



Estructura del turno de los humanos/traidores no revelados

- 1. Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje.
- 2. Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla del barco (a menos que estés en el Calabozo).
 - Ataca a un profundo o a un traidor revelado que esté en tu casilla.
 - Rescata a un Pasajero que esté en tu casilla.
 - Inicia un intercambio de Objetos entre los jugadores que estén en tu casilla.
 - Usa una «Acción:» de tu hoja de personaje o de una de tus cartas.
 - Usa la «Acción:» de la casilla en la que estés (a menos que haya un profundo o un traidor revelado en tu casilla). **Solo se puede realizar una vez por casilla y por turno.**
 - Reveláte como traidor (si tienes una carta de Lealtad de traidor).
- 3. Mitos:** resuelve una carta de Mitos.
- 4. Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Atacar

- Los **profundos** son derrotados con un resultado de 4 o más.
- Los **personajes (humanos o traidores)** son derrotados con un resultado de 6 o más.

Reglas del Calabozo

Mientras estás en el Calabozo:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de las cartas de Objeto.
- No puedes salir del Calabozo a menos que un efecto te lo permita específicamente (el efecto debe incluir la palabra «Calabozo»).
- Los humanos pueden abandonar el Calabozo realizando la acción de la casilla del Calabozo (aunque haya un traidor revelado en la casilla) y superando con éxito la prueba de habilidad.
- Los traidores revelados pueden abandonar el Calabozo realizando una acción de movimiento y descartando de su mano cartas de Habilidad con un valor total de 12 o más.
- Si eres un humano, durante tu paso de mitos, resuelve solo los iconos de activación y de medidor de la carta de Mitos que robes.
- Si tiene el icono , el Capitán elige qué medidor avanza.

Revelarte como traidor

Cuando te revelas como traidor:

- 1.** Revela 1 carta de Lealtad de híbrido o de sectario.
- 2.** Resuelve la capacidad de revelación indicada en tu hoja de personaje.
- 3.** Si la distancia es inferior a 12, entrega tus cartas de Lealtad no reveladas a otro jugador. De lo contrario, mantenlas boca abajo.
- 4.** Pierdes todos los Roles.
- 5.** Descarta cualquier carta de Mitos que tengas en tu zona de juego y retira tu carta de Proeza de la partida.
- 6. Si no estás en el Calabozo,** puedes descartar cualquier número de cartas de Habilidad para robar ese mismo número de cartas de Traición.
- 7.** Ponle un marcador de traidor a tu figura.





Capacidades de Acción de las casillas interiores

PUENTE DE MANDO

Acción: arriesga un Pasajero para mirar las 2 primeras cartas del mazo de Mitos o Escalas. Pon 1 carta encima del mazo correspondiente y 1 debajo.

CAPILLA

Acción: elige 1:

- Haz retroceder el medidor de Ritual 1 casilla.
- Descarta 1 carta de Saber (♥) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Cordura. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de ritual 1 casilla.

BODEGA DE CARGA

Acción: mira las 2 primeras cartas del mazo de Objetos. Pon 1 debajo del mazo. Pon la otra en tu zona de juego.

ENFERMERÍA

CALABOZO

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Acción: elige un humano y resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, mueve el humano elegido al Calabozo.

COCINA

Acción: roba hasta 5 cartas de Habilidad. Puedes robarlas de cualquier mazo de Habilidades que no sea de Traición. A continuación, tira un dado. Si el resultado es menor que el número de cartas robadas, se pierde 1 de Comida.

SALA DE CALDERAS

Acción: descarta 1 carta de Fuerza (♣) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Combustible. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de Viaje 1 casilla.

ENFERMERÍA

Solo robas 1 carta de Habilidad durante tu paso de recibir habilidades.

CALABOZO

Los personajes que estén en esta casilla siguen las reglas del Calabozo.

Acción: resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, muévete a cualquier casilla de barco.





