad de figuras que pueden ocupar un mismo espacio.

Un espacio está adyacente a otro si están a un espacio de distancia el uno del otro; es decir, si una figura puede moverse entre dos espacios, se considera que esos dos espacios están adyacentes.

Si un efecto permite a un Investigador tratar espacios como si estuvieran adyacentes, se considera que esos espacios solo están adyacentes para ese Investigador y solo cuando lo especifique el efecto (por lo general, durante una acción «Mover»).

Cada mapa tiene tres Portales (rojo, amarillo y azul), que son los lugares en los que se invoca a los enemigos.

Algunos mapas incluyen una Escalera o un Túnel. Los Investigadores pueden moverse desde un espacio que tenga una de estas fichas a un espacio que tenga una ficha idéntica. Los espacios conectados de esta forma se consideran adyacentes a todos los efectos; sin embargo, si una de las fichas se retira del tablero por cualquier razón, los espacios dejan de estar adyacentes.

ESPACIOS SEGUROS

Un espacio es seguro cuando no hay enemigos en él.

PREPARACIÓN

1. Prepara el **tablero de la historia**, las **fichas** y los **dados**.

2. Escoged a un Primigenio. De su caja, coloca la **figura de Primigenio** en la casilla inicial del medidor de la Invocación. Coloca la **carta de Secuaces** en el tablero de la historia. Saca las 8 **cartas de Mitos** y las **fichas**. Coloca en el tablero de la historia, en orden y bocarriba, las **cartas de Etapa del Primigenio**. La Etapa I es la que va encima.

3. Escoged un Episodio. De su caja, sacad las 8 **cartas de Mitos**, las 15 **cartas de Descubrimiento**, la **carta de Episodio** y las **fichas**. Coloca la **carta de Monstruos** en el tablero de la historia.

4. Saca TODAS las figuras de los enemigos que se muestran en las cartas de Secuaces y de Monstruos. El resto de monstruos no se usarán a menos que juguéis con los monstruos desconocidos (consultar la página 21).

5. Prepara el tablero según las instrucciones del reverso de la carta de Episodio, lo que incluye disponer las piezas de tablero y colocar las figuras de los enemigos y las fichas en los espacios indicados. A continuación, dale la vuelta a la carta de Episodio y colócala en el tablero de la historia. Las figuras de Sectario y monstruo que no hayas colocado en el tablero se mantienen en reserva, listas para ser invocadas más adelante.

6. Baraja las 16 cartas de **Mitos** y coloca el mazo resultante bocabajo sobre la mesa.

7. Baraja el **mazo de Descubrimiento** y colócalo bocabajo sobre la mesa.

8. Cada jugador escoge un **tablero de Investigador** y toma su **figura** correspondiente. Todos los jugadores insertan una peana coloreada en su figura para poder recordar qué figura es la suya. Coloca las figuras en el espacio inicial del Episodio.
En una partida EN SOLITARIO, escoge dos Investigadores. Controlarás a ambos alternando sus turnos.

9. Cada jugador coloca los 6 **marcadores de tentáculos** de su color en su tablero de Investigador: 3 en el primer nivel de las capacidades de su Investigador y los otros 3 en la casilla más a la izquierda de los medidores de Heridas, Estrés y Cordura.

10. Baraja las **cartas de Locura**, reparte 1 a cada Investigador y deja aparte el resto. Los jugadores colocan su carta bocarriba cerca de su tablero de Investigador.

11. Escoged al azar al jugador inicial. Ese jugador deja a su alcance el mazo de Mitos y jugará el primer turno.

DADOS Y TIRADAS

En el transcurso de la partida, los jugadores tiran dados para determinar el resultado de algunas acciones y ciertos efectos. Los dados se tiran con más frecuencia cuando se indica a los jugadores que hagan una tirada y cuando un enemigo ataca.

Hacer una tirada

Algunas acciones y cartas de Descubrimiento indican a los jugadores que «hagan una tirada». Cuando los jugadores hacen una tirada, siempre tiran 3 dados negros normales y, además, es posible que puedan añadir dados de bonificación verdes.

Ataques de los enemigos

Para sus ataques, los enemigos tiran una cantidad y un tipo de dados concretos, los cuales se indican en su carta correspondiente.

Tiradas contra ti mismo

Algunos efectos y habilidades requieren «tiradas contra ti mismo». Las tiradas contra un jugador son tiradas en las que cada Éxito es perjudicial para ese jugador. Los ataques de los enemigos y las tiradas por Fuego (consultar la página 17) son ejemplos de «tiradas contra ti mismo».

Cada dado tiene cuatro posibles resultados:

- **Éxito:** significa que el Investigador o el enemigo tienen éxito (o, al menos, parcialmente) en su intento. Si el Investigador está atacando, significa que impacta, mientras que, si es un enemigo el que ataca, significa que impacta a un Investigador. En algunos casos, los jugadores necesitan sacar una cantidad de Éxitos mínima en una sola tirada.

- **Símbolo arcano:** no significa nada a menos que un Investigador tenga una capacidad o una carta que lo utilice.

- **Tentáculo:** ¡demencia! Por cada Tentáculo, el Investigador pierde 1 punto de Cordura; es decir, que mueve el marcador de su medidor de Cordura 1 casilla hacia la derecha.

  IMPORTANTE: los Tentáculos sacados en TODAS las tiradas que haga le cuestan Cordura al Investigador, ya esté atacando, siendo atacado o solo «haciendo una tirada».

- **En blanco:** la mayoría de las veces no tiene efecto.

DADOS DE BONIFICACIÓN

Algunas capacidades y cartas pueden proporcionar a los Investigadores dados de bonificación verdes, tal y como se indica en su descripción. Además, algunas tiradas pueden disponer de dados de bonificación si los Investigadores tienen una capacidad relacionada con ellas. Por último, llegar a ciertos Umbrales de la Locura añadirá dados de bonificación permanentes a TODAS las tiradas de un Investigador, a excepción de las tiradas que haga contra sí mismo.

NOTA: los dados de bonificación no tienen resultado de Tentáculo.

NOTA: no hay un límite a la cantidad de dados normales y de bonificación que pueden añadirse a una tirada. Si a los jugadores les faltan dados, anotan los resultados y tiran otra vez los mismos dados.

NOTA: al tirar dados, los jugadores no tienen la opción de tirar menos dados de los que se les permite tirar, a menos que el efecto sea opcional.

AUMENTAR EL ESTRÉS PARA REPETIR TIRADAS

Después de tirar dados, los jugadores pueden aumentar en 1 punto su Estrés para repetir la tirada de 1 dado e ignorar su resultado original. Los jugadores pueden hacer esto tantas veces como quieran en cualquiera de las tiradas que hagan hasta que lleguen al máximo de su Estrés. Cuando los enemigos les atacan, los jugadores tiran los dados por ellos y también pueden aumentar su Estrés para repetir la tirada de sus dados.

MODIFICAR LAS TIRADAS

Algunos efectos y capacidades pueden aplicarse a las tiradas. A menos que se indique otra cosa, tales capacidades se aplican a TODAS las tiradas que hace un Investigador, incluidas las que haga contra sí mismo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que algunas de esas tiradas son opcionales.

APLICAR LOS RESULTADOS

Cuando un jugador ha terminado de repetir tiradas, cuenta las cantidades de cada resultado que ha sacado. En este sentido, debe tener en cuenta que algunas caras de dado contienen dos resultados y debe asegurarse también de aplicar cualesquiera cambios en los resultados debido a capacidades (por ejemplo, contar los ✶ como Éxitos).

NOTA: si un efecto permite considerar un icono como otro icono (por ejemplo, el efecto de la capacidad «Maestría arcana»), ese icono deja de contar como el icono original a menos que el efecto indique lo contrario. Esto implica que un icono no puede cambiarse mediante dos capacidades diferentes, salvo si una de esas capacidades indica que el icono sigue contando como el original.

A continuación, el jugador aplica los resultados de la tirada de dados en este orden:

1. Usa los Éxitos:

- Si un Investigador está atacando, esos Éxitos son Heridas que sufre su objetivo.
- Si un enemigo está atacando, los Éxitos también son Heridas que sufre su objetivo (normalmente, un Investigador).
- Si una acción o un efecto indica a los jugadores que deben «hacer una tirada», tienen que seguir las instrucciones de esa acción o ese efecto. A veces, deben igualar o exceder la cantidad de Éxitos indicada en la descripción de la acción o el efecto para superar la tirada, mientras que, en otros casos, los jugadores pueden hacer algo por cada Éxito sacado.

Este Episodio permite al Investigador realizar una acción especial. Si está en un espacio donde no hay ningún Sectario, hace una tirada: a continuación, mueve al Sectario más cercano 1 espacio hacia él por cada Éxito sacado en la tirada.

2. Resuelve los efectos:

- Resuelve los efectos que puedan estar asociados al resultado de la tirada.

Por ejemplo, «Si sufre Heridas…», «Si sobrevive a un ataque…» o «Cuando el enemigo muera…».

3. Aplicar los Tentáculos:

- Pierde 1 punto de Cordura (es decir, mueve el marcador de su medidor de Cordura 1 casilla hacia la derecha) por cada Tentáculo que haya sacado.
- Si el Investigador llega a una de las casillas de su medidor de Cordura, deja de mover el marcador (incluso si aún no ha perdido toda la Cordura que tuviera que perder), activa su Locura y sube de nivel una de sus capacidades (consultar «*Cordura*», en la página 8).

