

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

LA CONSPIRACIÓN DE INNSMOUTH

Expansión de investigadores

Sueños de las profundidades

“Al despertar no lograba acordarme de todo, pero los fragmentos que recordaba habrían bastado para hacerme pasar por un loco, o quizá por un poeta maldito”.

—H. P. Lovecraft, *La sombra sobre Innsmouth*

La expansión de investigadores *La conspiración de Innsmouth* 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 *La conspiración de Innsmouth* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Reglas adicionales y aclaraciones

Fichas de Bendición y de Maldición

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



Ficha de Bendición (☞)



Ficha de Maldición (☜)

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

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.

- ☞ Sólo puedes incluir una carta Investigado en tu mazo si la mejoras a partir de su versión de menor nivel.
- ☞ Sólo puedes incluir una carta Investigado en tu mazo si has anotado en el registro de campaña que se ha completado la tarea descrita en la versión de menor nivel de esa 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.

Sello

Como coste adicional para que entre en juego una carta que tenga la palabra clave “Sello”, su controlador debe buscar en la bolsa de caos la ficha de Caos indicada y colocarla sobre la carta para sellarla. Si se puede elegir la ficha que se va a sellar, la elige el controlador de la carta. Si la ficha indicada no está en la bolsa de caos, la carta no puede entrar en juego.

Una ficha de Caos sellada no se considera en la bolsa de caos, y por lo tanto no se puede revelar desde la bolsa de caos como parte de una capacidad o de una prueba de habilidad. Cuando una ficha de Caos sea “liberada”, se devuelve a la bolsa de caos y deja de considerarse sellada. **Si una carta que tenga una o más fichas de Caos selladas en ella abandona el juego por cualquier motivo, las fichas de Caos selladas en ella son liberadas inmediatamente.**

Algunas cartas (con y sin la palabra clave “Sello”) también pueden tener capacidades que sellen una o más fichas de Caos como parte de su efecto. Esto se realiza siguiendo el mismo proceso descrito antes: buscar la ficha indicada en la bolsa de caos, retirarla de la bolsa de caos y colocarla en la carta. Si la ficha indicada no está en la bolsa de caos, el efecto falla.

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: MJ Newman con Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición: Jeremiah J. Shaw

Revisión del texto inglés: Alyssa Barringer

Traducción: Sergio Hernández

Especialista de reglas de juego: Alex Werner

Gestión de la línea de productos: Caitlyn McGrath

Gestión de diseño de juego: Paul Klecker

Diseño gráfico de la expansión: Neal W. Rasmussen con Ryann Collins

Coordinación de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Gestión de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de portada: Mauro dal Bo

Dirección artística: Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Revisión de la historia de Arkham Horror: Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry y Kate Swazee

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

Vicepresidente de estrategia: 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 “58 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 ® y © 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.

