

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

LOS DEVORADORES DE SUEÑOS

Expansión de investigadores

Más allá de los peldaños del sueño

“Y hablaron largamente de los viejos tiempos, y los dos encontraron mucho que contarse, ya que ambos eran antiguos soñadores, y muy versados en las maravillas y los sitios increíbles. Kuranos, efectivamente, había estado más allá de las estrellas, en el vacío final, y se decía que era el único que había regresado de semejante viaje en su sano juicio.”

—H.P. Lovecraft, “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath”

La expansión de investigadores *Los devoradores de sueños* contiene un conjunto de investigadores y cartas de Jugador que se pueden usar para crear o potenciar mazos de investigador para cualquier escenario o campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

Icono de la expansión

Las cartas de la expansión de investigadores *Los devoradores de sueños* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Reglas adicionales y aclaraciones

Alerta

Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al intentar evitar a un Enemigo que tenga la palabra clave “Alerta”, tras aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho Enemigo realiza un ataque contra el investigador que intenta evitar. El Enemigo no se agota tras realizar un ataque de “Alerta”. Este ataque ocurre tanto si el Enemigo está enfrentado con el investigador que intenta evitar como si no lo está.

Enlazada

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

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

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

Por ejemplo: Esperanza, Fervor y Augur tienen la palabra clave: “Enlazada (Señorita Doyle)”. Esto significa que cada una de esas cartas está enlazada a la carta Señorita Doyle. Esperanza, Fervor y Augur no tienen nivel y, por lo tanto, no están disponibles como opciones para incluirlas en tu mazo al crearlo. Sin embargo, la Señorita Doyle trae cada una de esas cartas al ser jugada. Por eso, un jugador que tenga a la Señorita Doyle en su mazo deberá poner aparte a Esperanza, Fervor y Augur al comienzo de cada partida. Estas cartas no son parte del mazo de ese investigador y no cuentan para su tamaño de mazo.

Oculto

Una carta de Encuentro o Debilidad con la palabra clave “Oculto” tiene una capacidad “Revelación” que la añade a tu mano en secreto. Esto debe hacerse sin revelar la carta ni su texto a los demás investigadores.

- ☞ Mientras una Traición Oculto esté en tu mano, trátala como si estuviera en tu zona de amenaza. Sus capacidades continuas están activas, y se pueden activar sus capacidades, pero sólo puedes hacerlo tú.
- ☞ Mientras un Enemigo Oculto esté en tu mano, no se considera que esté enfrentado a ti ni en tu zona de amenaza, y no ataca salvo que se indique algo distinto. Sin embargo, sus capacidades continuas están activas, y se pueden activar sus capacidades, pero sólo puedes hacerlo tú.
- ☞ Una carta Oculto cuenta para tu tamaño de la mano, pero no puede abandonar tu mano por ningún medio excepto mediante los descritos en la carta. Al ser descartadas, las cartas Oculto se colocan en la pila de descartes apropiada.

Para una mejor experiencia, los jugadores no deberían salirse del personaje ni compartir información sobre las cartas Oculto de su mano.



Miríada

Un investigador puede incluir en su mazo hasta 3 copias de una carta de Jugador que tenga la palabra clave Miríada (por título), en lugar del límite normal de 2 copias. Además, cuando adquieras una carta Miríada para tu mazo, puedes adquirir hasta 2 copias adicionales de dicha carta (al mismo nivel) sin pagar coste de experiencia.

Nuevas Debilidades

Esta expansión contiene cuatro nuevas Debilidades básicas (Ego-céntrico, Narcolepsia, Cleptomanía y Tu peor pesadilla) con el texto “Sólo multijugador”. Estas Debilidades sólo deben añadirse a las Debilidades básicas disponibles cuando haya más de un investigador en la partida.

Investigado

“Investigado” es una capacidad de palabra clave que aparece en algunas cartas de nivel alto (especialmente en cartas Buscador).

Para poder incluir una carta con la palabra clave Investigado en el mazo de un investigador, primero es necesario “identificar” o “traducir” la carta realizando una tarea en la versión de menor nivel de dicha carta y anotando el resultado en el registro de campaña.

- ☞ Un investigador sólo puede incluir una carta Investigado en su mazo si la mejora a partir de su versión de menor nivel.
- ☞ Un investigador sólo puede incluir una carta Investigado en su mazo si ha anotado en el registro de campaña que ha completado la tarea descrita en la versión de menor nivel de la carta.
- ☞ Después de que un investigador haya completado esta tarea y la haya anotado en el registro de campaña, cualquier investigador que esté en esa campaña puede mejorar la carta correspondiente siguiendo las reglas normales de mejora de cartas de Jugador.

Por ejemplo: El Diario onírico (Sueños de un niño) tiene la palabra clave Investigado. Por lo tanto, ningún investigador puede adquirir el Diario onírico (Sueños de un niño) directamente. En lugar de eso, es necesario mejorarlo a partir del Diario onírico (Sin traducir), y sólo se podrá hacer eso si “has interpretado los sueños”.

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: MJ Newman
Productora: Molly Glover
Edición: Jeremiah J. Shaw
Revisión del texto inglés: Alyssa Barringer
Traducción: Sergio Hernández
Especialista de reglas de juego: Alex Werner
Jefa de línea de producto: Caitlyn McGrath
Jefe de diseño de juego: Paul Klecker
Diseño gráfico de la expansión: Neal W. Rasmussen con Ryann Collins
Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson
Jefa de diseño gráfico: Mercedes Opheim
Ilustración de portada: Mauro Dal Bo
Dirección artística: Jeff Lee Johnson
Jefe de dirección artística: Tony Bradt
Revisión de la historia de Arkham Horror: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Josiah "Duke" Harris, Philip D. Henry y Kate Swazee
Revisión cultural y de sensibilidad: Los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG
Directora creativa de historia y ambientación: Katrina Ostrander
Especialista de control de calidad: Zach Tewalthomas
Gestión de producción: Justin Anger y Austin Litzler
Director creativo visual: Brian Schomburg
Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz
Director de estrategia de producto: Jim Cartwright
Diseñador de juego ejecutivo: Nate French
Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

David Attali, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "No More Spiders" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James "Gnarly-Hotep" Howell, Charlotte Kirchoff-Lukat, Casey "Chill Presence" Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson y Jeremy "S8 actions" Zwirn

Un agradecimiento especial a todos los participantes en las pruebas beta.

© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM/® & © de Gamegenic GmbH, Alemania. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.