SECUENCIA DEL TURNO

1. **Realizar tres acciones**
2. **Robar 1 carta de Mitos**
3. **¡Investigar o luchar!**
4. **Resolver el final del turno**

1. REALIZAR TRES ACCIONES

En su turno, el Investigador activo puede realizar tres acciones y puede realizar la misma acción más de una vez. En cada Episodio hay cuatro acciones disponibles, así como dos acciones que son exclusivas de cada Episodio. Además, algunos efectos ponen a disposición de los jugadores acciones sin coste y especiales.

Algunas acciones solamente pueden realizarse en un espacio seguro. Un espacio seguro es aquel donde no hay enemigos.

ACCIONES SIN COSTE

Algunas capacidades y efectos pueden usarse como acción sin coste. Las acciones sin coste solo pueden usarse durante esta fase del turno, antes o después de otras acciones.

ACCIONES ESPECIALES

Algunas capacidades y efectos pueden usarse como acción especial. Las acciones especiales solo pueden usarse durante esta fase del turno y los jugadores deben gastar una de sus tres acciones para usarlas.

MOVER

El Investigador se mueve hasta 3 espacios. Los Investigadores solamente pueden moverse entre espacios si hay una entrada en ambas piezas de tablero, lo que se indica mediante unas flechas en ambos lados. También pueden moverse entre dos espacios en los que haya una ficha de Escalera o de Túnel.

Cuando los Investigadores salen de un espacio donde hay enemigos, TODOS los enemigos de ese espacio les siguen a su nuevo espacio, incluso aunque haya otros Investigadores en el espacio del que salen. Cuando los Investigadores salen de un espacio donde hay fichas de Fuego, colocan 1 ficha de Fuego de la reserva en su tablero de Investigador por cada ficha que haya en el espacio y dejan donde están las fichas del espacio (consultar «¡Fuego!», en la página 17).

NOTA: a menos que se indique otra cosa, los Investigadores que se mueven mientras no están realizando una acción «Mover» reciben fichas de Fuego y los enemigos también les siguen aunque no sea su turno. La única excepción a esto son los efectos que «sitúan» a un Investigador en otro espacio, en cuyo caso se coloca al Investigador en ese espacio directamente, sin recibir fichas de Fuego y sin que los enemigos le sigan.

EJEMPLO: 1. Mike realiza una acción «Mover» para moverse hasta 3 espacios. En primer lugar, se mueve a un espacio donde hay un Sectario que tiene 1 Herida.

2. Se sigue moviendo y el Sectario lo sigue al nuevo espacio. En el segundo espacio hay 2 fichas de Fuego, pero no hay enemigos.

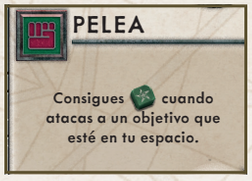
3. Mike termina su acción «Mover» moviéndose a un tercer espacio, donde hay un Pescador del Exterior. De nuevo, el Sectario le sigue, pero, además, está saliendo de un espacio donde hay 2 fichas de Fuego, así que toma 2 fichas de Fuego de la reserva y las coloca en su tablero de Investigador. Ahora está en un espacio donde hay un Pescador del Exterior y el Sectario que lo ha seguido, y además está ardiendo. Una tarde como otra cualquiera, vamos.

ATACAR

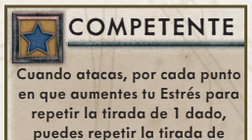
El Investigador escoge como objetivo a un solo enemigo que esté en su espacio y hace una tirada (consultar la página 11): cada Éxito que saque inflige 1 Herida a su objetivo. A continuación, coloca junto a la base de la figura a la que ha atacado tantas fichas de Herida como Heridas le ha infligido. Si la cantidad de Heridas iguala o excede su Vida, muere; en tal caso, se retira su figura del tablero. Hay que tener en cuenta que, aunque el Primigenio esté en el tablero, no se le puede Atacar hasta que el Ritual sea interrumpido (consultar la página 19).

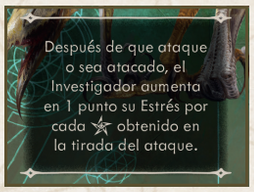
EJEMPLO: 1. Mike realiza una acción «Atacar» para enfrentarse a un Sectario y un Pescador del Exterior. Normalmente, tendría que escoger como objetivo al Sectario O BIEN al Pescador del Exterior, pero su capacidad «Pelea» de nivel 2 le permite escoger como objetivo a TODOS los enemigos que estén en su espacio, así que no tiene que decantarse por uno solo.

2. Toma 3 dados normales (los jugadores siempre toman 3 dados normales cuando hacen una tirada) y 1 dado de bonificación por su capacidad «Pelea».

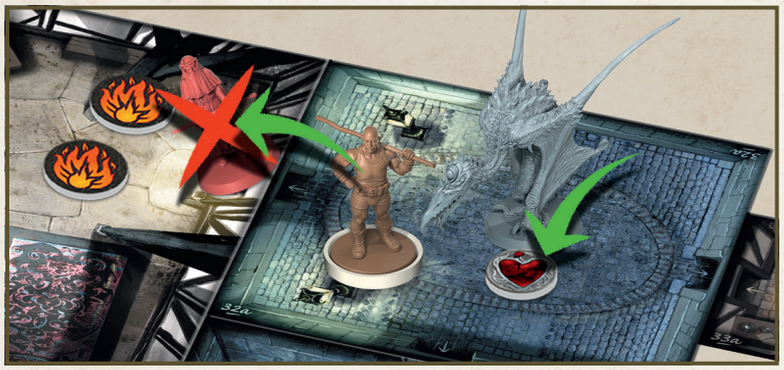


3. Tira los dados y saca 1 resultado en blanco, 1 Éxito + Tentáculo, 1 Tentáculo y 1 Símbolo arcano. Mike no tiene una capacidad que use el Símbolo arcano, así que no tiene efecto; sin embargo, aumenta en 1 punto su Estrés para repetir la tirada del resultado de Símbolo arcano, ya que le haría aumentar en 1 punto su Estrés de todas formas debido a la habilidad especial del Pescador del Exterior, y saca otro resultado en blanco. Además, la capacidad distintiva de Mike, Competente, le permite repetir la tirada de 1 dado adicional, así que podría volver a repetir la tirada del mismo dado, pero decide repetir el resultado en blanco del dado normal ¡y saca 1 Éxito! En ese momento, decide dejar de repetir tiradas.





4. El Sectario puede sufrir 2 Heridas, aunque ya ha sufrido 1, y el Pescador del Exterior puede sufrir 3. Mike tiene 2 Éxitos para repartir como impactos: decide usar 1 para matar al Sectario, así que retira su figura del tablero. Después, usando su capacidad «Pelea», asigna el último impacto al Pescador del Exterior.



NOTA: si no fuera por su capacidad «Pelea», el Investigador habría tenido que infligir todas las Heridas a un solo enemigo (escogido antes de tirar los dados), incluso aunque ello implicara dejar sin efecto las Heridas de más.

5. Por último, Mike pierde 2 puntos de Cordura debido a los Tentáculos que ha sacado. Ahora está dos pasos más cerca de volverse loco.

DESCANSAR (solo en un espacio seguro)

Si el Investigador está en un espacio seguro (es decir, si no hay enemigos con él), puede curarse hasta 3 puntos de Estrés o Heridas en la combinación que prefiera. Esto quiere decir que puede curarse 3 puntos en total, no 3 puntos en cada medidor. Los Investigadores pueden realizar la acción *«Descansar»* más de una vez por turno.

IMPORTANTE: ¡la Cordura no puede curarse descansando!

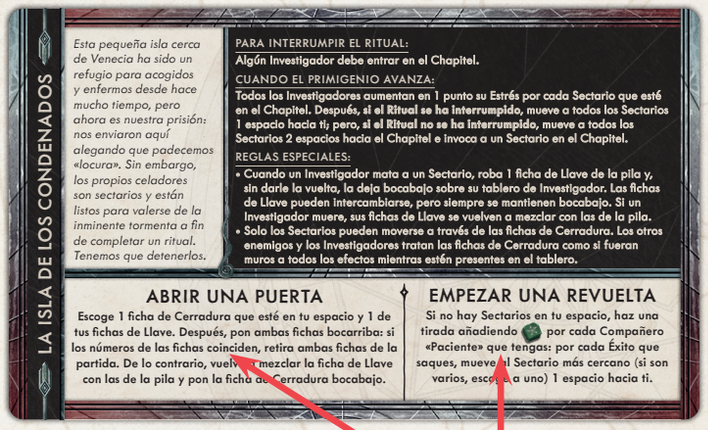
EJEMPLO: con el Estrés al máximo y 1 Herida sufrida, Agatha realiza una acción «Descansar». Podría optar por curarse 1 Herida y 2 puntos de Estrés, pero, en lugar de eso, decide curarse 3 puntos de Estrés y dejarse las Heridas como están.

INTERCAMBIAR

El Investigador activo y todos los Investigadores que estén en su espacio pueden Intercambiar cualquier cantidad de Objetos y Compañeros entre ellos, ya sea darlos o recibirlos. Si bien algunas cartas de Descubrimiento tienen Objetos o Compañeros tanto en la parte izquierda como en la derecha, una carta intercambiada debe mantener descubierta la misma parte que tenía descubierta originalmente. **Los Estados no se pueden intercambiar**.

