

ARKHAM HORROR[®]

EL JUEGO DE CARTAS



APRENDE A JUGAR

Más allá del tiempo y el espacio...

Si, efectivamente, me encontraba despierto y en mis cabales, puedo afirmar que ningún hombre ha vivido jamás nada parecido a lo que experimenté aquella noche, lo cual, además, constituía una terrible confirmación de todo lo que había intentado desechar como pura fantasía.

—H.P. Lovecraft, *La sombra de otro tiempo*

Descripción del juego

Arkham Horror: El juego de cartas es un Living Card Game® (LCG®) cooperativo en el que entre uno y cuatro investigadores colaboran para desvelar conspiraciones y misterios arcanos mientras superan los demonios personales que plagan su pasado.

Cada jugador adopta el papel de un investigador y crea un mazo en torno a las capacidades de dicho investigador. Una serie de escenarios interrelacionados conforman una campaña narrativa mediante la que se desvela un misterio mayor. En cada escenario, los investigadores recorren y exploran distintos lugares amenazadores, buscan pistas que les permitan hacer avanzar la historia e intentan evitar o derrotar a las traicioneras fuerzas de los Mitos.

A medida que se progresa en la campaña, cada investigador consigue experiencia y conocimientos, lo que permite que el personaje se desarrolle de distintas formas añadiendo potentes cartas nuevas de nivel alto a su mazo. Pero cuidado, a medida que aumenta su exposición al mundo arcano, también lo hace el riesgo de locura. Los investigadores deben protegerse frente a esta atroz demencia mientras intentan sobrevivir y resolver el misterio.

Cómo usar este reglamento

Este reglamento para aprender a jugar está pensado como una introducción a *Arkham Horror: El juego de cartas* para los jugadores nuevos. Debería emplearse como una guía de aprendizaje para jugar la primera partida. Recomendamos a los nuevos jugadores que, para aprender los conceptos básicos del juego, usen el escenario inicial y los mazos preconstruidos descritos en la sección “Mazos de Investigador iniciales” en la página 4. Al final de este libro también se incluyen una introducción al juego de campaña y reglas para personalizar y crear tus propios mazos, y en la contraportada de este reglamento hay una referencia rápida de las palabras clave, iconos y símbolos de juego importantes.

Las reglas completas del juego se encuentran en la guía de referencia de reglas, la cual también trata temas más avanzados, como la interpretación del texto de las cartas, los conflictos de orden de resolución y una secuencia detallada de las fases del juego. Recomendamos a los nuevos jugadores que se familiaricen con el juego usando este reglamento para aprender a jugar, y que sólo consulten los detalles de la guía de referencia de reglas a medida que surjan durante la partida.

Living Card Game

Arkham Horror: El juego de cartas es un juego cooperativo para entre uno y cuatro jugadores. Con el contenido de esta caja básica pueden jugar de uno a dos jugadores, y pueden llegar a cuatro empleando una segunda copia de la caja básica. Además, *Arkham Horror: El juego de cartas* es un Living Card Game® (LCG®), por lo que la experiencia de juego puede personalizarse y mejorarse comprando las expansiones que se publican de forma regular. Las expansiones pueden incorporar nuevos investigadores, escenarios o campañas adicionales y nuevas cartas de Jugador para añadir variedad y profundidad a los mazos de Investigador. Aunque jugar una campaña completa supone la mejor experiencia de juego, cada escenario de una campaña puede jugarse como una aventura independiente. A diferencia de los juegos de cartas coleccionables, todas las expansiones de los LCG tienen una distribución fija, por lo que sus contenidos no son aleatorios.



Contenido

Aquí aparecen ejemplos del contenido del juego para poder identificarlos. En las páginas 28–31 de la referencia de reglas pueden consultarse con mayor detalle los elementos de las cartas.



44 fichas de Caos



27 fichas de Daño (de 1 y de 3)



30 fichas de Recursos



30 fichas de Pista/Perdición (doble cara)



18 fichas de Horror (de 1 y de 3)

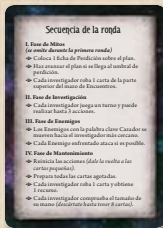


5 cartas de Investigador



5 cartas pequeñas de Investigador

119 cartas de Jugador



Carta de referencia de jugador



Carta de Apoyo



Carta de Habilidad



Carta de Evento



Carta de Debilidad

110 cartas de Escenario



Carta de Plan



Carta de Acto



Carta de referencia de escenario



Carta de Lugar (de doble cara)



Carta de Enemigo



Carta de Traición

Preparación de la primera partida

Para preparar la primera partida, sigue estos pasos en orden. Recomendamos aprender a jugar con uno o dos jugadores.

- 1. Elegir el investigador o investigadores:** cada jugador elige un investigador y coloca la carta correspondiente al mismo en su zona de juego. Para la primera partida, es recomendable que un jugador use a Roland Banks (carta 1). Si hay un segundo jugador, es recomendable que use a Wendy Adams (carta 5).
- 2. Elegir uno de esos investigadores para que sea el investigador jefe durante la partida y darle a ese jugador la guía de campaña.**
 - ◊ *El investigador jefe es el jugador que decide cómo desempatar y toma decisiones para el grupo siempre que haya cualquier disputa.*
- 3. Crear y barajar los mazos de Jugador:** las cartas que se emplean para crear los mazos iniciales recomendados de los investigadores se indican en el cuadro “Mazos de Investigador iniciales”.

Mazos de Investigador iniciales

Mazo inicial de Roland Banks (entre paréntesis se indica el número de identificación de la carta):

- .38 especial de Roland (6)
- Encubrimiento (7)
- Automática del .45 (16)
- Entrenamiento físico (17)
- Policía raso (18)
- Primeros auxilios (19)
- Machete (20)
- Perro guardián (21)
- ¡Una prueba! (22)
- Esquivar (23)
- Explosión de dinamita (24)
- Golpe brutal (25)
- Lupa (30)
- Viejo libro de conocimiento (31)
- Bibliotecario investigador (32)
- Dr. Milan Christopher (33)
- Hiperconsciencia (34)
- Textos médicos (35)
- La mente sobre la materia (36)
- Siguiendo una corazonada (37)
- Barricada (38)
- Deducción (39)
- 2 copias de Cuchillo (86)
- 2 copias de Linterna (87)
- 2 copias de Alijo de emergencia (88)
- 2 copias de Agallas (89)
- 2 copias de Destreza manual (92)
- Paranoia (97)

Mazo inicial de Wendy Adams (entre paréntesis se indica el número de identificación de la carta):

- Amuleto de Wendy (14)
- Sola y abandonada (15)
- Navaja (44)
- Hurto (45)
- Carterista (46)
- Derringer del .41 (47)
- Leo De Luca (48)
- Curtido en la vida (49)
- Escurridizo (50)
- Puñalada por la espalda (51)
- Ataque por sorpresa (52)
- Oportunista (53)
- Abrigo de cuero (72)
- Reutilizar (73)
- Bate de béisbol (74)
- Pata de conejo (75)
- Gato callejero (76)
- Fuerzas de flaqueza (77)
- Distracción astuta (78)
- “¡Mira lo que he encontrado!” (79)
- ¡Qué suerte! (80)
- Instinto de supervivencia (81)
- 2 copias de Cuchillo (86)
- 2 copias de Linterna (87)
- 2 copias de Alijo de emergencia (88)
- 2 copias de Dominar (91)
- 2 copias de Coraje inesperado (93)
- Amnesia (96)

◊ Algunas cartas tienen una versión mejorada en la que aparecen uno o más puntos blancos en su esquina superior izquierda. Al crear estos mazos iniciales, **no** incluyas estas versiones mejoradas.

