

ARKHAM
HORROR®

LAS MANSIONES DE LA LOCURA

SEGUNDA EDICIÓN



Guía de referencia

CÓMO USAR ESTA GUÍA

El presente documento se ha diseñado como guía de consulta para responder a cualquier duda sobre las reglas. A diferencia del cuaderno *Aprende a jugar*, esta guía no es un manual de instrucciones; los jugadores deben leer primero el cuaderno *Aprende a jugar* y luego utilizar esta *Guía de referencia* para solventar los conflictos que puedan surgir durante sus partidas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Esta *Guía de referencia* consta de seis secciones:

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA PÁG. 3

En esta sección se describe el procedimiento completo para preparar una partida de *Las Mansiones de la Locura*.

GLOSARIO PÁG. 4

La mayor parte de este cuaderno la ocupa el glosario de términos de juego, en el que se explican todas las reglas de *Las Mansiones de la Locura* por orden alfabético de temas.

ELEMENTOS DE LA PANTALLA DE LA APLICACIÓN PÁG. 20

Esta sección identifica y describe cada uno de los elementos que aparecen en la interfaz de usuario de la aplicación.

REFERENCIA DE MINIATURAS DE MONSTRUO PÁG. 22

En esta sección se muestran los indicadores de Monstruo que deben introducirse en las peanas de cada miniatura de monstruo.

ÍNDICE ALFABÉTICO PÁG. 23

Este índice contiene una lista exhaustiva de temas y números de página para facilitar la consulta a los jugadores. Si no se encuentra un tema específico en el glosario, los jugadores deben buscarlo en este índice alfabético.

REFERENCIA RÁPIDA PÁG. 24

En la contraportada de este cuaderno se enumeran las distintas fases de juego y acciones de los investigadores en un formato de fácil consulta.

LIMITACIÓN DE COMPONENTES

Las fichas de Pista, Oscuridad y Fuego no están limitadas al número de componentes incluidos en la caja. Si hacen falta fichas de alguno de estos tipos y no queda ninguna, pueden anotarse en una hoja de papel o representarse mediante objetos pequeños (como por ejemplo monedas).

Todos los demás componentes de juego sí están limitados a la cantidad incluida en la caja.

LAS REGLAS DE ORO

Las siguientes reglas son conceptos fundamentales sobre los cuales se erigen todas las demás mecánicas y efectos del juego:

- Esta *Guía de referencia* es el documento definitivo de consulta sobre las reglas del juego. Cuando el contenido de esta guía contradiga el del cuaderno *Aprende a jugar*, la presente guía tendrá preferencia.
- Los efectos de algunos componentes, como las cartas o la aplicación, pueden contradecir las reglas descritas en esta *Guía de referencia*. En estos casos los efectos de los componentes siempre tendrán prioridad.
- Si un efecto contiene la expresión "no puede" en cualquiera de sus variantes, dicho efecto es absoluto a menos que otro efecto lo contradiga específicamente.
- Durante la partida, los jugadores controlan "investigadores" y se hace referencia a ellos mediante el mismo nombre. Cada jugador toma decisiones y manipula todos los componentes de juego asociados al investigador o investigadores que controla.

TERMINOLOGÍA

En los enunciados de los efectos de *Las Mansiones de la Locura* se utilizan las expresiones "poder" y "tener la oportunidad de"; ambas tienen significados específicos y diferentes.

- Todo efecto que utilice el verbo "poder" en cualquiera de sus formas concede una opción que un investigador puede elegir durante el transcurso normal de la partida.
Por ejemplo, el enunciado "Un investigador puede realizar una acción de ataque para atacar a un monstruo que se encuentre en su mismo espacio o dentro de su alcance" brinda al investigador la opción de realizar la acción de ataque como una de las dos acciones disponibles durante su turno.
- Todo efecto que utilice la expresión "tener la oportunidad de" en cualquiera de sus formas permite a un investigador resolver inmediatamente ese efecto si así lo desea. Los efectos que utilizan esta expresión son siempre opcionales.
Por ejemplo, el enunciado "Tienes la oportunidad de moverte 1 espacio en la zona explorada" permite al investigador moverse inmediatamente como parte del efecto. Si decide no hacerlo, el efecto expira y ya no podrá llevar a cabo ese movimiento adicional a menos que otro efecto de juego se lo permita.

CONFLICTOS

A lo largo de la partida puede ocurrir que algunos efectos causen conflictos entre reglas o incluso entre investigadores.

- Cabe la posibilidad de que un efecto de juego tenga múltiples desenlaces posibles. En estos casos, los investigadores deben ponerse de acuerdo para determinar el resultado de dicho efecto.
- Puede darse el caso de que varios efectos de juego distintos tengan lugar al mismo tiempo. En estos casos, los investigadores deben ponerse de acuerdo para determinar el orden en que han de resolverse dichos efectos.
- También es posible que los investigadores tengan intenciones y objetivos diferentes. Si esto les impide ponerse de acuerdo para tomar una decisión, ésta se dejará en manos de un investigador aleatorio.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de cada partida hay que completar este procedimiento en el orden establecido.

1. CREAR LOS MAZOS DE CARTAS

Las cartas de Investigador deben separarse de las demás, ya que se utilizarán en un paso posterior de los preparativos. Luego se agrupan las restantes cartas en mazos separados por tipos.

- Los mazos de Daño y de Horror se barajan por separado y se colocan boca abajo en la zona de juego central.
- Las cartas que componen los mazos de Objetos comunes, Objetos únicos, Hechizos y Estados deben ordenarse alfabéticamente y colocarse boca arriba al alcance de todos los jugadores. De este modo resultará más sencillo localizar las cartas necesarias durante la partida.

2. ORGANIZAR LOS MÓDULOS DE TABLERO

Se reúnen todos los módulos de tablero y se organizan según el tamaño; así podrán localizarse rápidamente cuando se necesiten durante la partida.

3. ORGANIZAR LOS MONSTRUOS

Asegúrate de introducir cada indicador de Monstruo en la peana de su correspondiente miniatura.

4. CREAR LAS RESERVAS DE FICHAS

Se forman reservas independientes de cada tipo de ficha distinto.

5. ACTUALIZAR LA COLECCIÓN

Inicia la aplicación de *Las Mansiones de la Locura*. En el menú principal, selecciona "Más" y luego "Mi colección". Asegúrate de tener activados todos los productos y expansiones con los que vayáis a jugar. Para activar un producto o expansión, hay que seleccionarlo y pulsar "Desactivado". Al pulsar "Activado" se desactivará el producto seleccionado.

6. ELEGIR UN ESCENARIO

Selecciona "Partida nueva" en el menú principal de la aplicación. Los jugadores deben decidir cuál de las historias quieren investigar y seleccionarla en la aplicación digital.

También se puede reanudar una partida guardada seleccionando "Continuar" en el menú principal. En este caso la aplicación cargará la partida guardada más reciente (ver "Guardar y salir" en la página 11).

7. ELEGIR A LOS INVESTIGADORES

Cada jugador escoge un investigador y coge su carta de Investigador y la miniatura que lo representa. Después se introduce en la aplicación la selección final de investigadores. A partir de este momento, se hará referencia a los jugadores mediante el término "investigadores".

- En partidas con un solo jugador, éste debe elegir 2 investigadores y controlarlos a ambos.

Las cartas y miniaturas de los investigadores que no se hayan elegido deben devolverse a la caja del juego.

8. RECIBIR LAS PERTENENCIAS INICIALES

Los investigadores reciben los Objetos comunes, Hechizos y demás pertenencias específicas que indique la aplicación.

- Los investigadores pueden repartirse estas pertenencias iniciales como mejor les parezca.

9. LEER EL PRÓLOGO Y REVELAR LA ENTRADA

Para completar estos últimos pasos de la preparación de la partida es preciso seguir este procedimiento:

- Leer en voz alta el prólogo del escenario expuesto por la aplicación. Este prólogo puede contener pistas sobre la trama de la historia.
- Colocar los módulos de tablero iniciales y las miniaturas de los investigadores según se indique en la aplicación.
- Colocar fichas de Búsqueda, Exploración y características del entorno siguiendo las instrucciones de la aplicación.
- La aplicación puede requerir que se completen pasos adicionales en este punto.

Una vez terminados los preparativos, la aplicación pasará automáticamente a la fase de los Investigadores de la primera ronda.



GLOSARIO

Este glosario contiene un listado alfabético de temas con explicaciones detalladas sobre las reglas, fases, acciones y terminología de *Las Mansiones de la Locura*. En cada epígrafe se describen las reglas básicas seguidas de las posibles excepciones o problemas que pueden darse durante una partida. Por último se enumera un listado de epígrafes relacionados que pueden contener información adicional o ser relevantes para esa regla en cuestión.

ACCIÓN

Durante su turno, un investigador realiza un máximo de 2 acciones.

