



REGLAMENTO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
EL JUEGO	2
CONTENIDO	3
CONCEPTOS BÁSICOS	4
♦ LEALTAD	4
♦ TABLEROS	4
♦ CARTAS	6
♦ AGENTES	6
PREPARACIÓN	7
MECÁNICAS	8
♦ ACCIONES	8
Añadir Influencia	8
Reclamar (solo la 1ª acción).....	9
<i>Reclamar una carta de Activo principal</i>	9
<i>Reclamar una Ciudad</i>	10
<i>Reclamar una carta de Mitos</i>	10
Recuperar Influencia.....	10
Adquirir Influencia.....	11
Viajar.....	11
Manipular Ritual/Investigación	11
Acción de carta.....	12
<i>Asesinar</i>	12
<i>Cerrar o abrir un Portal</i>	13
<i>Colocar o retirar un Bloqueo</i>	13
Descartar cartas	13
Revelar la Lealtad	14
Pasar	14
♦ PRUEBA DE CORDURA	14
Caer en la Locura.....	14
FINAL DE LA PARTIDA	15
♦ DESENCADENANTES DEL FINAL DE LA PARTIDA	15
♦ PUNTUACIÓN	15
Puntuación general	15
Investigadores.....	15
Sectarios	15
Disidentes	15
♦ DETERMINAR EL GANADOR	17
MODO SOLITARIO	18
CRÉDITOS	23

INTRODUCCIÓN

«Y en apoyo de esta Declaración, con absoluta confianza en la protección de la Divina Providencia, empeñamos nuestra vida, nuestra hacienda y nuestro sagrado honor». —Declaración de Independencia de los EE. UU.

Has de saber que los Primigenios no ejercen su dominio únicamente sobre esta realidad. A lo largo de toda la multiplicidad de universos infinitos se pueden hallar realidades bastante familiares, con todas las mismas naciones y pueblos, que hablan todas sus lenguas humanas y sueñan las mismas pesadillas. Los Primigenios existen en todas ellas. En una de ellas, una nación muy familiar se encuentra sumida en un periodo igual de familiar. Hablamos de Estados Unidos y de la ruina que supuso para el país la llamada Gran Depresión. Un momento y un lugar propicios para sembrar la discordia y la división en lo que, de otro modo, se convertiría en un bastión de la civilización humana. Cuando se trata de la humanidad, si hay algo de lo que nunca anda escasa es de egoísmo. La codicia es universal y los Primigenios siempre se han valido de ella como herramienta para enfrentar a hermano contra hermano, para trocar amigos en enemigos. Ofrécele a alguien un taburete que le permita alzarse sobre la chusma e ignorará que está haciendo equilibrios sobre la garganta de su vecino. La mitad oriental de ese vasto continente es el lugar perfecto para fomentar una segunda revolución bajo el estandarte de tal Funesta Providencia. Esta realidad es un lugar de lealtades volubles y actos siniestros, pues en esta época ceder a la corrupción de pérfidos poderes es un peligro omnipresente en las ciudades más influyentes de la nación. El camarada que te cubre las espaldas podría aprovechar la oportunidad para clavarle un puñal.

Sin embargo, no todo está perdido. Si la humanidad careciera de poder, los Primigenios no sentirían la necesidad de actuar desde las sombras. No, son demasiado conscientes de la amenaza que representa una humanidad unida, y no necesitan que se les recuerde que incluso la Muerte Puede Morir.

EL JUEGO

Cthulhu: Dark Providence es un juego competitivo en el que de 1 a 5 jugadores asumen papeles secretos de Investigadores, Sectarios o Disidentes de 2 bandos, en la pugna por controlar el destino de un país al borde de la ruina. Aunque la Lealtad de cada jugador a un bando determinado determina cómo obtiene puntos al final de la partida, solo una persona ganará la partida.

Durante la partida, los jugadores usan cubos de Influencia para pujar por el derecho a reclamar cartas de Activo, asumir el control de Ciudades y obtener cartas de Mitos. Cada nueva carta de Activo adquirida mejora el mazo de los jugadores y, por tanto, los recursos y acciones que pueden realizar durante un turno. Los jugadores intentarán mantener su Lealtad en secreto y, poniendo al límite la cordura de sus propios Agentes, realizar diversas acciones para obtener puntos de Victoria, como atraer a Agentes reclutados a su bando, asesinar a los agentes de otros jugadores, obtener ayuda extra de potentes cartas de Mitos, bloquear a otros jugadores para que no puedan reclamar cartas, o cerrar y abrir Portales. Al final, el jugador con menos PV y cualquier otro que comparta su Lealtad son eliminados de la partida y solo gana el jugador restante con más PV.

CONTENIDO



30 SOPORTES (6 de cada color)



1 BOLSA DE PRUEBA DE CORDURA



95 CUBOS DE INFLUENCIA (19 de cada color)



1 BASE DE PLÁSTICO



6 CARTAS DE LEALTAD



5 TABLEROS DE JUGADOR (1 de cada color)



1 TABLERO DE JUEGO

1 TABLERO DE MEDIDORES



50 CARTAS DE ACTIVO INICIAL (10 por cada Agente principal)



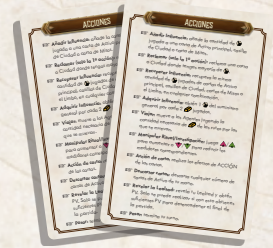
60 CARTAS DE ACTIVO PRINCIPAL



13 CARTAS DE ACTIVO DE CIUDAD



24 CARTAS DE MITOS



5 CARTAS DE REFERENCIA



5 FICHAS DE AGENTE PRINCIPAL



22 FICHAS DE AGENTE RECLUTADO



8 FICHAS DE PROFUNDO



1 FICHA DE MI-GO



12 FICHAS DE PORTAL DE DOBLE CARA



12 FICHAS DE BLOQUEO



6 FICHAS DE CORDURA



12 FICHAS DE LOCURA



1 MARCADOR DE INVESTIGACIÓN



1 MARCADOR DE RITUAL



60 FICHAS DE CONTROL (12 de cada color)



1 FIGURA DE CTHULHU



1 FICHA DE LEY MARCIAL



3 FICHAS DE WHATELEYS

COMPONENTES DEL MODO SOLITARIO



6 CARTAS DE PRIMIGENIO



2 CARTAS DE SECTARIO



8 CARTAS DE COMPORTAMIENTO DE SECTARIO

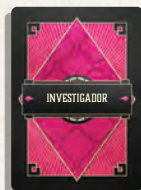


2 FICHAS DE SECTARIO

CONCEPTOS BÁSICOS

◆ LEALTAD ◆

Cada persona de la partida es representante de un bando en la lucha por el destino de la humanidad, que viene determinado por su carta de Lealtad.



Los **Investigadores** buscan evitar la inminente catástrofe que acecha desde los confines de nuestro universo. Los Investigadores obtienen puntos de Victoria (PV) cerrando Portales inactivos a dimensiones oscuras, reclamando Agentes con PV de Investigador (de color rosa **VP**) y avanzando en el medidor de Investigación. Sin embargo, por muy valientes que sean, sus vidas y su cordura están siempre en peligro. Si en algún momento un Investigador cae en la Locura, la partida termina de inmediato (consulta la pág. 14). Lo contrario de los Investigadores son los Sectarios.



Los **Sectarios** buscan instaurar una era de oscuridad y caos en la que sus amos de otro mundo les recompensarán por su servicio. Los Sectarios obtienen puntos de Victoria (PV) abriendo Portales inactivos, asesinando a Agentes, reclamando cartas de Mitos con PV de Sectario (de color verde **VP**) y avanzando en el medidor de Ritual para provocar el fin del mundo tal y como lo conocemos. Puesto que su cordura ya es de por sí cuestionable y se les recompensará con la inmortalidad, cuando un Sectario es asesinado o cae en la Locura la partida no se acaba. Lo contrario de los Sectarios son los Investigadores.



Los **Disidentes** fueron en su día Sectarios e Investigadores, pero desde entonces han perdido la fe en el bando al que juraron lealtad.

Todos los Disidentes obtienen PV por asesinar a Agentes, por cerrar y abrir Portales inactivos, y por el medidor correspondiente a su antigua Lealtad (Investigador o Sectario), pero no obtienen puntos por reclutar Agentes o invocar Primigenios. Dado que los Disidentes son enemigos de ambos bandos del enfrentamiento, ocultar su identidad es primordial y sufren penalizaciones si alguna vez se revela su Lealtad (consulta la pág. 14). Lo contrario de un Disidente es un Disidente del otro tipo (por ejemplo, un Investigador disidente es lo contrario de un Sectario disidente, y viceversa).



Todos los jugadores, sea cual sea su Lealtad (Investigador, Sectario o Disidente) obtienen los puntos de Victoria genéricos (de color azul **VP**).

◆ TABLEROS ◆

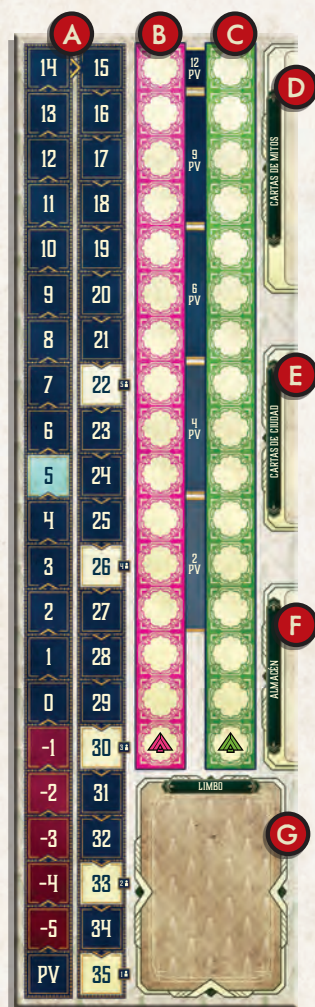
Hay 2 tableros en el juego: el de juego y el de medidores. Las principales acciones de la partida tienen lugar en el tablero de juego, mientras que el tablero de medidores se usa para llevar la cuenta de los puntos de Victoria (PV) de los jugadores y su progresión de Lealtad.

👉 TABLERO DE JUEGO



- Nombre de la Ciudad**
- Recordatorio de la carta de Ciudad:** un recordatorio de los recursos que proporciona la carta de Activo de la Ciudad.
- Casilla de Ciudad:** casilla en la que se añaden cubos de Influencia para reclamar una Ciudad, se añaden fichas de Bloqueo para bloquear una acción de reclamar, y se colocan y mueven Agentes.
- Espacio de control de la Ciudad:** se usa para marcar el momento en que un jugador toma el control de una Ciudad.
- Valor de control de la Ciudad:** cantidad de PV obtenidos de inmediato al reclamar una Ciudad. También es el valor que hay que igualar para asesinar en la Ciudad.
- Portal:** Portales inactivos a otras dimensiones que pueden cerrarse o abrirse durante la partida.
- Valor de Portal:** es el valor que hay que igualar para cerrar o abrir un Portal y se obtiene como PV al final de la partida.
- Espacio del mazo de Activos principales:** espacio en el que se colocan las cartas de Activo principal y se añaden cubos de Influencia para reclamar cartas de Activo principal. También describe un efecto que se resuelve de inmediato cuando se agota el mazo.
- Ruta:** conecta las Ciudades. Cada ruta tiene un coste que hay que pagar para moverse por ella. Las Ciudades conectadas por una misma ruta se consideran adyacentes.

