

INSONDABLE

DESDE
EL ABISMO



Reglamento

LA HISTORIA CONTINÚA...

«Es absolutamente necesario, por la paz y la seguridad de los hombres, que no turbemos ciertos rincones oscuros de la Tierra y ciertas profundidades no sondadas; no vaya a ser que despierten a una vida renacida anormalidades y pesadillas que perviven de manera blasfema». —H. P. Lovecraft

Las criaturas que abordaron en un primer momento el *Atlantica* tan solo fueron la oleada inicial. Los horrores de las profundidades han despertado y expulsarlos de vuelta al Abismo va a requerir hasta el último ápice de fuerza de los tripulantes humanos. Mas no estarán solos, pues ante la amenaza algunos pasajeros han decidido pasar a la acción y aliarse con ellos en su lucha por la supervivencia. ¡El destino del *Atlantica* pende de un hilo!

COMPONENTES



3 miniaturas de horror
(1 Shogoth, 1 Espíritu ahogado, 1 Tentáculo captor)

4 cartas de Horror

1 ficha de Horror



12 cartas de Aliado

8 figuras de personaje

8 hojas de personaje

8 cartas de Proeza



11 cartas de Objeto

35 cartas de Habilidad
(23 cartas de Ayuda,
2 de cada uno de los otros 6 tipos)

10 cartas de Escala

10 cartas de Hechizo

2 cartas de
Daño del barco



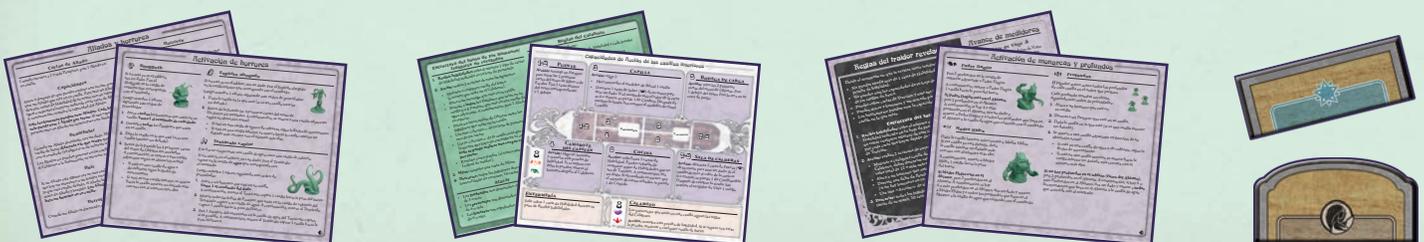
15 cartas de Preludio

72 cartas de Mitos

8 cartas de Mitos de
personajes específicos

1 carta de
Rol de Capitán

1 carta de Rol de
Guardián del tomo



3 hojas de referencia de la expansión

6 hojas de referencia de jugador

3 hojas de referencia de traidor

2 piezas de tablero

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

DESDE EL ABISMO amplía la experiencia de **INSONDABLE** con horrores que amenazan el barco de nuevas maneras y aliados que ayudan en su defensa. Esta expansión incluye nuevos personajes y cartas de Objeto, Hechizo, Escala, Habilidad y Mitos. Las nuevas cartas de Habilidad de Ayuda siempre contribuyen a las pruebas de habilidad, y las de Preludio modifican las partidas de modo que sean diferentes a las estándar desde el principio.

COMPONENTES DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas y hojas de esta expansión tienen el icono de **DESDE EL ABISMO** para distinguirlas de los componentes de la caja básica de **INSONDABLE**.



Icono de la expansión

Antes de preparar una partida con esta expansión, realiza los siguientes cambios en los componentes de la caja básica de **INSONDABLE**:

AÑADE

Añade las siguientes cartas a los mazos existentes:

- 12 cartas de Habilidad (2 de Influencia, 2 de Saber, 2 de Observación, 2 de Fuerza, 2 de Voluntad, 2 de Traición)
- 10 cartas de Objeto
- 2 cartas de Daño del barco
- 10 cartas de Escala
- 10 cartas de Hechizo
- 72 cartas de Mitos

RETIRA

Retira del mazo de Mitos todas las cartas de personajes específicos y déjalas aparte. Se siguen usando en la partida; consulta la modificación del paso «10. Preparad las zonas de juego» en la columna de al lado.

SUSTITUYE

Sustituye los siguientes componentes por sus versiones actualizadas:

- 1 carta de Rol de Capitán
- 1 carta de Rol de Guardián del tomo
- 1 carta de Objeto Granada en lata de mermelada
- 6 hojas de referencia de jugador
- 3 hojas de referencia de traidor

CARTAS DE PRELUDIO

Esta expansión incluye cartas de Preludio opcionales que modifican la preparación. Sus reglas se describen en la página 9.

