



## 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.