TABLERO DE MEDIDORES



- A. Medidor de PV:** se usa para llevar la cuenta de los PV de cada jugador.
- B. Medidor de Investigación:** se usa para registrar la progresión del bando de los Investigadores.
- C. Medidor de Ritual:** se usa para registrar la progresión del bando de los Sectarios.
- D. Cartas de Mitos:** fila de cartas de Mitos disponibles para reclamar, así como una reserva para añadir más cartas a la fila durante la partida.
- E. Cartas de Ciudad:** reserva de cartas de Activo de Ciudad, para tomarlas cuando se reclamen Ciudades.
- F. Almacén:** reserva de cartas de Activo principal que, a menos que se indique lo contrario, no entran en juego.
- G. Limbo:** los cubos de Influencia usados para reclamar se mueven al Limbo hasta que se recuperan.





♦ CARTAS ♦

Las **cartas de Activo** forman los mazos de los jugadores y se usan durante la partida para realizar acciones. Existen 3 tipos de cartas de Activo:

- ♦ **Cartas de Activo inicial:** son las 10 cartas del Agente principal de un jugador y componen su mazo al comienzo de la partida.
- ♦ **Cartas de Activo principal:** estas cartas se colocan en las Ciudades, en el espacio del mazo de Activos principales, y los jugadores las pueden reclamar durante la partida para mejorar su mazo y darle forma a su estrategia.
- ♦ **Cartas de Activo de Ciudad:** los jugadores obtienen acceso a estas cartas al reclamar y tomar el control de una Ciudad.

CARTAS DE ACTIVO INICIAL



Recursos

CARTA DE ACTIVO PRINCIPAL



Efecto

CARTAS DE ACTIVO DE CIUDAD



Nombre

Las **cartas de Mitos** proporcionan poderosos efectos que los jugadores pueden usar durante la partida, pero nunca se añaden al mazo de un jugador.

CARTAS DE MITOS



PV

Prueba de Cordura
Esto significa que se debe realizar una prueba de Cordura después de reclamar la carta (consulta la pág. 14).

♦ AGENTES ♦

Los Agentes son personajes que los jugadores controlan durante la partida. Cada jugador comienza la partida con un Agente principal y, a lo largo de ella, puede convencer a Agentes reclutados. Los Agentes proporcionan 1 de Influencia adicional mientras estén en una casilla de Ciudad para la acción de reclamar (consulta la pág. 09). Además, los Agentes pueden añadir Poder (👊) en la casilla de Ciudad que ocupan, actuar mediante acciones de cartas (consulta la pág. 12) o proporcionar sus propios efectos permanentes (exclusivos de Harry Houdini, Lilian La France y Alice Ochs).

Cada ficha de Agente tiene dos caras. Todos los Agentes comienzan la partida con su cara normal bocarriba y solo se les da la vuelta por el efecto de la carta Resucitados.

AGENTES PRINCIPALES



AGENTES RECLUTADOS



¡IMPORTANTE! Todos los componentes están limitados por sus existencias. Si un efecto del juego va a hacer que un jugador tome un elemento que ya se ha agotado, tomará hasta la cantidad máxima disponible e ignorará el resto.

PREPARACIÓN

La siguiente es la preparación para una partida de 2 a 5 jugadores. La preparación y las reglas del modo solitario están en la pág. 18.

1. Coloca el tablero de juego al alcance de todos los jugadores.
2. Coloca el tablero de medidores a la derecha del tablero de juego.
3. Coloca los marcadores de Ritual e Investigación en la casilla inicial de los medidores de Ritual e Investigación respectivamente.
4. Coloca las fichas de Cordura y Locura en la bolsa de Prueba de Cordura y deja la bolsa cerca del tablero de juego.
5. Coloca las cartas de Activo de Ciudad en un mazo bocarriba a la derecha del espacio de cartas de Ciudad del tablero de medidores.
6. Baraja las cartas de Activo principal. Luego, en función del número de jugadores, coloca una cantidad de ellas bocabajo en la zona de mazo de cada una de las 12 Ciudades:
 - ♦ 2 o 3 jugadores: 3 cartas por Ciudad.
 - ♦ 4 o 5 jugadores: 4 cartas por Ciudad.
 Luego, revela la primera carta de Activo principal de cada Ciudad, dejándola bocarriba encima de su mazo correspondiente. Si se revela una carta de Agente, coloca su ficha correspondiente encima de la carta.
7. Coloca las cartas de Activo principal restantes en un mazo bocabajo a la derecha del espacio de Almacén del tablero de medidores.
8. Baraja las cartas de Mitos y coloca el mazo a la derecha del espacio para cartas de Mitos del tablero de medidores. Revela y coloca a la derecha del mazo una cantidad de ellas bocarriba en función del número de jugadores para crear la fila de Mitos:
 - ♦ 2 o 3 jugadores: 3 cartas.
 - ♦ 4 o 5 jugadores: 4 cartas.

9. Cada jugador:
 - ♦ Elige un color y toma su correspondiente tablero de jugador, fichas de Control, soportes y 7 cubos de Influencia. Deja los cubos de Influencia restantes en un suministro general junto al tablero, ordenados por colores.
 - ♦ Elige 1 Agente principal y toma sus correspondientes cartas de Activo inicial y ficha de Agente principal.
 - ♦ Desliza su ficha de Agente principal en el soporte con la cara normal bocarriba.
 - ♦ Baraja sus cartas de Activo inicial, forma un mazo bocabajo y roba 5 cartas. Coloca las cartas restantes en la zona de mazo de su tablero de jugador.
 - ♦ Coloca 1 cubo de Influencia en la casilla 0 del medidor de PV en el tablero de medidores.
10. Según el número de jugadores, baraja las cartas de Lealtad indicadas y ponlas bocabajo.
 - ♦ 2 o 3 jugadores: 1 Sectario, 1 Investigador y 2 Disidentes.
 - ♦ 4 o 5 jugadores: 2 Sectarios, 2 Investigadores y 1 Disidente al azar.
 Luego, reparte 1 carta a cada jugador. Devuelve todas las cartas no utilizadas a la caja, sin revelarlas. Cada jugador mira su carta de Lealtad, sin revelarla, y la coloca bocabajo junto a su tablero de jugador.
11. Coloca la figura de Cthulhu encajada en su base de plástico, y las fichas de Agentes reclutados, Bloqueos, Portales, Mi-Go, Profundos, Whateleys y Ley marcial cerca del tablero de juego, separadas por tipo, para crear el suministro general.
12. El jugador que os resulte más sospechoso es el jugador inicial. Empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido antihorario, cada jugador coloca su Agente principal en una casilla de Ciudad a su elección que no tenga otro Agente. Para vuestra primera partida, recomendamos que cada jugador revele 1 carta de Activo de Ciudad al azar para determinar su Ciudad inicial. Si la carta robada es la de R'lyeh, ignórala.

¡Que empiece la locura!



MECÁNICAS

Cthulhu: Dark Providence se juega en una serie de turnos, empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario. Durante su turno, cada jugador:

1. Realiza 2 acciones más el número de acciones gratuitas que pueda tener.
2. Coloca las cartas usadas para realizar acciones en la pila de descartes de su tablero de jugador, en cuanto la acción se haya resuelto por completo.
3. Roba cartas de encima de su mazo hasta tener 5 en la mano. Si un jugador no puede robar una carta porque su mazo se ha agotado, baraja su pila de descartes para crear un nuevo mazo, y continúa robando cartas hasta alcanzar el tamaño de su mano.

Luego, una vez finalizado el turno de un jugador, le toca el turno al siguiente en sentido horario. La partida continúa de este modo hasta que se produce uno de los desencadenantes del final, momento en el que se calculan las puntuaciones y se determina quién ha ganado (consulta la pág. 15).

NOTA: es posible que algunas cartas tengan efectos que contradicen una regla. En esos casos, la carta tiene preferencia sobre el reglamento.

ACCIONES

Las acciones pueden requerir recursos de las cartas de Activo para realizarlas. Un jugador solo puede usar una carta de Activo para un único propósito:

1. Usar un único tipo de recurso.
2. Usar su efecto ACCIÓN.
3. Usar su efecto ACCIÓN GRATUITA.

Al jugar cartas para obtener recursos, un jugador no puede jugar más de las necesarias para conseguir los recursos requeridos por la acción que pretende realizar.

Si una carta tiene un efecto de RESPUESTA, especificará qué es lo que desencadena dicho efecto (que una carta sea aniquilada, descartada, usada por su efecto de ACCIÓN, etc.). Una RESPUESTA no se considera una acción y, por tanto, no cuenta para las 2 acciones que un jugador puede realizar durante su turno.

ANIKILAR

Algunos efectos pueden aniquilar cartas o fichas durante la partida. Cada vez que se aniquila una carta, se retira permanentemente hasta el final de la partida, devolviéndola a la caja. Si es una carta o ficha de Agente, retira su ficha del soporte, devuelve el soporte al jugador, y retira la carta y la ficha hasta el final de la partida. Las cartas de Activo de Ciudad no pueden ser aniquiladas. Si una carta de Activo de Ciudad va a ser aniquilada, devuélvela a la zona de cartas de Ciudad del tablero de medidores.

AÑADIR INFLUENCIA

Un jugador puede jugar 1 o más cartas de Activo de su mano con Influencia (🎲) para añadir ese número de cubos de Influencia de su suministro personal a una carta de Activo principal, casilla de Ciudad o carta de Mitos. Un jugador solo puede añadir Influencia a 1 carta o casilla de Ciudad cualquiera, **independientemente de si tiene un Agente presente**, como parte de una única acción. No hay límite en el número de cubos de Influencia que se pueden añadir a una carta o casilla de Ciudad. Un jugador no puede jugar deliberadamente más cartas de las necesarias. La única vez que un jugador puede añadir menos cubos de Influencia que el número indicado es si juega una carta con 2 🎲 y solo tiene 1 disponible en su suministro personal.

EJEMPLO: en su turno, la **Agente Martes** juega 2 cartas de Activo inicial de su mano: una con 1 🎲 y otra con 2 🎲. Tiene un total de 3 🎲 para añadir a cualquier carta de Activo principal, casilla de Ciudad o carta de Mitos. Con la idea de adquirir la carta **Anarquistas** en un turno futuro, añade sus 3 cubos de Influencia a dicha carta.