Al crear los mazos iniciales, usa sólo aquellas cartas que no tienen puntos blancos en esta zona.



- 4. Formar la reserva de fichas:** coloca las fichas de Daño, de Horror, de Pista/Perdición y de Recursos al alcance de todos los investigadores.

◊ *La reserva de fichas sirve para dejar todas las fichas que no se estén usando en un momento dado.*

- 5. Formar la bolsa de caos:** coloca las 16 fichas de Caos que se indican a continuación dentro de un recipiente opaco, como puede ser una bolsa, un cuenco o un vaso. Este recipiente será la “bolsa de caos”. Devuelve las demás fichas de Caos a la caja del juego.

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠

◊ *A lo largo de la partida, los investigadores tendrán que revelar fichas al azar de la bolsa de caos para modificar sus posibilidades de éxito o fracaso en distintas situaciones.*

- 6. Coger los recursos iniciales:** cada investigador coge 5 recursos de la reserva de fichas y los coloca junto a su carta de Investigador para formar la reserva de recursos del investigador.

◊ *Los investigadores gastan recursos para jugar cartas desde su mano.*

- 7. Robar la mano inicial:** cada investigador roba 5 cartas de su mazo. Si se roba una carta de Debilidad en cualquier momento durante este paso, ponla aparte en lugar de añadirla a tu mano, roba una carta adicional y luego devuelve la Debilidad a tu mazo y barájalo.

◊ *Cada jugador puede cambiar su mano inicial una sola vez si quiere. Para ello, pone aparte cualquiera de las cartas que acaba de robar (hasta un máximo de 5), roba esa misma cantidad de cartas y por último devuelve a su mazo las cartas que había puesto aparte y lo baraja. Se recomienda cambiar la mano inicial si la primera mano que roba un jugador no es demasiado buena. Por ejemplo, si no se roba ningún Apoyo, sería buena idea cambiar la mano inicial.*

Preparación del escenario

Los siguientes pasos se refieren a información específica del primer escenario de la campaña *La noche de la fanática*.

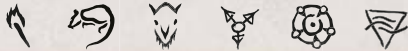
- 8. Leer la introducción del escenario de “El encuentro”:** la introducción de este escenario es el texto de ambientación en cursiva de la página 2 de la guía de campaña de *La noche de la fanática*, en la sección “Parte I: El encuentro”.

◊ *La introducción del escenario proporciona un gancho narrativo para el relato que se va a desarrollar. Presta atención a estos pasajes narrativos tanto de la guía de campaña como del texto de ambientación de las cartas, pues podrían revelar detalles importantes que te informen o que añadan contexto a las decisiones que debas tomar más adelante en el escenario.*

9. Buscar las cartas de Escenario de “El encuentro”: los conjuntos de encuentros que se emplean en este escenario son los siguientes (los números de identificación de las cartas se indican entre paréntesis): *El encuentro* (cartas 104-119), *Ratas* (carta 159), *Gules* (cartas 160-162), *Miedo impactante* (cartas 163-165), *Antiguos males* (carta 166) y *Frío helador* (cartas 167-168). Las cartas de cada conjunto de encuentros tienen un símbolo que las identifica como parte de dicho conjunto de encuentros. En la guía de campaña, esta información aparece de la siguiente forma:

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El encuentro*, *Ratas*, *Gules*, *Miedo impactante*, *Antiguos males* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Al reunir cartas de Encuentro, coge todas las copias de cada carta de los conjuntos de encuentros indicados. Usa los números del conjunto de encuentros (#/#) que aparecen en la parte inferior de cada carta de Encuentro como referencia.

10. Preparar el mazo de Plan: crea el mazo de Plan (en orden secuencial, de forma que el “plan 1a” esté el primero, el “plan 2a” el segundo, etc.) con las cartas de Plan de los conjuntos de encuentros que cogiste en el paso 9. Lee el texto de historia del plan 1a.

- El mazo de Plan representa el progreso realizado por las oscuras fuerzas de los Mitos. Por lo general, los investigadores querrán que el mazo de Plan **no** avance.

11. Preparar el mazo de Acto: crea el mazo de Acto (en orden secuencial, de forma que el “acto 1a” esté el primero, el “acto 2a” el segundo, etc.) con las cartas de Acto de los conjuntos de encuentros que cogiste en el paso 9. Lee el texto de historia del acto 1a.

- El mazo de Acto representa el progreso realizado por los investigadores para resolver el misterio o para lograr sus objetivos en el escenario. Por lo general, los investigadores querrán que el mazo de Acto **sí** avance.



12. Colocar la carta de referencia de escenario de “El encuentro” (carta 104a) junto al mazo de Plan: usa el lado “fácil/normal” para este tutorial.

- Esta carta se consultará cada vez que se saque una ficha o de la bolsa de caos para determinar cómo afecta a la partida dicha ficha.

13. Poner el Estudio en juego (carta 111): cuando se ponga en juego un Lugar, siempre entra en juego con su lado **SIN REVELAR** boca arriba. El lado sin revelar de un Lugar se identifica mediante el símbolo de la cerradura que aparece bajo su nombre (ver imagen).

- Lee ahora el texto de ambientación del lado sin revelar del Estudio.



14. Pon aparte todos los demás Lugares, fuera del juego: estas cartas son el Pasillo, el Ático, el Sótano y la Salita (cartas 112-115).

- Cuando los jugadores deban “poner aparte” cartas de Encuentro o de Jugador, dichas cartas no se van a usar en ese momento, pero deben dejarse a mano, ya que pueden necesitarse en un momento posterior del escenario.

15. Cada investigador comienza la partida en el Estudio: coloca la carta pequeña de cada investigador junto al Estudio para representar que cada investigador está allí.

- Cuando un investigador entra en un Lugar (o comienza en juego allí), dale la vuelta a ese Lugar para mostrar su lado **REVELADO**. El lado revelado de un Lugar se identifica mediante la presencia de valores de velo y de pista. Cuando un Lugar es revelado, coloca sobre él tantas pistas como su valor de pista; en el caso del Estudio, coloca 2 pistas por investigador.



16. Pon aparte las cartas Sacerdote Gul (carta 116) y Lita Chantler (carta 117), fuera del juego.

17. Crea el mazo de Encuentros: coge el resto de las cartas que reuniste en el paso 9 (es decir, las que no hayas usado ya para otro propósito en los pasos 10-16) y barájalas para crear el mazo de Encuentros.

- Durante la partida, los investigadores robarán cartas de Encuentro de este mazo que representan los peligros, monstruos, locuras y otros infortunios que deben superar para tener éxito en su misión.

En la página siguiente se presenta una imagen con la distribución sugerida de la zona de juego.

La partida ya está lista para comenzar.