Estructura del turno de los humanos/traidores no revelados

- 1. Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje.
- 2. Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla del barco (a menos que estés en el Calabozo).
 - Ataca a un profundo o a un traidor revelado que esté en tu casilla.
 - Rescata a un Pasajero que esté en tu casilla.
 - Inicia un intercambio de Objetos entre los jugadores que estén en tu casilla.
 - Usa una «Acción:» de tu hoja de personaje o de una de tus cartas.
 - Usa la «Acción:» de la casilla en la que estés (a menos que haya un profundo o un traidor revelado en tu casilla). **Solo se puede realizar una vez por casilla y por turno.**
 - Reveláte como traidor (si tienes una carta de Lealtad de traidor).
- 3. Mitos:** resuelve una carta de Mitos.
- 4. Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Atacar

- Los **profundos** son derrotados con un resultado de 4 o más.
- Los **personajes (humanos o traidores)** son derrotados con un resultado de 6 o más.

Reglas del Calabozo

Mientras estás en el Calabozo:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de las cartas de Objeto.
- No puedes salir del Calabozo a menos que un efecto te lo permita específicamente (el efecto debe incluir la palabra «Calabozo»).
- Los humanos pueden abandonar el Calabozo realizando la acción de la casilla del Calabozo (aunque haya un traidor revelado en la casilla) y superando con éxito la prueba de habilidad.
- Los traidores revelados pueden abandonar el Calabozo realizando una acción de movimiento y descartando de su mano cartas de Habilidad con un valor total de 12 o más.
- Si eres un humano, durante tu paso de mitos, resuelve solo los iconos de activación y de medidor de la carta de Mitos que robes.
- Si tiene el icono , el Capitán elige qué medidor avanza.

Revelarte como traidor

Cuando te revelas como traidor:

- 1.** Revela 1 carta de Lealtad de híbrido o de sectario.
- 2.** Resuelve la capacidad de revelación indicada en tu hoja de personaje.
- 3.** Si la distancia es inferior a 12, entrega tus cartas de Lealtad no reveladas a otro jugador. De lo contrario, mantenlas boca abajo.
- 4.** Pierdes todos los Roles.
- 5.** Descarta cualquier carta de Mitos que tengas en tu zona de juego y retira tu carta de Proeza de la partida.
- 6. Si no estás en el Calabozo,** puedes descartar cualquier número de cartas de Habilidad para robar ese mismo número de cartas de Traición.
- 7.** Ponle un marcador de traidor a tu figura.





Capacidades de Acción de las casillas interiores

PUENTE DE MANDO

Acción: arriesga un Pasajero para mirar las 2 primeras cartas del mazo de Mitos o Escalas. Pon 1 carta encima del mazo correspondiente y 1 debajo.

CAPILLA

Acción: elige 1:

- Haz retroceder el medidor de Ritual 1 casilla.
- Descarta 1 carta de Saber (♥) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Cordura. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de ritual 1 casilla.

BODEGA DE CARGA

Acción: mira las 2 primeras cartas del mazo de Objetos. Pon 1 debajo del mazo. Pon la otra en tu zona de juego.

ENFERMERÍA

CALABOZO

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Acción: elige un humano y resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, mueve el humano elegido al Calabozo.

COCINA

Acción: roba hasta 5 cartas de Habilidad. Puedes robarlas de cualquier mazo de Habilidades que no sea de Traición. A continuación, tira un dado. Si el resultado es menor que el número de cartas robadas, se pierde 1 de Comida.

SALA DE CALDERAS

Acción: descarta 1 carta de Fuerza (♣) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Combustible. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de Viaje 1 casilla.

ENFERMERÍA

Solo robas 1 carta de Habilidad durante tu paso de recibir habilidades.

CALABOZO

Los personajes que estén en esta casilla siguen las reglas del Calabozo.

Acción: resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, muévete a cualquier casilla de barco.





Estructura del turno de los humanos/traidores no revelados

- 1. Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje.
- 2. Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla del barco (a menos que estés en el Calabozo).
 - Ataca a un profundo o a un traidor revelado que esté en tu casilla.
 - Rescata a un Pasajero que esté en tu casilla.
 - Inicia un intercambio de Objetos entre los jugadores que estén en tu casilla.
 - Usa una «Acción:» de tu hoja de personaje o de una de tus cartas.
 - Usa la «Acción:» de la casilla en la que estés (a menos que haya un profundo o un traidor revelado en tu casilla). **Solo se puede realizar una vez por casilla y por turno.**
 - Reveláte como traidor (si tienes una carta de Lealtad de traidor).
- 3. Mitos:** resuelve una carta de Mitos.
- 4. Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Atacar

- Los **profundos** son derrotados con un resultado de 4 o más.
- Los **personajes (humanos o traidores)** son derrotados con un resultado de 6 o más.