👉 RECLAMAR (SOLO LA 1ª ACCIÓN)

Un jugador puede usar su primera, y **solo la primera**, acción para reclamar 1 carta de Activo principal, carta de Mitos o Ciudad en la que tenga mayoría de Influencia. En caso de empate, salvo que se indique lo contrario, no se considera que ningún jugador tiene mayoría de Influencia. Aunque la presencia de Agentes no es obligatoria, proporcionan 1 de Influencia adicional mientras están presentes en una Ciudad para la acción de reclamar. Sin embargo, un jugador siempre debe tener como mínimo 1 cubo de Influencia en la carta o Ciudad para poder reclamarla. Las cartas y Ciudades con una ficha de Bloqueo (🔒) no se pueden reclamar. **La acción en sí de reclamar no requiere cartas para ejecutarla.**

NOTA: la *Agente Alice Ochs* 🍹 añade 2 de Influencia de Agente a su casilla de Ciudad actual, en lugar de 1.

Cuando realiza una acción de reclamar, el jugador sigue estos pasos, en orden:

1. Mueve al Limbo sus cubos de Influencia de la carta o casilla de Ciudad de una Ciudad que esté reclamando. Cualquier otro jugador con Influencia en esa carta o casilla de Ciudad devuelve todos sus cubos de Influencia a su suministro personal.
2. Sigue los pasos necesarios para reclamar cada tipo de carta o Ciudad como corresponda (como se explica a continuación).
3. Resuelve los efectos de RECLAMAR de la carta reclamada, si los tuviera.
4. Comprueba si la carta reclamada tiene un icono de Prueba de Cordura (🧠). Si lo tiene, tiene que realizar una prueba de Cordura (consulta la pág. 14).

IMPORTANTE: algunos efectos permiten a los jugadores reclamar cartas o Ciudades durante la partida. Esto se sigue considerando una acción de reclamar a la hora de resolver efectos de RECLAMAR, aunque los jugadores no necesitan tener Influencia en las cartas ni tiene que ser su 1ª acción, a menos que se indique lo contrario.

Cada tipo de carta tiene sus propios pasos que se deben seguir al reclamarla:

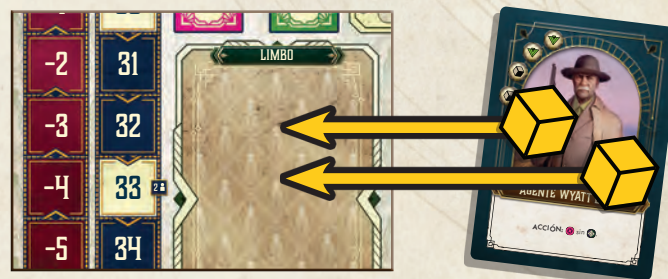
Reclamar una carta de Activo principal

El jugador toma la carta del tablero y la añade a su pila de descartes. Si la carta reclamada es un Agente reclutado, el jugador toma la ficha correspondiente y la desliza en un soporte de su color (con la cara normal bocarriba). Después, el jugador coloca al Agente reclutado en la misma casilla de Ciudad en la que lo reclamó.

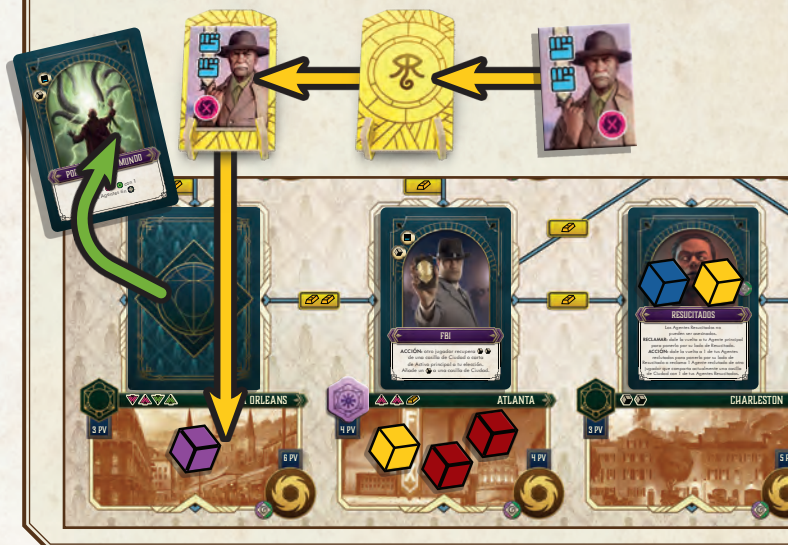
Luego, revela la siguiente carta del mazo de esa Ciudad, si la hay. Si la carta revelada es un Agente, coloca la ficha de Agente correspondiente encima de la carta. Si la carta reclamada era la última de ese mazo, el jugador en su lugar incrementa el medidor de Ritual en 2 y añade 1 carta de Mitos del mazo a la fila de Mitos.

IMPORTANTE: Un jugador solo puede controlar 6 Agentes al mismo tiempo. Esto incluye a su Agente principal, los Agentes reclutados y el Mi-Go (un Agente especial adquirido mediante una carta de Mitos). Un jugador no puede reclamar Agentes si ya tiene 6 en juego.

EJEMPLO: el *Agente Viernes* comienza su turno con cubos de Influencia en la casilla de Ciudad de Atlanta y en las cartas de Resucitados y Wyatt Earp. Sin embargo, solo tiene mayoría de Influencia en la carta Wyatt Earp y decide usar su 1ª acción para reclamarlo. Mueve al Limbo sus cubos de Influencia que tiene en Wyatt Earp y añade la carta a su pila de descartes.



Como Wyatt Earp es un Agente reclutado, el *Agente Viernes* toma la ficha de Agente correspondiente y la coloca en uno de sus soportes. Luego, coloca al Agente Wyatt Earp en la casilla de Ciudad de Nueva Orleans, ya que fue la Ciudad en la que reclamó a Wyatt Earp. Por último, le da la vuelta a la primera carta de Activo principal de Nueva Orleans.

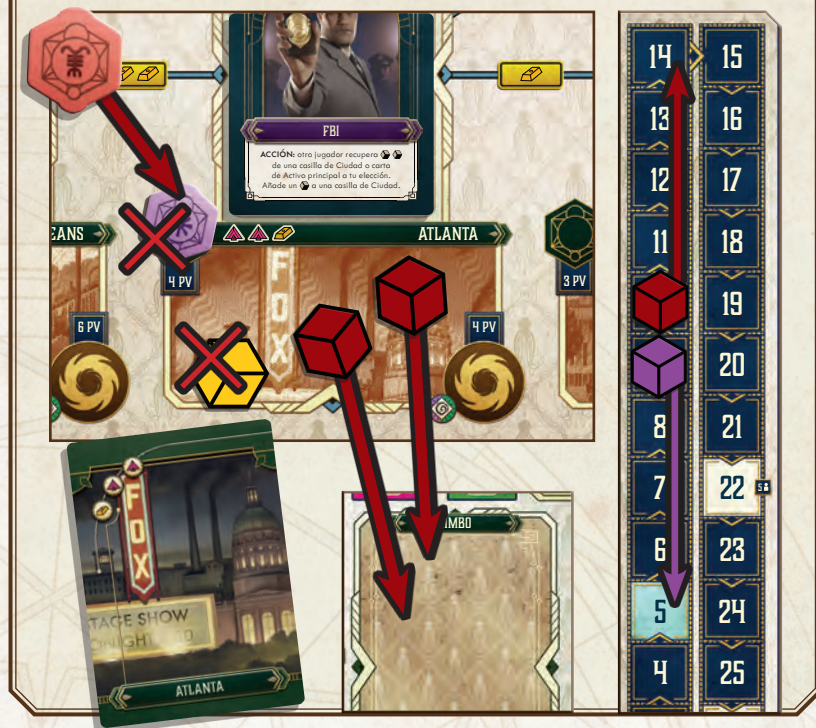


Reclamar una Ciudad

El jugador coloca su ficha de Control en el espacio de control de la Ciudad. Si otro jugador tenía el control de la Ciudad, recupera su ficha de Control. El jugador que toma el control de la Ciudad anota una cantidad de PV igual al valor de control de la Ciudad. A la inversa, si esto ha hecho que un jugador pierda el control de la Ciudad, pierde de inmediato una cantidad de PV igual al valor de control de la Ciudad. Luego, el jugador que reclama la Ciudad toma la carta de Activo de Ciudad del mazo de cartas de Ciudad y la añade a su pila de descartes. Si la Ciudad fue reclamada de manos de otro jugador, toma la carta del mazo, la mano o pila de descartes de dicho jugador. Si la carta estaba en la mano del jugador, roba 1 carta de Activo para reemplazarla. Si la carta estaba en su mazo, tiene que barajar su mazo después.

NOTA: un jugador nunca puede reclamar una Ciudad que ya controla.

EJEMPLO: el **Agente Lunes** comienza su turno con mayoría de cubos de Influencia en la casilla de Ciudad de Atlanta y decide reclamar la Ciudad. El **Agente Viernes**, que también tenía Influencia en Atlanta, recupera sus cubos de Influencia al mismo tiempo que el **Agente Lunes** mueve sus cubos al Limbo. Como Atlanta estaba bajo el control de la **Agente Martes**, el **Agente Lunes** reemplaza la ficha de Control de esta por la suya. La **Agente Martes** pierde de inmediato 4 PV por perder el control de la Ciudad y el **Agente Lunes** obtiene 4 PV. Finalmente, la **Agente Martes** retira la carta de su mazo, vuelve a barajar su mazo y le da la carta de Ciudad al **Agente Lunes**, que la añade a su pila de descartes.



IMPORTANTE: aparte de las cartas que especifican lo contrario, tomar el control de las Ciudades es la única forma que tienen los jugadores de obtener PV durante la partida. Todos los demás PV se obtienen una vez que se activa el final de la partida (consulta la pág. 15).

Reclamar una carta de Mitos

El jugador coloca la carta de Mitos junto a la zona designada de su tablero de jugador. Algunas cartas de Mitos (Cthulhu, Mi-Go, y Los Whateleys) también tienen componentes asociados que el jugador toma con la carta. No añadas una nueva carta de Mitos a la fila de Mitos para reemplazar la que acabas de reclamar.

EJEMPLO: la **Agente Jueves** comienza su turno con mayoría de cubos de Influencia en la carta de Mitos **Yog-Sothoth**. Decide reclamar la carta, la coloca junto a su tablero de jugador y mueve sus cubos de Influencia al Limbo. **Yog-Sothoth** tiene un efecto de RECLAMAR, por lo que **Agente Jueves** obtendrá una acción adicional durante este turno.



RECUPERAR INFLUENCIA

Un jugador puede jugar 1 o más cartas de Activo de su mano con  para recuperar esa misma cantidad de sus cubos de Influencia de casillas de Ciudad, cartas de Mitos, cartas de Activo principal y el Limbo, en cualquier combinación. Los cubos de Influencia del suministro general no se pueden obtener mediante esta acción.