PREPARACIÓN

Cuando uses esta expansión, añade las siguientes instrucciones a los pasos de preparación de las páginas 20 a 23 de la guía de referencia:

CREA EL MAZO DE HORRORES (PASO NUEVO)

Después del paso «4. CREA EL SUMINISTRO COMÚN», pon las tres miniaturas de horror en el suministro. Baraja las 4 cartas de Horror y ponlas boca abajo en la esquina superior izquierda del tablero para crear el mazo de Horrores. Pon la ficha de Horror en la casilla de Inicio del medidor de Horror (impreso en el dorso de las cartas de Horror).



5. CREA LOS MAZOS DE HABILIDADES

Pon la pieza de tablero de Ayuda sobre el borde del tablero, a la izquierda de donde se pone el mazo de cartas de Traición. Baraja las cartas de Ayuda y ponlas boca abajo fuera del tablero, debajo de esta pieza.



8. CREA EL MAZO DE CAOS

Roba 2 cartas del mazo de Ayuda y 2 del mazo de Traición y, sin mirarlas, añádelas al mazo de caos y barájalo.

10. PREPARAD LAS ZONAS DE JUEGO

Cada jugador toma la carta de Mitos específica de su personaje y la pone boca abajo en su zona de juego. Devolved a la caja el resto de cartas de Mitos de personajes específicos.

CREA EL MAZO DE ALIADOS (PASO NUEVO)

Después del paso «15. CREA EL MAZO DE HECHIZOS», pon la pieza de tablero de Aliado sobre el borde del tablero, a la izquierda de donde se pone el mazo de cartas de Objeto. Baraja las cartas de Aliado y ponlas boca abajo fuera del tablero, debajo de esta pieza.



Tira un dado las veces que haga falta hasta que salgan 2 resultados diferentes. Luego pon un Aliado en la casilla interior que corresponda con cada resultado (ver «Poner X» en la página 4).

REGLAS

Las siguientes secciones describen las nuevas reglas y las de la caja básica modificadas por esta expansión.

PONER X

En esta expansión, además de poner profundos, se te indicará también que pongas Pasajeros, Aliados y horrores en el tablero. Cuando se le indique a un jugador que «ponga X» de uno de estos componentes, toma el número indicado del suministro o de encima del mazo correspondiente y colócalos en las casillas indicadas.

ACLARACIONES

- Si un jugador debe poner más componentes de los que quedan en el mazo o en el suministro, simplemente pone tantos como sea posible, excepto en el caso de los profundos, puesto que provoca el fin de la partida.
- Las cartas de Aliado se ponen boca arriba.
- Si se indica a un jugador que ponga un horror específico, pero ya está en el tablero, muévelo a la casilla indicada. Consulta el apartado de «Horrores» en la página 6.
- Igual que en la caja básica, cuando un efecto del juego indica a un jugador «arriesga 1 Pasajero», dicho jugador tira un dado y pone 1 ficha de Pasajero en la casilla de cubierta que coincida con el resultado. Tan solo ten en cuenta que esto cuenta como que has «puesto» a ese Pasajero.

PASAJEROS

Algunas capacidades de esta expansión podrían poner Pasajeros en casillas de agua o moverlos a ellas. Cuando avance el medidor de Viaje, por cada casilla que haya avanzado, los Pasajeros que estén en casillas de agua se mueven 1 casilla hacia la popa del barco. Si algún Pasajero ya estaba en una casilla de agua de la popa, entonces es derrotado.

RESCATE

La acción de rescatar Pasajeros cambia en esta expansión: es más fácil rescatar a los Pasajeros que están en el barco que a los que están en el agua.

Los jugadores pueden realizar una acción para rescatar a **todos los Pasajeros** que estén en su casilla o a **1 solo Pasajero** que esté en una casilla de agua adyacente.

Cuando un jugador rescate a un Pasajero, pon 1 Aliado en la casilla de dicho jugador. Aunque haya rescatado a varios Pasajeros a la vez, pon 1 Aliado solamente por ese rescate.

EJEMPLO DE RESCATE



Wong Mui Choo realiza una acción para rescatar a todos los Pasajeros que están en su casilla. Los 2 Pasajeros se devuelven al suministro y ella pone 1 Aliado en su casilla.



A continuación, Wong Mui Choo realiza una acción para rescatar a 1 Pasajero que está en la casilla de agua adyacente a ella. Se devuelve 1 Pasajero al suministro, pero el otro permanece en el agua. De nuevo, pone 1 Aliado en su casilla.



ALIADOS

Los Aliados representan a otros viajeros a bordo capaces de prestar ayuda a los humanos.

Antes o después de que un jugador pueda realizar una acción, puede usar un Aliado que haya en su casilla para resolver la capacidad de la carta de este.