Apoyos de Wendy

Carta de Investigador

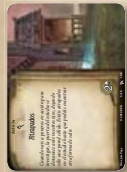
Mazo de Wendy

Pila de descartes de Wendy



Zona de juego de Wendy

Referencia de escenario



Mazo de Acto



Mazo de Plan



Mazo de Encuentros



Pila de descartes de Encuentros

Zona de Encuentros

Zona de amenaza de Wendy (aquí van los Enemigos enfrentados, maldiciones, heridas y otras aflicciones)

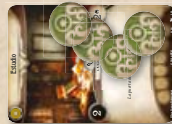


Reserva de recursos de Wendy

Carta pequeña de Wendy



Lugar (Estudio)



Reserva de fichas

Carta pequeña de Roland



Zona de amenaza de Roland (aquí van los Enemigos enfrentados, maldiciones, heridas y otras aflicciones)

Reserva de recursos de Roland



Zona de juego de Roland

Apoyos de Roland



Carta de Investigador



Mazo de Roland



Pila de descartes de Roland

Conceptos clave

Esta sección presenta varios conceptos fundamentales que son importantes para aprender el juego y jugarlo.

La regla de oro

Si el texto de una carta contradice directamente el texto de las reglas de este documento o de la referencia de reglas, siempre prevalece el texto de la carta. Si es posible cumplir tanto el texto de la carta como el de las reglas, deben cumplirse ambos.

Elecciones y conflictos

Si los jugadores deben elegir entre dos o más opciones igualmente válidas (*por ejemplo, un Enemigo debe moverse hacia "el investigador más cercano" y hay dos opciones válidas*), el investigador jefe elige cuál de las dos opciones tomar.

Si los jugadores no están seguros sobre cómo resolver un conflicto de reglas o de orden de resolución, el conflicto debe resolverse de la forma que los jugadores consideren la peor posible en ese momento de cara a superar el escenario, y a continuación se prosigue la partida. Esto se conoce como "La regla nefasta", y emplearla ayuda a que la partida progrese sin obligar a los jugadores a consultar cada conflicto con el que se encuentren.

Ganar y perder

A medida que los jugadores progresan en un escenario, acabarán por llegar a una resolución del mismo. Algunas de estas resoluciones son favorables (y pueden considerarse "victorias"); mientras que otras son menos favorables y dejan a los investigadores en una situación aún más acuciante.

El mazo de Acto representa el progreso de los investigadores en un escenario. El objetivo principal de los jugadores es reunir pistas y usarlas para avanzar en el mazo de Acto hasta que se llegue a una resolución (esperemos que favorable).

El mazo de Plan representa los objetivos y progresos de las malignas fuerzas que se enfrentan a los investigadores en el escenario. Si el mazo de Plan llega a su conclusión, tendrá lugar una resolución (generalmente más siniestra).

Cuando cualquier carta de Encuentro active una resolución (indicada por el texto "(→R#)", los jugadores habrán completado el escenario y tendrán que consultar en la guía de campaña el texto de resolución que coincida con ese número para descubrir qué ocurre a continuación.

Si todos los investigadores son eliminados durante un escenario, se emplea la conclusión "si no se ha llegado a ninguna resolución" de la guía de campaña.

"En el orden de juego"

La expresión "en el orden de juego" se emplea para indicar el orden en el que los jugadores resuelven o ejecutan un paso de juego. Cuando los jugadores deban hacer algo "en el orden de juego", el investigador jefe lo hace primero, seguido del resto de jugadores, de uno en uno, en el sentido de las agujas del reloj.

Por investigador (♣)

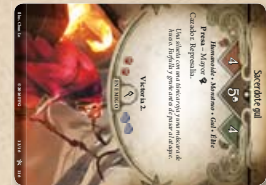
Cuando aparece el símbolo ♣ junto a un valor, multiplica dicho valor por el número de investigadores que comenzaron el escenario. La cantidad de pistas que se colocan en un Lugar y el número de pistas necesarias para hacer avanzar el acto en curso a menudo se indican con este símbolo.

Preparada y agotada

Las cartas entran en juego en posición preparada (en vertical, de forma que el texto de reglas pueda leerse de izquierda a derecha). Para usar algunas de las capacidades de las cartas, éstas deben agotarse, lo que se indica girando la carta 90 grados (de lado). Una carta en posición agotada no puede volverse a agotar hasta que sea preparada (por un paso de juego o por la capacidad de una carta).



Preparada



Agotada

Lugares

Los Lugares representan las distintas ubicaciones a las que viajan los investigadores durante un escenario en busca de pistas. Cada Lugar tiene dos lados: un lado revelado y un lado sin revelar. El lado revelado de un Lugar tiene un valor de velo y un valor de pista. El lado sin revelar no contiene esta información, y tiene un símbolo de cerradura bajo su nombre.

Los Lugares entran en juego con su lado sin revelar boca arriba. Cuando un investigador entre en un Lugar por primera vez, éste es revelado (se le da la vuelta a su lado revelado), y se coloca sobre él una cantidad de pistas de la reserva de fichas igual al valor de pista del Lugar. Esto puede ocurrir durante la preparación si los investigadores comienzan el juego en un Lugar, o bien si las reglas de preparación indican a los jugadores que revelen un Lugar.



Sin revelar



Revelado

Habilidades y pruebas de habilidad

Cada investigador posee cuatro habilidades: voluntad (☠), intelecto (🧠), combate (👊) y agilidad (🦿). Cuanto mayor sea el valor de un investigador en una habilidad, mejor será al realizar tareas con dicha habilidad.

Hay varias situaciones que requieren que un investigador realice una **PRUEBA DE HABILIDAD**. Una prueba de habilidad enfrenta el valor de un investigador en una habilidad concreta contra un valor de dificultad determinado por la capacidad o paso de juego que iniciara la prueba. Para realizar una prueba de habilidad, el jugador revela una ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos para modificar el valor de su habilidad. Si el valor modificado de la habilidad es igual o superior a la dificultad de la prueba, el investigador tiene éxito en la prueba. Las consecuencias de tener éxito o fracasar en una prueba las proporciona la carta o acción que iniciara la prueba.

Modificar los valores de habilidad en las pruebas de habilidad

Antes de robar una ficha de Caos para una prueba de habilidad, el investigador *puede* potenciar el valor de su habilidad. Tiene dos formas de hacer esto:

En primer lugar, el investigador puede asignar cartas válidas de su mano a la prueba. Una carta válida tendrá uno o más iconos que coincidan con el tipo de habilidad de la prueba que se está realizando. Un icono comodín (?) vale para cualquier tipo de habilidad. Cada icono válido asignado a una prueba y que coincida con el tipo de habilidad aumenta en 1 el valor de la habilidad del investigador durante esa prueba. El investigador que esté realizando la prueba puede asignar a la misma cualquier cantidad de cartas desde su mano. Cada uno de los demás investigadores que esté en el mismo Lugar que ese investigador puede asignar 1 carta desde su mano para ayudar.



Iconos de habilidad

No pagues el coste de recursos de una carta al asignarla a una prueba de habilidad.

Además, el investigador puede activar cualquier capacidad ⚡ (de libre activación) para modificar su habilidad en una prueba.

Efectos de las fichas de Caos

Cada ficha de Caos tiene un símbolo o modificador numérico que influye en el resultado de la prueba de habilidad. El efecto de cada ficha de Caos se describe a continuación.