Reglas del Calabozo

Mientras estás en el Calabozo:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de las cartas de Objeto.
- No puedes salir del Calabozo a menos que un efecto te lo permita específicamente (el efecto debe incluir la palabra «Calabozo»).
- Los humanos pueden abandonar el Calabozo realizando la acción de la casilla del Calabozo (aunque haya un traidor revelado en la casilla) y superando con éxito la prueba de habilidad.
- Los traidores revelados pueden abandonar el Calabozo realizando una acción de movimiento y descartando de su mano cartas de Habilidad con un valor total de 12 o más.
- Si eres un humano, durante tu paso de mitos, resuelve solo los iconos de activación y de medidor de la carta de Mitos que robes.
- Si tiene el icono , el Capitán elige qué medidor avanza.

Revelarte como traidor

Cuando te revelas como traidor:

- 1.** Revela 1 carta de Lealtad de híbrido o de sectario.
- 2.** Resuelve la capacidad de revelación indicada en tu hoja de personaje.
- 3.** Si la distancia es inferior a 12, entrega tus cartas de Lealtad no reveladas a otro jugador. De lo contrario, mantenlas boca abajo.
- 4.** Pierdes todos los Roles.
- 5.** Descarta cualquier carta de Mitos que tengas en tu zona de juego y retira tu carta de Proeza de la partida.
- 6. Si no estás en el Calabozo,** puedes descartar cualquier número de cartas de Habilidad para robar ese mismo número de cartas de Traición.
- 7.** Ponle un marcador de traidor a tu figura.





Capacidades de Acción de las casillas interiores

PUENTE DE MANDO

Acción: arriesga un Pasajero para mirar las 2 primeras cartas del mazo de Mitos o Escalas. Pon 1 carta encima del mazo correspondiente y 1 debajo.

CAPILLA

Acción: elige 1:

- Haz retroceder el medidor de Ritual 1 casilla.
- Descarta 1 carta de Saber (♥) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Cordura. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de ritual 1 casilla.

BODEGA DE CARGA

Acción: mira las 2 primeras cartas del mazo de Objetos. Pon 1 debajo del mazo. Pon la otra en tu zona de juego.

ENFERMERÍA

CALABOZO

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Acción: elige un humano y resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, mueve el humano elegido al Calabozo.

COCINA

Acción: roba hasta 5 cartas de Habilidad. Puedes robarlas de cualquier mazo de Habilidades que no sea de Traición. A continuación, tira un dado. Si el resultado es menor que el número de cartas robadas, se pierde 1 de Comida.

SALA DE CALDERAS

Acción: descarta 1 carta de Fuerza (♣) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Combustible. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de Viaje 1 casilla.

ENFERMERÍA

Solo robas 1 carta de Habilidad durante tu paso de recibir habilidades.

CALABOZO

Los personajes que estén en esta casilla siguen las reglas del Calabozo.

Acción: resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, muévete a cualquier casilla de barco.





Estructura del turno de los humanos/traidores no revelados

- 1. Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje.
- 2. Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla del barco (a menos que estés en el Calabozo).
 - Ataca a un profundo o a un traidor revelado que esté en tu casilla.
 - Rescata a un Pasajero que esté en tu casilla.
 - Inicia un intercambio de Objetos entre los jugadores que estén en tu casilla.
 - Usa una «Acción:» de tu hoja de personaje o de una de tus cartas.
 - Usa la «Acción:» de la casilla en la que estés (a menos que haya un profundo o un traidor revelado en tu casilla). **Solo se puede realizar una vez por casilla y por turno.**
 - Reveláte como traidor (si tienes una carta de Lealtad de traidor).
- 3. Mitos:** resuelve una carta de Mitos.
- 4. Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Atacar

- Los **profundos** son derrotados con un resultado de 4 o más.
- Los **personajes (humanos o traidores)** son derrotados con un resultado de 6 o más.