- Un investigador puede realizar la misma acción más de una vez en una ronda.
- Las acciones de componente son aquellas que un investigador puede realizar gracias al uso de alguna carta o ficha.
 - Las acciones de componente otorgadas por cartas tienen un enunciado precedido de la palabra "Acción" en negrita. Un investigador puede realizar las acciones de componente de las cartas que posee.
 - Las acciones de componente otorgadas por fichas se describen en las reglas concernientes a esas fichas.

Véase también: Acciones de componente; Ataque (acción); Búsqueda (acción); Empujar (acción); Exploración (acción); Fase de los Investigadores; Interacción (acción); Intercambio (acción); Movimiento (acción); Prender fuego (acción); Robar (acción); Turno

ACCIONES DE COMPONENTE

Algunos componentes o efectos de juego permiten que los investigadores realicen acciones de componente. Estas acciones se describen en los mismos componentes que permiten su utilización.

- Las acciones de componente incluidas en cartas van precedidas de la palabra "Acción" en negrita, y solamente puede realizarlas el investigador que posea dicha carta.
- Algunas fichas de característica del entorno permiten a los investigadores realizar acciones específicas; estas acciones se describen en sus correspondientes epígrafes de esta guía.
- Ciertas pertenencias permiten a los investigadores realizar una acción de componente utilizando para ello la aplicación.
 - Un investigador puede efectuar una de estas acciones seleccionando la pertenencia en el Inventario y pulsando en una opción que posea el icono de acción (👉).
 - Un investigador debe gastar una acción para seleccionar una opción marcada con el icono 🚫. Todos los efectos generados por esta selección forman parte de esa acción de componente.

Véase también: Acción; Aplicación; Características del entorno; Icono de acción; Inventario; Pertenencias

ACTIVACIÓN DE MONSTRUOS (PASO)

El paso de activación de monstruos es el segundo de los tres que deben resolverse durante cada fase de los Mitos.

- Durante el paso de activación de monstruos, la aplicación generará instrucciones para que los investigadores resuelvan la activación de cada monstruo.
- Cuando todos los monstruos hayan sido activados, la aplicación pasará automáticamente al paso de Horror.

Véase también: Aplicación; Evento de los Mitos; Eventos (paso); Fase de los Mitos; Horror (paso); Monstruo

ADMINISTRADOR DE COLECCIÓN

El Administrador de colección permite a los jugadores añadir o eliminar productos y expansiones de *Las Mansiones de la Locura* a su colección particular. Se puede acceder al Administrador de colección desde el menú principal seleccionando "Más" y luego "Mi colección".

- Antes de cada partida, los jugadores deben asegurarse de que todos los productos y expansiones que van a utilizar están activados en el Administrador de colección.
 - Se puede activar o desactivar un producto específico seleccionándolo y pulsando "Activado" o "Desactivado".
- La aplicación no utilizará componentes de productos y expansiones que no hayan sido activados.

ADYACENTE

- Dos espacios son adyacentes si tienen en común un borde, una puerta, una pared o un borde infranqueable.
- Dos habitaciones son adyacentes si tienen en común un borde, una puerta, una pared o un borde infranqueable.
- Una puerta está adyacente a todo espacio para el que constituya un borde.

Véase también: Borde; Borde infranqueable; Espacio; Habitación; Pared; Puerta

ALCANCE

El alcance de todo efecto que utilice expresiones como "dentro del alcance" o "al alcance" es igual a 3 espacios de distancia.

- No se puede contar el alcance a través de paredes ni puertas (a menos que un efecto de juego lo permita expresamente).
- El alcance sí puede contarse a través de bordes infranqueables.

Véase también: Borde; Borde infranqueable; Espacio; Pared; Puerta



ALEATORIO

Algunos efectos poseen un resultado aleatorio. Todo efecto en cuyo enunciado se utilice la palabra "aleatorio" poseen un resultado que depende exclusivamente del azar. Todos los posibles desenlaces de tal efecto tienen las mismas probabilidades de ocurrir.

A continuación se enumeran algunos ejemplos:

- Para elegir a un investigador aleatorio, puede lanzarse un dado habiendo asignado previamente cada resultado del mismo a un investigador diferente. Otra opción es echarlo a suertes jugando a piedra, papel o tijeras.
- Si un efecto obliga a un investigador a soltar un Objeto aleatorio, se puede tirar un dado habiendo asignado previamente cada resultado del mismo a un Objeto diferente. También podría mezclar todos sus Objetos boca abajo y pedir a otro jugador que escoja uno cualquiera sin mirarlo.

ALEJARSE

Siempre que un componente se aleje de otro componente o espacio, cada espacio que recorra debe aumentar la distancia que lo separa de ese componente o espacio.

Véase también: Espacio; Hacia; Movimiento

ANULAR

Un efecto que requiera una tirada cuyo enunciado incluya la expresión "anulado por" seguida del icono de un atributo indica que esa tirada de atributo evita que se reciba Daño u Horror.

- Por cada Éxito (☼) obtenido en la tirada, el investigador cancela 1 de Daño o 1 de Horror sufridos (a su elección).

Véase también: Daño y Horror; Tirada

APLICACIÓN

La aplicación de *Las Mansiones de la Locura* hace las veces de Guardián, el antagonista oculto que guía a los investigadores a través de cada escenario. Entre sus funciones se incluye disponer el tablero para cada escenario, generar eventos de los Mitos, señalar la activación de monstruos y determinar cuándo ganan o pierden la partida los investigadores.

Para más información, consulta "Elementos de la pantalla de la aplicación" en la página 20.

Véase también: Acciones de componente; Administrador de colección; Cajón de monstruos; Fase de los Mitos; Guardar y salir; Historial de mensajes; Icono de acción; Inventario; Menú de juego; Objetivo; Rompecabezas

ATAQUE (ACCIÓN)

Un investigador puede llevar a cabo esta acción para atacar a un monstruo que esté en su mismo espacio o dentro de su alcance. Para ello debe completar los siguientes pasos:

1. **Seleccionar el tipo de ataque:** El investigador selecciona un Objeto o Hechizo que tenga un icono de combate cuerpo a cuerpo o de combate a distancia.

- El investigador puede optar por atacar sin armas (es decir, sin utilizar ningún Objeto ni Hechizo).

2. **Elegir un monstruo:** El investigador selecciona el monstruo al que desea atacar en el Cajón de monstruos.

- Si ha escogido un Objeto o Hechizo con el icono de combate cuerpo a cuerpo o si decide atacar sin armas, el monstruo debe encontrarse en el mismo espacio que el investigador.

- Si ha escogido un Objeto o Hechizo con el icono de combate a distancia, puede seleccionar a cualquier monstruo que esté a su alcance.

3. **Confirmar y resolver el ataque:** El investigador pulsa "Atacar" y confirma su acción seleccionando la opción que se corresponda con el tipo de ataque escogido.

- Esta confirmación presenta un icono de acción (☼), de modo que el investigador debe gastar una acción para confirmar y resolver el ataque.

- Todo efecto generado por esta confirmación forma parte de la acción de ataque del investigador. El ataque debe resolverse siguiendo las instrucciones de la aplicación.

- Para resolver un ataque normalmente hay que efectuar algún tipo de tirada para causar Daño al monstruo.

- Si el monstruo recibe Daño, el investigador debe registrarlo en la aplicación utilizando los botones "+" y "-".

- Si el monstruo sufre tanto Daño como su puntuación de Vida, es descartado. La aplicación lo eliminará automáticamente del Cajón de monstruos.

Véase también: Acción; Alcance; Aplicación; Cajón de monstruos; Descartar; Icono de acción; Monstruo; Rasgos; Tirada

ATRIBUTOS

Los investigadores poseen seis atributos únicos que definen sus competencias, debilidades y talentos. Son los siguientes:

- La Fuerza (☼) representa el vigor físico y la resistencia. Un investigador con una puntuación elevada de ☼ está más capacitado para efectuar ataques con un *Arma pesada*, y tiene menos probabilidades de sufrir Daños causados por traumas físicos.

- La Agilidad (☼) representa la velocidad física y la coordinación. Un investigador con una puntuación elevada de ☼ está más capacitado para efectuar ataques con un *Arma de filo* o con un *Arma de fuego*, y también tiene más posibilidades de evitar a los monstruos.

- La Observación (☼) representa la atención a los detalles y la percepción del entorno. Un investigador con una puntuación elevada de ☼ está más capacitado para encontrar información y forzar cerraduras.

- El Saber (☼) representa los conocimientos académicos y arcanos. Un investigador con una puntuación elevada de ☼ está más capacitado para lanzar Hechizos y cotejar mayor cantidad de datos.

- La Influencia (☼) representa el carisma y la perspicacia en situaciones sociales. Un investigador con una puntuación elevada de ☼ está más capacitado para interactuar con otras personas.