Para usar un Aliado, el jugador descarta cartas de Habilidad de su mano con un valor total igual o superior al número indicado en la esquina superior izquierda de la carta de Aliado.

Solo los humanos pueden usar Aliados. **Cada humano solo puede usar 1 Aliado por turno.** Si es una capacidad lo que permite a un jugador usar 1 o más Aliados, **no cuentan** para el límite de 1 aliado por turno de dicho jugador.

DEAMBULAR

Las capacidades de un Aliado harán que este deambule. Cuando un Aliado deambula, el jugador que lo usó tira un dado y mueve esa carta de Aliado a una casilla de barco diferente que coincida con el resultado. El jugador que usó el Aliado elige si se mueve a una casilla de cubierta o interior. Si el resultado de la tirada coincide con la casilla actual del Aliado, es obligatorio moverlo a la otra casilla que coincide con el resultado.

HUIR

Los Aliados huirán del tablero cuando se vean en peligro. Cuando un Aliado huye, añade la carta al mazo de Aliados y barájalo. Los Aliados huyen en estos dos casos:

- ♣ Cuando la casilla de un Aliado contiene un monstruo o un traidor revelado.
- ♣ Cuando se daña la casilla de un Aliado.

Los Aliados no huyen si hay un humano en su casilla.

DERROTA

Los Aliados pueden ser derrotados por el medidor de Ritual, así como por otras capacidades del juego. Cuando un Aliado es derrotado, retira su carta de la partida.

ACLARACIONES DE LOS ALIADOS

- ♣ Los Aliados **no pueden** ponerse en las casillas de agua, el Calabozo o la Enfermería, ni moverse a ellas.
- ♣ Si se le otorga a un jugador una acción fuera de su turno, puede usar un Aliado antes o después de dicha acción.
- ♣ Si un jugador otorga una acción a otro jugador, el jugador que la otorga no puede usar un Aliado antes o después de la acción otorgada.
- ♣ Varios jugadores pueden usar el mismo Aliado en el mismo turno.
- ♣ Cuando el daño a una casilla provoque que todos los humanos de dicha casilla sean derrotados, todos los Aliados que haya en ella huyen.
- ♣ Si parte de la capacidad de un Aliado no se puede resolver, un jugador sigue pudiendo usarlo para hacer que deambule.
- ♣ **RUFÍAN:** el ataque sigue los mismos pasos que el de un humano. El jugador que usa al Rufián elige al defensor. El ataque se ve afectado por cualquier capacidad que pueda afectar normalmente a un ataque.



EJEMPLO DE USO DE ALIADO



Tras realizar una acción, Mui Choo puede usar a un Aliado que está en su casilla. Descarta cartas de Habilidad con un valor total de 4 de su mano para usar a la Profesora, lo que le permite robar 3 nuevas cartas.



A continuación, la Profesora deambula. Mui Choo tira un dado y saca un 5. Como la Profesora ya está en la casilla de cubierta 5, debe moverse a la casilla interior 5.



Después de que la Profesora se mueva, acaba en una casilla que contiene un profundo y no contiene humanos. Huye de inmediato y se añade al mazo de Aliados. El mazo se baraja.

HORRORES

Esta expansión introduce tres nuevos monstruos conocidos como horrores: el Shoggoth, el Espíritu ahogado y el Tentáculo captor. Aunque no son tan invencibles como los monarcas, son más peligrosos que los profundos y más difíciles de derrotar.

A cada horror le corresponde un icono de activación. Cuando se resuelve el icono de activación de un horror, dicho horror se activa y, si no está ya en el tablero, con esta activación se pone en él. Cada horror resuelve su activación de forma diferente.

SHOGGOTH (👁️)

Cuando el Shoggoth se active, si no está ya en el tablero, tira un dado. Pon al Shoggoth en la **casilla de cubierta** que corresponda con el resultado.

A continuación, tanto si ya estaba en el tablero antes de la activación como si no, el Shoggoth realiza la primera de las siguientes opciones que pueda realizar:

1. Ataca a **todos** los humanos que estén en su casilla. **Suma 1 al resultado de cada dado.**
2. Derrota a **todos** los Pasajeros que estén en su casilla.
3. Daña la casilla donde esté el Shoggoth. El Shoggoth solo puede dañarla si es una casilla interior y no está ya dañada.
4. Retira de la partida las 4 primeras cartas del mazo de Objetos sin revelarlas. A continuación, se mueve a una casilla adyacente. El lugar al que se mueve el Shoggoth depende del tipo de casilla que ocupe al inicio del movimiento:
 - Si está en una casilla de agua, se mueve a la casilla de cubierta adyacente.
 - Si está en una casilla de cubierta, se mueve a la casilla interior adyacente.
 - Si está en una casilla interior, se mueve 1 casilla hacia la casilla interior no dañada más cercana. Si hay varias casillas válidas hacia las que se puede mover, se mueve hacia la casilla con el número impreso más alto.