ACCIONES DEL EPISODIO

Cada Episodio tiene dos acciones exclusivas, las cuales se muestran en la carta de Episodio. Estas acciones funcionan exactamente igual que las acciones normales y ayudarán a los Investigadores a interrumpir el Ritual o a sobrevivir.



Acciones del Episodio

2. ROBAR 1 CARTA DE MITOS

Se roba la primera carta de Mitos del mazo y se resuelve. Después, se coloca bocarriba en la pila de descarte de Mitos.

Las cartas de Mitos pueden tener varios pasos diferentes, los cuales se dividen en tres tipos. Estos pasos deben llevarse a cabo en orden de arriba abajo antes de descartar la carta. Si no es posible llevar a cabo uno de los pasos de la carta, se omite y se pasa al siguiente.

INVOCACIÓN DEL PRIMIGENIO

El símbolo de Invocación del Primigenio no tiene ningún efecto cuando se roba la carta, pero puede provocar que el Primigenio avance por el medidor de la Invocación al final del turno (consultar la página 18). Si la carta tiene este símbolo, hay que asegurarse de que permanece visible cuando sea descartada.

EFECTOS ESPECIALES

Las cartas de Mitos tienen todo tipo de efectos especiales para hacer de la vida un infierno. A menos que se indique otra cosa, esos efectos solamente afectan al Investigador activo e ignorarán a los demás Investigadores. Cualquier decisión que deba tomarse recae sobre el Investigador activo, como escoger cuál de las figuras más cercanas se mueve.

Cuando un efecto mueve a un enemigo hacia un espacio, debe ser movido siguiendo el camino más corto hacia ese espacio: se cuenta la cantidad de espacios que el enemigo se movería siguiendo todos los caminos posibles y se escoge el más corto. Si hay dos o más caminos que son los más cortos, el Investigador activo decide cuál sigue el enemigo. El enemigo siempre debe moverse tanto como pueda hacia su objetivo, pero se detiene al llegar a él.

INVOCAR A ENEMIGOS

Por último, la parte inferior de algunas cartas muestra el color de un Portal y el enemigo concreto que debe invocarse en él. Si la figura correspondiente está disponible en la reserva, se coloca en el espacio indicado; de lo contrario, se omite este paso. Si se indican varios Portales y enemigos, las invocaciones se llevan a cabo en orden y se omiten los Portales que queden si se agotan las figuras.

Esta carta de Mitos tiene un símbolo de Invocación del Primigenio en la parte superior, el cual no tiene ningún efecto al robar la carta, pero se comprobará durante el final del turno.

Esta carta indica que lo primero que hay que hacer es mover a todos los Pescadores del Exterior del tablero 2 espacios hacia el espacio donde esté el Investigador activo. También hay que tener en cuenta que, si el Investigador tiene el Estado «Paranoico», los Pescadores del Exterior se mueven hasta que lleguen a su espacio. Si no hay Pescadores del Exterior en el tablero, este paso se omite.

Por último, se invoca a un Pescador del Exterior en el espacio donde esté el Portal amarillo. Si todas las figuras de Pescador del Exterior ya están en el tablero, este paso se omite.

Esta carta de Mitos tiene un efecto especial que afecta a todos los Investigadores; por tanto, no afecta solamente al jugador cuyo turno está en curso, sino que afecta a todos los jugadores.

NOTA: si un efecto invoca a varios enemigos al mismo tiempo sin especificar un orden (por, ejemplo, «Invoca a un Sectario en cada Portal»), el Investigador activo decide el orden en que se invoca a esos enemigos. Esto es especialmente importante cuando no hay figuras suficientes para invocarlos a todos.

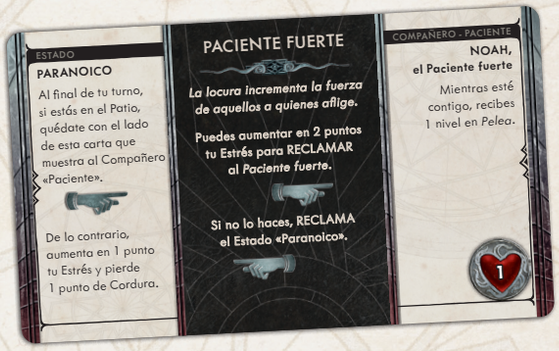
3. ¡INVESTIGAR O LUCHAR!

Esta fase varía en función de si hay enemigos en el espacio del Investigador activo o no los hay.

Si el Investigador activo está en un espacio seguro, INVESTIGA su espacio:

Roba la primera carta del mazo de Descubrimiento y lee en voz alta el texto de la parte central.

Algunas cartas indican que el Investigador debe hacer algo si tiene un Estado o un Compañero determinado, aunque la mayoría ofrece opciones de qué puede hacer el jugador. Algunas cartas tienen como resultado que se RECLAMA a un Compañero, un Objeto o un Estado. «Reclamar» significa que se inserta la carta bajo el tablero de Investigador, con lo que pasa a ser parte del inventario del Investigador o, cuando es un Estado, cambia su estado mental. Si el Investigador no puede o, en el caso de que sea opcional, no quiere Reclamar ninguno de los lados de la carta, esa carta se descarta.



Cuando un jugador roba una carta de Descubrimiento, lee en voz alta el texto de la parte central. La carta que se muestra arriba, por ejemplo, tiene un breve texto descriptivo. A continuación, el jugador tiene la opción de aumentar en 2 puntos el Estrés de su Investigador para Reclamar al Paciente fuerte; pero, si NO PUEDE aumentar en 2 puntos el Estrés o no quiere hacerlo, DEBE Reclamar el Estado «Paranoico».

COMPAÑEROS: las Heridas que sufra un Investigador pueden aplicarse a los Compañeros que tenga en ese momento en lugar de sufrirlas él; sin embargo, de cara a los efectos de las cartas, esto sigue contando como que ha sufrido Heridas. Los Compañeros nunca pueden ser curados: si sus Heridas sufridas igualan la cantidad indicada en su carta, el Compañero se descarta y los beneficios que proporcionaba se pierden inmediatamente. Además, los Compañeros pueden proporcionar a los Investigadores un nivel en una capacidad: si el Investigador en cuestión no tiene esa capacidad, recibe el nivel 1 de esa capacidad (toma la ficha de Capacidad de nivel 1 correspondiente) y la mantendrá mientras ese Compañero esté con él. Si ya tiene esa capacidad, mueve su marcador de nivel 1 casilla hacia la derecha; pero, si pierde a ese Compañero, mueve el marcador de nivel 1 casilla hacia la izquierda.

Noah, el Paciente fuerte, proporciona a los Investigadores un nivel en «Pelea» mientras lo tengan. Además, puede sufrir 1 Herida (que será la que lo mate).

Algunas cartas de Descubrimiento tienen efectos que permiten a los jugadores quedarse con el otro lado de la carta, lo que significa que los jugadores la retiran del extremo de su tablero de Investigador donde esté en ese momento y la insertan bajo el otro extremo. Además, si la carta es un Compañero, se le retiran las Heridas que haya sufrido.

NOTA: si no quedan más cartas en el mazo de Descubrimiento, ya no es posible investigar más.

NOTA: los Investigadores siempre deben investigar si están en un espacio seguro aunque no quieran hacerlo.

Si el Investigador activo no está en un espacio seguro, los enemigos LUCHARÁN con él:

El Investigador activo no roba 1 carta de Descubrimiento: en lugar de ello, cada enemigo que esté en su espacio le atacará (ignorando a cualquier otro Investigador presente) en el orden que decida el jugador que lo controla hasta que todos los enemigos que estén en su espacio y que puedan atacarle lo hayan hecho.

IMPORTANTE: si un efecto cambia el estado del espacio donde está el Investigador activo mientras se resuelve esta fase, tal cambio se aplica inmediatamente para seguir resolviendo el resto de la fase.

Si el Investigador activo entra en un espacio donde hay un enemigo, o un enemigo entra en el espacio de ese Investigador mientras se resuelven otros ataques, ese nuevo enemigo atacará aunque no estuviera presente al inicio de esta fase. Por el contrario, si un enemigo que está en el espacio del Investigador activo sale de ese espacio, ya no le atacará.

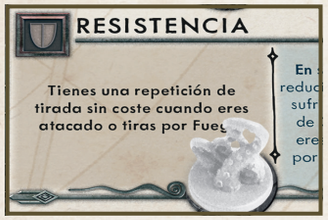
Si, durante esta fase, un efecto hace que el espacio donde está el Investigador activo sea seguro, los enemigos que estén en él dejarán de atacar. Sin embargo, el Investigador no podrá investigar, ya que el espacio no era seguro al inicio de la fase. Además, hay que tener en cuenta que lo contrario también es cierto: si, por cualquier motivo, hay uno o más enemigos en el espacio del Investigador activo después de que haya investigado, esos enemigos NO atacarán porque el espacio era seguro al inicio de la fase y el Investigador ya ha investigado.