- La Voluntad (☼) representa la disciplina y el coraje. Un investigador con una puntuación elevada de ☼ tiene menos probabilidades de sufrir Horror causado por traumas mentales y sociales.



- La puntuación de un atributo (un valor numérico que oscila entre el 2 y el 5) indica la cantidad de dados que lanzará el investigador cuando deba resolver una tirada de dicho atributo.

Véase también: Investigador; Tirada

BOCA ARRIBA/BOCA ABAJO

Ver "Dar la vuelta" en la página 8.

BORDE

Los bordes son las líneas continuas blancas o amarillas que delimitan los espacios. Cada borde marca la separación entre dos o más espacios.

- Dos espacios que tienen un borde en común están adyacentes entre sí.
- Los bordes amarillos separan habitaciones adyacentes.
- Tanto los investigadores como los monstruos pueden moverse a través de los bordes normales.

Véase también: Adyacente; Borde infranqueable; Espacio; Habitación; Módulo de tablero; Movimiento

BORDE INFRANQUEABLE

Los bordes infranqueables son límites de espacios representados mediante líneas discontinuas de color blanco o amarillo. Cada borde infranqueable marca la separación entre dos o más espacios.

- Ni los investigadores ni los monstruos pueden moverse a través de bordes infranqueables, a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.
- Dos espacios separados por un mismo borde infranqueable se consideran adyacentes entre sí.
- Los bordes infranqueables de color amarillo marcan la separación entre habitaciones adyacentes.

Véase también: Adyacente; Borde; Espacio; Habitación; Módulo de tablero; Movimiento

BÚSQUEDA (ACCIÓN)

Un investigador puede realizar esta acción para buscar en el espacio que ocupa. Para ello ha de seleccionar una opción ofrecida por una ficha de Búsqueda en la aplicación que contenga el icono de acción (🔍).

- Un investigador sólo puede realizar una acción de búsqueda ofrecida por una ficha de Búsqueda si se encuentra en el mismo espacio que esa ficha.
- Un investigador debe gastar una acción para poder seleccionar una opción señalada con el icono 🔍.
 - Todo efecto generado por esta selección forma parte de la acción de búsqueda del investigador.
- Cuando se resuelve una acción de búsqueda, normalmente hay que realizar alguna tirada para obtener pertenencias o Pistas.

Véase también: Acción; Aplicación; Búsqueda (ficha); Icono de acción; Tirada

BÚSQUEDA (FICHA)

Las fichas de Búsqueda que están sobre el tablero se corresponden con las fichas de Búsqueda que aparecen en la aplicación.

- Un investigador sólo puede realizar una acción de búsqueda ofrecida por una ficha de Búsqueda si se encuentra en el mismo espacio que esa ficha.
- Las fichas de Búsqueda y las de Interacción son dos caras de una misma ficha.

Véase también: Búsqueda (acción)

CAJÓN DE MONSTRUOS

Los monstruos que han ido apareciendo a lo largo de un escenario se guardan en el Cajón de monstruos de la aplicación.

- Se puede acceder al Cajón de monstruos pulsando el icono que hay en la esquina inferior izquierda de la pantalla de la aplicación.

Véase también: Aplicación; Monstruo

CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO

Las características del entorno son una categoría de fichas que pueden identificarse por su forma cuadrada.

- Los investigadores pueden interactuar con una característica del entorno siguiendo las reglas descritas en su correspondiente epígrafe de esta guía.
- Interactuar con una característica del entorno no requiere el uso de la aplicación.

Véase también: Fuego; Obstrucción; Oscuridad; Pasadizo secreto

CARTAS DE DOBLE CARA

Algunas cartas contienen datos de juego por las dos caras. Un investigador puede mirar el reverso de una carta de doble cara en cualquier momento, a menos que un efecto de juego se lo prohíba expresamente.

- Un investigador no puede mirar el reverso de una carta de Hechizo a menos que un efecto de juego requiera que le dé la vuelta a esa carta.
- Un investigador no puede mostrar el reverso de su carta de Estado "Loco" a los demás investigadores, a menos que un efecto de juego se lo permita expresamente.



CÓDIGO (ROMPECABEZAS)

Un rompecabezas de Código es un tipo de rompecabezas en el que un investigador trata de adivinar un código formado por un mínimo de tres piezas (que pueden ser números o runas).



- Cada rompecabezas de Código posee dos parámetros: longitud (el número de piezas que forman el código) y variedad (la cantidad de piezas únicas que se pueden utilizar en él).
 - Las piezas únicas que pueden formar el código se muestran en la parte superior de la pantalla de la aplicación (1). El código puede contener múltiples unidades de una misma pieza.
- Usando un paso de rompecabezas, un investigador puede tratar de adivinar el código. Para ello debe arrastrar piezas del rompecabezas hasta las casillas que hay debajo (2) y luego seleccionar la opción "Resolver".
- Si la combinación introducida es la correcta, se habrá resuelto el rompecabezas.
- Si la combinación es incorrecta, el investigador recibirá información sobre su intento (3). La aplicación señalará cada propuesta incorrecta con diversos resultados de Éxito (✳) e Investigación (🔍).
 - Cada ✳ indica que una pieza de la combinación introducida es la correcta y se encuentra en la posición adecuada dentro del código.
 - Cada 🔍 indica que la combinación introducida contiene una pieza correcta, pero que dicha pieza no se encuentra en la posición adecuada.

COLOCAR

Algunos efectos de juego requieren que se coloquen componentes sobre el tablero.

- Cuando haya que colocar un módulo de tablero, los jugadores deben ponerlo en la zona de juego central siguiendo las indicaciones de la aplicación.
- Cuando haya que colocar cualquier otro componente, los jugadores deben ponerlo en la zona de juego central siguiendo las indicaciones del efecto que ha requerido su colocación.

Véase también: Tablero

CORDURA

Ver "Vida y Cordura" en la página 19.

DADOS

Los investigadores utilizan dados para resolver tiradas y otros efectos de juego.

- Los dados especiales de *Las Mansiones de la Locura* tienen ocho caras. Tres de ellas arrojan resultados de Éxito (✳), otras dos presentan resultados de Investigación (🔍), y las tres caras restantes están vacías (no contienen iconos).

Véase también: Tirada

DAÑO Y HORROR

Muchos efectos de juego hacen que los investigadores sufran Daño u Horror. Cuando uno de estos efectos provoca Daño u Horror a un investigador, éste coge la primera carta del correspondiente mazo de Daño o de Horror.

- Todas las cartas de Daño y de Horror se reciben boca arriba, a menos que el efecto que ha provocado el Daño o el Horror especifique lo contrario.
- Cuando un efecto de juego requiera que un investigador ponga boca arriba cartas de Daño o de Horror, deben seleccionarse dichas cartas al azar de entre todas las cartas de Daño o de Horror que el investigador tenga boca abajo.
- Cada carta de Daño o de Horror posee uno de estos dos rasgos: *Resolver inmediatamente* o bien *Mantener boca arriba*.
 - Cuando un investigador recibe una carta de Daño o de Horror que contiene el rasgo *Resolver inmediatamente*, o bien cuando pone boca arriba una de estas cartas, debe resolver sus efectos en el acto; normalmente esto hace que la carta se ponga boca abajo.
 - Una carta de Daño o de Horror con el rasgo *Mantener boca arriba* impone un efecto constante al investigador. Cada una de estas cartas debe dejarse boca arriba hasta que algún efecto de juego requiera darle la vuelta.
- Los investigadores no pueden mirar el anverso de las cartas de Daño y de Horror que estén boca abajo, a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.
- Cuando un efecto permita a un investigador descartar cartas de Daño o de Horror, puede descartar una carta que esté boca arriba de su elección, o bien descartar una carta boca abajo aleatoriamente.
 - Cuando un investigador descarta una carta de Daño o de Horror, debe devolverla a su correspondiente mazo (Daño u Horror) y luego barajar éste.

- Los mazos de Daño y de Horror deben estar siempre boca abajo. Los investigadores no pueden examinar el contenido de estos mazos a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.



HERIDO

Si un investigador sufre una cantidad de Daño (ya sea boca arriba o boca abajo) igual o superior a su puntuación de Vida, ese investigador adquiere el estado Herido.

- Cuando un investigador resulta Herido, recibe una carta de Estado "Herido" y descarta todas las cartas de Daño que tenga boca abajo.
 - Si un efecto de juego provoca que un investigador sufra más Daño que su puntuación de Vida, todo el Daño causado por ese efecto se sufre antes de adquirir el estado Herido y descartar las cartas de Daño que tenga boca abajo.
- Cuando un investigador Herido sufre una cantidad de Daño igual o superior a su puntuación de Vida, ese investigador queda eliminado.

LOCO

Si un investigador sufre una cantidad de Horror (ya sea boca arriba o boca abajo) igual o superior a su puntuación de Cordura, ese investigador adquiere el estado Loco.

