



LIBRO DE REGLAS – TEMPORADA 4



CONTENIDO

CAJA DE PRIMIGENIO: NYARLATHOTEP

6 CAJAS DE EPISODIO

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

Marcador de Monstruo desconocido de doble cara



4 cartas de Locura



6 cartas de Reliquia desconocida



7 cartas de Monstruos desconocidos



4 cartas de Mitos desconocidos



17 piezas de tablero de doble cara



Forma final de Nyarlathotep

4 cartas de Etapa del Primigenio

8 cartas de Mitos



1 carta de Secuaces



8 fichas de Fuego



Bestia Lunar x3



Forma humana de Nyarlathotep

6 Investigadores



John

Rosario

Anika

Bruno

Sylvia

Gary



6 tableros de Investigador

17 monstruos



Hombre de Leng x5

Habitante de las Arenas x5

Pingüino Albino x2

Araña de Leng x2

Rana Monstruosa

Cosa Blanca Poliposa

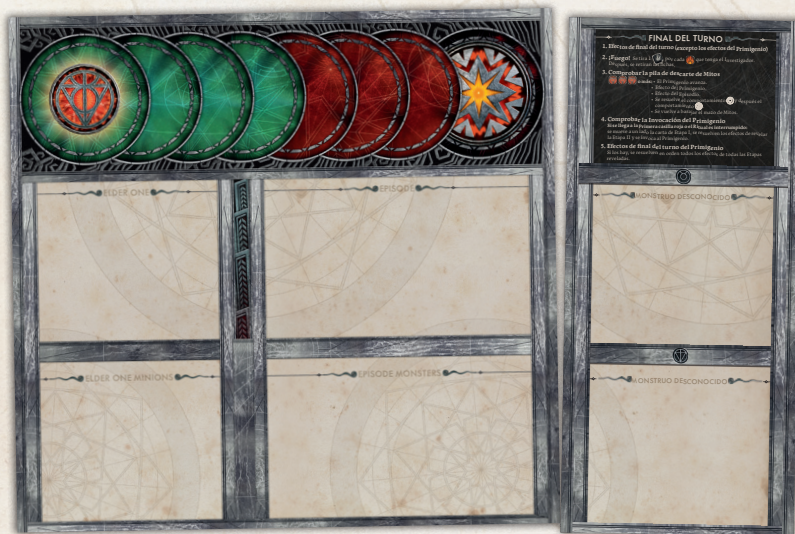
Anciano

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 6) 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 4) y un efecto especial que tiene lugar cuando el Primigenio avanza.

■ 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.



ACLARACIONES DE LAS CARTAS DE LOCURA

■ Identidad disociativa

Aunque los síntomas de la Locura latente no se llevan a cabo cuando la Locura «Identidad disociativa» se activa, la Locura latente sigue en juego, por lo que sus efectos pasivos tienen lugar mientras está latente. Lo siguiente es una lista de efectos pasivos de las Locuras:

- **Trauma recurrente:** se sigue manteniendo junto a esta carta la última carta robada que no tenga un .
- **Masochismo:** se siguen poniendo fichas de Herida sobre esta carta cada vez que se sufran Heridas.
- **Acumulación compulsiva:** se sigue poniendo 1 ficha de Herida sobre esta carta cada vez que se llegue a un .
- **Sed de sangre:** se sigue poniendo 1 ficha de Herida sobre esta carta cada vez que se mate a un enemigo.
- **Miedo incontrolable:** se siguen sin poder realizar acciones «Mover» mientras se tenga la ficha de Asustado, que se sigue retirando del tablero de Investigador cuando se descansa o se robe la carta de Mitos.
- **Hiperactividad:** se sigue teniendo una acción adicional, pero no se pueden realizar acciones «Descansar», mientras se tenga la ficha de Hiperactivo, que se sigue retirando del tablero de Investigador cuando se robe la carta de Mitos.
- **Convulsiones r'lyehianas:** el jugador sigue teniendo que comunicarse únicamente con gestos o galimatías mientras haya una ficha de Herida sobre esta carta y, si no lo hace, retira la ficha y sufre 2 Heridas.
- **Fear of the Dark:** se sigue pudiendo mirar una de las cartas de Oscuridad siempre que se realice una acción «Descansar».

■ Hiperactividad

Si un Investigador tiene esta Locura, mantiene la ficha de Hiperactivo junto a su tablero de Investigador. La ficha de Hiperactivo adicional solo se usa si también está presente en la partida un Investigador que tenga la Locura «Psicosis compartida». Los Investigadores no pueden tener más de 1 ficha de Hiperactivo, por lo que, si la Locura «Hiperactividad» se activa y el Investigador que la padece ya tiene la ficha de Hiperactivo, no recibe una segunda ficha. Si el Investigador recibe la ficha de Hiperactivo después de robar la carta de Mitos de su turno en curso, la conserva hasta su siguiente turno.