EJEMPLO: la **Agente Jueves** juega 2 cartas con un total de 4 . Decide recuperar 2  del Limbo, 1 de la carta de Mitos **Ofrenda** y 1 de la casilla de Ciudad de Boston, y los devuelve a su suministro personal.

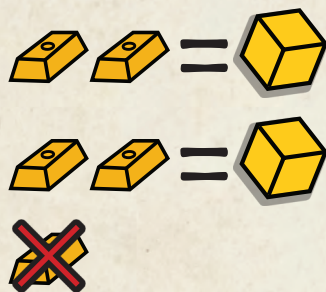


ADQUIRIR INFLUENCIA

Un jugador puede jugar 1 o más cartas de Activo de su mano que tengan el icono de riqueza (👛) para obtener cubos de Influencia de su color del suministro general y añadirlos a su suministro personal. Por cada 2 👛 jugados, el jugador toma 1 cubo de Influencia de su color. Cualquier exceso de 👛 se pierde. Una vez que un jugador ha tomado todos sus cubos de Influencia del suministro general, ya no puede realizar esta acción.

IMPORTANTE: la cantidad de 🟩 es limitada. Si se van a obtener más 🟩 de los disponibles, se obtiene en su lugar la cantidad disponible, siguiendo la restricción estándar de jugar el mínimo número de cartas necesarias para realizar la acción requerida.

EJEMPLO: durante su turno, el **Agente Viernes** juega 2 cartas, con lo que tiene un total de 5 👛 para adquirir Influencia. Toma 2 cubos de Influencia de su color del suministro general y los añade a su suministro personal. La 👛 que no se gaste se pierde y no se puede usar en esta ni en ninguna otra acción posterior.



VIAJAR

Un jugador puede jugar 1 o más cartas de Activo de su mano con 👛 para mover 1 o más de sus Agentes y/o Profundos de una casilla de Ciudad a otra a través de rutas conectadas. El coste de viajar con un Agente es el importe total en 👛 de las rutas más eficientes entre la casilla de Ciudad de origen y la de destino. Un jugador nunca puede pagar más de lo necesario para viajar. El jugador puede usar esta acción para viajar con cualquiera de sus Agentes en cualquier Ciudad y viajar a múltiples destinos, siempre que tenga suficiente 👛.

Cualquier exceso de 👛 se pierde.

NOTA: una vez por turno, la **Agente Lilian La France** 🌀 puede moverse a una Ciudad adyacente sin pagar el coste de viajar.

EJEMPLO: el **Agente Lunes** juega 2 cartas con un total de 4 👛. Usa 1 👛 para viajar con su Agente principal de Pittsburgh a Indianápolis y 3 👛 para viajar con Moses Fleet de Charleston a Nueva Orleans.



MANIPULAR RITUAL/INVESTIGACIÓN

Un jugador puede jugar 1 o más cartas de Activo de su mano con ▲/▲ para aumentar o ▼/▼ para disminuir el medidor correspondiente tantas casillas como los iconos jugados. Los jugadores solo pueden aumentar o disminuir un único medidor con 1 sola acción de manipular Ritual/Investigación (es decir, una única acción solo puede mover 1 medidor en 1 dirección). Si el marcador de Ritual o de Investigación llega alguna vez a la casilla final de su medidor respectivo, se desencadena el final de la partida. Ejecuta los pasos de final de la partida de inmediato después de resolver por completo esta acción (consulta la pág. 15).

EJEMPLO: durante su turno, la **Agente Martes** juega las cartas Nueva Orleans y James Horus Rose para manipular el medidor de Ritual. Avanza el marcador de Ritual 3 casillas hacia arriba.



👉 ACCIÓN DE CARTA

Un jugador puede jugar 1 carta de Activo o usar una carta de Mitos para realizar un efecto de ACCIÓN indicado en la carta. Algunas cartas tienen efectos de ACCIÓN GRATUITA. Se realizan siguiendo el mismo proceso, pero no usan ninguna de las 2 acciones del turno del jugador.

La siguiente es una lista de efectos comunes de ACCIÓN y ACCIÓN GRATUITA:

Asesinar

Para asesinar (💀) al Agente de otro jugador, un jugador tiene que:

1. Tener un Agente presente en la misma casilla de Ciudad que el Agente de otro jugador. **A menos que se indique lo contrario, los Agentes Resucitados no pueden ser asesinados.**
2. Jugar una carta de Activo que permita a ese Agente realizar esta acción:
 - ♦ **Juega una carta del Agente correspondiente si tiene** (💀)

O BIEN

- ♦ **Juega una carta que permita a cualquier Agente asesinar**
3. **Igualar o superar el valor de control de la Ciudad con** (👊), siguiendo la restricción de jugar el mínimo número de cartas necesarias para realizar la acción requerida. Los Agentes presentes en la misma Ciudad controlados por el jugador que realiza la acción contribuyen con su (👊), aunque no estén ellos realizando la acción. Luego, cualquier (👊) que falte tendrá que proceder de cartas de Activo jugadas desde la mano. Juega 1 o más cartas adicionales con (👊) para igualar el valor de control de la Ciudad total. La carta usada para asesinar no aporta su (👊), si tuviera alguno. Si el jugador no tiene suficiente (👊), la acción no puede realizarse. Cualquier exceso de (👊) se pierde.
 4. El jugador que realiza la acción toma la ficha de Agente correspondiente y la coloca en la zona de Cripta de su tablero de jugador.
 5. El jugador cuyo Agente fue asesinado aniquila la carta de Agente. Si la carta estaba en su mano, roba 1 carta de Activo de su mazo para reemplazarla. Si la carta estaba en su mazo, tiene que barajar su mazo después. Luego, toma su soporte vacío y lo devuelve a su suministro personal.

IMPORTANTE: *el Agente principal de un jugador solo puede ser asesinado si dicho jugador no tiene otros Agentes y además tiene 5 PV o más en el medidor de puntuación. El Agente principal de un jugador tampoco puede ser asesinado si ya se ha revelado su Lealtad como Sectario. Los Profundos (Agentes especiales que pueden adquirirse mediante cartas) pueden ser asesinados como cualquier otro Agente reclutado. Sus fichas se devuelven al suministro general.*

Si el Agente principal de un jugador es asesinado, revela su carta de Lealtad. Si es una carta de Sectario, se cancela el asesinato y la partida continúa como de costumbre. Si es una carta de Investigador o Disidente, se desencadena el final de la partida. Ejecuta los pasos de final de la partida de inmediato después de resolver por completo esta acción (consulta la pág. 15).

NOTA: *el Agente Harry Houdini (👉) nunca puede ser asesinado.*

EJEMPLO: la Agente reclutada de la **Agente Jueves**, Adsila Chavos, se encuentra en la casilla de Ciudad de Atlanta junto con el Agente reclutado del **Agente Viernes**, Gerard Lescaux. En su turno, la **Agente Jueves** decide jugar la carta Adsila Chavos, que le permite asesinar. Para asesinar con éxito en Atlanta, necesita igualar o superar su valor de control, 4. La ficha de Adsila Chavos tiene 1 (👊), por lo que juega 3 cartas con el fin de sumar 3 (👊) más. Gerard Lescaux es asesinado. La **Agente Jueves** toma su ficha y la coloca en la Cripta de su tablero de jugador, y devuelve el soporte al **Agente Viernes**, que aniquila la carta Gerard Lescaux de su pila de descartes.



EJEMPLO: el Agente principal del **Agente Miércoles** y su Agente reclutado, Harry Houdini, se encuentran en la casilla de Ciudad de Indianápolis junto con un Agente reclutado del **Agente Lunes**, el Padre Lachlan. En su turno, el **Agente Miércoles** decide jugar la carta Conspirador sanguinario, que le permite asesinar con uno de sus Agentes, y decide asesinar al Padre Lachlan con su Agente principal. Como sus 2 Agentes combinados tienen 3 (👊), lo que iguala el valor de control de Ciudad de Indianápolis, el Padre Lachlan es asesinado sin que haga falta jugar ninguna carta de Activo adicional. El **Agente Miércoles** toma su ficha y la coloca en la Cripta de su tablero de jugador, y le devuelve el soporte al **Agente Lunes**, que aniquila la carta Padre Lachlan de su mazo.



Cerrar o abrir un Portal

Para cerrar (⊗) o abrir (⊙) un Portal, un jugador tiene que:

1. Tener al menos 1 de sus Agentes presente en una Ciudad sin una ficha de Portal.
2. Jugar una carta de Activo que permita a ese Agente realizar ⊗ o ⊙:
♦ **Juega una carta del Agente correspondiente si tiene ⊗ o ⊙**

O BIEN

- ♦ **Juega una carta que permita a cualquier Agente ⊗ o ⊙**
3. **Igualar o superar el valor de Portal con** , siguiendo la restricción de jugar el mínimo número de cartas necesarias para realizar la acción requerida. Los Agentes presentes en la misma Ciudad controlados por el jugador que realiza la acción contribuyen con su , aunque no estén ellos realizando la acción. Luego, cualquier  que falte tendrá que proceder de cartas de Activo jugadas desde la mano. Juega 1 o más cartas adicionales con  para igualar el valor de control de la Ciudad. La carta usada para cerrar/abrir el Portal no aporta su , si tuviera alguno. Si el jugador no tiene suficiente , la acción no puede realizarse. Cualquier exceso de  se pierde.
4. Colocar una ficha de Portal con la cara correspondiente (⊗ o ⊙) bocarriba en el espacio de Portal de la Ciudad con una ficha de Control encima.



EJEMPLO: la Agente principal de la **Agente Jueves** se encuentra en la casilla de Ciudad de Atlanta. Juega una carta de Activo inicial que le permite cerrar un Portal. Luego, juega 2 cartas de su mano para sumar 3  al  de su Agente principal y obtener un total de 4, que iguala el valor de Portal. Coloca 1 ficha de Portal por la cara de cerrado en el espacio de Portal y 1 ficha de Control encima. Como efecto de la carta, además la carta es aniquilada. Luego, realiza una prueba de Cordura.

5. Realizar una prueba de Cordura (consulta la pág. 14). **Si roba una ficha de Locura y era un Agente reclutado el que realizaba la acción, el Agente es aniquilado** (los Agentes principales no pueden ser aniquilados). Retira del juego la ficha y la carta de Agente correspondientes a ese Agente reclutado. Si la carta estaba en su mano, roba 1 carta de Activo de su mazo para reemplazarla. Si la carta estaba en su mazo, tiene que barajar su mazo después. Luego, toma su soporte vacío y lo devuelve a su suministro personal.

Colocar o retirar un Bloqueo

Un jugador puede jugar 1 carta de Activo de su mano con un Bloqueo  para colocar o retirar una ficha de Bloqueo de una carta de Activo principal, una carta de Mitos o una casilla de Ciudad. Las cartas y Ciudades que tienen un  no pueden reclamarse por ningún medio, a menos que se indique lo contrario. Sin embargo, los jugadores aún pueden añadir y recuperar Influencia de una carta o casilla de Ciudad con una ficha de Bloqueo. Una carta o casilla de Ciudad no puede tener más de 1 .