Reglas del Calabozo

Mientras estás en el Calabozo:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de las cartas de Objeto.
- No puedes salir del Calabozo a menos que un efecto te lo permita específicamente (el efecto debe incluir la palabra «Calabozo»).
- Los humanos pueden abandonar el Calabozo realizando la acción de la casilla del Calabozo (aunque haya un traidor revelado en la casilla) y superando con éxito la prueba de habilidad.
- Los traidores revelados pueden abandonar el Calabozo realizando una acción de movimiento y descartando de su mano cartas de Habilidad con un valor total de 12 o más.
- Si eres un humano, durante tu paso de mitos, resuelve solo los iconos de activación y de medidor de la carta de Mitos que robes.
- Si tiene el icono , el Capitán elige qué medidor avanza.

Revelarte como traidor

Cuando te revelas como traidor:

- 1.** Revela 1 carta de Lealtad de híbrido o de sectario.
- 2.** Resuelve la capacidad de revelación indicada en tu hoja de personaje.
- 3.** Si la distancia es inferior a 12, entrega tus cartas de Lealtad no reveladas a otro jugador. De lo contrario, mantenlas boca abajo.
- 4.** Pierdes todos los Roles.
- 5.** Descarta cualquier carta de Mitos que tengas en tu zona de juego y retira tu carta de Proeza de la partida.
- 6. Si no estás en el Calabozo,** puedes descartar cualquier número de cartas de Habilidad para robar ese mismo número de cartas de Traición.
- 7.** Ponle un marcador de traidor a tu figura.





Capacidades de Acción de las casillas interiores

PUENTE DE MANDO

Acción: arriesga un Pasajero para mirar las 2 primeras cartas del mazo de Mitos o Escalas. Pon 1 carta encima del mazo correspondiente y 1 debajo.

CAPILLA

Acción: elige 1:

- Haz retroceder el medidor de Ritual 1 casilla.
- Descarta 1 carta de Saber (♥) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Cordura. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de ritual 1 casilla.

BODEGA DE CARGA

Acción: mira las 2 primeras cartas del mazo de Objetos. Pon 1 debajo del mazo. Pon la otra en tu zona de juego.

ENFERMERÍA

CALABOZO

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Acción: elige un humano y resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, mueve el humano elegido al Calabozo.

COCINA

Acción: roba hasta 5 cartas de Habilidad. Puedes robarlas de cualquier mazo de Habilidades que no sea de Traición. A continuación, tira un dado. Si el resultado es menor que el número de cartas robadas, se pierde 1 de Comida.

SALA DE CALDERAS

Acción: descarta 1 carta de Fuerza (♣) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Combustible. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de Viaje 1 casilla.

ENFERMERÍA

Solo robas 1 carta de Habilidad durante tu paso de recibir habilidades.

CALABOZO

Los personajes que estén en esta casilla siguen las reglas del Calabozo.

Acción: resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, muévete a cualquier casilla de barco.





Estructura del turno de los humanos/traidores no revelados

- 1. Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje.
- 2. Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla del barco (a menos que estés en el Calabozo).
 - Ataca a un profundo o a un traidor revelado que esté en tu casilla.
 - Rescata a un Pasajero que esté en tu casilla.
 - Inicia un intercambio de Objetos entre los jugadores que estén en tu casilla.
 - Usa una «Acción:» de tu hoja de personaje o de una de tus cartas.
 - Usa la «Acción:» de la casilla en la que estés (a menos que haya un profundo o un traidor revelado en tu casilla). **Solo se puede realizar una vez por casilla y por turno.**
 - Reveláte como traidor (si tienes una carta de Lealtad de traidor).
- 3. Mitos:** resuelve una carta de Mitos.
- 4. Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Atacar

- Los **profundos** son derrotados con un resultado de 4 o más.
- Los **personajes (humanos o traidores)** son derrotados con un resultado de 6 o más.