- Cuando un investigador se vuelve Loco, recibe una carta de Estado "Loco" y descarta todas las cartas de Horror que tenga boca abajo.
 - Si un efecto de juego provoca que un investigador sufra más Horror que su puntuación de Cordura, todo el Horror causado por ese efecto se sufre antes de adquirir el estado Loco y descartar las cartas de Horror que tenga boca abajo.
 - Cada carta de Estado "Loco" requiere un número concreto de investigadores que figura en la esquina inferior derecha del reverso de la carta. Cuando un investigador recibe una carta de Estado "Loco", si el número de investigadores en juego es menor que esta cifra, debe descartar esa carta y coger otra carta de Estado "Loco" diferente.
 - Un investigador no puede enseñar el reverso de su carta de Estado "Loco" (el que no tiene ilustración) a los demás investigadores, a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.
 - La carta de Estado "Loco" de un investigador puede modificar sus condiciones de victoria o derrota para la partida. En estos casos puede ocurrir que el investigador quiera realizar acciones que en otras circunstancias no se suelen llevar a cabo. Para más información, consulta "Acciones poco habituales" en la página 24.
- Cuando un investigador Loco sufre una cantidad de Horror igual o superior a su puntuación de Cordura, ese investigador queda eliminado.

Véase también: Eliminado; Investigador; Rasgos

DAR LA VUELTA

Algunos efectos de juego requieren que se le dé la vuelta a una carta; otros especifican directamente que se ponga boca arriba o boca abajo. Toda carta debe permanecer boca arriba o boca abajo hasta que algún efecto de juego requiera darle la vuelta. "Poner boca arriba" y "poner boca abajo" es lo mismo que "dar la vuelta" a una carta.

- Cuando un investigador le da la vuelta a un Hechizo, debe resolver inmediatamente los efectos descritos en el reverso de esa carta.
- Cuando un investigador pone boca arriba una carta de Daño o de Horror, si posee el rasgo *Resolver inmediatamente* debe resolver sus efectos en ese preciso instante.

Véase también: Cartas de doble cara; Daño y Horror; Hechizo

DESCARTAR

- Cuando se descarta un Objeto común, Objeto único, Hechizo o Estado, su carta se devuelve al mazo correspondiente.
- Cuando se descarta una carta de Daño o de Horror, se devuelve a su correspondiente mazo y luego se baraja éste.
- Cuando se descarta una ficha, se devuelve a su correspondiente reserva de fichas.

Véase también: Gastar

DESPEJAR EL TABLERO

Cuando los investigadores reciban instrucciones para "despejar el tablero", deben descartarse todos los módulos, fichas y monstruos del tablero.

- Cada investigador retira su miniatura del tablero.

Véase también: Retirar del tablero

ELIMINADO

Cuando un investigador queda eliminado, primero suelta todas sus pertenencias en el espacio que ocupa actualmente y luego retira su miniatura del tablero.

- Un investigador eliminado no resuelve un turno ni realiza acciones durante la fase de los Investigadores.
- Un investigador eliminado no gana la partida cuando se completa la investigación (a menos que un efecto de juego especifique lo contrario).
- Cuando un investigador queda eliminado, los restantes investigadores pierden la partida al final de la siguiente fase de los Investigadores.
 - Si todos los investigadores son eliminados, la partida termina inmediatamente con la derrota colectiva de todos los investigadores.

Véase también: Daño y Horror; Victoria y derrota

EMPUJAR (ACCIÓN)

Un investigador puede realizar esta acción para empujar a un monstruo o a otro investigador. Para resolverla es preciso completar el siguiente procedimiento:

1. **Elegir objetivo y destino:** El investigador activo elige un espacio adyacente y selecciona un monstruo o investigador que se encuentre en su mismo espacio.
2. **Determinar la reacción:** Si trata de empujar a otro investigador, éste debe elegir entre moverse voluntariamente o resistirse al movimiento.
 - Si el investigador escogido opta por moverse voluntariamente, se continúa desde el paso "5. Resolver el movimiento".
3. **Determinar la dificultad de la tirada:** Si trata de empujar a un monstruo, la dificultad de la tirada es igual a su Agresividad. Si intenta empujar a otro investigador, éste debe realizar una tirada de Fuerza (👊); la dificultad de la tirada del investigador que intenta empujarle será igual al resultado de esta tirada más 1.



4. **Resolver la tirada:** El investigador activo efectúa una tirada de Fuerza (👊).

- Si el resultado de esta tirada es igual o superior a la dificultad, se continúa desde el paso 5.
- Si el resultado de esta tirada es inferior a la dificultad, el investigador activo debe renunciar a esta acción sin terminar de resolverla.

5. **Resolver el movimiento:** El monstruo o investigador empujado se mueve 1 espacio hacia el espacio seleccionado como destino. A continuación, el investigador activo tiene la oportunidad de moverse 1 espacio hacia este mismo destino.

➤ Un investigador sólo puede realizar esta acción si hay un monstruo u otro investigador en su mismo espacio.

Véase también: Acción; Movimiento; Tirada

ESPACIO

Un espacio es una zona de un módulo de tablero que está separada de otros espacios mediante bordes (normales o infranqueables), paredes o puertas.

➤ Los investigadores, los monstruos y las fichas ocupan espacios.

Véase también: Adyacente; Borde; Borde infranqueable; Exterior; Habitación; Interior; Módulo de tablero; Pared; Puerta

ESTADO

Diversos efectos de juego hacen que los investigadores ganen cartas de Estado. Para indicarlo, tales efectos suelen emplear la expresión "adquirir el estado X" en alguna de sus variantes.

➤ Cuando un investigador gana una carta de Estado, debe coger una copia de esa carta y ponerla boca arriba (con la ilustración a la vista) en su zona de juego.

- Un investigador no puede adquirir múltiples copias de un mismo Estado.
- Si esa carta de Estado tiene dos caras, el investigador debe coger una copia aleatoria de ese Estado.

➤ Algunas cartas de Estado tienen información por las dos caras.

- Un investigador no puede mirar el reverso de una carta de Estado, a menos que un efecto de juego especifique lo contrario.
- La carta de Estado "Loco" permite a un investigador mirar su reverso, pero no puede enseñar lo que pone a los demás investigadores.

➤ Cuando un investigador descarta un Estado, la carta se devuelve al mazo de Estados.

➤ Los investigadores no pueden mirar el reverso de ninguna de las cartas que están en el mazo de Estados.

Véase también: Cartas de doble cara

EVASIÓN, TIRADA DE

Si un investigador se encuentra en el mismo espacio que un monstruo e intenta salir voluntariamente de ese espacio, o bien realiza cualquier acción que no sea de ataque o de movimiento, ese investigador debe resolver una tirada de evasión contra el monstruo que está en su espacio. Para ello debe seguir este procedimiento:

1. **Seleccionar un monstruo:** El investigador solamente debe evitar al monstruo de su espacio que tenga la puntuación más alta de Percepción (el número verde que figura en la esquina superior derecha del indicador de Monstruo).

- Si hay más de un monstruo en su espacio con las mismas puntuaciones de Percepción más altas, debe elegir a uno de ellos.

2. **Resolver una tirada de evasión:** El investigador selecciona al monstruo en el Cajón de monstruos. Luego pulsa "Evitar" y sigue las instrucciones de la aplicación.

- Todo efecto generado por esta selección forma parte de la tirada de evasión del investigador.
- Una tirada de evasión puede obligar a un investigador a renunciar a su acción.

➤ Un investigador que sale involuntariamente del espacio ocupado por un monstruo no tiene que resolver una tirada de evasión.

Véase también: Monstruo; Movimiento; Renunciar

EVENTO DE LOS MITOS

Durante el paso de eventos de la fase de los Mitos, la aplicación generará eventos de los Mitos que los investigadores deberán resolver.

➤ Cada evento de los Mitos define claramente sus efectos; normalmente requieren que un investigador resuelva una tirada y reciba Daños u Horror.

Véase también: Aplicación; Eventos (paso)

EVENTOS (PASO)

El paso de eventos es el primero de los tres que deben resolverse durante cada fase de los Mitos.

➤ Durante el paso de eventos, la aplicación generará al menos un evento de los Mitos que los investigadores deberán resolver.

➤ Cuando todos los eventos de los Mitos hayan sido resueltos, la aplicación pasará automáticamente al paso de activación de monstruos.

Véase también: Activación de monstruos (paso); Aplicación; Evento de los Mitos; Fase de los Mitos; Horror (paso)

EXPLORACIÓN (ACCIÓN)

Un investigador puede realizar esta acción para revelar una habitación adyacente. Para ello debe seleccionar en la aplicación una opción proporcionada por una ficha de Exploración y que esté marcada con el icono de acción (👁).

➤ Un investigador sólo puede realizar una acción de exploración ofrecida por una ficha de Exploración si se encuentra en el mismo espacio que esa ficha o en un espacio adyacente a la puerta sobre la que esté colocada esa ficha.