ESPIRITU AHOGADO (👤)

Cuando el Espíritu ahogado se active, si no está ya en el tablero, tira un dado. Pon al Espíritu ahogado en la **casilla interior** que corresponda con el resultado.

A continuación, tanto si ya estaba en el tablero antes de la activación como si no, el Espíritu ahogado realiza la primera de las siguientes opciones que pueda realizar:

1. Daña la casilla donde esté el Espíritu ahogado. El Espíritu ahogado solo puede dañarla si es una casilla interior y no está ya dañada.
2. Retira de la partida las 4 primeras cartas del mazo de Hechizos sin revelarlas. A continuación, se mueve a una casilla adyacente. El lugar al que se mueve el Espíritu ahogado depende del tipo de casilla que ocupe al inicio del movimiento:
 - Si está en una casilla de agua, se mueve a la casilla de cubierta adyacente.
 - Si está en una casilla de cubierta, se mueve a la casilla interior adyacente.
 - Si está en una casilla interior, se mueve 1 casilla hacia la casilla interior no dañada más cercana. Si hay varias casillas válidas hacia las que se puede mover, se mueve hacia la casilla con el número impreso más alto.



TENTÁCULO CAPTOR (🦶)

Mientras está en el tablero, el Tentáculo captor ocupa una casilla de agua y la casilla de cubierta adyacente. Cualquier capacidad que haga que el Tentáculo se mueva hará que ocupe tanto una nueva casilla de agua como la casilla de cubierta adyacente. El Tentáculo captor no puede moverse a una casilla interior.



Cuando el Tentáculo captor se active, si no está ya en el tablero, tira un dado. Pon al Tentáculo captor en la **casilla de agua** que corresponda con el resultado.

A continuación, tanto si ya estaba en el tablero antes de la activación como si no, el Tentáculo captor realiza la primera de las siguientes opciones que pueda realizar:

1. Ataca a un humano que esté en la casilla de cubierta que ocupa. **Suma 1 al resultado del dado.** A continuación, mueve al Tentáculo captor 1 casilla hacia la proa del barco.
2. Mueve todas las fichas de Pasajero que estén en la casilla de cubierta del Tentáculo captor a su casilla de agua. A continuación, mueve al Tentáculo captor 1 casilla hacia la proa del barco.
3. Pon 1 Pasajero del suministro en la casilla de agua del Tentáculo captor, si es posible. A continuación, mueve al Tentáculo captor 1 casilla hacia la proa del barco.



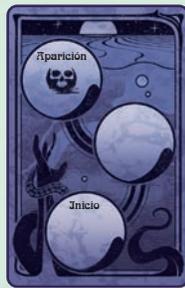
ICONO DE HORROR (☠)

Este icono no se corresponde con un horror específico. Se resuelve como icono de medidor de avance (si no hay horrores en el tablero) o como icono de activación (si hay uno o más horrores en el tablero).

ICONO DE MEDIDOR DE AVANCE

Cuando se resuelva el icono de horror, si no hay horrores en el tablero, haz avanzar el medidor de Horror 1 casilla.

Cuando la ficha de Horror llegue a la casilla de Aparición del medidor de Horror, pon la ficha a un lado, roba la primera carta del mazo de Horrores y resuélvela. Normalmente, la carta de Horror indicará a un jugador que resuelva el icono de activación de un horror específico, que se pone en el tablero.



Medidor de Horror
(dorso del mazo de Horrores)

ICONO DE ACTIVACIÓN

Cuando se resuelva el icono de horror, si hay exactamente un horror en el tablero, ese horror se activa.

Si hay más de un horror en el tablero, cualquiera de los jugadores va dándole la vuelta a la primera carta del mazo de Horrores hasta que se revele una con un nombre que coincida con uno de los horrores del tablero. Ese horror se activa, y el jugador añade las cartas reveladas al mazo de Horrores y lo baraja.

EXPULSAR HORRORES

Los horrores son monstruos muy resistentes. Cuando un **horror** vaya a ser derrotado, **no se retira del tablero**. En lugar de eso, es expulsado. Los horrores solo se retiran por efectos del avance de los medidores, como se explica en la columna de al lado.

Cuando un jugador expulsa a un horror, lo mueve a una casilla adyacente. Dicho jugador puede descartar cartas de Habilidad de su mano con un valor total de 4 o más para mover el horror 1 casilla adicional.

