

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

LA CIUDAD SUMERGIDA Expansión de investigadores

Las estrellas son propicias

“A mi parecer, no hay nada más misericordioso en el mundo que la incapacidad del cerebro humano de correlacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos, pero no fue concebido que debiéramos llegar muy lejos.”

—H.P. Lovecraft, “La llamada de Cthulhu”

La expansión de investigadores *La ciudad sumergida* contiene un nuevo 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 ciudad sumergida* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Reglas adicionales y aclaraciones

Agatha Crane

Como parapsicóloga, Agatha Crane traza una fina línea entre científica y verdadera creyente a la hora de afrontar los Mitos. Durante la creación del mazo, puedes escoger su versión Buscador (🔍) o Místico (🔮). Ambas versiones tienen su propia creación de mazos y, tras escoger una, no puedes cambiar a la otra. A diferencia de lo que ocurre con los investigadores paralelos imprimibles, debes usar el anverso y reverso de la carta de Investigador de Agatha escogida durante toda la campaña.

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.

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.

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

Cuando una carta indique a un jugador que selle una ficha, éste 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.



Cartas Especialista

Algunas de las cartas de Jugador de este producto pertenecen a un nuevo grupo de cartas neutrales conocidas como cartas Especialista. Las cartas Especialista se identifican mediante su color negro y por la ausencia de iconos de clase.

Cada carta Especialista también contiene un texto que especifica uno o más **Rasgos**, por ejemplo: “Sólo para un mazo **Miskatonic, Erudito**”. Un investigador que quiera adquirir esa carta Especialista **debe** tener impreso en su carta de Investigador uno o más de los **Rasgos** indicados.

Además, el investigador tendrá que seguir todas sus opciones y restricciones de creación de mazos a la hora de adquirir una carta Especialista para su mazo.

Por ejemplo: Dakota Garofalo es un Apoyo Aliado Especialista con el texto “Sólo para un mazo Detective, Cazador, Viajero” en su cuadro de texto de reglas. Esta carta sólo pueden adquirirla investigadores que tengan los rasgos Detective, Cazador y/o Viajero, independientemente de cualquier otro acceso a cartas que tengan en la creación de mazos. Por ejemplo, Marion Tavares no posee ninguno de los Rasgos indicados, y por lo tanto no podrá incluir la carta en su mazo. Sin embargo, Michael McGlen puede adquirir a Dakota Garofalo gracias a que tiene el rasgo Cazador.

Preguntas frecuentes

¿Puede activarse la capacidad de reacción de George Barnaby cuando descarta cartas durante la fase de Mantenimiento?

Sí. En cualquier momento en el que, jugando con George, fueses a descartar una carta de tu mano, puedes elegir activar su capacidad de reacción (suponiendo que no la haya activado ya en esa fase). Esto incluye el descarte de cartas durante la fase de Mantenimiento.

Si activo la capacidad de reacción de George Barnaby durante la fase de Mantenimiento y luego me doy cuenta de que sigo superando mi límite de mano, ¿tengo que descartarme hasta el límite de mano?

Sí. Si tu límite de mano cambia durante la fase de Mantenimiento y el resultado de dicho cambio es que la cantidad de cartas de tu mano supera tu nuevo límite de mano, debes descartar cartas hasta que la cantidad de cartas de tu mano no supere tu nuevo límite.

¿Puedo incluir una carta Especialista en mi mazo que coincida con uno o más de los Rasgos de mi investigador incluso si esta carta está prohibida por las restricciones de creación de mazos de mi investigador?

No. Las restricciones de creación de mazos del investigador evitan que éste añada cualquier carta así a su mazo, independientemente de que posea un **Rasgo** indicado en la carta Especialista.

¿Como qué clase de cartas cuentan las cartas Especialista a efectos de las capacidades de investigador de Lola Hayes?

Las cartas Especialista son un tipo de carta neutral. Por lo tanto, Lola Hayes puede tener cualquier papel y aun así jugarlas, asignarlas y activar sus capacidades.

¿Qué tipos de acciones adicionales me permite realizar Actuación cautivadora?