➤ Un investigador debe gastar una acción para poder seleccionar una opción marcada con el icono .

- Todos los efectos generados a consecuencia de esta selección forman parte de la acción de exploración del investigador.

➤ Cuando se resuelve una acción de exploración, normalmente hay que colocar un módulo de tablero y una o varias fichas.

- Después de colocar todos estos módulos de tablero y fichas, la aplicación puede permitir que el investigador se mueva a la zona explorada pasando a través de la puerta que acaba de explorar.

Véase también: Acción; Aplicación; Colocar; Exploración (ficha); Habitación; Icono de acción; Módulo de tablero

EXPLORACIÓN (FICHA)

Las fichas de Exploración que están sobre el tablero se corresponden con las fichas de Exploración que se muestran en la aplicación.

➤ Cada ficha de Exploración suele colocarse sobre una puerta.

➤ Un investigador sólo puede realizar una acción de exploración ofrecida por una ficha de Exploración si se encuentra en el mismo espacio que esa ficha o en un espacio adyacente a la puerta sobre la que esté colocada esa ficha.

➤ Las fichas de Exploración y de Vistazo son dos caras de una misma ficha.

Véase también: Exploración (acción); Puerta

EXTERIOR

Una habitación del tablero puede ser de interior o de exterior; todos los espacios que la conforman tienen esta cualidad en común.

➤ Toda habitación que no esté cubierta por un techo es una habitación de exterior.

- Por ejemplo, un callejón, una calle, un jardín o un embarcadero son todas habitaciones de exterior.
- En los módulos de tablero de esta segunda edición del juego, los nombres de las habitaciones de exterior están escritos en placas como ésta:



FASE DE LOS INVESTIGADORES

La fase de los Investigadores es la primera de las dos fases que deben resolverse en cada ronda de juego.

➤ Durante la fase de los Investigadores, éstos juegan un turno cada uno en el orden que prefieran.

➤ Durante su turno, un investigador realiza un máximo de 2 acciones.

➤ Una vez que todos los investigadores hayan resuelto sus respectivos turnos, uno de ellos debe pulsar el icono de Fin de la fase (en la esquina inferior derecha de la pantalla de la aplicación) para concluir la fase de los Investigadores y pasar a la fase de los Mitos.

Véase también: Acción; Aplicación; Fase de los Mitos; Ronda; Turno

FASE DE LOS MITOS

La fase de los Mitos es la segunda de las dos fases que se resuelven en cada ronda.

➤ La fase de los Mitos consta de tres pasos: eventos, activación de monstruos y Horror.

➤ Durante cada paso de la fase de los Mitos, la aplicación generará las instrucciones que deben seguir los investigadores.

➤ Una vez que se hayan resuelto todos los efectos de la fase de los Mitos, hay que pulsar el icono de Fin de la fase (en la esquina inferior derecha de la pantalla de la aplicación) para concluir la fase de los Mitos y empezar la siguiente ronda con una nueva fase de los Investigadores.

Véase también: Activación de monstruos (paso); Aplicación; Eventos (paso); Fase de los Investigadores; Horror (paso); Ronda

FUEGO

El Fuego es una característica del entorno que perjudica tanto a investigadores como a monstruos.

➤ Cada vez que un investigador se mueve a un espacio que contiene Fuego, recibe 1 carta de Daño boca abajo.

➤ Después de que un investigador situado en un espacio que contiene Fuego realiza una acción que no es de movimiento, si hay Fuego en su espacio recibe 1 carta de Daño boca abajo.

- Cada vez que un investigador debe renunciar a una acción en un espacio que contiene Fuego, recibe 1 carta de Daño boca abajo.

➤ Empleando una acción, un investigador tiene la oportunidad de tratar de apagar las llamas realizando una tirada de Agilidad (). Por cada Éxito () obtenido puede descartar 1 ficha de Fuego de su espacio o de un espacio al que se mueva más adelante en esa misma ronda.

- Las fichas de Fuego descartadas de este modo no provocan Daño al investigador.

➤ Cada vez que un monstruo empieza su activación en un espacio que contiene Fuego o se mueve a un espacio que contiene Fuego, sufre 1 de Daño.

➤ Al comienzo de cada fase de los Mitos, antes de resolver el primer evento de los Mitos, el Fuego se propaga.

- Si hay algún espacio que contenga Fuego, se coloca 1 ficha de Fuego en un espacio adyacente a otro espacio que contenga Fuego.
- La aplicación recordará este efecto llegado el momento. Cuando se colocan fichas de Fuego por medio de la acción de prender fuego o de un efecto de carta, un investigador debe seleccionar la opción "Prender fuego" en el menú de juego.

➤ Un investigador puede colocar Fuego en su espacio o en un espacio adyacente al suyo realizando la acción de prender fuego.

➤ No puede colocarse Fuego en espacios que ya contengan Fuego.

Véase también: Acciones de componente; Características del entorno; Prender fuego (acción); Tirada

GANAR

- Cuando un investigador gana un Objeto común, un Objeto único o un Estado, coge esa carta y la coloca boca arriba en su zona de juego.
- Cuando un investigador gana un Hechizo, coge una copia aleatoria de esa carta y la coloca boca arriba (con la ilustración a la vista) en su zona de juego.
- Cuando un investigador gana una Pista, coge esa ficha y la coloca en su zona de juego.

GASTAR

Algunos efectos permiten a los investigadores gastar Pistas u otros componentes para cubrir el coste de utilización de dichos efectos.

- Cuando un investigador gasta un componente, éste se descarta como parte del coste para resolver el efecto.
- Un investigador no puede gastar un componente que no posee.
- Todo efecto que permita a un investigador gastar un componente es siempre opcional.

Véase también: Descartar

GUARDAR Y SALIR

Los jugadores pueden guardar sus progresos en el escenario actual y salir al menú principal de la aplicación. En otro momento podrán reanudar la partida desde donde la dejaron.

- Para guardar los progresos y salir de la partida hay que seleccionar esta opción en el menú de juego de la aplicación.
- Si los jugadores piensan reanudar la partida más adelante, deberían anotar sus pertenencias, las cantidades de Daño y Horror que han acumulado y las posiciones de miniaturas, monstruos y pertenencias sobre el tablero.
 - La aplicación recordará la posición de los módulos de tablero y de las fichas que haya sobre ellos.
- Los jugadores pueden reanudar una partida guardada seleccionando la opción "Continuar" en el menú principal de la aplicación durante la preparación de la partida.
- La aplicación solamente puede guardar una partida.
 - Si se empieza una partida nueva, se sobrescribirán los datos de la partida guardada.

Véase también: Aplicación; Menú de juego

HABITACIÓN

Una habitación es un grupo de espacios separados de otras habitaciones mediante paredes, puertas, bordes amarillos (normales o infranqueables) o los límites de los módulos de tablero.

- Cada habitación tiene un nombre exclusivo que designa al conjunto de todos los espacios que la conforman.
- Cada habitación puede ser de interior o de exterior; todos sus espacios comparten esta propiedad.

Véase también: Borde; Borde infranqueable; Espacio; Exterior; Interior; Módulo de tablero; Pared; Puerta

HACIA

Siempre que un componente se mueva hacia otro componente o espacio, cada espacio que se mueva deberá reducir la distancia que lo separa de su destino.

Véase también: Alejarse; Espacio; Movimiento

HECHIZO

Los Hechizos representan grimorios o pergaminos que contienen los conocimientos necesarios para la manipulación de energías arcanas.

- Cuando un investigador gana un Hechizo, recibe una copia aleatoria de esa carta boca arriba (es decir, con la ilustración a la vista).
- Los Hechizos son pertenencias, y como tales pueden soltarse, recogerse o intercambiarse mediante una acción de intercambio.
- Las cartas de Hechizo tienen información por ambas caras.
 - Un investigador no puede mirar el reverso de una carta de Hechizo a menos que un efecto de juego requiera que le dé la vuelta.
 - Cuando un investigador le da la vuelta a un Hechizo, debe resolver inmediatamente los efectos del reverso de la carta. Normalmente esto hace que se descarte el Hechizo y se gane otra copia de ese mismo Hechizo.

➤ Algunos Hechizos, denominados Hechizos de ataque, poseen un icono de ataque y una puntuación de Daño. Estos Hechizos pueden utilizarse para atacar a los monstruos.

➤ Cuando un investigador descarta un Hechizo, la carta se devuelve al mazo de Hechizos.

➤ Los investigadores no pueden mirar el reverso de ninguna carta del mazo de Hechizos.

Véase también: Ataque (acción); Cartas de doble cara; Intercambio (acción); Pertenencias

HISTORIAL DE MENSAJES

Durante la partida, todos los mensajes mostrados en la aplicación y las decisiones tomadas por los investigadores quedan registrados en el Historial de mensajes. Se puede acceder a esta función seleccionando "Historial de mensajes" en el menú de juego.