El jugador que expulsa al horror y elige a dónde se mueve depende de las circunstancias:

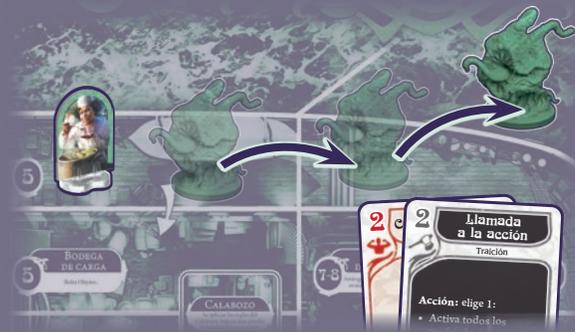
- ☠ Si el horror va a ser derrotado por el ataque de un jugador, el atacante es el que lo expulsa.
- ☠ Si va a ser derrotado por la capacidad de una carta de Habilidad, de Hechizo, de Aliado o de Proeza, el jugador que usó la capacidad es el que lo expulsa.
- ☠ Si va a ser derrotado por una carta de Mitos como resultado de una decisión, el jugador que tomó la decisión es el que lo expulsa. De lo contrario, el jugador activo es el que lo expulsa.

ATACAR A HORRORES

Los humanos pueden atacar a los horrores para expulsarlos. El valor de dificultad para expulsar a un horror es 6.

EJEMPLO DE EXPULSIÓN

Ida Lawrence ataca al Shoggoth y saca un 6.
El Shoggoth es expulsado.



Ida mueve al Shoggoth a la casilla de cubierta adyacente. A continuación, decide descartar cartas de Habilidad de su mano con un valor total de 4 para mover al Shoggoth a la casilla de agua adyacente.

RETIRAR HORRORES

La única manera de derrotar a horrores y retirarlos del tablero es mediante los efectos de los medidores de Viaje y Ritual:

- ☠ Cuando avance el medidor de Viaje, todos los horrores que estén en casillas de agua se mueven 1 casilla en dirección a la popa del barco. Si ya estaban en casillas de agua de la popa, son derrotados (no expulsados).
- ☠ Cuando la ficha del medidor de Ritual llegue a la casilla de Lanzamiento, todos los horrores que estén en casillas de cubierta o de agua son derrotados (no expulsados).

Cuando un horror sea derrotado de esta manera, devuélvelo al suministro. A continuación, si no quedan más horrores en el tablero, pon la ficha de Horror en la casilla de Inicio del medidor de Horror.

ACLARACIONES SOBRE LOS HORRORES

- ☠ Un jugador no puede usar la capacidad de acción de una casilla si hay un horror en ella.
- ☠ Si se pone un horror en el tablero al resolver su icono de activación específico, cualquiera de los jugadores se encarga de retirar la ficha del medidor de Horror y ponerla a un lado.
- ☠ Los horrores no pueden ponerse en el Calabozo o la Enfermería ni moverse a dichas casillas.
- ☠ Durante la activación del Shoggoth o del Espíritu ahogado, si quedan menos de 4 de las cartas indicadas para retirar de la partida, retira todas las que puedas. A continuación, el horror se mueve de la manera habitual.
- ☠ Los horrores son monstruos, pero no se consideran monarcas ni profundos.

CARTAS DE HABILIDAD

Esta expansión añade un nuevo tipo de carta de Habilidad, modifica la forma de usar las cartas de Traición y añade nuevas cartas a los mazos existentes.

CARTAS DE AYUDA

Las cartas de Ayuda son siempre Habilidades propicias, por lo que siempre cuentan positivamente durante las pruebas de habilidad. **Las cartas de Ayuda no se pueden robar a menos que una capacidad mencione específicamente la palabra «ayuda».** Tanto los humanos como los traidores pueden robar cartas de Ayuda y usar sus capacidades.



CARTAS DE TRAICIÓN

Cuando se usa esta expansión, hay capacidades que permiten a los jugadores humanos robar cartas de Traición. Los humanos pueden añadir cartas de Traición a las pruebas de habilidad y descartar cartas de Traición como requerimiento para usar otras capacidades.

NOTA: aunque al usar esta expansión cualquier jugador puede robar cartas de Traición, **solo los traidores revelados pueden usar las capacidades de estas.**

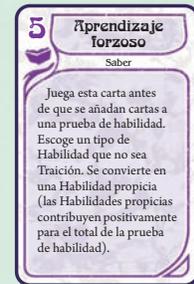
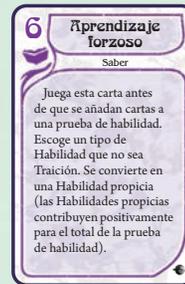
MAZO DE CAOS

Siempre que crees un nuevo mazo de caos, añade 2 cartas de Ayuda y 2 de Traición, además de las demás cartas de Habilidad, y luego barájalo.

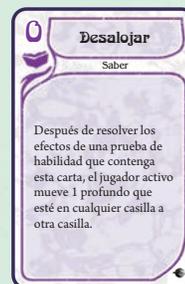


NUEVAS CARTAS DE HABILIDAD

Esta expansión añade una carta de valor 6 y otra de valor 0 a cada mazo de Habilidades. Cada carta de valor 6 tiene la misma capacidad que las cartas de valor 5 del mazo correspondiente (excepto las del mazo de Traición).