IMPORTANTE: la cantidad de fichas de  es limitada. Si se va a colocar un  pero no quedan fichas, no se puede realizar la acción.

EJEMPLO: la **Agente Jueves** y el **Agente Lunes** tienen ambos  en la carta de Mitos Nikola Tesla, pero el **Agente Lunes** tiene actualmente mayoría de Influencia. Con la idea de evitar que el **Agente Lunes** reclame la carta Nikola Tesla, la **Agente Jueves** juega una carta de Activo inicial que le permite colocar o retirar 1 . Coloca 1 ficha de Bloqueo en la carta. El **Agente Lunes** solo podrá reclamar la carta después de que él u otro jugador realice una acción para retirar el  en un turno futuro (y solo si sigue teniendo mayoría de Influencia en la carta).



DESCARTAR CARTAS

Un jugador puede descartar cualquier número de cartas de Activo de su mano y colocarlas en su pila de descartes.

NOTA: aunque descartarse es una forma estupenda de renovar tu mazo más rápido, recuerda que los jugadores solo roban cartas hasta alcanzar el tamaño de su mano al final de su turno.



👉 REVELAR LA LEALTAD

Un jugador solo puede llevar a cabo esta acción si su Lealtad aún no se ha revelado y solo si tiene suficientes PV para desencadenar el final de la partida en función del número de jugadores.

La acción en sí de revelar la Lealtad no requiere cartas para ejecutarla.

El jugador revela su carta de Lealtad y de inmediato obtiene PV por:

- ♦ Portales que ha cerrado/abierto, según su Lealtad.
- ♦ El intervalo en el que se encuentra su marcador de Lealtad en el medidor.

Este jugador no obtiene estos PV una segunda vez durante el cálculo de puntuación del final de la partida (consulta la pág. 15). Además, aunque terminar la partida de esta manera podría ser ventajoso para un jugador, una carta de Lealtad no revelada vale 3 PV al final de la partida y, en el caso de los Disidentes, también pierden 3 PV por revelar su carta de Lealtad.

NOTA: si el jugador calculó mal sus PV y no se desencadena el final de la partida, pierde todos los PV obtenidos con esta acción. Ajusta su total de PV en el número que tenía antes y coloca su carta de Lealtad boca abajo. Renuncia a esta acción, los Primi- genios se mofan de su fracaso y la partida continúa como de costumbre.

👉 PASAR

El jugador puede decidir terminar su turno sin realizar más acciones.

◆ PRUEBA DE CORDURA ◆

Cada vez que un jugador reclama una carta con el icono  o cierra/abre un Portal, debe realizar una prueba de Cordura siguiendo estos pasos en orden:

1. Roba 1 ficha de Prueba de Cordura de la bolsa.
2. Coloca la ficha robada en la zona de Cordura de su tablero de jugador. Se pueden robar 2 tipos de ficha:
 - ♦ : Conserva algo de su Cordura. Estas fichas no contribuyen a que un jugador caiga en la Locura.
 - ♦ : La Locura acecha al agente. A menos que se indique lo contrario, un jugador con 3  cae de inmediato en la Locura.

NOTA: recuerda que si se roba 1  como resultado de una acción de cerrar/abrir Portal, cualquier Agente reclutado que realice la acción es aniquilado. Los Agentes principales no pueden ser aniquilados.

EJEMPLO: tras abrir un Portal con un Agente reclutado, el **Agente Viernes** realiza una prueba de Cordura y roba 1 ficha de  de la bolsa. Como esta es su segunda ficha de Locura, la partida continúa. Sin embargo, dado que realizó la prueba de Cordura como resultado de la apertura de un Portal y robó 1 ficha de , el Agente reclutado que realizó la acción queda aniquilado. El **Agente Viernes** retira la ficha y la carta del Agente de la partida y devuelve su soporte a su suministro personal.

👉 CAER EN LA LOCURA

Se considera que un jugador que saca su 3ª ficha de  ha caído en la Locura. Revela su carta de Lealtad, si es posible. Si es de Sectario, la partida continúa con la carta de Lealtad revelada. Si es una carta de Investigador o Disidente, se desencadena el final de la partida. Ejecuta los pasos de final de la partida de inmediato (consulta la pág. 15).

FINAL DE LA PARTIDA

La partida continúa hasta que se produce uno de los desencadenantes del final de partida. Luego, una vez que la acción que desencadenó el final de la partida se haya resuelto por completo, calculad la puntuación.

DESENCADENANTES DEL FINAL DE LA PARTIDA

- Un jugador alcanza el número requerido de PV en función del número de jugadores, indicado en el medidor de PV por el icono :
 - » Partida de 2 jugadores: 33 PV
 - » Partida de 3 jugadores: 30 PV
 - » Partida de 4 jugadores: 26 PV
 - » Partida de 5 jugadores: 22 PV
- Un jugador obtiene su 3ª  y revela su Lealtad como Investigador o Disidente.
- El Agente principal de un jugador es asesinado.
- El marcador de Ritual o de Investigación alcanza la última casilla de su medidor.
- Se juega la acción de la carta de Activo principal Profundos y los 8 Profundos están en juego.



CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN

Los jugadores obtienen PV en función de la Puntuación general, así como de su Lealtad.

PUNTUACIÓN GENERAL

- Cada jugador obtiene 3 PV si su carta de Lealtad no ha sido revelada durante la partida. Luego, todos revelan sus cartas de Lealtad.
- Cada jugador obtiene PV por las cartas y Agentes que haya reclamado con , como el Hospital Estatal de Danvers, Herbert West, Kana Mishima, Randolph Carter o Llave de plata.
- Cada jugador comprueba si hay efectos de FINAL DE LA PARTIDA en sus cartas de Mitos, que podrían proporcionar PV adicionales y/o condiciones de desempate.

NOTA: asegúrate de volver a comprobar la puntuación de otras cartas puntuadas durante la partida, como Ciudad Perdida y El Necronomicón, así como las Ciudades que controlan los jugadores. Además, recuerda que los jugadores que hayan realizado previamente la acción de revelar la Lealtad no obtienen puntos por los medidores de Ritual o Investigación ni por los Portales cerrados/abiertos, puesto que ya habían obtenido esos puntos.

INVESTIGADORES

Cada Investigador obtiene PV:

- Igual al intervalo en el que se encuentra el marcador de Investigación en el medidor.
- Igual al valor de Portal en cada Portal que tenga un .
- Por cada Agente reclutado que haya reclamado con .

SECTARIOS

Cada Sectario obtiene PV:

- Igual al intervalo en el que se encuentra el marcador de Ritual en el medidor.
- 1 PV por cada Agente asesinado en su Cripta.
- Igual al valor de Portal en cada Portal que tenga un .
- Por cada carta de Mitos que haya reclamado con .
- Igual al número de Agentes Resucitados que controla.
- 8 PV si ha reclamado la carta Profundos Y ADEMÁS los 8 Profundos están en juego.

DISIDENTES

Cada Disidente obtiene PV:

- 3 PV si su carta de Lealtad fue revelada durante la partida, antes de la puntuación final.
- Investigador disidente:** igual al intervalo en el que se encuentra el marcador de Investigación en el medidor.
- Sectario disidente:** igual al intervalo en el que se encuentra el marcador de Ritual en el medidor.
- Igual al valor de Portal en cada Portal que tenga un  y .
- 1 PV por cada Agente asesinado en su Cripta.

NOTA: los Disidentes no obtienen  (PV de Investigador) ni  (PV de Sectario) de las cartas o Agentes que hayan reclamado, ya que su abyecta deslealtad provoca que los dejen de lado.



EJEMPLO: durante su turno, la **Agente Jueves** asesinó al **Agente principal del Agente Miércoles**. Luego, el **Agente Miércoles** reveló su Lealtad como Investigador, desencadenando el final de la partida. Ahora, los jugadores calculan sus PV:

Puntuación general

- 1 El **Agente Lunes**, la **Agente Martes**, la **Agente Jueves**, y el **Agente Viernes** mantuvieron su Lealtad en secreto hasta el final de la partida y cada uno obtiene 3 PV.
- 2 El **Agente Miércoles**, sin embargo, tenía su Lealtad revelada y no consigue ningún PV por Lealtad.
- 3 Además, el **Agente Viernes** había reclamado la carta de Mitos Llave de plata y obtiene 1 PV.

Puntuación de los Investigadores

- 4 El **Agente Lunes** revela su Lealtad como Investigador y, junto con el **Agente Miércoles**, obtiene 2 PV correspondientes al intervalo en el que se encuentra el marcador de Investigación en el medidor de Investigación.
- 5 El **Agente Lunes** cerró el Portal de Charleston durante la partida y obtiene 5 PV. Sin embargo, no obtiene ningún PV por su Agente reclutado Moses Fleet, ya que no otorga PV de Investigador.
- 6 El **Agente Miércoles** no cerró ningún Portal durante la partida, pero 3 de sus 4 Agentes reclutados tienen PV de Investigador, así que consigue 3 PV.

- 7 Como es un Investigador, no suma puntos por el Agente que asesinó.

Puntuación de los Sectarios

- 8 La **Agente Jueves** y el **Agente Viernes** revelan su Lealtad como Sectarios, y cada uno obtiene 4 PV correspondientes al intervalo en el que se encuentra el marcador de Ritual en el medidor de Rituales.
- 9 La **Agente Jueves** obtiene 1 PV por la carta de Mitos Yog-Sothoth que había reclamado y 10 2 PV por los Agentes que asesinó durante la partida.
- 11 No obtiene ningún PV por cerrar el Portal de Atlanta, ya que es una Sectaria.
- 12 El **Agente Viernes** abrió el Portal de San Luis durante la partida y obtiene 5 PV.

Puntuación de los Disidentes

- 13 La **Agente Martes** revela su Lealtad como Disidente y obtiene 2 PV correspondientes al intervalo en el que se encuentra el marcador de Investigación en el medidor de Investigación.
- 14 También obtiene 5 PV por el Portal de Washington D. C. que cerró durante la partida y 15 3 PV por el Portal de Chicago que abrió.

◆ DETERMINAR EL GANADOR ◆

Una vez que todos los jugadores hayan calculado su puntuación final, todos los jugadores con la misma Lealtad que el jugador con la cantidad de PV más baja son eliminados. Si un solo Disidente tiene los PV más bajos, ese jugador es eliminado. Si ambos Disidentes empatan en la puntuación más baja, el Sectario Disidente es eliminado. Si hay un empate en la puntuación

más baja entre distintas Lealtades, el empate entre Disidentes y Sectarios se resuelve a favor de los Sectarios, y el de ambos a favor de los Investigadores.

De los jugadores restantes, gana el jugador que tenga más PV. En caso de empate a mayor puntuación, gana el jugador con más cartas de Mitos. Si sigue habiendo empate, el empate entre Disidentes y Sectarios se resuelve a favor de los Sectarios, y el de ambos a favor de los Investigadores. Si sigue habiendo empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

EJEMPLO: los jugadores suman ahora su puntuación de final de la partida a los PV adquiridos durante la partida por hacerse con el control de Ciudades y los PV inmediatos obtenidos mediante cartas.