➤ Se puede acceder al Historial de mensajes en cualquier momento.

➤ El Historial de mensajes está organizado en páginas; todos los mensajes de cada ronda se guardan en una página diferente.

Véase también: Aplicación; Menú de juego

HORROR

Ver "Daño y Horror" en la página 7.



HORROR (PASO)

El paso de Horror es el tercero y último de los tres que deben resolverse durante cada fase de los Mitos.

- Durante el paso de Horror, cada investigador realiza una tirada de Horror contra un monstruo que se encuentre dentro de su alcance; para ello debe seleccionarlo en el Cajón de monstruos y resolver el efecto generado por la aplicación.
 - Si hay más de un monstruo al alcance del investigador, éste sólo debe resolver una tirada de Horror contra el que tenga la puntuación de Horror más alta.
 - Si no hay ningún monstruo al alcance del investigador, éste no tendrá que resolver ninguna tirada de Horror.
 - Si varios investigadores deben resolver una tirada de Horror contra un mismo monstruo, todos ellos resuelven la misma tirada de Horror.
- Después de que todos los investigadores hayan terminado de resolver tiradas de Horror, uno de ellos debe pulsar el icono de Fin de la fase para concluir la fase de los Mitos y comenzar la siguiente ronda con una nueva fase de los Investigadores.
 - Si no hay ningún monstruo, la aplicación finalizará automáticamente la fase de los Mitos y pasará a la siguiente ronda de juego.

Véase también: Activación de monstruos (paso); Aplicación; Cajón de monstruos; Evento de los Mitos; Eventos (paso); Fase de los Mitos; Horror, tirada de

HORROR, TIRADA DE

Durante el paso de Horror de la fase de los Mitos, cada investigador resuelve una tirada de Horror contra un monstruo que se encuentre dentro de su alcance. Para ello ha de completar el siguiente procedimiento:

1. **Seleccionar un monstruo:** El investigador solamente debe resolver una tirada de Horror contra el monstruo que posea la puntuación más alta de Horror de entre todos los que se encuentren a su alcance (la puntuación de Horror es el número azul que figura en la esquina inferior derecha del indicador de Monstruo).
 - Si hay más de un monstruo dentro de su alcance con las mismas puntuaciones de Horror más altas, debe elegir a uno de ellos.
2. **Resolver una tirada de Horror:** El investigador selecciona al monstruo en el Cajón de monstruos y sigue las instrucciones de la aplicación.
 - Todo efecto generado por esta selección forma parte de la tirada de Horror del investigador.
 - Una tirada de Horror suele hacer que el investigador reciba cartas de Horror.

Véase también: Monstruo; Horror (paso)

ICONO DE ACCIÓN

El icono de acción (👉) aparece en las opciones de la aplicación cuyo uso requiere el gasto de una acción de investigador.

- Un investigador puede seleccionar cualquier opción de la aplicación que no esté marcada con el icono 🚫 sin necesidad de gastar una acción para ello.

Véase también: Acción; Aplicación

INTERACCIÓN (ACCIÓN)

Un investigador puede realizar esta acción para interactuar con un Personaje u Objeto. Para ello debe seleccionar en la aplicación una opción proporcionada por una ficha de Personaje o de Interacción y que esté marcada con el icono de acción (👉).

- Un investigador sólo puede realizar una acción de interacción ofrecida por una ficha de Personaje o de Interacción si se encuentra en el mismo espacio que esa ficha.
- Un investigador debe gastar una acción para poder seleccionar una opción marcada con el icono 🚫.
 - Todos los efectos generados a consecuencia de esta selección forman parte de la acción de interacción del investigador.
- Cuando se resuelve una acción de interacción, normalmente se debe efectuar algún tipo de tirada para recibir pertenencias o Pistas.

Véase también: Acción; Aplicación; Icono de acción; Interacción (ficha); Personaje; Tirada

INTERACCIÓN (FICHA)

Las fichas de Interacción que están sobre el tablero se corresponden con las fichas de Interacción que aparecen en la aplicación.

- Un investigador sólo puede realizar una acción de interacción ofrecida por una ficha de Interacción si se encuentra en el mismo espacio que esa ficha.
- Las fichas de Búsqueda y las de Interacción son dos caras de una misma ficha.

Véase también: Interacción (acción)

INTERCAMBIO (ACCIÓN)

Un investigador puede realizar esta acción para permitir que cada investigador situado en su espacio (incluido él mismo) entregue cualquier cantidad de sus pertenencias a otro investigador que esté en ese mismo espacio, recoja cualquier cantidad de pertenencias de su espacio o suelte cualquier cantidad de pertenencias en su espacio.

- Estos efectos pueden resolverse tantas veces como se desee y en cualquier orden.

Véase también: Acción; Pertenencias; Recoger; Soltar

INTERIOR

Una habitación del tablero puede ser de interior o de exterior; todos los espacios que la conforman tienen esta cualidad en común.

- Toda habitación cubierta por un techo es una habitación de interior.
 - Por ejemplo, un vestíbulo, un comedor, un pasillo y un dormitorio son todas habitaciones de interior.
 - En los módulos de tablero de esta segunda edición del juego, los nombres de las habitaciones de interior están escritos en placas como ésta:



INVENTARIO

Las pertenencias que recogen los investigadores durante un escenario se guardan en el Inventario de la aplicación.

- Un investigador puede acceder al Inventario pulsando el icono de Inventario que hay en la esquina inferior izquierda de la pantalla de la aplicación.
- El Inventario solamente contiene pertenencias que los investigadores pueden inspeccionar utilizando la aplicación.

Véase también: Aplicación; Pertenencias

INVESTIGADOR

La palabra "investigador" es un término colectivo que hace referencia a un personaje, su carta y miniatura correspondientes, y también al jugador que controla a dicho personaje.

- La expresión "investigador activo" alude al investigador que está resolviendo su turno o realizando una acción en ese momento.
- Cada investigador posee una capacidad especial que aparece impresa en su carta, y de la que puede beneficiarse durante la partida.
- En la carta de cada investigador figuran sus puntuaciones de Vida y Cordura, así como sus seis atributos: Fuerza (👊), Agilidad (🦅), Observación (👁️), Saber (📖), Influencia (👑) y Voluntad (👊).
- El reverso de cada carta de Investigador contiene una breve historia personal.

Véase también: Atributos; Vida y Cordura

MÁS ALEJADO

La expresión "más alejado" significa "al mayor número posible de espacios de distancia", incluido el espacio desde el cual se ha generado un efecto.

Véase también: Espacio; Más cercano

MÁS CERCANO

La expresión "más cercano" significa "al menor número posible de espacios de distancia", incluido el espacio desde el cual se ha generado un efecto.

Véase también: Espacio; Más alejado

MECANISMO (ROMPECABEZAS)

Un rompecabezas de Mecanismo es un tipo de rompecabezas en el que un investigador trata de desplazar piezas por una cuadrícula con el objetivo de extraer una pieza clave por un lateral.



- Cada rompecabezas de Mecanismo posee dos parámetros: longitud (que puede ser el doble o el triple de su anchura) y orientación (vertical u horizontal).
 - La pieza clave tiene un aspecto distinto al de las demás piezas.
- Empleando un paso de rompecabezas, un investigador puede mover cualquier pieza arrastrándola con el dedo.
 - Cada pieza solamente puede moverse por el eje de su orientación: es decir, en sentido horizontal o vertical (1).
 - Dos piezas distintas no pueden ocupar un mismo espacio de la cuadrícula, y tampoco se pueden mover piezas a través de otras piezas.
- El rompecabezas queda resuelto cuando la pieza clave termina en el extremo derecho de la cuadrícula (2).

MENÚ DE JUEGO

El menú de juego de la aplicación contiene diversas opciones que pueden resultar de utilidad para los jugadores a lo largo de la partida.

- Se puede acceder al menú de juego pulsando el icono de menú que hay en la esquina inferior izquierda de la pantalla de la aplicación.
 - Puede accederse al menú de juego en cualquier momento.

Véase también: Aplicación; Guardar y salir; Historial de mensajes; Objetivo; Victoria y derrota

MÓDULO DE TABLERO

Cada módulo de tablero contiene una o varias habitaciones. Durante la partida, los investigadores van colocando módulos de tablero siguiendo las indicaciones de la aplicación.

- Un módulo de tablero permanece en juego hasta que algún efecto lo descarte.
 - Cuando un módulo de tablero es descartado, se devuelve a la reserva de módulos de tablero disponibles.

Véase también: Habitación

MONSTRUO

La palabra "monstruo" alude a un indicador de Monstruo, su correspondiente miniatura, la ficha de Identificación asociada a ella (si la tuviera) y su representación digital en la aplicación.