☠, 🧠, 👊, 🦿: consulta la carta de referencia de escenario y resuelve el efecto correspondiente.

🔍: consulta tu carta de Investigador y resuelve la capacidad 🦿 de tu investigador.

☠: indica un fracaso automático en la prueba de habilidad.

Si la ficha de Caos revelada (o el efecto al que hace referencia) tiene un modificador numérico, dicho modificador se aplica al valor de la habilidad del investigador durante la prueba.

Concluir una prueba de habilidad

Si el valor de habilidad modificado del investigador es igual o superior al valor de dificultad de la prueba de habilidad, el investigador tiene éxito en la prueba. Si no es así, el investigador fracasa. La capacidad o paso de juego que iniciara la prueba de habilidad proporcionará instrucciones sobre las consecuencias de tener éxito y/o fracasar.

Algunas cartas de Habilidad tienen una capacidad que se resuelve al completar una prueba de habilidad si la carta está asignada a dicha prueba.

Al completar una prueba de habilidad, descarta todas las cartas de Investigador asignadas a dicha prueba y devuelve la ficha de Caos revelada a la bolsa de caos.

Ejemplo de prueba de habilidad

Wendy Adams roba la carta de Encuentro Manos aferradoras, que dice: "**Revelación:** Realiza una prueba de 🦿 (3). Recibe 1 punto de daño por cada punto que te falte para tener éxito.

El valor de agilidad de Wendy es 4, y la dificultad de esta prueba es 3. A Wendy le queda poca salud, ¡por lo que es importante que tenga éxito en esta prueba! Wendy no tiene ninguna carta en la mano con iconos que pueda asignar a la prueba. Su compañero Roland está en el mismo Lugar y decide asignar a la prueba de habilidad una carta que tiene 1 icono 🦿. Esto le da a Wendy una bonificación de +1 a su habilidad de agilidad durante esta prueba.

En este momento, Wendy saca una ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos y revela un "-2". Este modificador se aplicará al valor de agilidad de Wendy durante esta prueba. Su valor en este momento es: 4 (el valor básico) +1 (por la carta que asignó Roland) -2 (por la ficha de Caos), lo que da un total de 3. Puesto que el valor de habilidad modificado de Wendy es 3, y por lo tanto igual a la dificultad de 3 de la prueba de habilidad, ¡tiene éxito en la prueba!

Puesto que Wendy ha tenido éxito, aplica el resultado de la prueba de habilidad. La carta Manos aferradoras no tiene ningún efecto (ya que no fracasó en la prueba de habilidad). La carta asignada por Roland se descarta y la ficha de Caos vuelve a la bolsa de caos.

Cartas de Debilidad

Una carta de Debilidad es una carta del mazo de un investigador que tiene un efecto negativo al robarla. Estas cartas se identifican porque bajo el nombre o ilustración de la carta aparece "Debilidad" o "Debilidad básica". Cuando se roba una de estas cartas, el investigador que robó la carta debe resolver su capacidad "**Revelación** -" inmediatamente. Consulta "Debilidades" en la página 29 de la referencia de reglas para más detalles sobre las cartas de Debilidad.

Secuencia de la ronda

Arkham Horror: El juego de cartas se juega a lo largo de varias rondas. Durante una ronda, los investigadores se enfrentan a las aterradoras fuerzas de los Mitos, atraviesan y exploran misteriosos lugares, combaten con peligrosos enemigos y, finalmente, se reponen antes de que dé comienzo la siguiente ronda. Cada ronda se divide en estas cuatro fases:

1. Fase de Mitos (se omite en la primera ronda de la partida)
2. Fase de Investigación
3. Fase de Enemigos
4. Fase de Mantenimiento

Nota importante: durante la primera ronda de la partida, omite la fase de Mitos y pasa directamente a la fase de Investigación. La fase de Mitos se describe en la página 13.

Cuando se hayan completado las cuatro fases, la ronda termina y la partida continúa con la fase de Mitos de la siguiente ronda. Cada fase se describe con más detalle a continuación.

La fase de Investigación

La fase de Investigación se centra en los investigadores, que tendrán que tomar decisiones en función de las circunstancias y de quién sean.

Durante esta fase, cada investigador juega un turno por separado. Los investigadores, como grupo, eligen quién jugará el primer turno. Cuando termine el turno de un investigador, se elige a otro para que juegue el siguiente, y así sucesivamente hasta que todos hayan jugado su turno.

Cada investigador tiene tres acciones durante su turno con las que puede realizar distintas tareas. Un investigador puede realizar cualquiera de las siguientes opciones, tantas veces como quiera y en cualquier orden, siempre que tenga una acción disponible para cubrir el coste de la tarea. En su turno, un investigador puede usar una acción para:

- ◆ **Robar** 1 carta.
- ◆ Obtener 1 **recurso**.
- ◆ **Activar** una capacidad ➤ (activada por coste de acción).
- ◆ **Enfrentarse** a un Enemigo que esté en su mismo Lugar.
- ◆ **Investigar** en su Lugar actual.
- ◆ **Moverse** a un nuevo Lugar conectado.
- ◆ **Jugar** una carta de Apoyo o de Evento desde su mano.
- ◆ Intentar **evitar** a un Enemigo enfrentado a él.
- ◆ **Combatir** con un Enemigo en su mismo Lugar.

Si un investigador está enfrentado a uno o más Enemigos preparados, realizar cualquier acción que no sea **evitar**, **combatir** o activar una capacidad con un indicador de **negociar** o **desistir** en su texto hará que cada uno de esos Enemigos ataque al investigador (consulta “La fase de Enemigos” en la página 12). Este tipo de ataque se llama **ATAQUE DE OPORTUNIDAD**.

Un investigador puede terminar su turno antes de tiempo si no hay más acciones que desee realizar. Para indicar que el turno de un investigador ha terminado, pon boca abajo su carta pequeña para mostrar su lado en blanco y negro. Las acciones que no haya usado se pierden y no se pueden guardar para turnos posteriores. Después de que cada investigador haya completado su turno, la partida continúa con la fase de Enemigos.

Consejo del tutorial

Al comienzo de la partida, los investigadores están atrapados en el Estudio. ¿Qué deberían hacer?

En esta situación, algunas acciones son mejores que otras. Si un investigador tiene cartas de Apoyo en su mano que puedan resultar útiles, debería considerar emplear la acción de jugar para jugar algunas de esas cartas; esto permitirá que el investigador esté preparado cuando deba enfrentarse a un enemigo o desafío inesperado. En el Estudio también hay pistas; los investigadores deberían plantearse usar la acción de investigar para intentar encontrar estas pistas y poder hacer avanzar el mazo de Acto. Como alternativa, las acciones de robar y de recursos podrían resultar útiles para ayudar a un investigador a conseguir cartas y recursos que le vengan bien más adelante.

Cada una de las acciones se describe con más detalle en las siguientes secciones:

Robar

El investigador que usa esta acción roba 1 carta de la parte superior de su mazo.

Recursos

El investigador que usa esta acción obtiene 1 recurso de la reserva de fichas.

Activar

El investigador que usa esta acción resuelve una capacidad ➤ (activada por coste de acción) de una carta que esté bajo su control, de una carta de Encuentro que esté en su Lugar o de la carta de Acto o de Plan en curso.