■ Miedo incontrolable

Si un Investigador tiene esta Locura, mantiene la ficha de Asustado junto a su tablero de Investigador. La ficha de Asustado adicional solo se usa si también está presente en la partida un Investigador que tenga la Locura «Psicosis compartida». Los Investigadores no pueden tener más de 1 ficha de Asustado, por lo que, si la Locura «Miedo incontrolable» se activa y el Investigador que la padece ya tiene la ficha de Asustado, no recibe una segunda ficha. Si el Investigador recibe la ficha de Asustado después de robar la carta de Mitos de su turno en curso, la conserva hasta su siguiente turno.

■ Psicosis compartida

Hay que tener en cuenta las siguientes interacciones entre la Locura «Psicosis compartida» y el resto de las diferentes Locuras:

- **Codependencia:** se usa al mismo Investigador codependiente que se designó al inicio de la partida, que puede ser el que tenga la Locura «Psicosis compartida», en cuyo caso no ocurre nada.

- **Sobreprometer:** se usa al mismo Investigador protegido que se designó al inicio de la partida, que puede ser el que tenga la Locura «Psicosis compartida», en cuyo caso se cura tanto todas las Heridas como todo el Estrés.
- **Masochismo:** si hay fichas sobre la carta, el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» las retira todas y se cura el Estrés correspondiente como si la carta fuera suya, con lo que la carta queda efectivamente limpia de fichas de Herida.
- **Sed de sangre:** si hay 2 o más fichas sobre la carta, el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» las retira todas y se cura el Estrés correspondiente como si la carta fuera suya, con lo que la carta queda efectivamente limpia de fichas de Herida.
- **Acumulación compulsiva:** el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» no pone ninguna ficha de Herida sobre esta carta antes de resolverla, sino que usa la cantidad de fichas que haya sobre ella en ese momento como referencia para resolverla.
- **Miedo incontrolable:** al inicio de la partida, el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» deja la ficha de Asustado adicional junto a su tablero de Investigador, ya que la recibe cuando se active la Locura «Miedo incontrolable». Ambas fichas de Asustado tienen los mismos efectos: los dos Investigadores que las tengan no pueden realizar acciones «Mover» y la retiran de su tablero de Investigador cuando descansen o roben la carta de Mitos de su turno.
- **Hiperactividad:** al inicio de la partida, el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» deja la ficha de Hiperactivo adicional junto a su tablero de Investigador, ya que la recibe cuando se active la Locura «Hiperactividad». Ambas fichas de Hiperactivo tienen los mismos efectos: los dos Investigadores que las tengan tienen una acción adicional, pero no pueden realizar acciones «Descansar», y retiran la ficha de su tablero de Investigador cuando roben la carta de Mitos de su turno.
- **Identidad disociativa:** el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» lleva a cabo los síntomas de la Locura activa e intercambia las Locuras activa y latente como si la carta fuera suya.
- **Convulsiones r'lyehianas:** si no hay ninguna ficha sobre la carta «Convulsiones r'lyehianas», el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» pone 1 ficha de Herida sobre ella, con lo que se activa su efecto pasivo; sin embargo, el único jugador que tiene que comunicarse con gestos o galimatías es quien tenga la Locura «Convulsiones r'lyehianas». Si hay una ficha sobre la carta, el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» la retira y se cura todo el Estrés, mientras que el jugador que tenga la Locura «Convulsiones r'lyehianas» puede volver a comunicarse normalmente.
- **Fear of the Dark:** el jugador que tenga la Locura «Psicosis compartida» elige la carta de Oscuridad, la revela, la resuelve, baraja el resto de cartas de Oscuridad y las prepara como si la carta fuera suya.

FICHAS DE INVESTIGADOR

Dos de los Investigadores de esta expansión, Anika y Gary, tienen fichas especiales cuyas reglas se explican en la capacidad distintiva de su respectivo Investigador. Esas capacidades distintivas están limitadas por la cantidad de fichas disponibles.

Si alguno de esos dos Investigadores muere, sus fichas se retiran del tablero, ya que la capacidad distintiva de ese Investigador deja de tener efecto.



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. Usa la cara del **marcador de Monstruo desconocido** que muestra solo un espacio para cartas de Monstruos desconocidos.
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 .
4. Baraja, junto con el resto de cartas del mazo de Mitos, solo las 2 cartas de **Mitos desconocidos** que muestran el icono .

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), Marcela Fabreti y Umberto Pignatelli

Revisión: Jason Koepp y Adam Krier

Edición: David Preti

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

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

TRASFONDO DE LOS EPISODIOS

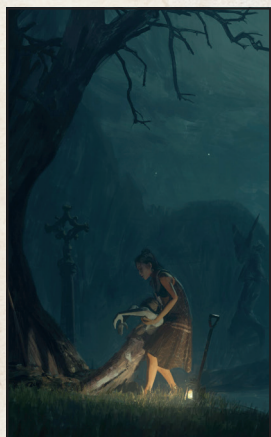
Episodio 1 – Terror en las alturas



Lo que empezó siendo un apacible viaje en zepelín ahora se ha convertido en una cárcel que vuela muy por encima de las nubes y donde sus más apreciados pasajeros se convierten lentamente en horripilantes criaturas a medida que el miedo se apodera de ellos. Cuanto más subimos, más cerca están los sectarios de cumplir su objetivo: valerse de tanto pánico como sea necesario para abrir una brecha física en este mundo que conecte con las Tierras del Sueño.