- Cuando un efecto genera la aparición de un monstruo, se coloca una copia de ese monstruo siguiendo las instrucciones del efecto.
 - Si ya hay otro monstruo del mismo tipo sobre el tablero, la aplicación requerirá que se marque el nuevo monstruo colocando una ficha de Identificación sobre su peana.
- Los monstruos se activan durante el paso de activación de monstruos de la fase de los Mitos. Durante su activación, un monstruo se moverá hacia los investigadores y los atacará.
- Algunos monstruos poseen capacidades especiales descritas en el reverso de sus indicadores (por ejemplo, Acuático o Volador).
- Durante el paso de Horror de la fase de los Mitos, cada investigador debe resolver una tirada de Horror contra un monstruo que esté a su alcance.
 - Si hay más de un monstruo al alcance del investigador, éste sólo debe resolver una tirada de Horror contra el que tenga la puntuación de Horror más alta (el número azul que figura en la esquina inferior derecha de la parte frontal del indicador de Monstruo).
- Un investigador puede atacar a un monstruo realizando una acción de ataque.
- Si un investigador se encuentra en el mismo espacio que un monstruo e intenta salir voluntariamente de ese espacio, o bien realiza cualquier acción que no sea de ataque o de movimiento, ese investigador debe resolver una tirada de evasión contra el monstruo de su espacio.
 - Si hay más de un monstruo en el espacio del investigador, éste sólo debe resolver una tirada de evasión contra el que tenga la puntuación de Percepción más alta (el número verde que hay en la esquina superior derecha de la parte frontal del indicador de Monstruo).
- La Agresividad de un monstruo (el número rojo que aparece en la esquina inferior derecha del reverso de su indicador de Monstruo) se utiliza para resolver varios efectos.
- Si un monstruo recibe tanto Daño como su puntuación de Vida (el número que hay en la esquina superior izquierda del menú de monstruo), es derrotado y descartado.
 - Cuando un monstruo es descartado, se aparta a un lado hasta que algún otro efecto requiera de su utilización.

Véase también: Activación de monstruos (paso); Aplicación; Ataque (acción); Cajón de monstruos; Evasión, tirada de; Horror (paso); Horror, tirada de; Movimiento

MOSAICO (ROMPECABEZAS)

Un rompecabezas de Mosaico es un tipo de rompecabezas en el que un investigador trata de reconstruir una imagen dividida en seis piezas o más.



- Las piezas de un rompecabezas de Mosaico se muestran desordenadas en una cuadrícula.
- Empleando un paso de rompecabezas, un investigador puede intercambiar dos piezas adyacentes cualesquiera arrastrando una de ellas sobre la otra (1).
 - Dos piezas están adyacentes cuando tienen un borde en común (2).
- El rompecabezas queda resuelto cuando todas las piezas se encuentran colocadas en la posición correcta de tal modo que pueda verse la imagen al completo.

MOVIMIENTO

Investigadores, monstruos y fichas pueden moverse por el tablero de juego durante el transcurso de la partida.

- Cuando un investigador o monstruo se mueve un determinado número de espacios, debe recorrerlos de uno en uno desplazándose de un espacio hasta otro adyacente.
 - Los investigadores y los monstruos no pueden moverse a través de paredes ni de bordes infranqueables, a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.
 - Ni investigadores ni monstruos pueden moverse a través de puertas bloqueadas mediante Obstrucciones, a menos que algún efecto de juego les permita moverse a través de las paredes.
- Cuando algún efecto de juego requiere que se mueva un investigador, monstruo o ficha hasta un espacio concreto, debe retirarse del tablero y colocarse en ese espacio. No recorre ninguno de los espacios que separan su espacio original de su destino.
 - Este movimiento se produce incluso aunque para completarlo normalmente hubiera que pasar a través de bordes infranqueables, paredes o puertas obstruidas.
- Se considera movimiento voluntario todo el que sea generado por un efecto que utilice las expresiones "tener la oportunidad de" o "hasta/un máximo de". Por ejemplo, "tienes la oportunidad de moverte 1 espacio hacia la zona explorada".

- Si un investigador intenta salir voluntariamente de un espacio ocupado por un monstruo, debe resolver una tirada de evasión contra ese monstruo.
- Se considera movimiento involuntario todo el que sea generado por un efecto que no utilice las expresiones "tener la oportunidad de" ni "hasta/un máximo de". Por ejemplo, "Aléjate del Fantasma 2 espacios".
- Si un investigador sale involuntariamente de un espacio ocupado por un monstruo, no tiene que resolver ninguna tirada de evasión.

Véase también: Adyacente; Alejarse; Borde; Borde infranqueable; Empujar (acción); Espacio; Evasión, tirada de; Hacia; Movimiento (acción); Obstrucción; Puerta

MOVIMIENTO (ACCIÓN)

Un investigador puede realizar una acción de movimiento para moverse hasta 2 espacios.

- Un investigador tiene la oportunidad de interrumpir su acción de movimiento para realizar otra acción. Tras resolver dicha acción, el investigador tiene la oportunidad de reanudar su acción de movimiento.
- Si un investigador intenta salir de un espacio ocupado por un monstruo como parte de su acción de movimiento, primero debe resolver una tirada de evasión contra ese monstruo.

Véase también: Acción; Evasión, tirada de; Movimiento

OBJETIVO

Durante la partida, los investigadores pueden ver cuál es su objetivo accediendo al menú de juego de la aplicación.

- El objetivo indica lo que deben hacer los investigadores y las condiciones que deben cumplirse para que ganen la partida.
- La aplicación sólo tiene en cuenta los objetivos básicos que los investigadores han de cumplir para completar el escenario. Se recomienda que los jugadores tomen notas de sus descubrimientos como y cuando lo estimen oportuno.

Véase también: Aplicación; Menú de juego

OBJETO

La palabra "Objeto" es un término colectivo que hace referencia tanto a los Objetos comunes como a los Objetos únicos.

Véase también: Objeto común; Objeto único

OBJETO COMÚN

Los Objetos comunes representan los diversos utensilios y herramientas que los investigadores pueden encontrar mientras llevan a cabo su investigación.

- Cuando un investigador gana un Objeto común, coge la carta correspondiente boca arriba (es decir, con la ilustración a la vista).
- Los Objetos comunes son pertenencias, y como tales pueden soltarse, recogerse o cambiar de manos mediante una acción de intercambio.

➤ Algunos Objetos comunes, denominados armas, poseen un icono de ataque y una puntuación de Daño. Estas cartas pueden utilizarse para atacar a los monstruos.

➤ Algunas cartas de Objeto común tienen información por las dos caras.

- Un investigador puede mirar el reverso de un Objeto común en cualquier momento, a menos que un efecto de juego especifique lo contrario.
- Mientras un Objeto común esté boca abajo, el nombre, efectos, icono de ataque y puntuación de Daño que aparecen en el reverso de la carta sustituyen a los del anverso.

➤ Cuando un investigador descarta un Objeto común, éste se devuelve al mazo de Objetos comunes.

➤ El mazo de Objetos comunes debe ordenarse alfabéticamente para facilitar su uso durante la partida.

Véase también: Ataque (acción); Cartas de doble cara; Intercambio (acción); Pertenencias; Rasgos

OBJETO ÚNICO

Los Objetos únicos representan los diversos utensilios y herramientas que los investigadores pueden encontrar mientras llevan a cabo su investigación.

➤ Cuando un investigador gana un Objeto único, recibe la carta correspondiente boca arriba (es decir, con la ilustración a la vista).

➤ Los Objetos únicos son pertenencias, y como tales pueden soltarse, recogerse o cambiar de manos mediante una acción de intercambio.

➤ Algunos Objetos únicos, denominados armas, poseen un icono de ataque y una puntuación de Daño. Estas cartas pueden utilizarse para atacar a los monstruos.

➤ Algunas cartas de Objeto único tienen información por las dos caras.

- Un investigador puede mirar el reverso de un Objeto único en cualquier momento, a menos que un efecto de juego especifique lo contrario.
- Mientras un Objeto único esté boca abajo, el nombre, efectos, icono de ataque y puntuación de Daño que aparecen en el reverso de la carta sustituyen a los del anverso.

➤ Cuando un investigador descarta un Objeto único, éste se devuelve al mazo de Objetos únicos.

➤ El mazo de Objetos únicos debe ordenarse alfabéticamente para facilitar su uso durante la partida.

Véase también: Acciones de componente; Ataque (acción); Cartas de doble cara; Intercambio (acción); Pertenencias

OBSTRUCCIÓN

Una Obstrucción es una característica del entorno que puede utilizarse para bloquear una puerta.

➤ Empleando una acción, un investigador situado en un espacio que contiene una Obstrucción tiene la oportunidad de mover esa Obstrucción contra una puerta o Pasadizo secreto, o bien alejarla de la puerta o Pasadizo secreto que esté bloqueando.

- Un investigador no puede mover una Obstrucción hasta otro espacio a menos que algún efecto lo permita expresamente.