Reglas del Calabozo

Mientras estás en el Calabozo:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de las cartas de Objeto.
- No puedes salir del Calabozo a menos que un efecto te lo permita específicamente (el efecto debe incluir la palabra «Calabozo»).
- Los humanos pueden abandonar el Calabozo realizando la acción de la casilla del Calabozo (aunque haya un traidor revelado en la casilla) y superando con éxito la prueba de habilidad.
- Los traidores revelados pueden abandonar el Calabozo realizando una acción de movimiento y descartando de su mano cartas de Habilidad con un valor total de 12 o más.
- Si eres un humano, durante tu paso de mitos, resuelve solo los iconos de activación y de medidor de la carta de Mitos que robes.
- Si tiene el icono , el Capitán elige qué medidor avanza.

Revelarte como traidor

Cuando te revelas como traidor:

- 1.** Revela 1 carta de Lealtad de híbrido o de sectario.
- 2.** Resuelve la capacidad de revelación indicada en tu hoja de personaje.
- 3.** Si la distancia es inferior a 12, entrega tus cartas de Lealtad no reveladas a otro jugador. De lo contrario, mantenlas boca abajo.
- 4.** Pierdes todos los Roles.
- 5.** Descarta cualquier carta de Mitos que tengas en tu zona de juego y retira tu carta de Proeza de la partida.
- 6. Si no estás en el Calabozo,** puedes descartar cualquier número de cartas de Habilidad para robar ese mismo número de cartas de Traición.
- 7.** Ponle un marcador de traidor a tu figura.





Capacidades de Acción de las casillas interiores

PUENTE DE MANDO

Acción: arriesga un Pasajero para mirar las 2 primeras cartas del mazo de Mitos o Escalas. Pon 1 carta encima del mazo correspondiente y 1 debajo.

CAPILLA

Acción: elige 1:

- Haz retroceder el medidor de Ritual 1 casilla.
- Descarta 1 carta de Saber (♥) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Cordura. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de ritual 1 casilla.

BODEGA DE CARGA

Acción: mira las 2 primeras cartas del mazo de Objetos. Pon 1 debajo del mazo. Pon la otra en tu zona de juego.

ENFERMERÍA

CALABOZO

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Acción: elige un humano y resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, mueve el humano elegido al Calabozo.

COCINA

Acción: roba hasta 5 cartas de Habilidad. Puedes robarlas de cualquier mazo de Habilidades que no sea de Traición. A continuación, tira un dado. Si el resultado es menor que el número de cartas robadas, se pierde 1 de Comida.

SALA DE CALDERAS

Acción: descarta 1 carta de Fuerza (♣) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Combustible. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de Viaje 1 casilla.

ENFERMERÍA

Solo robas 1 carta de Habilidad durante tu paso de recibir habilidades.

CALABOZO

Los personajes que estén en esta casilla siguen las reglas del Calabozo.

Acción: resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, muévete a cualquier casilla de barco.





Estructura del turno de los humanos/traidores no revelados

- 1. Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje.
- 2. Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla del barco (a menos que estés en el Calabozo).
 - Ataca a un profundo o a un traidor revelado que esté en tu casilla.
 - Rescata a un Pasajero que esté en tu casilla.
 - Inicia un intercambio de Objetos entre los jugadores que estén en tu casilla.
 - Usa una «Acción:» de tu hoja de personaje o de una de tus cartas.
 - Usa la «Acción:» de la casilla en la que estés (a menos que haya un profundo o un traidor revelado en tu casilla). **Solo se puede realizar una vez por casilla y por turno.**
 - Reveláte como traidor (si tienes una carta de Lealtad de traidor).
- 3. Mitos:** resuelve una carta de Mitos.
- 4. Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Atacar

- Los **profundos** son derrotados con un resultado de 4 o más.
- Los **personajes (humanos o traidores)** son derrotados con un resultado de 6 o más.

Reglas del Calabozo

Mientras estás en el Calabozo:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de las cartas de Objeto.
- No puedes salir del Calabozo a menos que un efecto te lo permita específicamente (el efecto debe incluir la palabra «Calabozo»).
- Los humanos pueden abandonar el Calabozo realizando la acción de la casilla del Calabozo (aunque haya un traidor revelado en la casilla) y superando con éxito la prueba de habilidad.
- Los traidores revelados pueden abandonar el Calabozo realizando una acción de movimiento y descartando de su mano cartas de Habilidad con un valor total de 12 o más.
- Si eres un humano, durante tu paso de mitos, resuelve solo los iconos de activación y de medidor de la carta de Mitos que robes.
- Si tiene el icono , el Capitán elige qué medidor avanza.