Agente Lunes: tenía un total de 4 PV por el control de Atlanta y obtiene 10 PV adicionales al final de la partida, para un total de 14 PV.

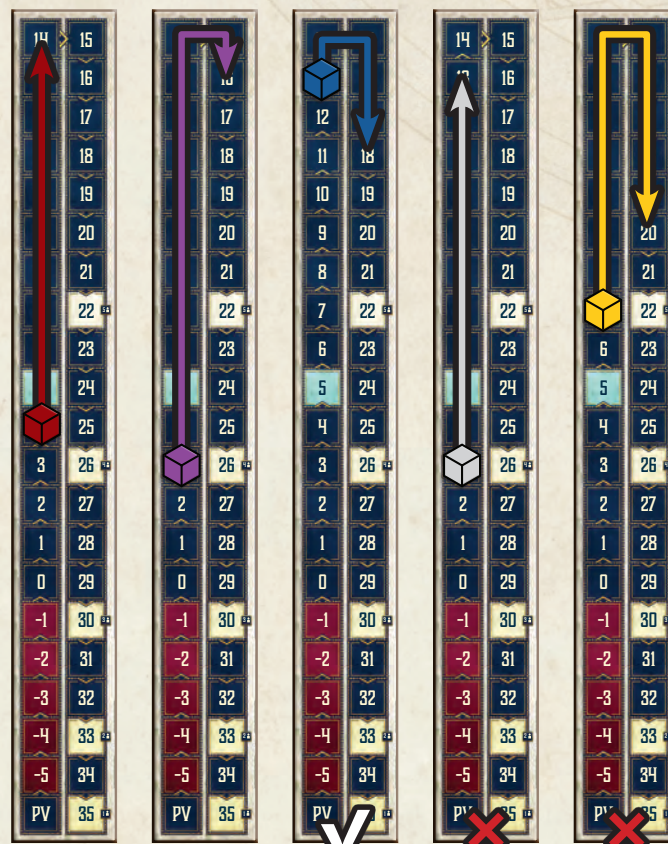
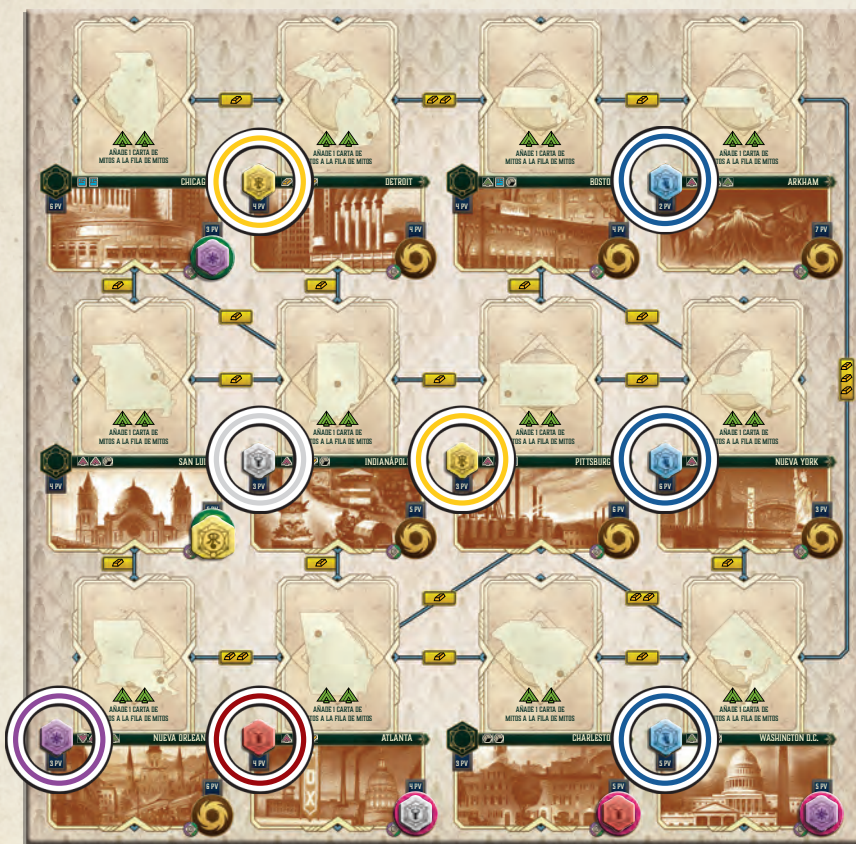
Agente Martes: tenía un total de 3 PV por el control de Nueva Orleans y obtiene 13 PV adicionales al final de la partida, para un total de 16 PV.

Agente Miércoles: tenía un total de 13 PV por el control de Arkham, Washington D. C. y Nueva York. Obtiene 5 PV adicionales al final de la partida, para un total de 18 PV.

Agente Jueves: tenía un total de 3 PV por el control de Indianápolis y obtiene 10 PV adicionales al final de la partida, para un total de 13 PV.

Agente Viernes: tenía un total de 7 PV por el control de Detroit y Pittsburgh. Obtiene 13 PV adicionales al final de la partida, para un total de 20 PV.

La **Agente Jueves** tiene menos PV que nadie. Ella y el **Agente Viernes** son eliminados de la partida, ya que ambos compartían la Lealtad de Sectario. De entre los jugadores restantes, el **Agente Miércoles** tiene la puntuación más alta y ¡gana la partida!



MODO SOLITARIO

PREPARACIÓN

Siempre que juegues al modo solitario, sigue los pasos de preparación habituales con los siguientes ajustes:

1. Al tomar tu conjunto de componentes de jugador, toma una carta de Lealtad de Investigador y colócala bocabajo junto a tu tablero de jugador.
2. Retira las siguientes cartas del mazo de Mitos: Impostor, Mi-Go y Pandemonio. No se usan en el modo solitario. Luego, baraja las cartas de Mitos restantes y coloca el mazo a la derecha del espacio para cartas de Mitos del tablero de medidores. Revela y coloca 2 cartas a la derecha del mazo para crear la fila de Mitos.
3. Baraja las cartas de Activo principal. Coloca 2 cartas de Activo principal bocabajo en la zona de mazo de cada una de las 12 ciudades. Luego, dale la vuelta a la primera carta de cada Ciudad y déjala en su mazo correspondiente bocarriba.
4. Elige al azar 1 carta de Primigenio y colócala bocarriba a la izquierda de tu tablero de jugador.
5. Baraja las cartas de Comportamiento de sectario y colócalas bocabajo junto a la carta de Primigenio, creando un mazo.
6. Coloca las cartas de Sectario, en orden, junto a la carta de Primigenio, con la cara no revelada bocarriba.
7. Elige 2 de los colores no seleccionados para representar a los Sectarios y toma sus respectivos soportes, cubos de Influencia y fichas de Control. Coloca 1 ficha de Sectario en cada soporte y los cubos de Influencia y las fichas de Control junto a la carta de Sectario correspondiente, formando sus suministros personales.
8. Coloca al Sectario 1 en Arkham y al Sectario 2 en Nueva York.
9. Coloca 1 cubo de Influencia de un color no seleccionado en la 6ª casilla del medidor de PV. Representa la puntuación del Primigenio.

El jugador juega primero. ¡Que empiece la locura!

MECÁNICAS

Durante el modo solitario, el jugador y el Primigenio se alternan para jugar sus turnos.

MECÁNICAS DEL JUGADOR

Todas las reglas de una partida multijugador se aplican al jugador durante el modo solitario, con las siguientes excepciones:

- Ignora cualquier parte de un efecto que interactúe con la mano, el mazo o la pila de descartes de otro jugador. Resuelve todo lo que puedas del resto del efecto.
- Siempre que se reclame una carta de Mitos, desliza las cartas de Mitos de la fila hacia la izquierda, hacia el mazo de Mitos, ocupando el espacio de la carta reclamada si es posible. Si la fila de Mitos se agota alguna vez, añade de inmediato una carta de Mitos a la fila.

MECÁNICAS DEL PRIMIGENIO



El Primigenio se considera un jugador con los siguientes ajustes:

- Cada Primigenio tiene un objetivo. Si consigue su objetivo, gana de inmediato la partida.
- Cada Primigenio proporciona efectos únicos a los Sectarios que pueden ser activados durante su turno (consulta la pág. 22).
- El Primigenio no tiene mazo, mano de cartas de Activo ni pila de descartes. A menos que se indique lo contrario, cuando el Primigenio reclame cualquier carta de Activo principal, resuelve sus acciones de recursos (consulta la pág. 22) y luego la aniquila. Las cartas de Activo de Ciudad que vayan a ser aniquiladas se devuelven a la zona de cartas de Ciudad del tablero de medidores como de costumbre.
- Todas las fichas obtenidas por el Primigenio se colocan cerca de la carta de Primigenio. Sin embargo, el Primigenio no puede caer en la Locura. Si el Primigenio llega a acumular 5 o más , el jugador revela su carta de Lealtad y el final de la partida se desencadena al final del turno del Primigenio.
- El Primigenio trata todos los como y todos los como .

SECTARIOS

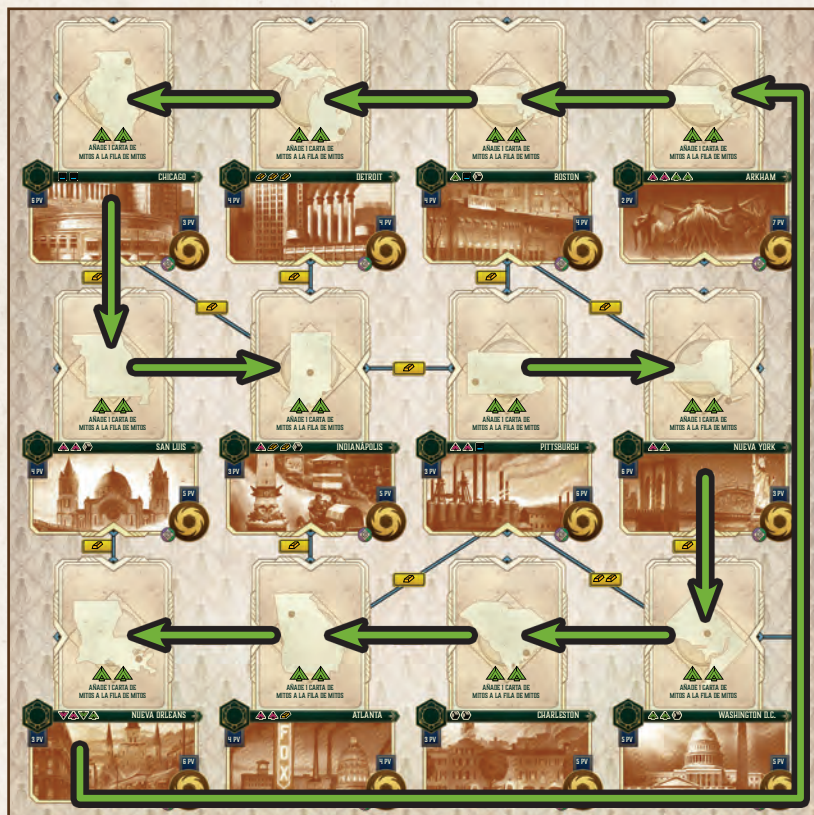


Los Sectarios se consideran los Agentes principales del Primigenio y siguen estas reglas especiales:

- Cada carta de Sectario se considera una carta de Lealtad del Primigenio. Las cartas comienzan la partida por su cara Sin revelar y se les da la vuelta para ponerlas por su cara Revelado si el Sectario correspondiente es asesinado.