Enfrentarse

El investigador que usa esta acción se enfrenta a 1 enemigo que esté en su mismo Lugar. Para enfrentarse a un Enemigo, el investigador coloca ese Enemigo en su zona de amenaza.

Consejo estratégico: esta acción puede emplearse tanto para enfrentarse a un Enemigo que no esté enfrentado a nadie como para hacerlo a un Enemigo que esté enfrentado a otro investigador en el mismo Lugar.

Investigar

El investigador que usa esta acción investiga su Lugar actual para intentar encontrar pistas. El investigador realiza una prueba de intelecto (🧠) contra el valor de velo del Lugar:



Si la prueba de habilidad tiene éxito, el investigador logra descubrir 1 pista del Lugar. Cuando un investigador descubre una pista de un Lugar, el jugador coge 1 pista que estuviera en el Lugar y la pone en su carta de Investigador.

Si la prueba fracasa, no se descubre ninguna pista.

Hacer avanzar el mazo de Acto

El mazo de Acto representa el progreso que realizan los investigadores en un escenario. Por norma general, los investigadores pueden hacer avanzar el mazo de Acto gastando, como grupo, una cantidad apropiada de pistas. Las pistas gastadas se devuelven de las cartas de Investigador a la reserva de fichas. Hacer avanzar el acto de este modo no cuesta una acción y puede realizarse durante el turno de cualquier investigador. La cantidad de pistas necesarias para avanzar al siguiente acto aparece en la parte inferior del cuadro de texto de reglas de la carta de Acto en curso.

Si el acto en curso tiene una instrucción en negrita “Objetivo –”, dicha instrucción anula el procedimiento para hacer avanzar el acto descrito en el párrafo anterior.

Para hacer avanzar el mazo de Acto, dale la vuelta al acto en curso para mostrar su lado “b”, sigue las instrucciones del dorso y ponlo aparte, fuera del juego. La siguiente carta de Acto se convierte en el nuevo acto en curso. Al hacer avanzar el mazo de Acto, las pistas que los investigadores hayan obtenido pero no hayan gastado permanecen en su zona de juego.

Evitar

El investigador que usa esta acción intenta evitar a un Enemigo al que esté enfrentado. El investigador realiza una prueba de agilidad (🦶) contra el valor de evitar de dicho Enemigo.



Si la prueba de habilidad tiene éxito, el investigador evita con éxito al Enemigo. El Enemigo queda agotado y se rompe el enfrentamiento. Mueve el Enemigo de la zona de amenaza del investigador al Lugar donde se encuentre el investigador para indicar que ya no está enfrentado a ese investigador.

Si la prueba de agilidad fracasa, el Enemigo no es evitado y sigue enfrentado al investigador.

Consejo estratégico: evitar Enemigos puede ser crucial para tener éxito. Los Enemigos agotados no se enfrentan automáticamente a los investigadores, no realizan ataques de oportunidad y tampoco atacan durante la fase de Enemigos. Si no estás armado o necesitas alejarte de un Enemigo letal, plantéate evitarlo en lugar de realizar un ataque fútil.

Movimiento

El investigador que usa esta acción se mueve a un Lugar conectado. Mueve la carta pequeña de ese investigador a cualquier otro Lugar que esté indicado como conexión en el Lugar actual del investigador (ver la imagen). Las conexiones de un Lugar se indican mediante los iconos de la parte inferior de su carta, y los Lugares conectados serán aquellos que tengan un icono igual junto a su nombre.

Si el Lugar conectado está sin revelar, se le da la vuelta a su lado revelado cuando un investigador se mueva a él. Cuando esto ocurra, recuerda colocar la cantidad de pistas indicada en el Lugar (ver “Lugares” en la página 7).



Jugar

Cuando un investigador usa esta acción, elige una carta de Apoyo o de Evento de su mano, paga su coste de recursos y la juega. El coste de recursos y el tipo de una carta aparecen en su esquina superior izquierda.



La Automática del .45 es un Apoyo que cuesta 4 recursos.

Para pagar un coste de recursos, el investigador que juega la carta debe mover una cantidad de recursos igual al coste desde su reserva de recursos a la reserva de fichas general.

Las reglas para jugar cada tipo de carta son las siguientes:

- Si la carta jugada es una **carta de Evento**, se resuelven sus efectos y a continuación se coloca en la pila de descartes de su propietario.
- Si la carta jugada es una **carta de Apoyo**, se coloca en la zona de juego del investigador que la juega y permanece en juego hasta que una capacidad o efecto de juego haga que abandone el juego.
- Las cartas de Habilidad no se juegan.** Para usar sus capacidades e iconos, estas cartas deben asignarse a una prueba de habilidad desde la mano de un jugador (ver página 8).

Jugar cartas con la palabra clave Rápido no cuesta una acción.

Espacios

Los espacios restringen la cantidad de cartas de una categoría concreta que puede tener en juego un investigador a la vez. Si un Apoyo tiene uno o más símbolos de espacio, sólo puede entrar en juego si su controlador tiene disponibles esos espacios.

Los espacios disponibles de un investigador son:

- 1 espacio de aliado, 1 espacio de cuerpo, 1 espacio de accesorio, 2 espacios de mano y 2 espacios arcanos.

Los siguientes iconos indican que un Apoyo ocupa el espacio o espacios indicados del investigador. Si un Apoyo no tiene símbolos de espacio, no ocupa ninguno.



1 espacio de accesorio



1 espacio de cuerpo



1 espacio de aliado



1 espacio de mano



2 espacios de mano



1 espacio arcano



2 espacios arcanos

Si un investigador quiere jugar u obtener el control de un Apoyo que requiera un espacio que ya está ocupado por otro Apoyo distinto, el investigador debe elegir y descartar Apoyos que estén bajo su control para hacer sitio al nuevo Apoyo.

Combatir

El investigador que usa esta acción ataca a 1 Enemigo que esté en su mismo Lugar. El investigador realiza una prueba de combate (👊) contra el valor de combate del Enemigo.



Valor de combate del Enemigo

Salud del Enemigo

Si la prueba de combate tiene éxito, el ataque impacta y el investigador inflige 1 punto de daño al Enemigo atacado. Algunas armas, hechizos y otros ataques especiales pueden modificar la cantidad de daño infligido. Coloca sobre el Enemigo una cantidad de fichas de Daño igual a la cantidad de daño infligida. Si un Enemigo tiene tantas fichas de Daño (o más) como su salud, queda derrotado y se coloca en la pila de descartes de Encuentros. Si la parte inferior del cuadro de texto del Enemigo indica que proporciona puntos de victoria, en lugar de descartar la carta, colócala en una pila de victoria compartida.

Si la prueba de combate fracasa, no se inflige daño al Enemigo atacado. Sin embargo, si un investigador fracasa en una prueba de combate contra un Enemigo que esté enfrentado a otro investigador, el valor de daño del ataque fallido se le inflige al investigador enfrentado a ese Enemigo.