Revelarte como traidor

Cuando te revelas como traidor:

- 1.** Revela 1 carta de Lealtad de híbrido o de sectario.
- 2.** Resuelve la capacidad de revelación indicada en tu hoja de personaje.
- 3.** Si la distancia es inferior a 12, entrega tus cartas de Lealtad no reveladas a otro jugador. De lo contrario, mantenlas boca abajo.
- 4.** Pierdes todos los Roles.
- 5.** Descarta cualquier carta de Mitos que tengas en tu zona de juego y retira tu carta de Proeza de la partida.
- 6. Si no estás en el Calabozo,** puedes descartar cualquier número de cartas de Habilidad para robar ese mismo número de cartas de Traición.
- 7.** Ponle un marcador de traidor a tu figura.





Capacidades de Acción de las casillas interiores

PUENTE DE MANDO

Acción: arriesga un Pasajero para mirar las 2 primeras cartas del mazo de Mitos o Escalas. Pon 1 carta encima del mazo correspondiente y 1 debajo.

CAPILLA

Acción: elige 1:

- Haz retroceder el medidor de Ritual 1 casilla.
- Descarta 1 carta de Saber (♥) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Cordura. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de ritual 1 casilla.

BODEGA DE CARGA

Acción: mira las 2 primeras cartas del mazo de Objetos. Pon 1 debajo del mazo. Pon la otra en tu zona de juego.

ENFERMERÍA

CALABOZO

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Acción: elige un humano y resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, mueve el humano elegido al Calabozo.

COCINA

Acción: roba hasta 5 cartas de Habilidad. Puedes robarlas de cualquier mazo de Habilidades que no sea de Traición. A continuación, tira un dado. Si el resultado es menor que el número de cartas robadas, se pierde 1 de Comida.

SALA DE CALDERAS

Acción: descarta 1 carta de Fuerza (♣) de tu mano para tirar un dado. Si el resultado más el valor de la carta es 6 o menos, se pierde 1 de Combustible. Después de resolver la tirada, haz avanzar el medidor de Viaje 1 casilla.

ENFERMERÍA

Solo robas 1 carta de Habilidad durante tu paso de recibir habilidades.

CALABOZO

Los personajes que estén en esta casilla siguen las reglas del Calabozo.

Acción: resuelve esta prueba de habilidad. Si se supera con éxito la prueba, muévete a cualquier casilla de barco.





Activación de monstruos



Padre Dagón

Pon 2 profundos en la casilla de cubierta adyacente a Padre Dagón.

A continuación, mueve a Padre Dagón 1 casilla hacia la proa del barco.

Si Padre Dagón está en el Abismo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a Padre Dagón y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.



Madre Hidra

Daña la casilla interior más cercana a Madre Hidra. Si esa casilla ya está dañada, daña la casilla interior no dañada más cercana con el número más alto.

A continuación, mueve a Madre Hidra 1 casilla hacia la proa del barco.

Si Madre Hidra está en el Abismo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a Madre Hidra y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.



Profundos

El jugador activo activa todos los profundos de cada casilla en el orden que prefiera.

Cada profundo resuelve un efecto, siguiendo este orden de prioridades:

1. Ataca a un humano que esté en su casilla.
2. Derrota a un Pasajero que esté en su casilla.
3. Daña la casilla en la que esté (si es una casilla interior no dañada).
4. Se mueve a una casilla adyacente en función de 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.

Si no hay profundos en el tablero (fuera del Abismo), pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más Profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a **todos** los monstruos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.





Reglas del traidor revelado

Desde el momento en que te revelas como traidor:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de tu hoja de personaje ni de las casillas de barco.
- Puedes robar cartas de Traición y usar sus capacidades.
- Puedes atacar a humanos y ser atacado por ellos.
- Los humanos no pueden usar la capacidad de Acción de la casilla en la que estés.