Los tipos de acciones disponibles son activar, robar, enfrentarse, evitar, combatir, investigar, moverse, jugar y recursos. Para activar Actuación cautivadora, debes haber realizado 3 acciones distintas de esa lista seguidas.

Como ejemplo, si juegas una carta, obtienes un recurso y realizas una acción de combatir, habrás cumplido la condición de activación de Actuación cautivadora y puedes agotarla para realizar una cuarta acción que **no puede** usarse para jugar una carta, obtener un recurso o combatir.

Si una de tus acciones incluye varios tipos de acción, como jugar una carta con un indicador de acción **Combatir** en negrita, eliges con qué tipo de acción contribuye a la condición de activación de Actuación cautivadora. Por ejemplo, si juegas Arma improvisada, al jugar esa carta, eliges si cuenta como una acción de jugar o como una acción **Combatir** a efectos de Actuación cautivadora.



Si uso el Vórtice dimensional para poner aparte Enemigos en un Lugar y ese Lugar abandona el juego antes de que termine la ronda, ¿qué ocurre con los Enemigos puestos aparte?

Cuando el Vórtice dimensional fuese a devolver 1 o más Enemigos a un Lugar cuando dicho Lugar ya no está en juego, en vez de eso dichos Enemigos se descartan a sus respectivas pilas de descarte; no se consideran derrotados.

¿Qué ocurre cuando uso la capacidad de la Revelación cósmica mientras un investigador tiene una carta en la mano que tenga un coste no definido (-)?

Las cartas con un coste no definido (-) no se consideran como de coste par o impar mientras están en la mano. Por lo tanto, no pueden ser reveladas ni jugadas mediante los efectos de la Revelación cósmica.

¿Con qué frecuencia puedo resolver la palabra clave Sello de las cartas Baluarte, Finta y Nublar?

Cuando cumplas las condiciones de activación de Baluarte, Finta o Nublar y haya al menos 1 ficha de Caos del tipo indicado en la bolsa de caos, puedes resolver la palabra clave Sello de ese Apoyo. Si no hay fichas de Caos de los tipos indicados en la bolsa de caos, entonces no hay nada para sellar y no puedes resolver la palabra clave. Sólo puedes resolver la palabra clave Sellar una vez por cada instancia de cumplimiento de su condición de activación.

Si mi investigador es usurpado por el Homúnculo, ¿qué pasa con los traumas sufridos por mi investigador original?

Cualquier trauma físico y mental sufrido por un investigador usurpado por el Homúnculo se transfiere a éste. El Homúnculo comienza cada escenario con todos los traumas sufridos por el investigador al que ha usurpado.

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Josiah “Duke” Harrist y Nicholas Kory con Waleed Ma'arouf

Productor: Eric Stanton

Edición: Andrea Dell'Agnese

Revisión: Alyssa Barringer

Traducción: Sergio Hernández

Revisión: Moisés Busanya

Especialista de reglas de juego: Alex Werner

Gestión de la línea de productos: Caitlyn McGrath

Gestión de diseño de juego: Kate Morgan

Revisión de la historia de Arkham Horror: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry y MJ Newman

Revisión cultural y de sensibilidad: Alanaleilani Connolly y los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG.

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Coordinadora de diseño gráfico: Mercedes Ophem

Ilustración de portada: Mauro Dal Bo

Dirección artística: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson, Kate Swazee y Stephen Somers

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Jefe de licencias, América del Norte: Ariel Didier

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

Avita Amoeba, John Bagley, Ryan Blood, Sam Cahill, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Rhyllie Colby, Shelley Danielle, Johannes Duckeck, Michael Feldman, Jose Javier Fernández, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Álvaro González “Kortatu,” James Howell, Josh Jones, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Kenny Ling, Micah McDonald, Cody Mediavilla, Josh Parrish, Jordan Peters, Tim Rose, Scott Sesko, Jordi Solera, Egoitz Uribeetxebarria, Ben Wiebracht, Owen Weldon, Alex Xöul

© 2025 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.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