Cada carta de valor 0 tiene una capacidad que se aplica cuando se revela en una prueba de habilidad.



ACLARACIONES DE LAS CARTAS DE HABILIDAD

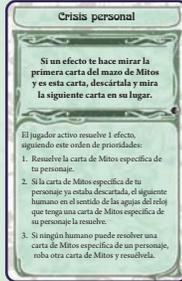
- Las cartas de Habilidad de valor 0 de los mazos de Influencia, Saber, Observación, Fuerza y Voluntad tienen capacidades que se resuelven **después** de que la prueba se haya resuelto por completo.
- Las cartas de valor 0 de los mazos de Ayuda y Traición tienen capacidades que se aplican mientras están asignadas a una prueba.
- Si hay varias cartas de valor 0 en la misma prueba, el jugador activo decide el orden en el que se resuelven.
- Cuando un jugador añade cartas de valor 0 a una prueba de habilidad, no puede comunicar que está añadiendo una carta de valor 0 o que no está contribuyendo a la prueba.

CARTAS DE CRISIS PERSONAL

Como esta expansión amplía el tamaño del mazo de Mitos, es necesario ajustar el proceso para resolver las cartas de Mitos de personajes específicos.

Al usar esta expansión, las 18 cartas de Mitos de personajes específicos se retiran del mazo de Mitos y se dejan a un lado. En lugar de ellas, se añaden 12 cartas de Crisis personal al mazo de Mitos.

Cuando un jugador roba una carta de Crisis personal, resuelve la carta de Mitos específica de su personaje.



ACLARACIONES DE LAS CRISIS PERSONALES

- ❁ Si el jugador activo roba una carta de Crisis personal mientras está en el Calabozo, la descarta y roba otra.
- ❁ Si una capacidad hace que un jugador mire las primeras cartas del mazo de Mitos y al hacerlo ve una carta de Crisis personal, la descarta y mira la siguiente carta del mazo.

PRELUDIOS

Los Preludios son cartas opcionales que modifican la preparación del juego y el estado inicial del tablero. Representan acontecimientos ocurridos durante la singladura del *Atlantica* antes del comienzo de la partida. Hay 3 tipos de cartas de Preludio: Día, Ocaso y Noche. Las cartas de Día favorecen a los humanos, las de Ocaso a todos los jugadores y las de Noche a los híbridos.



Día



Ocaso



Noche

RESOLVER PRELUDIOS

Durante la preparación, antes del paso «16. CREA EL MAZO DE LEALTAD», baraja las cartas de Día, Ocaso y Noche en 3 mazos separados. A continuación, haz lo siguiente:

1. Roba 1 carta de Día. Léela en voz alta y resuelve su capacidad.
2. Roba 1 carta de Ocaso. Léela en voz alta y resuelve su capacidad.
3. Roba 1 carta de Noche. Léela en voz alta y resuelve su capacidad.

A continuación, retira todas las cartas de Preludio de la partida.

AJUSTES DE EQUILIBRIO

Si todos los jugadores están de acuerdo, los jugadores pueden variar los tipos y el número de cartas de Preludio para ajustar el equilibrio de la partida en favor de los humanos o los híbridos. Estas son las opciones:

- ❁ Para favorecer a los humanos, sustituye las cartas de Noche por cartas de Ocaso, y/o las de Ocaso por cartas de Día.
- ❁ Para favorecer a los híbridos, sustituye las cartas de Día por cartas de Ocaso, y/o las de Ocaso por cartas de Noche.
- ❁ Si queréis modificar aún más la preparación, roba y resuelve cartas de preludeo adicionales de cualquiera de los tipos.



ACLARACIONES VARIAS

AYUDAS

- ❁ **PROVIDENCIA:** si la carta Providencia evita perder un recurso que se pagó como coste, la capacidad se resuelve como si el coste se hubiera pagado. Por ejemplo, si Providencia evita perder 1 de Comida como coste del hechizo Transmutación alquímica («Se pierde 1 de Comida para obtener 2 de Combustible»), los jugadores siguen obteniendo 2 de Combustible.

PERSONAJES

❁ IDA LAWRENCE:

- Cuando uses el efecto de Sazonar, las cartas las robas después de que se haya resuelto por completo la capacidad de acción. Si la capacidad otorga una acción a otro jugador, las cartas se roban antes de que ese jugador realice la acción otorgada.
- Ida puede usar la capacidad de acción de una carta de Habilidad para activar Sazonar incluso si la capacidad de la carta no se puede resolver por completo.