Juego cooperativo

Durante la fase de Investigación hay una gran cantidad de elecciones posibles. Los investigadores deberían colaborar y planear lo que quieren lograr en cada ronda. El orden en el que los investigadores juegan sus turnos, y las acciones que cada uno realice durante su turno, pueden suponer la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Aunque los investigadores puedan planear sus turnos como grupo, cada jugador tiene la última palabra a la hora de decidir las acciones que realizará su investigador. Para más pautas sobre la comunicación entre investigadores, consulta el cuadro "Comunicación del grupo" en la página siguiente.

Comunicación del grupo

Arkham Horror: El juego de cartas quiere crear una experiencia de juego de rol en la que cada jugador adopte el papel de un personaje concreto: su investigador. La propia naturaleza del juego anima a los jugadores a colaborar y comunicarse, pero también deberían interpretar a su personaje y no “salirse del papel” en la medida de lo posible. La información oculta del juego (como las cartas de la mano de cada jugador y del mazo) existe para mantener la sensación de que cada investigador es un individuo único en el mundo del juego y que toma sus decisiones sin un conocimiento completo y perfecto de lo que los demás saben o piensan. Un buen medio de mantener esta ilusión es no nombrar, leer o referirse a cartas individuales que sean información oculta (es decir, que estén en la mano de un jugador o en el mazo).

Por ejemplo: Wendy quiere que su compañero Roland realice una acción de investigar y quiere comunicarle que le puede ayudar. En lugar de decir algo como “Realiza una acción de investigar y yo puedo jugar Percepción” o “Investiga en nuestro Lugar porque puedo contribuir con dos iconos”, Wendy interpreta su papel diciendo: “Deberías investigar, ¡puedo ayudarte!”.

La fase de Enemigos

En la fase de Enemigos, éstos van a por los investigadores y los atacan si tienen la oportunidad.

Resuelve los siguientes pasos en orden. Si no hay Enemigos en juego, pasa a la fase de Mantenimiento.

1. Los Enemigos Cazador se mueven: algunos Enemigos tienen la palabra clave Cazador. Cada uno de estos Enemigos se mueve una vez a un Lugar conectado, en dirección al investigador más cercano. Los Enemigos Cazador agotados y aquellos que estén en un Lugar con uno o más investigadores no se mueven.

Si un Enemigo Cazador se mueve a un Lugar con uno o más investigadores, se enfrenta inmediatamente a uno de ellos (ver cuadro “Enfrentamiento con Enemigos” en la página 13).

2. Ataques enemigos: cada Enemigo preparado y enfrentado realiza un ataque contra el investigador al que esté enfrentado. Los investigadores resuelven los ataques enemigos en el orden de juego.

Cuando un Enemigo ataca, inflige su daño y su horror de forma simultánea al investigador enfrentado (consulta el cuadro “Daño y horror” en la siguiente columna).

La cantidad de daño y horror infligida por el ataque de un Enemigo aparece en la parte inferior de su cuadro de texto:



Daño

El ataque del Devorador de carne inflige 1 punto de daño y 2 puntos de horror al investigador enfrentado.

Horror

Después de que un Enemigo ataque durante la fase de Enemigos, agótalo para indicar que ha atacado. Los Enemigos no se agotan durante los ataques de oportunidad.

Daño y horror

Durante un escenario, los investigadores pueden sufrir daño y/u horror. El daño reduce la salud del investigador, mientras que el horror reduce su cordura.



Valor de salud

Valor de cordura

Cuando un investigador sufre daño, coloca tantas fichas de Daño sobre la carta de Investigador y/o sobre cualquiera de las cartas de Apoyo de ese investigador que tengan salud, siendo el máximo la cantidad de daño que pueda soportar cada carta. Una carta que no tenga valor de salud no puede sufrir daño.

Cuando un investigador sufre horror, coloca tantas fichas de Horror sobre la carta de Investigador y/o sobre cualquiera de las cartas de Apoyo de ese investigador que tengan cordura, siendo el máximo la cantidad de horror que pueda soportar cada carta. Una carta que no tenga valor de cordura no puede sufrir horror.

Si una carta tiene una cantidad de daño igual o superior a su salud, o una cantidad de horror igual o superior a su cordura, la carta queda derrotada. Las cartas de Apoyo derrotadas se descartan, mientras que los investigadores derrotados quedan eliminados. Consulta “Eliminación” en la página 10 de la referencia de reglas.

La fase de Mantenimiento

En la fase de Mantenimiento, los héroes y villanos se reponen y preparan para la siguiente ronda.

Resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Cada investigador pone boca arriba su carta pequeña.
2. Prepara todas las cartas agotadas. Cada Enemigo que no esté enfrentado y que se prepare en el mismo Lugar que un investigador se enfrenta en este momento (ver cuadro “Enfrentamiento con Enemigos” en la siguiente columna).
3. Cada investigador roba 1 carta y obtiene 1 recurso.
4. Cada investigador que tenga **más de 8 cartas en su mano** elige y descarta cartas de su mano hasta que sólo tenga 8.

Tras completar los pasos anteriores, la ronda de juego termina. Continúa con la fase de Mitos de la siguiente ronda de juego.

La fase de Mitos

En la fase de Mitos, las fuerzas arcanas que se oponen a los investigadores buscan hacer avanzar sus siniestros planes.

La fase de Mitos comprende 3 pasos que se describen a continuación.

1. Coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan en curso.
2. Compara la cantidad total de fichas de Perdición que hay en juego (sobre el plan en curso y sobre otras cartas en juego) con el umbral de perdición del plan en curso. Si la cantidad de fichas de Perdición que hay en juego es igual o superior al umbral de perdición del plan en curso, haz avanzar el mazo de Plan. Para ello, descarta todas las fichas de Perdición que haya en juego, dale la vuelta a la carta de Plan en curso, sigue las instrucciones de su dorso y retírala del juego. Tras hacer esto, el anverso de la siguiente carta del mazo de Plan se convierte en la carta de Plan activa. **Nota importante:** a menos que una carta especifique que puede hacer avanzar el plan, éste es el único momento en el que el plan puede avanzar.



Ficha de Perdición



Hay 3 fichas de Perdición en juego.
Por lo tanto, el plan avanza.

Enfrentamiento con Enemigos

Mientras una carta de Enemigo esté en juego, se encuentra enfrentada a un investigador (y colocada en la zona de amenaza de ese jugador) o bien en un Lugar (y colocada en ese Lugar). Cada Enemigo que esté en la zona de amenaza de un investigador se considera en el mismo Lugar que ese investigador. Si el investigador se mueve, el Enemigo permanece enfrentado al investigador y también se mueve al nuevo Lugar.

En cualquier momento en el que un Enemigo preparado y sin enfrentar esté en el mismo Lugar que un investigador, se enfrenta a dicho investigador y se coloca en la zona de amenaza del mismo. Si hay varios investigadores en el mismo Lugar que un Enemigo preparado, el investigador jefe elige a cuál de esos investigadores se enfrenta el Enemigo. Algunos Enemigos también tienen una instrucción “Presa –” que dicta a quién se enfrenta en caso de conflicto (consulta “Presa” en la página 19 de la referencia de reglas).

Un Enemigo se enfrentará inmediatamente si:

- Aparece (en estado preparado) en el mismo Lugar que un investigador.
- Se mueve (en estado preparado) al mismo Lugar que un investigador.
- Un investigador se mueve al mismo Lugar donde hay un Enemigo preparado.
- Un Enemigo agotado se prepara en el mismo Lugar donde hay un investigador.