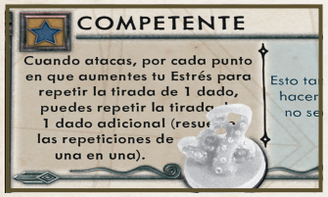
DEFENDERSE DE LOS ENEMIGOS

Cuando un enemigo ataca, se tiran la cantidad y el tipo de dados indicados en su carta correspondiente: cada Éxito inflige 1 Herida al Investigador y cada Tentáculo le cuesta 1 punto de Cordura. Los Símbolos arcanos solo tienen efecto si el Investigador o el enemigo tienen alguna capacidad o habilidad que los use. Los Investigadores pueden usar Estrés para repetir la tirada de esos dados y también pueden usar cualquiera de sus capacidades que les ayude a evitar o minimizar el ataque.

EJEMPLO: después de resolver la carta de Mitos, Mike tiene a un Pescador del Exterior en su espacio, así que no roba 1 carta de Descubrimiento, ¡sino que el Pescador del Exterior le ataca! Como se indica en su carta de Monstruos, el Pescador del Exterior tira 1 dado normal y 2 dados de bonificación cuando ataca. El jugador que controla a Mike tira esos dados y saca 1 resultado en blanco, 1 Éxito y 1 Éxito.

Mike usa su capacidad «Resistencia» de nivel 1 para repetir la tirada de uno de los Éxitos y vuelve a sacar 1 Éxito. A continuación, aumenta en 1 punto su Estrés para volver a repetir la tirada de ese Éxito y saca 1 resultado en blanco en su lugar.





Como su capacidad distintiva («Competente») solo es de nivel 1, Mike no tiene ninguna repetición de tirada adicional cuando es atacado. Por tanto, sufre 1 Herida debido al Éxito restante.

4. RESOLVER EL FINAL DEL TURNO

1. EFECTOS DE FINAL DEL TURNO

Los efectos que tienen lugar al final del turno, excepto los efectos del Primigenio, se resuelven ahora en el orden que decida el Investigador activo.

2. ¡FUEGO!

Puede que los Investigadores estén ardiendo: esto habrá ocurrido si salieron de un espacio donde había fichas de Fuego, o quizá un monstruo los ha envuelto en llamas. Llegados a este punto, poco importa la causa, ¿verdad?

Al final de su turno, los jugadores tiran 1 dado normal por cada ficha de Fuego que haya en su tablero de Investigador y los tiran todos a la vez (pueden usar Estrés para repetir la tirada de esos dados): cada Éxito que saquen inflige 1 Herida a su Investigador y cada Tentáculo le cuesta 1 punto de Cordura. Después, retiran de su tablero de Investigador todas las fichas de Fuego.

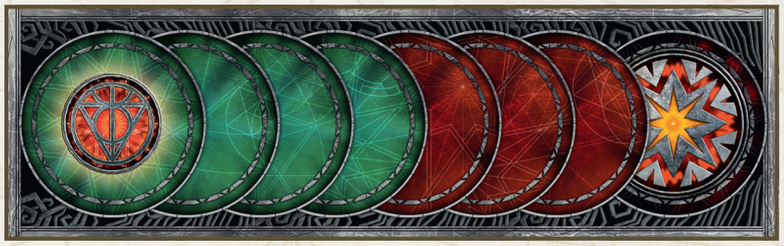
NOTA: los enemigos no reciben fichas de Fuego cuando salen de un espacio donde hay fichas de Fuego.

FICHAS DE FUEGO AGOTADAS: la cantidad de fichas de Fuego presentes en el tablero está limitada por la cantidad de fichas de Fuego disponibles. Si un jugador tiene que colocar 1 ficha de Fuego en el tablero y no hay fichas disponibles en la reserva, ignora el efecto. Sin embargo, las fichas de Fuego que tienen los Investigadores no están limitadas. Por tanto, si un jugador tiene que poner 1 ficha de Fuego en su tablero de Investigador y no hay fichas disponibles en la reserva, usa 1 ficha de Herida en su lugar. Si no hay fichas de Fuego en la reserva, pero sí que las hay en los tableros de Investigador, esas fichas deben sustituirse por fichas de Herida a fin de permitir que haya fichas de Fuego disponibles para colocar en el tablero.

3. COMPROBAR LA PILA DE DESCARTE DE MITOS

Si en la pila de descarte de Mitos hay 3 o más cartas que muestran el símbolo de Invocación del Primigenio, ¡el Primigenio avanza en pos del poder absoluto!

Si hay 3 o más símbolos de Invocación del Primigenio:
El Primigenio avanza por el medidor de la Invocación. Si el Primigenio ya está en el tablero, la ficha de Progresión avanza por el medidor en su lugar. Las cartas de Etapa del Primigenio reveladas y la carta de Episodio indican qué debe hacerse cuando el Primigenio avanza. Los efectos del Primigenio se resuelven en primer lugar. No importa si es la figura del Primigenio o la ficha de Progresión lo que avanza por el medidor de la Invocación: los efectos se resuelven de la misma forma.



Después de que el Primigenio haya avanzado, todas las cartas de la pila de descarte de Mitos se vuelven a barajar junto con el mazo de Mitos para crear un mazo nuevo.

4. COMPROBAR LA INVOCACIÓN DEL PRIMIGENIO

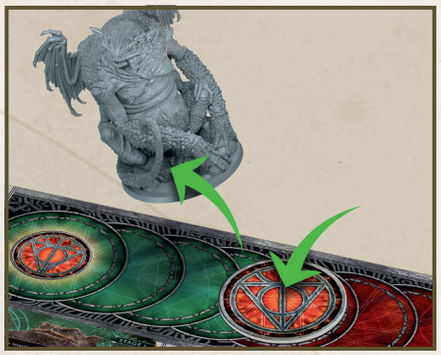
El Primigenio es invocado si:
- El Primigenio entra en la primera casilla roja del medidor;

O BIEN
- El Ritual es interrumpido en el turno en curso.

Cuando el Primigenio haya sido invocado en nuestro mundo, se mueve a un lado la carta de Etapa I para que la carta de Etapa II que tiene debajo quede revelada. Después, se resuelven los efectos de haber revelado la carta de Etapa II, los cuales especificarán dónde debe ser invocado el Primigenio. **Además, los efectos de la Etapa I permanecen en juego hasta el final de la partida.**

Por último, se coloca la ficha de Progresión en la casilla del medidor de la Invocación previamente ocupada por la figura del Primigenio. A partir de entonces y hasta el final de la partida, se usa la ficha de Progresión para indicar la progresión del Primigenio.

EJEMPLO: al final del turno de Ruth, hay 4 cartas en la pila de descarte de Mitos y 3 de ellas muestran el símbolo de Invocación del Primigenio. Por tanto, el Primigenio avanza y activa los efectos correspondientes de la carta de Etapa del Primigenio y la carta de Episodio.



El jugador que controla a Ruth avanza al Primigenio por el medidor, el cual llega a la primera casilla roja y, por tanto, es invocado en nuestro mundo. Después, el jugador revela la carta de Etapa II y resuelve los efectos de haberla revelado. Por último, sustituye la figura del Primigenio por la ficha de Progresión y coloca la figura en el espacio de Ruth.

A partir de ese momento, la ficha de Progresión avanzará por el medidor y, si llega a la casilla final, los Investigadores perderán la partida. Por último, el jugador que controla a Ruth vuelve a barajar las 4 cartas de la pila de descarte de Mitos junto con el mazo de Mitos para crear un mazo de Mitos nuevo.

5. EFECTOS DE FINAL DEL TURNO DEL PRIMIGENIO

A medida que el Primigenio progresa siguiendo sus Etapas, es posible que sus cartas de Etapa muestren efectos de final del turno. Todos los efectos de este tipo presentes en cada carta de Etapa se resuelven en el orden de las Etapas: primero los de la Etapa I, luego los de la II, luego los de la III y luego los de la final. Los efectos que indiquen «tú» se refieren únicamente al Investigador activo.

Con esto, el turno ya ha terminado, así que el Investigador de la izquierda empieza a jugar su turno. Los turnos se siguen jugando de esta forma hasta que los Investigadores ganen o pierdan la partida.

MUERTE DE UN INVESTIGADOR

Si un Investigador muere o se hunde en la demencia, los Investigadores pierden la partida inmediatamente si el Primigenio sigue en el medidor de la Invocación. No obstante, si el Primigenio ya ha sido invocado en nuestro mundo, el resto de Investigadores pueden seguir jugando e intentar ganar la partida. En primer lugar, se descartan todas las cartas de Descubrimiento, las fichas y otros componentes que tuviera el Investigador recién muerto. Es posible que el Episodio especifique que hay que hacer algo con las fichas especiales que el Investigador pudiera tener en su poder.

Después, si el Investigador ha muerto durante su turno, se omiten todas las fases del turno restantes salvo la de «Comprobar la pila de descarte de Mitos». Si hay 3 o más cartas que muestran el símbolo de Invocación del Primigenio, el Primigenio avanza y se aplican sus efectos. Si algún efecto requiere que se determine la posición del Investigador muerto, se usa el espacio donde murió. Hecho esto, a partir de ese momento, el turno del jugador que controlaba al Investigador muerto se omite por completo.

INTERRUMPIR EL RITUAL

Cada Episodio describe las tareas que los Investigadores deben llevar a cabo para interrumpir el Ritual de los Sectarios y convertir al Primigenio en mortal, aunque solo sea por un breve periodo de tiempo. El Primigenio no puede ser atacado ni dañado hasta que el Ritual sea interrumpido, ¡aunque puede Atacar a los Investigadores si está en el tablero!