- ♦ Si un Sectario debe añadir más Influencia de la que tiene a una carta o casilla de Ciudad, añade toda la que tiene. Si no le queda ninguna, recupera toda su Influencia del Limbo en su suministro personal y se mueve a la siguiente Ciudad, ya que se considera que ha fallado la acción.
- ♦ Los Agentes Sectarios no aportan Influencia a las cartas ni a las casillas de Ciudad.
- ♦ El jugador no puede reclamar una Ciudad o una carta de Activo principal en la misma Ciudad que un Agente Sectario cuya carta de Sectario esté Sin revelar.
- ♦ Cualquier PV obtenido por un Sectario se considera un PV del Primigenio. A diferencia de la puntuación de los jugadores, cualquier PV obtenido por el Primigenio se puntúa de inmediato. Esto también significa que el Primigenio comienza la partida con 6 PV, 3 por cada carta de Sectario Sin revelar. Por el contrario, si alguna vez se revela una carta de Sectario, el Primigenio pierde de inmediato sus respectivo PV (3 por cada uno).

Para ejecutar las acciones de los Sectarios, imagina siempre un camino único durante su turno, desde Arkham hasta Nueva Orleans.



Hay un portal de Nueva Orleans a Arkham al que solo pueden acceder los Sectarios. Los Sectarios de Nueva Orleans consideran Arkham una ciudad adyacente. Siempre que los Sectarios viajen, realicen una acción o tengan algún efecto que haga referencia a la «primera» Ciudad, empieza siempre desde la Ciudad en la que el Sectario se encuentra actualmente y sigue el camino hasta que se alcance una casilla de Ciudad que cumpla la condición.

✎ TURNO DEL PRIMIGENIO

El Primigenio juega su turno revelando la primera carta del mazo de Comportamiento de sectario y resolviéndolo. Cada carta tiene una línea para cada Sectario, indicando las acciones que el Sectario correspondiente intenta realizar. Una vez que la carta se resuelve por completo, termina el turno del Primigenio. Si alguna acción no se puede realizar, la acción falla y el Sectario realiza una acción de viaje en su lugar (consulta la pág. 21).

Los Sectarios resuelven las acciones de la siguiente manera:

Añadir influencia a una Ciudad

Si la Ciudad no está ya controlada por un Sectario, añade la Influencia total indicada en la carta de Comportamiento de sectario y la respectiva carta de Sectario combinadas a la casilla de Ciudad en la que está ese Sectario en ese momento. Si la Ciudad está controlada por cualquiera de los dos Sectarios, la acción falla.

Añadir Influencia a una carta de Activo principal

Suma la Influencia total de la carta de Comportamiento de sectario y la respectiva carta de Sectario a la carta de Activo principal de la casilla de Ciudad en la que está ese Sectario en ese momento. Si no hay ninguna carta de Activo principal en esa Ciudad, la acción falla.



Añadir Influencia a una carta de Mitos

Suma la Influencia total de la carta de Comportamiento de sectario y la respectiva carta de Sectario a la primera carta de la fila de Mitos sin Influencia de Sectarios. Si todas las cartas de Mitos tienen Influencia de Sectarios, añade Influencia del Sectario que realiza la acción a la primera carta de Mitos sin Influencia suya. Si todas las cartas de Mitos tienen Influencia del Sectario respectivo, añade la Influencia a la primera carta de Mitos.

EJEMPLO: durante el turno del Primigenio, la carta de Comportamiento de sectario revelada determina que la **Sectaria 1** tiene que añadir Influencia a una carta de Mitos. Para determinar a qué carta debe añadir la Influencia de Sectarios, el jugador revisa la fila de Mitos, buscando la primera carta (de izquierda a derecha) sin ninguna Influencia de Sectarios (**roja o morada**). Como ambas cartas de la fila ya tienen Influencia de Sectarios, el jugador busca entonces la primera carta sin Influencia del Sectario que realiza la acción, así que coloca 3  en la segunda carta de la fila.



Reclamar una Ciudad

El Sectario reclama la primera Ciudad sin un  en la que dicho Sectario tenga más Influencia que el jugador. Si no hay una Ciudad en la que se cumpla esa condición, el Sectario retira el  de la primera casilla de Ciudad donde tenga más Influencia que el jugador. Si tampoco se cumple, la acción fracasa.

Después de que un Sectario reclame una Ciudad, realiza estos pasos en orden:

1. Mueve toda la Influencia del Sectario respectivo de la casilla de Ciudad al Limbo. Devuelve el resto de cubos de Influencia de la casilla de Ciudad al suministro personal del jugador y/o al suministro personal del otro Sectario.

2. Retira la ficha de Control del jugador, si la hubiera. Si la ficha de Control del jugador fue retirada, reduce los PV del jugador en el valor de control de la Ciudad correspondiente.
3. Coloca una ficha de Control del Sectario que reclama la Ciudad en el espacio de control de la casilla de Ciudad correspondiente y también una ficha de Bloqueo, si es posible.
4. El Primigenio obtiene una cantidad de PV igual al valor de control de la Ciudad reclamada.
5. Coloca la carta de Activo de Ciudad correspondiente bocarriba junto a la carta de Primigenio y resuelve acciones basadas en sus recursos para el Sectario que la reclamó (consulta la pág. 22). Si la carta estaba en la mano del jugador, roba 1 carta de Activo para reemplazarla. Si la carta estaba en su mazo, tiene que barajar su mazo después. Después de resolver los recursos de la carta de Activo de Ciudad, aniquila la carta y devuélvela a la zona de cartas de Ciudad del tablero de medidores.

Reclamar una carta de Activo principal

El Sectario reclama la carta de Activo principal de la primera Ciudad en cuya carta de Activo principal tenga ese Sectario más Influencia que el jugador. Si no hay una carta de Activo principal para la que se cumpla esa condición, el Sectario retira el  de la primera carta de Activo principal donde tenga más Influencia que el jugador. Si ninguna carta cumple esa condición, la acción falla.

Después de que un Sectario reclame una carta de Activo principal, realiza los siguientes pasos, en orden:

1. Mueve al Limbo toda la Influencia de la carta de Activo principal que pertenezca al Sectario que la reclama. Devuelve el resto de cubos de Influencia de la casilla de Ciudad al suministro personal del jugador y/o al suministro personal del otro Sectario.
2. Revela la carta de Activo principal bocabajo de esa Ciudad. Si no quedan cartas de Activo principal en esa Ciudad, avanza el medidor de Ritual 2 casillas y añade 1 carta de Mitos a la fila de Mitos.
3. Resuelve acciones basadas en los recursos de la carta para el Sectario que la reclamó (consulta la pág. 22). Luego, aniquila esa carta de Activo principal, a menos que la carta de Primigenio indique lo contrario.
4. Si la carta reclamada tiene un icono de , realiza una prueba de Coradura para el Sectario (consulta la pág. 22).

Reclamar una carta de Mitos

El Sectario reclama la primera carta de Mitos sin un  en la que dicho Sectario tenga más Influencia que el jugador. Si no hay una carta de Mitos para la que se cumpla esa condición, el Sectario retira el  de la primera carta de Mitos donde tenga más Influencia que el jugador. Si ninguna carta cumple esa condición, la acción falla.

Después de que un Sectario reclame una carta de Mitos, realiza los siguientes pasos, en orden:

1. Mueve al Limbo toda la Influencia de la carta de Mitos que pertenezca al Sectario que la reclama. Devuelve el resto de cubos de Influencia de la carta de Mitos al suministro personal del jugador y/o al suministro personal del otro Sectario.
2. Coloca la carta de Mitos bocarriba junto a la carta de Primigenio. Luego, resuelve acciones basadas en los recursos de la carta para el Sectario que la reclamó (consulta la pág. 22).

EJEMPLO: el **Sectario 2** tiene mayoría de Influencia sobre la carta de Mitos Hastur y la reclama durante el turno del Primigenio. La Influencia del otro Sectario y del jugador se retiran de la carta y se devuelven a sus suministros personales. Luego, la Influencia del **Sectario 2** se mueve al Limbo y la carta se coloca junto a la carta de Primigenio. El Primigenio obtiene de inmediato 5 PV, 1 por el hecho de adquirir una carta de Mitos, 1 que otorga la propia carta de Mitos Hastur y 3 PV adicionales porque la carta coincide con el Primigenio. Luego, todas las cartas de la fila se deslizan hacia la izquierda, ocupando el lugar de la carta reclamada. Por último, el **Sectario 2** debe realizar una prueba de Cordura.



3. El Primigenio obtiene 1 PV. Si la carta de Mitos coincide con el Primigenio, obtiene 3 PV adicionales.
4. Desliza las cartas de Mitos de la fila hacia la izquierda, ocupando el espacio de la carta reclamada, si es posible.
5. Si la carta reclamada tiene un icono de [icono], realiza una prueba de Cordura para el Sectario (consulta la pág. 12).

Asesinar

Un Sectario solo puede asesinar si el jugador tiene una puntuación actual de 5 PV o más. El Sectario que realiza [icono] asesina a un Agente del jugador que esté en la casilla de Ciudad donde está su ficha de Agente Sectario. Si hay más de 1 Agente reclutado perteneciente al jugador en la Ciudad, el jugador elige cuál es asesinado. Si el total combinado de [icono] en la carta de Comportamiento de sectario, en la carta de Sectario correspondiente y en todos los Agentes Sectarios presentes en esa casilla de Ciudad iguala o supera el valor de control de la Ciudad, la acción tiene éxito. Si, por cualquier razón, el Sectario no puede asesinar al Agente (si el jugador tiene menos de 5 PV y/o si el Agente es el Agente principal del jugador y tiene Agentes reclutados en el tablero), la acción falla.

Después de que un Sectario asesine a un Agente, resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Coloca la ficha del Agente junto a la carta de Primigenio. El Primigenio obtiene 1 PV.
2. Si el Agente asesinado era el Agente principal del jugador, el jugador revela su carta de Lealtad y el final de la partida se desencadena al final del turno del Primigenio.
3. Si el Agente asesinado era un Agente reclutado, el jugador aniquila su correspondiente carta de Activo principal. Si la carta estaba en la mano del jugador, roba 1 carta de Activo para reemplazarla. Si la carta estaba en su mazo, tiene que barajar su mazo después.