3. En el orden de juego, cada investigador roba la primera carta del mazo de Encuentros. Las instrucciones para resolver cada tipo de carta de Encuentro son las siguientes:



Carta de Traición



Carta de Enemigo

Traición: cuando se roba una carta de Traición, se resuelve su capacidad y la carta se coloca en la pila de descartes de Encuentros.

Enemigo: cuando se roba una carta de Enemigo, el Enemigo aparece enfrentado al investigador que robó la carta, a menos que tenga una instrucción “Aparición –”. Si el Enemigo tiene una instrucción de aparición, aparece en el Lugar indicado por dicha instrucción.

¿Y ahora qué?

Después de resolver la fase de Mitos, la partida continúa de forma normal con la fase de Investigación. Sigue resolviendo rondas de juego hasta que los jugadores alcancen la resolución del escenario (ver “Ganar y perder” en la página 7).

Tras haber completado la partida, puedes querer continuar la campaña. Para ello, lee las “Reglas de campaña ampliadas” en las páginas 3 y 4 de la guía de campaña. A continuación, sigue con el escenario “Las máscaras de medianoche” empleando las reglas de preparación de la página 27 de la referencia de reglas.

Algunos jugadores pueden querer practicar usando distintos investigadores antes de continuar la campaña. Para ello, usa las reglas de “Creación de mazos personalizados” que aparecen a continuación o emplea los mazos iniciales indicados en la para volver a jugar el primer escenario, “El encuentro”.

Encontrarás una referencia rápida de las palabras clave, iconos y símbolos importantes del juego en la contraportada de este reglamento. Además, la referencia de reglas cubre de forma exhaustiva todos los aspectos del juego con detalle. Asegúrate de emplear estas referencias a menudo mientras continúas aprendiendo a jugar.

Creación de mazos personalizados

La caja básica de *Arkham Horror: El juego de cartas* está diseñada para proporcionar una experiencia de juego completa con una gran rejugabilidad. Tras aprender los conceptos básicos del juego, los jugadores pueden querer explorar la creación de sus propios mazos.

¿Por qué crear un mazo personalizado?

La creación de mazos es un proceso mediante el cual los jugadores pueden personalizar sus mazos para enfrentarse a los escenarios con sus propias estrategias e ideas. De esta forma, los jugadores pueden experimentar el juego de nuevas formas; así, en lugar de adaptar su estilo de juego a la estrategia de un mazo inicial, pueden crear un mazo que funcione como prefieran. Cuando un jugador crea un mazo original, no sólo está participando en el juego, sino que también está dando forma a cómo se juega.

Reglas de personalización de mazos

A continuación se detallan las reglas de personalización de mazos para los mazos de Investigador de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Para tener más opciones de creación de mazos, los jugadores pueden querer adquirir otras expansiones que contengan nuevas cartas.

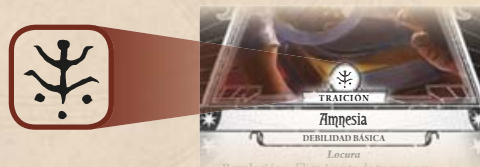
- ❖ El jugador debe elegir exactamente 1 carta de Investigador.
- ❖ El mazo de Investigador de un jugador debe incluir la cantidad exacta de cartas de Jugador estándar que aparece indicada en el dorso de su carta de Investigador como “Tamaño del mazo”. Esta cantidad es 30 para todos los investigadores de la caja básica. Las Debilidades, las cartas específicas de investigador y las cartas de Escenario que se añaden al mazo de un jugador no cuentan para el tamaño del mazo.

- ❖ Todas las cartas estándar del mazo de un jugador deben elegirse de acuerdo con las “Opciones de creación de mazos” disponibles en el dorso de su carta de Investigador.
- ❖ El mazo de un jugador no puede incluir más de 2 copias (por nombre) de cualquier carta de Jugador.
- ❖ Deben cumplirse todos los “Requisitos de creación de mazos” que aparezcan en el dorso de la carta de Investigador de un jugador.
- ❖ Al comienzo de la campaña, un investigador sólo puede incluir cartas de nivel 0 en su mazo (ver “Niveles de las cartas” en la página 15).

Debilidad aleatoria

La mayoría de investigadores tienen un requisito de creación de mazos que pide al jugador que añada una Debilidad básica aleatoria a su mazo.

Una Debilidad básica se identifica mediante este símbolo:



Para elegir una Debilidad básica, coge las 10 Debilidades básicas incluidas en esta caja básica, barájalas y roba 1 al azar para añadirla al mazo de Investigador. Algunos productos de *Arkham Horror: El juego de cartas* añaden cartas de Debilidad básica a la colección del jugador. Cuando elijas Debilidades básicas aleatorias en un futuro, añade estas cartas nuevas a las 10 cartas de la caja básica.

Por ejemplo: Stephanie tiene 2 copias de la caja básica, 1 copia de la primera expansión de campaña deluxe y una copia del primer pack de Mitos. Para elegir una Debilidad básica aleatoria, coge todas las Debilidades básicas de una de las cajas básicas, todas las de la expansión de campaña deluxe y todas las del primer pack de Mitos, las baraja y roba su Debilidad básica de ahí.

La Debilidad elegida mediante este proceso se añade al mazo del jugador al final del proceso de creación del mazo, después de haber elegido todas las demás cartas. En el modo de campaña, la Debilidad elegida seguirá siendo parte del mazo de Investigador durante toda la campaña a menos que sea retirada por la capacidad de una carta. No se añaden automáticamente nuevas Debilidades al comienzo de los siguientes escenarios de una campaña, pero hay capacidades de cartas o instrucciones de escenarios que podrían pedir a un investigador que obtenga Debilidades adicionales.

Niveles de las cartas

El nivel de una carta lo indica la presencia de puntos blancos bajo su coste. El nivel de la carta es igual a la cantidad de estos símbolos que aparece en ella.



3 puntos blancos indican que es una carta de nivel 3.

En el juego de campaña, un investigador puede recibir una recompensa de puntos de experiencia al completar un escenario. Estos puntos se pueden gastar para adquirir cartas de mayor nivel que podrá usar en su mazo durante esa campaña (consulta "Juego de campaña" en la página 14 de la referencia de reglas).

Mazos iniciales

Estas listas de mazos están pensadas como punto de partida para cualquier jugador que aún no quiera emplear las reglas de personalización de mazos para crear su propio mazo.

Con el contenido de una sola caja básica, los jugadores pueden crear 2 de estos mazos iniciales en cualquier momento, con las siguientes combinaciones: Roland y Agnes, Roland y Wendy, Daisy y Malasombra, Daisy y Wendy o Agnes y Malasombra. Si compras una segunda copia de la caja básica de *Arkham Horror: El juego de cartas*, podrás crear 4 mazos iniciales cualquiera a la vez.

Los números de identificación de las distintas cartas o grupos de cartas se indican entre paréntesis.

Cada mazo inicial debe incluir una Debilidad básica aleatoria del grupo de Debilidades básicas (96–103).