Si los Investigadores interrumpen el Ritual, el Primigenio es invocado al final del turno (consultar «*4. Comprobar la Invocación del Primigenio*», en la página anterior).

LUCHAR CONTRA EL PRIMIGENIO

Una vez el Primigenio es invocado en el tablero, actúa como cualquier enemigo, por lo que ataca a los Investigadores que terminen el turno en su espacio. La cantidad y el tipo de dados que tira el Primigenio es el total de los dados que se muestran en todas sus cartas de Etapa reveladas.

¡Hasta que el Ritual sea interrumpido, el Primigenio no puede ser atacado ni dañado, ni siquiera si ya ha sido invocado en el tablero debido a haber llegado a la primera casilla roja del medidor de la Invocación! Después de que el Ritual haya sido interrumpido, el Primigenio puede ser atacado y dañado como cualquier otro enemigo. El Primigenio tiene varias Etapas, cada una con su propia Vida, que deben ser derrotadas de una en una hasta ser destruido de forma definitiva.

Empezando por la Etapa II, cada carta muestra:
- Un efecto que solo tiene lugar una vez, cuando la carta es revelada.
- Un efecto continuo que permanece en juego hasta el final de la partida.
- Un valor de Vida que muestra la cantidad de Heridas que puede sufrir esa Etapa.
- La cantidad y el tipo de dados que esa Etapa añade a los ataques del Primigenio.

Cuando una Etapa tenga tantas o más Heridas que su valor de Vida, esa Etapa habrá sido derrotada: en ese momento, se aplica cualquier efecto que se active cuando un enemigo muera o se le mate y, a continuación, se mueve a un lado esa carta de Etapa para revelar la siguiente carta y resolver su efecto «Al ser revelada». Las Heridas que sobren NO PASAN a la siguiente Etapa. ¡Por último, hay que recordar que todos los efectos y los dados de las Etapas previas permanecen en juego hasta el final de la partida!

EJEMPLO: un Investigador ataca a Tsathoggua mientras está en la Etapa II, la cual ya ha sufrido 9 Heridas de ataques anteriores, ¡y le inflige 5 Heridas! Este nuevo total de 14 es suficiente para derrotar a esta Etapa, ya que tiene un valor de Vida de 12. La carta de Etapa II se mueve a un lado, cerca de la Etapa I, y la Etapa III queda revelada. A pesar de que el Investigador ha infligido 14 Heridas y solamente necesitaba llegar a 12 Heridas para derrotar a la Etapa, las 2 Heridas que sobran NO PASAN a la Etapa III. Tsathoggua se mueve al Portal amarillo y cada Investigador recibe 1 ficha de Fatiga a menos que aumente en 2 puntos su Estrés. ¡A partir de ese momento, Tsathoggua tirará 2 dados normales MÁS 3 dados de bonificación cuando ataque!

COMPONENTES LIMITADOS

Con la excepción de los dados y las fichas de Heridas (y, por consiguiente, las fichas de Fuego que estén en los tableros de Investigador), todos los componentes están limitados. Si no hay suficientes fichas o cualesquiera otros componentes disponibles, se usan tantos como sea posible para resolver el efecto que los requiera, pero los componentes que falten no se sustituyen por otros elementos. Además, si un componente se descarta o se retira, se devuelve a la reserva de componentes disponibles a menos que se indique otra cosa.

Si se mezclan componentes de cajas básicas de *Cthulhu: Death May Die* diferentes, los jugadores pueden incrementar la reserva de fichas de Fuego. Por ejemplo, dado que *Cthulhu: Death May Die* incluye 8 fichas de Fuego y *Cthulhu: Death May Die – Miedo a lo desconocido* incluye 12, los jugadores que usen ambas cajas tendrán un total de 20 fichas de Fuego disponibles. No obstante, hay que tener en cuenta que no es posible hacer esto con otros componentes: por ejemplo, la cantidad total de Sectarios que se usan en un Episodio siempre está limitada a 10, tal y como se indica en las cartas de Secuaces de los Primigenios.

RESOLVER EMPATES Y AMBIGÜEDADES

Si hay varias formas de resolver un efecto, el jugador activo siempre decide cómo se resuelve a menos que se indique otra cosa. Por ejemplo, si un efecto mueve al enemigo más cercano y hay varios enemigos a la misma distancia, el jugador activo escoge de entre todos los posibles qué enemigo se mueve. Además, si varios efectos se activan al mismo tiempo, el jugador activo decide el orden en que se resuelven.

COMPROBAR DISTANCIAS

Varios efectos requieren que los jugadores determinen qué elemento (un espacio, una figura, una ficha, etc.) está más cerca o más lejos de su Investigador o de otro elemento del tablero. Cuando se determina qué elemento está más cerca o más lejos, siempre se usa el camino más corto hacia el espacio donde está el elemento. En este sentido, la distancia hasta un mismo espacio siempre es 0, de manera que un elemento que esté en el mismo espacio que un Investigador siempre será el elemento que esté más cerca de él. Si hay varios elementos del tipo especificado a la misma distancia, el jugador activo escoge uno de ellos.

Los efectos que bloquean entradas, como los de las fichas de Cerradura, deben tenerse en cuenta al determinar el camino más corto, ya que ese camino no puede pasar a través de entradas bloqueadas. La única excepción a esto es si un efecto va a mover una figura que puede ignorar esas restricciones. Por ejemplo, en el Episodio 2 de la Temporada 3, «La isla de los condenados», los Sectarios pueden moverse a través de fichas de Cerradura. Así pues, si un efecto va a mover al Sectario más cercano hacia un Investigador, aunque otras figuras no puedan moverse a través de las fichas de Cerradura, esas fichas se ignoran al determinar qué Sectario es el más cercano porque los Sectarios pueden moverse a través de esas fichas. Sin embargo, los efectos que modifican qué espacios están adyacentes unos de otros en circunstancias concretas, como la Reliquia «Llave misteriosa», se ignoran al determinar el camino más corto.

FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores ganan la partida si matan al Primigenio derrotando a su Etapa final. Si varias condiciones de fin de la partida tienen lugar al mismo tiempo, las condiciones que implican ganar la partida tienen prioridad.

EJEMPLO: el Primigenio y el último Investigador mueren al mismo tiempo. Los jugadores han salvado el mundo y, por tanto, ganan la partida.

Los jugadores pierden la partida si una de las siguientes condiciones tiene lugar:

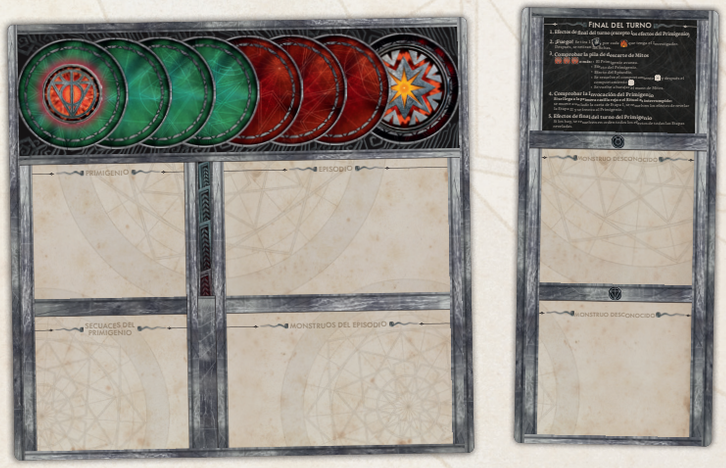
- Uno de los Investigadores muere o se hunde en la demencia antes de que el Primigenio haya sido invocado en el tablero (carta de Etapa I).
- Todos los Investigadores mueren o se hunden en la demencia después de que el Primigenio haya sido invocado en el tablero (cartas de Etapa II y posteriores).
- La ficha de Progresión llega a la última casilla (la octava) del medidor de la Invocación.

REGLAS DE LO DESCONOCIDO

Si los jugadores quieren que el juego les resulte más desafiante, pueden incluir el siguiente conjunto de reglas en cualquiera de sus partidas de ***Cthulhu: Death May Die***. Estas reglas permiten a los jugadores añadir monstruos diferentes a cualquier Episodio o introducir en él Reliquias únicas a las que podrán acceder los Investigadores. Sin embargo, conviene tener en cuenta que estas reglas aumentan la dificultad del conjunto del juego y, por tanto, no están recomendadas para jugadores noveles. De hecho, se recomienda que se use solamente un monstruo desconocido en lugar de dos (consultar «Ajustar la dificultad», en la página 23) la primera vez que se incluyan las reglas de lo desconocido en una partida.

CONCEPTOS ADICIONALES

Marcador de Monstruo desconocido



Cuando se juega con las reglas de lo desconocido, se coloca el marcador de Monstruo desconocido junto al tablero de la historia. El marcador de Monstruo desconocido muestra un resumen de la fase «Resolver el final del turno» donde se incluyen los pasos adicionales que le añaden las reglas de lo desconocido. Además, también muestra dos espacios para cartas de Monstruos desconocidos, cada uno de ellos con un icono diferente. Tales iconos se usan para identificar a los diferentes monstruos.

Monstruos desconocidos

Al igual que las otras cartas de los enemigos, las cartas de Monstruos desconocidos muestran su Vida, los dados que usan cuando atacan, su habilidad especial y la cantidad total de figuras disponibles en su reserva.