Abrir Portal

Si el Portal dado no se ha cerrado ni abierto y el total combinado de [icono] en la carta de Comportamiento de sectario, en la carta de Sectario correspondiente y en todos los Agentes Sectarios presentes en esa casilla de Ciudad iguala o supera el valor de Portal, la acción tiene éxito. Si, por cualquier motivo, el Sectario no puede abrir el Portal, la acción falla. Después de que un Sectario abra un Portal, resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Coloca la ficha de Control del Sectario correspondiente en el espacio de Portal de esa Ciudad, encima de una ficha de Portal del suministro general con la cara de abierto bocarriba.
2. El Primigenio obtiene una cantidad de PV igual al valor de Portal.
3. Realiza una prueba de Cordura para el Sectario (consulta la pág. 22).

Viajar

Los Sectarios realizan una acción de viajar después de resolver su efecto de Sectario, fallar al realizar una acción diferente, o al resolver una acción [icono] de una carta que han reclamado. Mueve al Agente Sectario a la siguiente casilla de Ciudad, siguiendo el camino. Si esto no es posible (debido a la presencia de Cthulhu o de una ficha de Ley marcial), simplemente mueve al Agente Sectario a la siguiente Ciudad del camino a la que pueda viajar.

Si no es posible viajar a Nueva Orleans o Arkham (debido a la presencia de Cthulhu o a la ficha de Ley Marcial), el portal de atajo respectivo se desplaza a la Ciudad más cercana a la que se pueda viajar siguiendo el camino.

Efectos de los Sectarios

Cada carta de Primigenio contiene efectos únicos que otorga a cada Sectario. Siempre que se revele una carta de Comportamiento de sectario con un efecto de Sectario, sigue las instrucciones indicadas en la carta de Primigenio. Si, por cualquier motivo, el Sectario no puede realizar el efecto, la acción falla. Luego, el Sectario viaja a la siguiente Ciudad, como de costumbre. Solo hay 2 cartas con efecto de Sectario en el mazo de Comportamientos de sectario. **Después de que ambas cartas de Comportamiento de sectario con el efecto Sectario se hayan resuelto por completo, añade la pila de descartes al mazo y barájalo.**

EJEMPLO: durante este turno, la carta revelada de Comportamiento de sectario indicó que el **Sectario 1** realizara su efecto de Sectario. El jugador consulta el efecto de Sectario en la carta de Primigenio y añade 1 a las 3 primeras cartas de Activo principal, siguiendo el camino.



RESOLVER ACCIONES DE RECURSOS

Después de que un Sectario reclame cualquier carta, resuelve acciones basadas en los recursos de la carta. Cada acción de recurso se resuelve de una en una, en el siguiente orden, si está presente en la carta:

1. : suma la Influencia total de la carta de Sectario, la carta reclamada y la carta de Activo principal de la casilla de Ciudad en la que está ese Sectario en ese momento. Si no hay ninguna carta de Activo principal en esa Ciudad, la acción falla.
2. : el Agente Sectario correspondiente viaja un número de casillas de Ciudad igual al total de combinado de la carta de Sectario y la carta reclamada.
3. : abre el Portal de la Ciudad en la que esté ese Sectario, siguiendo el proceso habitual para que los Sectarios abran Portales (consulta la pág. 21), sumando también al total el de la carta reclamada. Si esto no es posible, o el total de es menor que el valor de Portal, la acción falla.

4. / : avanza el medidor de Ritual en la cantidad correspondiente de la carta reclamada.
5. / : retrocede el medidor de Investigación en la cantidad correspondiente de la carta reclamada.

Prueba de Cordura

Los Sectarios realizan una prueba de Cordura robando 1 ficha de Cordura al azar de la bolsa de Prueba de Cordura. Si es un , no tiene efecto y la ficha es aniquilada. Si es una , colócala junto a la carta de Primigenio. Si el Primigenio llega a acumular 5 o más , el jugador revela su carta de Lealtad y el final de la partida se desencadena al final del turno del Primigenio.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida continúa hasta que se produce al menos uno de los desencadenantes del final de la partida. Luego, una vez que la acción que desencadenó el final de la partida se haya resuelto por completo, calculad la puntuación.

DESENCADENANTES DEL FINAL DE LA PARTIDA

- ♦ El jugador o Primigenio alcanza o supera los 35 PV.
- ♦ El jugador cae en la Locura.
- ♦ El Primigenio obtiene su 5ª .
- ♦ El Agente principal de un jugador es asesinado.
- ♦ El marcador de Ritual o de Investigación alcanza la última casilla de su medidor.
- ♦ Se juega la acción de la carta de Activo principal Profundos y los 8 Profundos están en juego.

CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN

El jugador obtiene PV como Investigador, siguiendo las reglas habituales.

DETERMINAR EL GANADOR

Después de que el jugador calcule su puntuación final, la compara con la puntuación total del Primigenio. Gana el PV total más alto. En caso de empate, gana el jugador.





CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Martin Wallace y Travis R. Chance

DESARROLLO Y DISEÑO DEL MODOS SOLITARIO: Chris Hamm

PRODUCTORA JEFE: Isadora Leite

PRODUCCIÓN: Thiago Aranha, Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Nicholas Sia, Kenneth Tan y Gregory Varghese

EDICIÓN: Jason Koepp y Adam Krier

TRADUCCIÓN: Ángel Martínez Murillo

REVISIÓN: Joaquín C. Martín-Rayó

TRASFONDO ADICIONAL: Eric Kelley

CONSULTOR DE TRASFONDO: Francesco Nepitello

DIRECTOR DE ARTE: Mathieu Harlaut

ILUSTRACIONES: Anders Finér

JEFES DE DISEÑO GRÁFICO: Max Duarte y Fabio de Castro

DISEÑO GRÁFICO: Júlia Ferrari

DIRECTOR DE DISEÑO DE JUEGOS: Guilherme Goulart

EDITOR: David Preti

PRUEBAS DE JUEGO: Daniel Alejos, Adam Daulton, Jason Funk y Jeff Huter

Versión original: Luke Badger, David Blowers, Katherine Boag, Chris Boote, Simon Bracegirdle, Patrick Brennan, Angela Caunce, Teik, Chooi Oh, Tim Cockitt, Kirstin Donaldson, Glenn Doyle, Nathan Grange, Martin Hair, Gordon Lewis, Amanda Milne, Rob Mulholland, Don Oddy, Andy Ogden, Stewart Pilling, Julia Schiller, Andrew Smith, Daniel Smith, David Taylor y Brad Thompson

RESUMEN

◆ ASESINAR ◆

1. Ten un Agente presente en la misma casilla de Ciudad que el Agente de otro jugador. **A menos que se indique lo contrario, los Agentes Resucitados no pueden ser asesinados.**
2. Juega una carta del Agente correspondiente si tiene O BIEN juega una carta que permita a cualquier Agente asesinar.
3. Iguala o supera el valor de control de la Ciudad con de los Agentes que tenga en la Ciudad y jugando cartas adicionales (solo si es necesario). Recuerda que el de la carta jugada para realizar la acción no contribuye al total de .
4. Toma la ficha de Agente correspondiente y colócala en la zona de Cripta de tu tablero de jugador.

◆ CERRAR O ABRIR UN PORTAL ◆

1. Ten 1 Agente presente en una Ciudad sin una ficha de Portal.
2. Juega una carta del Agente correspondiente si tiene o O BIEN Juega una carta que permita a cualquier Agente o .
3. Iguala o supera el valor de Portal de la Ciudad con de los Agentes que tenga en la Ciudad y jugando cartas adicionales (solo si es necesario). Recuerda que el de la carta jugada para realizar la acción no contribuye al total de .
4. Coloca tu ficha de Control en el espacio de Portal de esa Ciudad, encima de una ficha de Portal del suministro general con la cara correspondiente bocarriba.
5. Haz una prueba de Cordura.

◆ PRUEBA DE CORDURA ◆

Siempre que se reclame una carta con o cuando cierres/abras un Portal, realiza una prueba de Cordura:

1. Roba 1 ficha de Prueba de Cordura de la bolsa.
 2. Coloca la ficha robada en la zona de Cordura de tu tablero de jugador.
- Un jugador con 3 cae en la Locura de inmediato y revela su carta de Lealtad, si es posible. Si es de Sectario, la partida continúa con la carta de Lealtad revelada. Si es una carta de Investigador o Disidente, se desencadena el final de la partida.

◆ DESENCADENANTES DEL FINAL DE LA PARTIDA ◆

- ◆ Un jugador alcanza el número requerido de PV en función del número de jugadores, indicado en el medidor de PV.
- ◆ Un jugador obtiene su 3° y revela su Lealtad como Investigador o Disidente.

- ◆ El Agente principal de un jugador es asesinado.
- ◆ El marcador de Ritual o de Investigación alcanza la última casilla de su medidor.
- ◆ Se juega la acción de la carta de Activo principal Profundos y los 8 Profundos están en juego.

◆ CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN ◆

- ◆ Cada jugador obtiene 3 PV si su carta de Lealtad no ha sido revelada durante la partida.
- ◆ Cada jugador obtiene PV por las cartas y Agentes que haya reclamado con .
- ◆ Cada jugador comprueba si hay efectos de FINAL DE LA PARTIDA en sus cartas de Mitos, que podrían proporcionar PV adicionales y/o condiciones de desempate.

👉 INVESTIGADORES

- ◆ PV iguales al intervalo en el que se encuentra el marcador de Investigación en el medidor.
- ◆ PV iguales al valor de Portal en cada Portal que tenga un .
- ◆ PV por cada Agente reclutado que haya reclamado con .

👉 SECTARIOS

- ◆ PV iguales al intervalo en el que se encuentra el marcador de Ritual en el medidor.
- ◆ 1 PV por cada Agente asesinado en su Cripta.
- ◆ PV iguales al valor de Portal en cada Portal que tenga un .
- ◆ PV por cada carta de Mitos que haya reclamado con .
- ◆ PV iguales al número de Agentes Resucitados que controla.
- ◆ 8 PV si ha reclamado la carta Profundos Y ADEMÁS los 8 Profundos están en juego.

👉 DISIDENTES

- ◆ -3 PV si su carta de Lealtad fue revelada durante la partida, antes de la puntuación final.
- ◆ **Investigador disidente:** PV iguales al intervalo en el que se encuentra el marcador de Investigación en el medidor.
- ◆ **Sectario disidente:** PV iguales al intervalo en el que se encuentra el marcador de Ritual en el medidor.
- ◆ PV iguales al valor de Portal en cada Portal que tenga un y .
- ◆ 1 PV por cada Agente asesinado en su Cripta.

◆ DETERMINAR EL GANADOR ◆

Elimina a todos los jugadores con la misma Lealtad que el jugador con la cantidad de PV individuales más baja. De los jugadores restantes, gana el jugador que tenga más PV. En caso de empate, consulta la pág. 17.