Mazo inicial de Roland Banks: Roland Banks (1), .38 especial de Roland (6), Encubrimiento (7), 1 copia de todas las cartas Guardián ♠ de nivel 0 (16–25), 1 copia de todas las cartas Buscador ♣ de nivel 0 (30–39), 2 copias de Cuchillo (86), 2 copias de Linterna (87), 2 copias de Alijo de emergencia (88), 2 copias de Agallas (89) y 2 copias de Destreza manual (92).

Mazo inicial de Daisy Walker: Daisy Walker (2), Bolso de mano de Daisy (8), El Necronomicón (9), 1 copia de todas las cartas Buscador ♣ de nivel 0 (30–39), 1 copia de todas las cartas Místico ♠ de nivel 0 (58–67), 2 copias de Cuchillo (86), 2 copias de Linterna (87), 2 copias de Alijo de emergencia (88), 2 copias de Percepción (90) y 2 copias de Destreza manual (92).

Mazo inicial de "Malasombra" O'Toole: "Malasombra" O'Toole (3), Buscado por la ley (10), Deudas de hospital (11), 1 copia de todas las cartas Rebelde ♠ de nivel 0 (44–53), 1 copia de todas las

cartas Guardián ♠ de nivel 0 (16–25), 2 copias de Cuchillo (86), 2 copias de Linterna (87), 2 copias de Alijo de emergencia (88), 2 copias de Agallas (89) y 2 copias de Dominar (91).

Mazo inicial de Agnes Baker: Agnes Baker (4), Herencia de Hiperbórea (12), Recuerdo oscuro (13), 1 copia de todas las cartas Místico ♠ de nivel 0 (58–67), 1 copia de todas las cartas Superviviente ♣ de nivel 0 (72–81), 2 copias de Cuchillo (86), 2 copias de Linterna (87), 2 copias de Alijo de emergencia (88), 2 copias de Percepción (90) y 2 copias de Coraje inesperado (93).

Mazo inicial de Wendy Adams: Wendy Adams (5), Amuleto de Wendy (14), Sola y abandonada (15), 1 copia de todas las cartas Superviviente ♣ de nivel 0 (72–81), 1 copia de todas las cartas Rebelde ♠ de nivel 0 (44–53), 2 copias de Cuchillo (86), 2 copias de Linterna (87), 2 copias de Alijo de emergencia (88), 2 copias de Dominar (91) y 2 copias de Coraje inesperado (93).

Créditos

Diseño del juego: Nate French y Matthew Newman

Edición: Patrick Brennan

Revisión: Brad Andres, Erik Dahlman, Kristopher Fletcher, Kevin Tomczyk, Alexander Hynes y Christine Crabb

Traducción: Sergio Hernández

Diseño gráfico: Mercedes Opheim y Evan Simonet con Monica Helland y Chris Hosch

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de cubierta: Ignacio Bazán Lazcano

Dirección artística: Zoë Robinson

Jefe de dirección artística: Andy Christensen

Grupo narrativo de Arkham Horror: Andy Christensen, Matthew Newman, Michael Hurley, Katrina Ostrander y Nikki Valens

Jefa de producción: Megan Duehn

Jefe de LCG: Chris Gerber

Director creativo: Andrew Navaro

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Un agradecimiento especial a todos los que colaboraron en las pruebas de juego; vuestras contribuciones han sido demasiado numerosas como para contarlas todas, y no podríamos haber creado este juego sin vosotros: Aaron J. Wong, Alan Newman, Alex Filewood, Ali Eddy, Andrea Dell'Agnese, Brad "Rapid Rat Recall" Andres, Brian Schwebach, Caleb Grace, Chris Gerber, Christopher Hosch, Craig "Late to the Party" Bergman, Damon Stone, Daniel Schaefer, Dominic Greene, Erik Dahlman, Gareth Dean, Ian Martin, Jeff Farrell, Jeremy Fredin, Jeremy "Vicious Blow" Zwirn, Julia Faeta, Kathleen Miller, Katrina Ostrander, Lukas Litzinger, Luke "Mining for Clues" Eddy, Mark Anderson, Mark Larson, Matt Pachefsky, Mercedes "Machete" Opheim, Mike "Autofail" Strunk, Mizuho Dahlman, Patrice Mundinar, Patrick Brennan, Pawel Smoczyk, Rick Meyer, Rose Malloy, Sam Bailey, Samuel Langenegger, Sunyi Dean, Teague "They Killed Me Again" Murphy, Zach "I Have Amnesia" Varberg

Secuencia de fases

1. Fase de Mitos (se omite durante la primera ronda de la partida)
2. Fase de Investigación
3. Fase de Enemigos
4. Fase de Mantenimiento

Palabras clave

Una palabra clave es un atributo que aplica reglas concretas a la carta en la que aparece. La siguiente sección sirve como recordatorio rápido de cómo funciona cada palabra clave. Para ver las reglas completas de una palabra clave, consulta la referencia de reglas.

Cazador: cada Enemigo Cazador se mueve 1 Lugar hacia el investigador más cercano al comienzo de la fase de Enemigos.

Descomunal: un Enemigo Descomunal está enfrentado a todos los investigadores que estén en el mismo Lugar que él.

Indiferente: un Enemigo Indiferente no se enfrenta a los investigadores por su cuenta, aunque un investigador sí puede usar una acción o la capacidad de una carta para enfrentarse a él. Un investigador no puede atacar a un Enemigo Indiferente a menos que esté enfrentado a él.

Oleada: después de que un investigador robe y resuelva una carta de Encuentro con la palabra clave Oleada, debe robar y resolver una carta adicional.

Peligro: cuando un investigador robe una carta con la palabra clave Peligro, no puede consultar ni recibir ayuda de los demás jugadores al resolver la capacidad "Revelación" de la carta y/o al hacer que aparezca.

Rápido: los jugadores pueden jugar una carta que tenga la palabra clave Rápido sin gastar una acción.

Represalia: si un investigador fracasa en una prueba de habilidad al atacar a un Enemigo que tenga la palabra clave Represalia, dicho Enemigo realizará un ataque (daño y horror) contra el investigador si está preparado.

Usos (X): la palabra clave Usos crea y define un tipo de ficha concreto que debe colocarse en la carta cuando ésta entre en juego. El valor que sigue a la palabra clave indica la cantidad de fichas de Recursos que deben colocarse en la carta para representar el tipo de ficha indicado. Estas fichas se usan junto con el resto de la capacidad de la carta.

Instrucciones

Aparición: indica dónde aparece un Enemigo al robarlo.

Presencia: indica a qué investigador se enfrentará un Enemigo (o hacia cuál se moverá si tiene la palabra clave Cazador) en caso de que haya varias opciones válidas.

Activadores

Activación libre (⚡): usar esta capacidad no cuesta una acción.

Activación por acción (➡): usar esta capacidad cuesta una acción

Activación por reacción (⤴): puede usarse una vez por cada vez que ocurra el activador indicado. No cuesta una acción.

Símbolos e iconos

Por investigador



Clases de personajes

Guardián



Buscador



Místico



Rebelde



Superviviente



Habilidades

Voluntad



Intelecto



Combate



Agilidad



Comodín



Fichas de Caos



Consulta la capacidad del investigador que esté realizando la prueba de habilidad.



El investigador fracasa automáticamente en la prueba de habilidad de 0.



Consulta la capacidad de la ficha revelada en la carta de referencia de escenario.