Además, también muestran instrucciones sobre cómo invocarlos durante la preparación (consultar «Preparación adicional», en la página 22) y un efecto especial que tiene lugar cuando el Primigenio avanza.

Durante la partida, los monstruos desconocidos se tratan como si fueran monstruos normales. Por tanto, todo lo que se refiera a los monstruos les afecta.

Cuando el Primigenio avanza, después de resolver los efectos del Primigenio y del Episodio, se resuelven los efectos de los monstruos desconocidos en orden: en primer lugar, se resuelve el efecto y, a continuación, el efecto .

*NOTA: ¡este juego básico incluye cartas de Monstruos desconocidos no solo para los monstruos de **Cthulhu: Death May Die – Miedo a lo desconocido**, sino también para todos los monstruos de **Cthulhu: Death May Die** y la expansión «**Temporada 2**»!*

Cartas de Mitos desconocidos

Cuando se juega con las reglas de lo desconocido, se barajan las 4 cartas de Mitos desconocidos junto con el resto de cartas del mazo de Mitos. Estas cartas mueven a los monstruos desconocidos y los jugadores deben robar otra carta después de resolver una carta de este tipo.

Cada vez que los jugadores roban 1 carta que muestre este icono, la descartan después de resolverla y, a continuación, roban y resuelven otra carta de Mitos. Por tanto, los jugadores deben seguir robando y resolviendo cartas hasta que resuelvan una carta que no muestre este icono.

*NOTA: si algún efecto obliga a los jugadores a resolver una carta que muestre el icono sin robarla (por ejemplo, la Locura «Trauma recurrente» del juego básico **Cthulhu: Death May Die**), los jugadores resuelven su efecto, pero NO DEBEN robar y resolver otra carta.*

Reliquias desconocidas

Cara normal *Cara transformada*

Además de monstruos, a la partida también se añaden Reliquias desconocidas. Cada Investigador empieza con una Reliquia que tiene una capacidad única. Al inicio de la partida, las Reliquias tienen su cara normal (la blanca) bocarriba; sin embargo, en cuanto los Investigadores llegan a su tercer , su Reliquia se transforma y le dan la vuelta para dejar bocarriba su cara transformada (la negra), que muestra un efecto mejorado. Con esto se representa que, a medida que pierden Cordura, los Investigadores creen con más firmeza que la Reliquia es más que un mero artefacto.

IMPORTANTE: las Reliquias no se consideran Objetos ni cartas de Descubrimiento, por lo que no pueden descartarse ni intercambiarse.

Preparación adicional

Una vez terminada la preparación de la partida, lleva a cabo también estos pasos adicionales:

1. Coloca el **marcador de Monstruo desconocido** a la derecha del tablero de la historia.

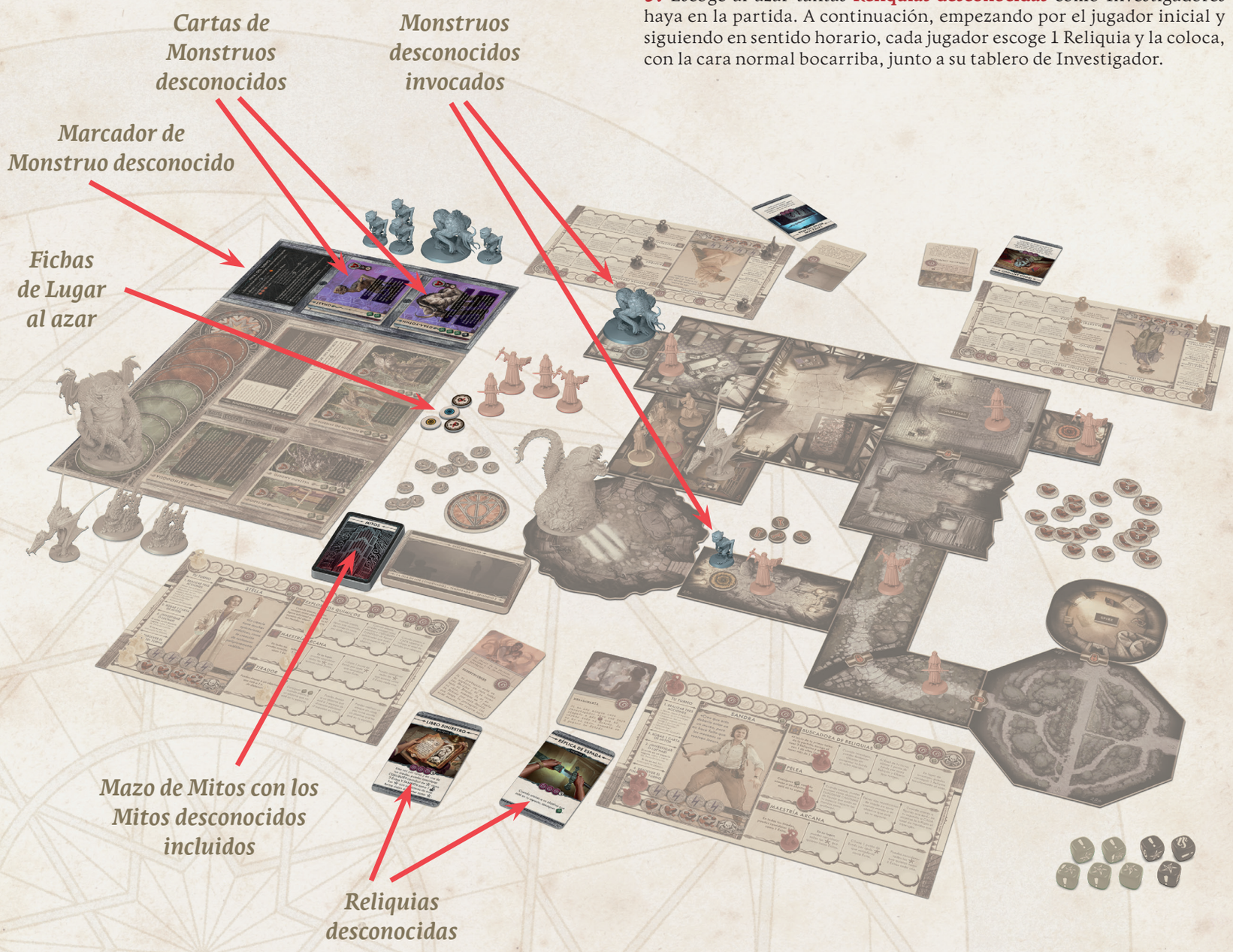
2. Escoged al azar a dos **monstruos desconocidos** que sean diferentes de los monstruos que ya se incluyan en el Episodio. Después, coloca al azar sus 2 cartas de Monstruos desconocidos en sus espacios del marcador de Monstruo desconocido y mantén en reserva TODAS las figuras que les corresponden.

3. Invoca 1 figura de cada monstruo desconocido en un **Portal al azar** diferente: toma las 4 **fichas de Lugar al azar** y deja aparte la que muestra el espacio inicial, con lo que tendrás solamente las 3 fichas que muestran iconos de Portal. Después, escoge al azar 1 de esas fichas, coloca 1 figura del monstruo en el Portal correspondiente y deja a un lado la ficha. Por último, vuelve a escoger al azar 1 de las 2 fichas que quedan y coloca 1 figura del monstruo en el Portal correspondiente.

NOTA: algunos monstruos desconocidos tienen instrucciones adicionales sobre cómo invocarlos durante la preparación, así que asegúrate de aplicarlas al invocarlos.

4. Baraja las 4 cartas de **Mitos desconocidos** junto con el resto de cartas del mazo de Mitos.

5. Escoge al azar tantas **Reliquias desconocidas** como Investigadores haya en la partida. A continuación, empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador escoge 1 Reliquia y la coloca, con la cara normal bocarriba, junto a su tablero de Investigador.



AJUSTAR LA DIFICULTAD

Si los jugadores quieren ajustar la dificultad de sus partidas, pueden aplicarles algunos de los siguientes cambios:

- Separar las reglas de lo desconocido
Aunque las Reliquias y los monstruos desconocidos se diseñaron para jugarlos conjuntamente en las partidas, los jugadores tienen la opción de usarlos de forma independiente si prefieren una partida más fácil o más difícil:

- **Reliquias desconocidas: partida más fácil**
  Si los jugadores prefieren una partida más fácil de *Cthulhu: Death May Die*, pueden añadirle las Reliquias desconocidas sin los monstruos desconocidos. Si deciden hacer esto, solo se añaden a la partida las Reliquias (paso 5 de la preparación adicional) y se ignoran los demás componentes de lo desconocido.

- **Monstruos desconocidos: partida más difícil**
  Por el contrario, si los jugadores prefieren una partida más difícil, pueden añadirle los monstruos desconocidos sin las Reliquias desconocidas. En tal caso, se ignoran las Reliquias y el paso 5 de la preparación adicional no se lleva a cabo.

- Invocación al azar del Primigenio

Después de jugar contra el mismo Primigenio en varias ocasiones, su comportamiento puede acabar siendo predecible. A fin de evitar esto y hacer que las partidas sean más desafiantes, los jugadores pueden usar las fichas de Lugar al azar para aleatorizar dónde se invocan las dos últimas Etapas del Primigenio:

- Cuando se revele la Etapa III del Primigenio, en lugar de **moverlo al** espacio indicado, se escoge al azar 1 de las 4 fichas de Lugar al azar y se mueve al Primigenio a ese espacio. Después, se deja a un lado la ficha usada.