Estructura del turno

1. **Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje. Puedes elegir no robar cualquier número de esas cartas. A continuación, por cada carta que hayas dejado de robar, roba 1 carta de Traición.
2. **Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla de barco. Si estás en el Calabozo, debes descartar cartas de Habilidad por un valor total de 12 o más antes de moverte.
 - Ataca a un humano que esté en tu casilla.
 - Derrota una ficha de Pasajero que esté en tu casilla (si no hay humanos en tu casilla).
 - Usa una «Acción:» de una de tus cartas.
3. **Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Avance de medidores

Medidor de Viaje

Cada vez que avance el medidor de Viaje, mueve todos los monstruos que estén en casillas de agua 1 casilla hacia la popa del barco.

Cuando la ficha del medidor de Viaje llegue a la casilla de Llegada, el Capitán mira las 2 primeras cartas del mazo de Escalas, pone 1 debajo del mazo y luego resuelve la otra. A continuación, pone la ficha del medidor de Viaje de nuevo en la casilla de Inicio.

Medidor de Ritual

Cuando la ficha del medidor de Ritual llegue a la casilla de Lanzamiento, haz lo siguiente:

- Devuelve todos los profundos que estén en casillas de cubierta y de agua al suministro común.
- Pon a Padre Dagón y a Madre Hidra en el Abismo.
- Derrota todas las fichas de Pasajero que haya en las casillas de cubierta.
- Derrota todos los personajes que haya en las casillas de cubierta.

A continuación, pon la ficha del medidor de Ritual de nuevo en la casilla de Inicio.





Activación de monstruos



Padre Dagón

Pon 2 profundos en la casilla de cubierta adyacente a Padre Dagón.

A continuación, mueve a Padre Dagón 1 casilla hacia la proa del barco.

Si Padre Dagón está en el Abismo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a Padre Dagón y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.



Madre Hidra

Daña la casilla interior más cercana a Madre Hidra. Si esa casilla ya está dañada, daña la casilla interior no dañada más cercana con el número más alto.

A continuación, mueve a Madre Hidra 1 casilla hacia la proa del barco.

Si Madre Hidra está en el Abismo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a Madre Hidra y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.



Profundos

El jugador activo activa todos los profundos de cada casilla en el orden que prefiera.

Cada profundo resuelve un efecto, siguiendo este orden de prioridades:

1. Ataca a un humano que esté en su casilla.
2. Derrota a un Pasajero que esté en su casilla.
3. Daña la casilla en la que esté (si es una casilla interior no dañada).
4. Se mueve a una casilla adyacente en función de 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.

Si no hay profundos en el tablero (fuera del Abismo), pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más Profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a **todos** los monstruos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.





Reglas del traidor revelado

Desde el momento en que te revelas como traidor:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de tu hoja de personaje ni de las casillas de barco.
- Puedes robar cartas de Traición y usar sus capacidades.
- Puedes atacar a humanos y ser atacado por ellos.
- Los humanos no pueden usar la capacidad de Acción de la casilla en la que estés.

Estructura del turno

1. **Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje. Puedes elegir no robar cualquier número de esas cartas. A continuación, por cada carta que hayas dejado de robar, roba 1 carta de Traición.
2. **Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla de barco. Si estás en el Calabozo, debes descartar cartas de Habilidad por un valor total de 12 o más antes de moverte.
 - Ataca a un humano que esté en tu casilla.
 - Derrota una ficha de Pasajero que esté en tu casilla (si no hay humanos en tu casilla).
 - Usa una «Acción:» de una de tus cartas.
3. **Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Avance de medidores

Medidor de Viaje

Cada vez que avance el medidor de Viaje, mueve todos los monstruos que estén en casillas de agua 1 casilla hacia la popa del barco.

Cuando la ficha del medidor de Viaje llegue a la casilla de Llegada, el Capitán mira las 2 primeras cartas del mazo de Escalas, pone 1 debajo del mazo y luego resuelve la otra. A continuación, pone la ficha del medidor de Viaje de nuevo en la casilla de Inicio.