Hay que deshacerse por completo del sentido de la realidad, pero conservando la calma. Debemos mantener bajo control tanto al pasaje como a la tripulación y acabar con los secuestradores antes de que se abra el portal hacia ese reino de pesadilla, ya que es imposible hacerse a la idea de lo que saldrá de ahí si no somos lo bastante rápidos.

Episodio 2 – El jardín encantado



Este jardín ya era motivo de toda clase de fabulaciones incluso antes de que el viejo botánico muriera, puesto que nunca permitió que nadie se acercara a él y nunca le confió a nadie su cuidado cuando dejó de hacerlo él. De ahí que el lugar cayera en el abandono y la vegetación creciera sin control, con lo que sus secretos quedaron protegidos por espinas y plantas de hojas venenosas.

Ahora, los sectarios se esconden entre las enredaderas del jardín y han empezado a desaparecer inocentes lugareños de las inmediaciones, convertidos en víctimas de un nuevo ritual. Debemos hollar el jardín y desenterrar sus reliquias ocultas, pues son la fuente de la energía sobrenatural que ha hecho que este sitio resulte tan codiciable para el ocultismo. Solo cabe esperar que el difunto botánico nos perdone por habernos colado en su propiedad.

Episodio 3 – Los sembradíos del Infierno



Los mecanismos de las mentes humanas son aterradores, ya que conjuran medios arcanos para alimentar tanto sus bocas como los aspectos más siniestros de su interior. Esto explica que los granjeros de las afueras de Dunwich bayan encontrado una forma especialmente sanguinaria de asegurarse una cosecha abundante, una vileza para la que los sectarios se han prestado con entusiasmo a echar una mano.

El caso es que a los turistas que se pierden los encierran en jaulas a fin de usarlos como combustible para una pira ritual. Debemos liberarlos a la par que evitamos acabar de una forma parecida y esperar que aún quede alguien en este lugar a quien esa codicia sobrenatural no haya cegado. Además, conviene que nos mantengamos alejados de los campos de maíz, ya que tenemos cada vez más cerca el sonido que provocan los cultivos al crujir.

Episodio 4 – Muerte en el Nilo



La muerte tiene un regusto amargo incluso para quienes la abrazan sin ningún temor. Es necesario preservar el recuerdo de nuestra camarada caída, pero el momento del duelo va a tener que esperar: alguien ha robado una reliquia maldita que ella mantuvo a salvo durante toda su vida y su maldad está a punto de ser desatada en aguas extranjeras.

Los sectarios se han infiltrado en este barco y su líder se esconde en alguna parte con el collar robado. Deben llevar a cabo su ritual en plena oscuridad, así que nuestro objetivo es arrojar luz, literalmente, sobre sus planes. Debemos recorrer estas cubiertas y arrebatarles el control del barco o no habrá nada que los detenga.

Episodio 5 – La pirámide del miedo



Los antiguos faraones no eran ajenos a los primigenios y sus maléficas intenciones, pero su lucha real contra lo oculto está relegada hoy en día al ámbito de las leyendas. Una de esas historias habla de una peculiar pirámide que fue erigida en un lugar de inmenso poder místico y que los sectarios han conseguido localizar y ahora anhelan controlar.

Sin embargo, aún queda esperanza: se dice que en el interior de esa misma pirámide se esconde una reliquia sagrada que es tan poderosa como para debilidad a los mismísimos primigenios. ¿Podremos abrirnos camino por los olvidados interiores de la pirámide y encontrar ese artefacto? ¿O pondremos a prueba nuestros corazones ante la oscuridad solo para descubrir que no están a la altura?

Episodio 6 – La ventana al infinito



El explorador al que perteneció esta mansión se hizo famoso por vivir intrépidas aventuras en puntos muy distantes del globo y sin que ni el frío ni el calor hicieran mella en él. Recientemente, los sectarios han descubierto su secreto: un portal que lleva a otros mundos y que se mantiene abierto pese a que la mansión ha quedado abandonada. Ahora, en un lugar ubicado entre infinitos mundos, una sala para rituales espera a sus siguientes víctimas.

Ningún paso a través de ese portal es siempre el mismo, pero debemos usarlo de todas formas para llegar a esa sala secreta y sobrevivir a todo lo que encontremos en el camino, no importa a qué lugares nos lleve. Es fácil perderse, pero es más fácil aún que nos encontren cosas a las que sería mejor dejar en paz.

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.