- Cuando se revele la Etapa final del Primigenio, en lugar de **moverlo al** espacio indicado, se escoge al azar 1 de las 3 fichas de Lugar al azar que quedan y se mueve al Primigenio a ese espacio.

- Un solo monstruo desconocido

Si prefieren una partida más fácil, los jugadores pueden añadirle un solo monstruo desconocido en lugar de dos.

Cambios en la preparación adicional:

1. Coloca el **marcador de Monstruo desconocido** a la derecha del tablero de la historia con la cara que muestra solo un espacio para cartas de Monstruos desconocidos bocarriba.

2. Escoged al azar un solo **monstruo desconocido** para añadirlo a la partida.

3. Escoge solamente 1 ficha de Lugar al azar para colocar 1 figura del monstruo en el Portal correspondiente.

4. Baraja, junto con el resto de cartas del mazo de Mitos, solo las 2 cartas de **Mitos desconocidos** que muestran el icono .

VADEMÉCUM DE LAS CAPACIDADES

Maestría arcana

En todas tus tiradas, puedes considerar 1 como 1 Éxito.	**En su lugar,** puedes considerar todos los que quieras como Éxitos.	Cúrate 1 punto de Estrés por cada que consideres como Éxito.	Puedes considerar todos los que quieras como 2 Éxitos cada uno.

La capacidad **«Maestría arcana» puede usarse con cualquier tirada, incluidas las tiradas contra sí mismo** en los casos en que eso sea lo que quiere el jugador.

Pelea

Consigues cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.	Cuando atacas, puedes escoger como objetivo a CUALQUIER CANTIDAD de figuras que estén en tu espacio (reparte las Heridas como prefieras).	Tienes dos repeticiones de tirada sin coste cuando atacas a un objetivo que esté en tu espacio.	Cuando atacas a figuras que estén en tu espacio, a CADA objetivo le infliges el total de Heridas que obtengas.

Los jugadores cuya capacidad *«Pelea»* sea de nivel 2 o superior deben escoger a los objetivos de su ataque antes de tirar los dados. Si un Investigador ataca a varios objetivos, todos los efectos «cuando es atacado» enemigos se activan y es el jugador activo quien decide en qué orden se resuelven.

Rapidez

Cuando realizas una acción «Mover», puedes moverte 1 espacio adicional.	Tienes una acción «Mover» sin coste por turno.	Durante una acción «Mover», puedes llevarte contigo a un Investigador cuando salgas de un espacio.	Tienes una acción adicional por turno.

En la capacidad «Rapidez» de nivel 3 o superior, la decisión de llevarse consigo a un Investigador o no hacerlo se toma de manera independiente en cada espacio del que sale el Investigador durante la acción «Mover» que está realizando.

EJEMPLO: Leon empieza su acción «Mover» en el mismo espacio que Julien y, al realizar su primer movimiento, se lleva a Julien con él. En su segundo movimiento, decide dejar a Julien en ese espacio y no se lleva a nadie al entrar en un espacio donde están Mike y Ruth. En su tercer movimiento, decide llevarse a Mike con él y, a continuación, decide detenerse.

Resistencia

Tienes una repetición de tirada sin coste cuando eres atacado o tiras por Fuego.	**En su lugar,** puedes reducir en 1 las Heridas sufridas y la pérdida de Cordura cuando eres atacado o tiras por Fuego.	**En su lugar,** puedes reducir en 1 las Heridas sufridas y la pérdida de Cordura debidas a CUALQUIER CAUSA.	**En su lugar,** puedes reducir en 2 las Heridas sufridas y reducir en 1 la pérdida de Cordura debidas a CUALQUIER CAUSA.

En la capacidad *«Resistencia»* de nivel 2 o 3, los Investigadores pueden evitar sufrir 1 Herida (o hasta 2 en el nivel 3) o Perder 1 punto de Cordura debidas a una misma causa, o bien evitar tanto sufrir 1 Herida (o hasta 2 en el nivel 3) como perder 1 punto de Cordura debidas a una misma causa.

Sigilo

Cuando realizas una acción «Mover», puedes Escabullirte (un enemigo no te sigue) una vez.	**En su lugar,** cuando realizas una acción «Mover», puedes Escabullirte hasta tres veces.	Inflige 1 Herida a cada enemigo del que te escabullas.	**En su lugar,** cuando realizas una acción «Mover», puedes Escabullirte tantas veces como quieras.

La capacidad «Sigilo» especifica que los Investigadores solo pueden Escabullirse durante una acción **«Mover»**; por tanto, si algún otro efecto provoca que se muevan, los enemigos les siguen de la forma habitual a menos que se indique otra cosa.

«Escabullirse» significa que, cuando un Investigador sale de un espacio, puede ignorar a uno de los enemigos que le seguirían. Ese enemigo, a elección del jugador que controla al Investigador, se queda en el espacio del que sale el Investigador en lugar de seguirlo.

La capacidad «Sigilo» de nivel 2 permite a los Investigadores Escabullirse hasta tres veces por cada acción **«Mover»** que realicen. Dado que los Investigadores pueden usar la capacidad en cualquier momento de la acción **«Mover»** que estén realizando, un Investigador podría, por ejemplo, hacer que tres enemigos le siguieran por 2 espacios y, en su último movimiento, dejar atrás a esos enemigos. También tendría la opción de dejar a cada enemigo en un espacio diferente escabulléndose de cada uno de ellos al salir de un espacio diferente. Además, los Investigadores pueden Escabullirse del mismo enemigo más de una vez si regresan al espacio donde empezaron la acción **«Mover»** y vuelven a salir de él. En tal caso, hay que tener en cuenta que Escabullirse de un enemigo dos veces cuenta como dos usos de la capacidad «Sigilo».

Al subir a nivel 4 la capacidad «Sigilo», los Investigadores conservan el efecto del nivel 3 que les permite infligir 1 Herida a cada enemigo del que se escabullan.

Tirador

Puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 espacio de distancia.	Consigues cuando atacas a un objetivo que no esté en tu espacio.	Puedes Atacar a un objetivo que esté a 1 espacio de distancia adicional (2 espacios en total).	Puedes realizar un ataque sin coste por turno contra un objetivo que no esté en tu espacio.

Los objetivos que están a 1 espacio de distancia son aquellos que están en un espacio al que se puede entrar con 1 movimiento. De forma similar, los objetivos que están a 2 espacios de distancia están en un espacio al que se puede entrar con 2 movimientos. Esta capacidad no permite escoger objetivos que estén en un espacio al que no se pueda entrar por cualquier motivo.

La capacidad «Tirador» de nivel 4 permite a los Investigadores realizar un ataque sin coste durante su turno que solo puede usarse contra un objetivo que no esté en el mismo espacio que ellos.

TRASFONDO DE LOS EPISODIOS

Episodio 1 – A gran castigo, mayor condena

Kilkenny nunca se recuperó de sus juicios por brujería y del castigo al que fueron sometidas Petronilla de Meath y Alice Kyteler, una de ellas acusada injustamente. A pesar de que sus cuerpos fueron reducidos a cenizas hace siglos, sus atormentadas almas se empeñan en perdurar, alimentadas por un poder y un resentimiento sobrenaturales.

Sus acusadores, que también comparten su maldición, vagan por las embrujadas calles de la ciudad ansiando que se haga justicia finalmente; y, al mismo tiempo, los sectarios se nutren del poder que dejan a su paso. Encontrad las pistas que se pasaron por alto en su momento, ya que solo un nuevo juicio y la verdad desvelada pueden traer la paz a la ciudad de las brujas.

Episodio 2 – La isla de los condenados

Se avecina una tormenta en una pequeña isla cerca de Venecia y su tronar ahoga los gritos de aquellos que son llamados dementes por quienes no son capaces de ver los verdaderos horrores que acechan en lo profundo. Este hospital, antaño un lugar donde tratarse, se ha convertido en una cárcel. Sus doctores y celadores no son más que sectarios y torturadores que se valen de la locura para avivar sus nefastas intenciones.

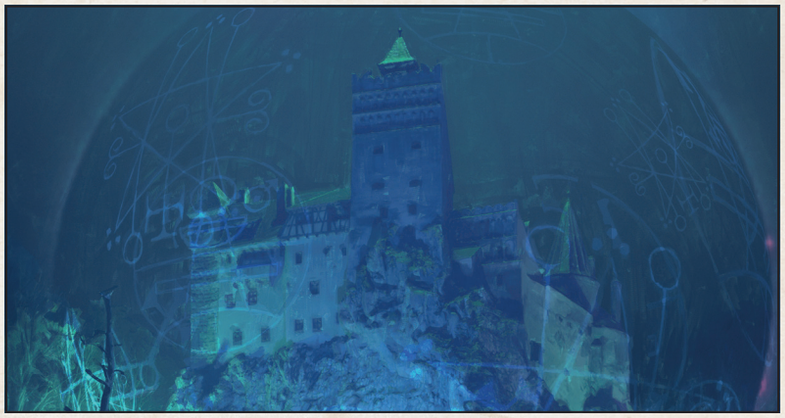
Ninguna puerta cerrada debe deteneros, sin contar que en los sombríos pasillos y las desamparadas habitaciones de este lugar pueden encontrarse aliados inusuales. Debéis escapar antes de que su ritual se complete, tanto da que las susurrantes sombras sean cada vez más difíciles de soportar. No creáis ni por un momento lo que os dicen los doctores: los monstruos son reales… y están cada vez más cerca.