Medidor de Ritual

Cuando la ficha del medidor de Ritual llegue a la casilla de Lanzamiento, haz lo siguiente:

- Devuelve todos los profundos que estén en casillas de cubierta y de agua al suministro común.
- Pon a Padre Dagón y a Madre Hidra en el Abismo.
- Derrota todas las fichas de Pasajero que haya en las casillas de cubierta.
- Derrota todos los personajes que haya en las casillas de cubierta.

A continuación, pon la ficha del medidor de Ritual de nuevo en la casilla de Inicio.





Activación de monstruos



Padre Dagón

Pon 2 profundos en la casilla de cubierta adyacente a Padre Dagón.

A continuación, mueve a Padre Dagón 1 casilla hacia la proa del barco.

Si Padre Dagón está en el Abismo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a Padre Dagón y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.



Madre Hidra

Daña la casilla interior más cercana a Madre Hidra. Si esa casilla ya está dañada, daña la casilla interior no dañada más cercana con el número más alto.

A continuación, mueve a Madre Hidra 1 casilla hacia la proa del barco.

Si Madre Hidra está en el Abismo, pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a Madre Hidra y a todos los profundos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.



Profundos

El jugador activo activa todos los profundos de cada casilla en el orden que prefiera.

Cada profundo resuelve un efecto, siguiendo este orden de prioridades:

1. Ataca a un humano que esté en su casilla.
2. Derrota a un Pasajero que esté en su casilla.
3. Daña la casilla en la que esté (si es una casilla interior no dañada).
4. Se mueve a una casilla adyacente en función de 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.

Si no hay profundos en el tablero (fuera del Abismo), pon 2 profundos en el Abismo. A continuación, si hay 4 o más Profundos en el Abismo, tira un dado y mueve a **todos** los monstruos que haya en el Abismo a la casilla de agua que coincida con el resultado.





Reglas del traidor revelado

Desde el momento en que te revelas como traidor:

- No puedes añadir más de 1 carta de Habilidad a cada prueba de habilidad.
- No puedes usar las capacidades de tu hoja de personaje ni de las casillas de barco.
- Puedes robar cartas de Traición y usar sus capacidades.
- Puedes atacar a humanos y ser atacado por ellos.
- Los humanos no pueden usar la capacidad de Acción de la casilla en la que estés.

Estructura del turno

1. **Recibir habilidades:** roba el número y tipo de cartas de Habilidad indicado en tu hoja de personaje. Puedes elegir no robar cualquier número de esas cartas. A continuación, por cada carta que hayas dejado de robar, roba 1 carta de Traición.
2. **Acción:** realiza 2 acciones de entre las siguientes opciones:
 - Muévete a cualquier casilla de barco. Si estás en el Calabozo, debes descartar cartas de Habilidad por un valor total de 12 o más antes de moverte.
 - Ataca a un humano que esté en tu casilla.
 - Derrota una ficha de Pasajero que esté en tu casilla (si no hay humanos en tu casilla).
 - Usa una «Acción:» de una de tus cartas.
3. **Descartar:** todos los jugadores descartan cartas hasta el límite de su mano, 10 cartas de Habilidad.

Avance de medidores

Medidor de Viaje

Cada vez que avance el medidor de Viaje, mueve todos los monstruos que estén en casillas de agua 1 casilla hacia la popa del barco.

Cuando la ficha del medidor de Viaje llegue a la casilla de Llegada, el Capitán mira las 2 primeras cartas del mazo de Escalas, pone 1 debajo del mazo y luego resuelve la otra. A continuación, pone la ficha del medidor de Viaje de nuevo en la casilla de Inicio.

Medidor de Ritual

Cuando la ficha del medidor de Ritual llegue a la casilla de Lanzamiento, haz lo siguiente:

- Devuelve todos los profundos que estén en casillas de cubierta y de agua al suministro común.
- Pon a Padre Dagón y a Madre Hidra en el Abismo.
- Derrota todas las fichas de Pasajero que haya en las casillas de cubierta.
- Derrota todos los personajes que haya en las casillas de cubierta.

A continuación, pon la ficha del medidor de Ritual de nuevo en la casilla de Inicio.