❁ GUILLAUME DELACROIX:

- El Aliado usado con Almas perdidas **no cuenta** para el límite de usar un Aliado por turno de Guillaume.
- Si se otorga a Guillaume una acción durante el turno de otro jugador, puede usar un Aliado con Almas perdidas además de un Aliado que esté en su casilla.

- ❁ **KOKOJ FERNANDES:** es posible modificar un dado (por ejemplo con Introspección inspirada) cuya cara hayas colocado en cierto número por el efecto de Influjo arcano. No se puede volver a tirar.

PROEZAS

- ❁ **INSTINTO (WONG MUI CHOO):** si la prueba de habilidad da como resultado un éxito parcial (ni «Éxito» ni «Fallo»), esta Proeza no se retira de la partida.

❁ ASUNTOS PENDIENTES (GUILLAUME DELACROIX):

- Guillaume puede tener más de 3 Aliados en su zona de juego mientras se resuelve esta capacidad. Una vez resuelta la Proeza, retira de la partida a todos los Aliados que queden en su zona de juego menos tres.
- Los Aliados usados con esta capacidad no deambulan, sino que se retiran de la partida.
- Si otro personaje usa esta Proeza (porque se haya resuelto la carta de Preludio Valiosas lecciones), las cartas de Aliado no usadas permanecen en su zona de juego, pero no se pueden usar.

OBJETOS

- ❁ **MÁSCARA MALDITA:** este Objeto no es una Mejora, por lo que no cuenta para el límite de una sola Mejora activa del jugador.
- ❁ **PISTOLA DE BENGALAS:** puedes elegir que otro personaje se mueva aunque no realices ningún ataque.
- ❁ **OUIJA:** el Aliado derrotado por este efecto se revela antes de ser retirado de la partida.

MONARCAS

- ❁ Los monarcas no pueden ser derrotados.

CARTAS DE MITOS

- ❁ **PRECOGNICIÓN:** si hay menos de 4 cartas en el mazo de caos, el jugador roba tantas como pueda, crea un nuevo mazo de caos y, a continuación, roba las cartas restantes.
- ❁ **EL PRECIO DEL PODER:** lanza el hechizo de destierro mayor como si la ficha hubiera llegado a la casilla de Lanzamiento del medidor de Ritual. No muevas la ficha.

HECHIZOS

- ❁ **BENDICIÓN:** este Hechizo no es una Mejora, por lo que no cuenta para el límite de una sola Mejora activa del jugador.
- ❁ **EXPELER:** el jugador puede resolver el Hechizo repetidamente, tirando cada vez, hasta que el resultado del dado sea 5 o menos o decida parar.

ESCALAS

- ❁ **VIENTOS DE TORMENTA:** antes de hacer avanzar el medidor de Viaje, mueve la ficha a la casilla de Inicio del medidor. No vuelve a la casilla de Inicio después de que se resuelva esta capacidad.



CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA EXPANSIÓN: Alexandar Ortloff-Tang

PRODUCTORA: Molly Glover

EDICIÓN: Jonathan Keith

CORRECCIÓN DE TEXTOS: Cal Oliverius

TRADUCCIÓN: Ángel Martínez Murillo

REVISIÓN: Joaquín C. Martín-Rayó

ESPECIALISTA EN REGLAS: Alex Werner

RESPONSABLE DE LA LÍNEA: Caitlyn McGrath

RESPONSABLE DE DISEÑO DEL JUEGO: Kate Morgan

REVISIÓN DE HISTORIA DE ARKHAM HORROR: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Josiah "Duke" Harrist, Philip D. Henry y Maxine Newman

REVISIÓN CULTURAL Y DE SENSIBILIDAD: Zhui Ning Chang, Athar Fikry, James Mendez Hodes, Lex Leone y el equipo de sensibilidad cultural de FFG

DISEÑO GRÁFICO DE LA EXPANSIÓN: Michael Silsby

RESPONSABLE DE DISEÑO GRÁFICO: Mercedes Opheim

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: Anders Finer

ILUSTRACIONES INTERIORES: Tiziano Baracchi, David Hovey, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Drazena Kimpel, Rob Laskey, Billy Norrby, Poxeloid Studios y Andreia Ugrai

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Jeff Lee Johnson, Stephen Somers y Kate Swazee

RESPONSABLE DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Tony Bradt

MODELADO DE MINIATURAS: Corey DeVore

DIRECTOR DE ESCULTURA: Adam Martin

INGENIERO DIGITAL: Kevin Van Sloun

ESPECIALISTA DE CONTROL DE CALIDAD: Zach Tewalthomas

RESPONSABLES 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 EJECUTIVO DEL JUEGO: Nate French

JEFE DEL ESTUDIO: Chris Gerber

PRUEBAS DE JUEGO:

J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Dane Beltrami, Ian Block, Taylor Block, Frank Brooks, Chester Brown, Josie Burgos, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Chad Calder, Alice Ding, Jeremy Dobson, Torjus Eftestøl, Tony Fanchi, Erica Feinman, Christian Fotland, Zach Hokans, Grace Holdinghaus, Roy Holm, Erik Jordheim, Christopher Kowall, Dirk Langford, Réjean Lebel, Brian Lewis, Jamie Lewis, Alex Losekamp, Emily Losekamp, Waleed Ma'arouf, Emile de Maat, Francis Malenfant, Erik Miller, Lacey Miller, Matthew Murtaugh, André Nordstrand, Kristian Meling Nordstrand, David Peterson, Joe Phenix, James Rodgers, Sergie Rudoy, Solomon Stein, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Sam Vaughn, Jack Vorhees, Jason Walden y Edward Woods

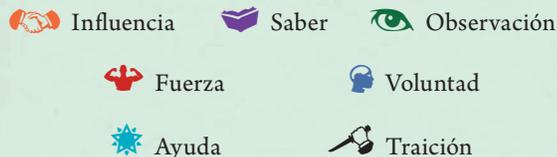


TM/® y © 2024 Fantasy Flight Games. La sede de Fantasy Flight Games está en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., 1-651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, 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.

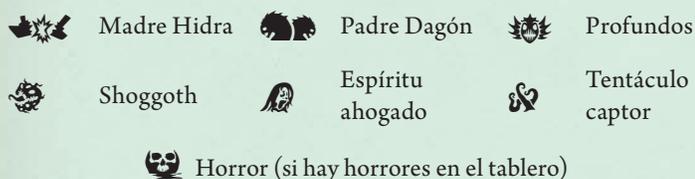
REFERENCIA RÁPIDA

ICONOS

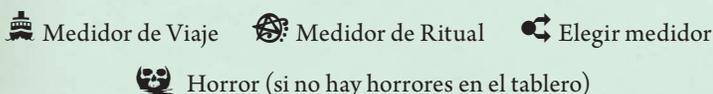
ICONOS DE HABILIDAD



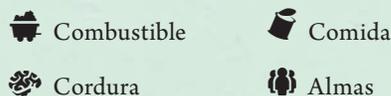
ICONOS DE ACTIVACIÓN



ICONOS DE MEDIDOR DE AVANCE



ICONOS DE RECURSOS



DISTRIBUCIÓN DE CARTAS DE LEALTAD

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



ACTIVACIÓN DE HORRORES

SHOGGOTH

Si no está ya en el tablero, tira un dado. Pon al Shoggoth en la casilla de cubierta que corresponda con el resultado.

Luego resuelve un efecto, siguiendo este orden de prioridades:

- Ataca a **todos** los humanos que estén en su casilla. **Suma 1 al resultado de cada dado.**
- Derrota a **todos** los Pasajeros que estén en su casilla.
- Daña la casilla en la que esté (si es una casilla interior no dañada).
- Retira de la partida las 4 primeras cartas del mazo de Objetos sin revelarlas. A continuación, se mueve a una casilla adyacente según su ubicación actual:
 - Si está en una casilla de agua o de cubierta, sigue la flecha de movimiento.
 - Si está en una casilla interior, se mueve hacia la casilla interior no dañada más cercana con el número más alto.

ESPIRITU AHOGADO

Si no está ya en el tablero, tira un dado. Pon al Espíritu ahogado en la casilla interior que corresponda con el resultado.

Luego resuelve un efecto, siguiendo este orden de prioridades:

- Daña la casilla en la que esté (si es una casilla interior no dañada).
- Retira de la partida las 4 primeras cartas del mazo de Hechizos sin revelarlas. A continuación, se mueve a una casilla adyacente según su ubicación actual:
 - Si está en una casilla de agua o de cubierta, sigue la flecha de movimiento.
 - Si está en una casilla interior, se mueve hacia la casilla interior no dañada más cercana con el número más alto.

TENTÁCULO CAPTOR

Este horror ocupa tanto una casilla de agua como una casilla de cubierta.

Si no está ya en el tablero, tira un dado. Pon al Tentáculo captor en la casilla de **agua** que corresponda con el resultado.

Luego resuelve un efecto, siguiendo este orden de prioridades:

- Ataca a un humano que esté en la casilla de cubierta que ocupa. **Suma 1 al resultado del dado.** A continuación, mueve al Tentáculo captor 1 casilla hacia la proa del barco.
- Mueve todas las fichas de Pasajero que estén en la casilla de cubierta del Tentáculo captor a su casilla de agua. A continuación, mueve al Tentáculo captor 1 casilla hacia la proa del barco.
- Pon 1 Pasajero del suministro en la casilla de agua del Tentáculo captor, si es posible. A continuación, mueve al Tentáculo captor 1 casilla hacia la proa del barco.