Episodio 3 – Líbranos del mal

En las profundidades de las catacumbas parisinas, en un lugar donde el tiempo y la muerte acuden a cruzar sus guadañas, intenciones malignas profanan tanto huesos viejos como sangre nueva. Allí se ha erigido un altar maldito que convierte a inocentes viandantes y a fantasmas de diferentes épocas por igual en víctimas de los sectarios y sus amos.

No os perdáis en esos laberínticos túneles. Ignorad lo pesados que son los huesos que lleváis a cuestas y el sonido que hacen las paredes a medida que se encogen a vuestro alrededor. Proteger a los vivos y restaurar el silencio de las catacumbas os obliga a que el altar sea destruido a toda costa.

Episodio 4 – A requerimiento de la Reina



De todos es sabido que la piedra bañada en sangre conserva los recuerdos de quienes murieron sobre ella. Tal es el caso de este castillo, el hogar semimítico de Vlad el Empalador, sumido en las nieblas de la leyenda y de verdades aún más horripilantes.

La sed es lo único que conocen estos muros y sus habitantes, tanto los ocupantes originales como los sectarios que residen ahora en este lugar y sacan provecho de poderes ancestrales. La única forma de detenerlos es volar por los aires este sitio para que la antigua maldad que alberga se convierta en polvo.

Episodio 5 – La feria de la muerte

Para colmar los deseos ultramundanos, hay que vaciarse de inocencia. Resulta fácil emborracharse entre luces de colores y risas infantiles, pero esta feria hay que tomársela como lo que realmente es: una trampa tendida por sectarios al servicio de sus rituales.

Con una pizca de suerte y algo de maña, deberéis afrontar por vuestra cuenta los desafíos que se os presenten. Participad en sus juegos e intentad ganar a la par que mantenéis alejados a los lugareños, ya que es la única forma de mantenerlos a salvo.

Episodio 6 – *Die Schöne und das Biest*

El escabroso origen de un cuento de hadas, un dulce amor que se vuelve agrio por los celos y un amargo asesinato. Prestad atención a los aullidos de los fantasmas que cuentan esta historia una y otra vez. Buscad a la dama que creía en la belleza interior… y que pagó un alto precio por ello.

Una Bestia se esconde ahí abajo, cautiva y siendo guardiana de los espíritus al mismo tiempo, esperando el momento de que se la alimente. Ella provocó que el castillo quedara encantado y ahora hay sectarios que codician sus poderes. Para detenerlos, debéis convertiros en depredadores en lugar de presas.

ÍNDICE

Acciones 13
Acciones del Episodio 15
Atacar 14
Capacidades 8, 24
Carta de Descubrimiento 6, 16
Carta de Episodio 5
Carta de Etapa 5, 19
Carta de Mitos 7, 15, 18
Compañero 16
Cordura 8
Dados 11
Dado de bonificación 11
Dados normales 11
Descansar 14
Dificultad 23
Distancia 20
Escalera 9
Empates 20
Enemigo 7
Entradas 9
Espacio 9
Espacio seguro 9
Estrés 8
Éxito 11
Ficha de Progresión 18
Fuego 17
Heridas 8
Intercambiar 14
Interrumpir el Ritual 19
Investigador 8
Investigar 16
Invocación de enemigos 15
Invocación del Primigenio 15, 18
Locura 8
Luchar contra enemigos 16, 17, 19
Monstruo 7
Mover 13
Muerte 19
Preparación 10
Primigenio 5
Portales 9
Reclamar 6, 16
Reglas de lo desconocido 21
Reliquias desconocidas 21
Repetición de tirada 11
Sectario 7
Símbolo arcano 11
Tablero de Investigador 8
Tablero de la historia 6
Tentáculo 11
Túnel 9
Turno 13

CRÉDITOS

Diseño del juego: Marco Portugal (jefe) y Rob Daviau
Diseño original: Rob Daviau y Eric M. Lang
Desarrollo: Leo Almeida (jefe), Jordy Adan y Patrick Fernandes
Diseño de los episodios adicionales: Brian Neff
Dirección de diseño de juegos: Guilherme Goulart
Producción: Marcela Fabreti (jefa), Thiago Aranha, Daryl Choo, Randall Chua, Vincent Fontaine, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia y Gregory Varghese
Ilustraciones: Helder Almeida, Nicolas Fructus, Stefan Kopinski, Karl Kopinski, Prosper Tipaldi, Iwo Widulinski, Richard Wright y Daniel Zrom
Ilustración de la cubierta: Stefan Kopinski
Dirección de arte: Mathieu Harlaut
Diseño gráfico: Marc Brouillon (jefe), Louise Combal, Fabio de Castro, Júlia Ferrari y Max Duarte
Renderizado de miniaturas: Edgar Ramos
Dirección de miniaturas: Mike McVey
Escultores: Studio McVey
Asesor de la ambientación y el trasfondo: Francesco Nepitello
Redactores de la ambientación y el trasfondo: Eric Kelley (jefe) y Marcela Fabreti
Revisión: Jason Koepp y Adam Krier
Edición: David Preti
Traducción: J. Ignacio Candil
Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayo
Pruebas de juego: Andre Albuquerque, Matheus Almeida, Daniel Alves, Rafael Assaf, Davi Augusto, Fabio Binder, Euclides Cantidiano, Pedro Ferreira, Felipe Galeno, Luciana Keller, Cassiano Kruchelski, Alexandre Najjar, Rafael Najjar, Daniel Rosini, Felipe Souza y Fernando Silva

RESUMEN DE LAS REGLAS

SECUENCIA DEL TURNO

1. EL INVESTIGADOR REALIZA TRES ACCIONES

- **Mover:** se mueve hasta 3 espacios y los enemigos le siguen. El Investigador coloca 1 en su tablero de Investigador por cada que haya en el espacio del que sale.
- **Atacar:** hace una tirada contra un enemigo que esté en su espacio.
- **Descansar (solo en un espacio seguro):** puede curarse hasta 3 puntos de Estrés o Heridas.
- **Intercambiar:** con todos los Investigadores que estén en su espacio.
- **Acciones del Episodio:** se explican en la carta de Episodio.

2. ROBAR 1 CARTA DE MITOS

- **Hay que mantener visibles los símbolos de Invocación del Primigenio.**
- **Se resuelven los efectos especiales.**
- **Se invoca a enemigos en los Portales** (si hay figuras disponibles).

3. ¡INVESTIGAR O LUCHAR!

- **Si el Investigador está en un espacio seguro**, roba 1 carta de Descubrimiento.
- **Si hay enemigos en el espacio del Investigador**, todos le atacan (se tiran los dados indicados en su carta correspondiente).

4. RESOLVER EL FINAL DEL TURNO

1. **Efectos de final del turno.**
2. **¡Fuego!:** se tira 1 por cada que tenga el Investigador. Después, se retiran las fichas.
3. **Comprobar la pila de descarte de Mitos:** si hay 3 o más, el Primigenio avanza. Se resuelven los efectos del Primigenio y de la carta de Episodio. Si se usan monstruos desconocidos, se resuelve primero el comportamiento y después el comportamiento . Por último, se vuelve a barajar el mazo de Mitos.
4. **Comprobar la Invocación del Primigenio:** si se llega a la primera casilla roja o el Ritual es interrumpido, se mueve a un lado la carta de Etapa I y se resuelven los efectos de revelar la Etapa II. Después, se invoca al Primigenio.
5. **Efectos de final del turno del Primigenio:** se resuelven en orden todos los efectos de final del turno de todas las Etapas reveladas.

DADOS Y TIRADAS

«Haz una tirada»: se tiran 3 + los aplicables.

Éxito: se inflige 1 Herida al Atacar.

Símbolo arcano: requiere una capacidad o habilidad para tener algún efecto.

Tentáculo: se pierde 1 punto de Cordura.

En TODAS sus tiradas, el Investigador activo puede aumentar en 1 punto su Estrés para repetir la tirada de 1 dado. Esto lo puede hacer tantas veces como quiera y pueda.

CORDURA

Cuando el marcador llega a un :

- Se ignora el resto de Cordura perdida.
- Se activa la Locura del Investigador.
- Una de las capacidades del Investigador sube de nivel.
- Si hay un símbolo , a partir de entonces el Investigador añade +1 a todas sus tiradas.

LUCHAR CONTRA EL PRIMIGENIO

- Tras ser invocado, si el Primigenio ataca, se tira el total de los dados que se muestran en todas las Etapas reveladas.
- El Primigenio solo puede ser atacado después de que el Ritual haya sido interrumpido.
- Cuando la Etapa actual del Primigenio pierda toda su Vida, se mueve a un lado esa carta y se resuelve el efecto «Al ser revelada» de la siguiente Etapa.

FINAL DE LA PARTIDA

Todos los jugadores ganan la partida si:

- Derrotan a la Etapa final del Primigenio.

Todos los jugadores pierden la partida si:

- Uno de los Investigadores es eliminado antes de que el Primigenio haya sido invocado.
- Todos los Investigadores son eliminados.
- La ficha de Progresión llega a la última casilla del medidor de la Invocación.