➤ Los investigadores no pueden moverse a través de puertas obstruidas ni de Pasadizos secretos obstruidos.

➤ Empleando una acción, un investigador puede intentar mover una Obstrucción desde el otro lado de la puerta o Pasadizo secreto obstruido. Para realizar esta acción el investigador debe estar adyacente al espacio ocupado por la Obstrucción, pero no en la misma habitación.

- El investigador efectúa una tirada de Fuerza (👊). Si obtiene 2 o más Éxitos (🌟), logra alejar la Obstrucción de la puerta o Pasadizo secreto obstruido. Acto seguido el investigador tiene la oportunidad de moverse 1 espacio a través de esa puerta o Pasadizo secreto.

➤ Cuando un monstruo intenta moverse a través de una puerta o Pasadizo secreto obstruido, puede destruir la Obstrucción resolviendo el siguiente procedimiento:

1. **Determinar la reserva de dados:** Primero se calcula el número de dados que lanzará el monstruo. Este número es su reserva de dados.

- Para empezar se toma el valor impreso de Agresividad del monstruo (la cifra de color rojo que aparece en la esquina inferior derecha del reverso del indicador de Monstruo).
- A continuación se añaden o restan los dados especificados por otros efectos (como las capacidades especiales de algunos monstruos).

2. **Tirar los dados:** Un investigador cualquiera lanza tantos dados como la reserva de dados del monstruo.

- El investigador no puede utilizar ningún efecto de juego para volver a lanzar dados, ni tampoco convertir los resultados de la tirada, a menos que en el enunciado del efecto se especifique lo contrario.

3. **Determinar el resultado:** Si se han obtenido al menos 2 Éxitos (🌟) en la tirada del monstruo, la Obstrucción se descarta y el monstruo se mueve con normalidad. En caso contrario, el monstruo debe renunciar a su movimiento.

Véase también: Acciones de componente; Características del entorno; Monstruo

OSCURIDAD

La Oscuridad es una característica del entorno que dificulta la resolución de las tiradas de un investigador.

➤ Un investigador situado en un espacio que contiene Oscuridad no puede gastar Pistas para convertir resultados de dados ni para realizar pasos de rompecabezas adicionales.

➤ Los investigadores ignoran la Oscuridad en los espacios que contienen una *Fuente de luz* o una ficha de Fuego, y también la ignoran si están en un espacio adyacente a otro que contiene una *Fuente de luz* o una ficha de Fuego.

- Un espacio contiene una *Fuente de luz* si un investigador que se encuentre en dicho espacio posee una *Fuente de luz*, o si alguna *Fuente de luz* se ha colocado o soltado en ese espacio.

➤ No puede colocarse Oscuridad en espacios que ya contengan Oscuridad.

Véase también: Características del entorno; Fuego; Rasgos; Rompecabezas; Tirada

PARED

Las paredes son límites de espacios representados por gruesas líneas continuas de color marrón. Cada pared marca la separación entre dos espacios o más.

➤ Ni investigadores ni monstruos pueden moverse a través de paredes, a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.

➤ Dos espacios que tienen una pared en común se consideran adyacentes entre sí.

➤ Las paredes separan habitaciones adyacentes.

➤ No puede contarse el alcance a través de paredes, a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.

➤ Los efectos que afecten a espacios adyacentes no pueden afectar a espacios separados por paredes a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.

➤ Una puerta impresa en un módulo de tablero y tapada con una ficha de Pared se considera pared.

Véase también: Adyacente; Espacio; Habitación; Módulo de tablero; Movimiento; Puerta

PASADIZO SECRETO

Un Pasadizo secreto es una característica del entorno que conecta dos o más espacios entre sí.

➤ Cada espacio que contiene un Pasadizo secreto se considera adyacente a todos los demás espacios en los que también haya un Pasadizo secreto.

➤ No puede contarse el alcance a través de un Pasadizo secreto.

➤ Tanto los investigadores como los monstruos pueden moverse a través de un Pasadizo secreto, a menos que éste bloqueado por una Obstrucción.

Véase también: Adyacente; Alcance; Características del entorno; Espacio; Obstrucción

PASO DE ROMPECABEZAS

Un paso de rompecabezas es una sola unidad de progresión en la resolución de un rompecabezas.

➤ Los tipos de pasos de rompecabezas que puede llevar a cabo un investigador están definidos por la clase de rompecabezas que está resolviendo.

➤ Cuando un investigador trata de resolver un rompecabezas, la aplicación recordará la cantidad de pasos de rompecabezas que ha realizado.

PERDER LA PARTIDA

Ver "Victoria y derrota" en la página 19.

PERSONAJE

Las fichas de Personaje que hay sobre el tablero se corresponden con las fichas de Personaje que aparecen en la aplicación.

- Un investigador sólo puede realizar una acción de interacción asociada a un Personaje si se encuentra en el mismo espacio que él.
- Cada ficha de Personaje tiene una ilustración exclusiva para que los investigadores puedan diferenciarlas fácilmente.
- Existen dos categorías de Personajes: comunes y únicos.
 - En las fichas de Personaje común solamente aparece una silueta. Tienen el mismo dibujo por las dos caras y representan personajes anónimos.
 - Las fichas de Personaje único poseen ilustraciones a todo color. Cada una de ellas representa a un personaje distinto cuyo nombre aparece en el reverso de la ficha.

Véase también: Interacción (acción)

PERTENENCIAS

Las pertenencias son una categoría de componentes que pueden soltarse, recogerse o intercambiarse mediante acciones de intercambio y otros efectos de juego.

- Los Objetos comunes, los Objetos únicos y los Hechizos son pertenencias.
- El resto de los componentes del juego no son pertenencias.

Véase también: Hechizo; Intercambio (acción); Objeto común; Objeto único

PISTA

Diversos efectos de juego hacen que los investigadores obtengan Pistas.

- Cuando un investigador gana una Pista, coge la ficha y la coloca en su zona de juego.
- Las Pistas no son pertenencias; no pueden soltarse ni intercambiarse, a menos que un efecto de juego lo permita expresamente.
- Un investigador tiene la oportunidad de gastar cualquier número de Pistas para convertir esa misma cantidad de resultados de Investigación (🔍) en Éxitos (🎯) cuando esté resolviendo una tirada.
- Un investigador tiene la oportunidad de gastar cualquier número de Pistas para efectuar esa misma cantidad de pasos de rompecabezas adicionales cuando esté resolviendo un rompecabezas.
- Cuando un investigador descarta o gasta una Pista, la ficha se devuelve a la reserva de fichas de Pista.

Véase también: Rompecabezas; Tirada

PRENDER FUEGO (ACCIÓN)

Un investigador puede realizar esta acción para colocar Fuego en el espacio que ocupa o en un espacio adyacente.

➤ Un investigador sólo puede realizar esta acción si posee una *Fuente de luz*.

- No puede colocarse Fuego en un espacio que ya contiene Fuego.
- Cuando un investigador lleva a cabo la acción de prender fuego, si no hay ya Fuego sobre el tablero, debe seleccionar la opción "Prender fuego" en el menú de juego.

Véase también: Acción; Fuego; Rasgos

PUERTA

Las puertas son límites de espacios representados por una abertura en una pared. Cada puerta separa dos espacios distintos.

- Dos espacios separados por una misma puerta se consideran adyacentes entre sí.
- Las puertas separan habitaciones adyacentes.
- Tanto los investigadores como los monstruos pueden moverse a través de una puerta, a menos que esté bloqueada por una Obstrucción o tenga encima una ficha de Exploración.
- Si una pared impresa en un módulo de tablero tiene puesta encima una ficha de Puerta, se considera puerta.

Véase también: Adyacente; Espacio; Habitación; Módulo de tablero; Movimiento; Pared

PUNTOS CARDINALES

Algunos enunciados de texto de la aplicación pueden hacer referencia a los puntos cardinales (norte, sur, este y oeste).

- El norte es siempre la parte superior de la pantalla, y el sur la parte inferior de la misma.
- El este es siempre la parte derecha de la pantalla, y el oeste la parte izquierda de la misma.

Véase también: Aplicación

RASGOS

Los rasgos (como por ejemplo *Arma de fuego*, *Fuente de luz* y *Prueba*) aparecen en cartas de Daño, Horror, Objeto y demás.

- Los rasgos siempre se escriben en cursiva.
- Los rasgos no poseen efectos de juego intrínsecos.
- Algunos efectos aluden a los rasgos de las cartas. Por ejemplo, un efecto podría decir "Sólo tienes la oportunidad de explorar este espacio si posees una *Fuente de luz*".

RECOGER

Cuando un investigador recoge una pertenencia, recibe ese componente y lo coloca boca arriba en su zona de juego.

- Un investigador puede recoger una pertenencia que esté en su mismo espacio como parte de una acción de intercambio.

Véase también: Intercambio (acción); Pertenencias; Soltar



RENUNCIAR

Algunos efectos (principalmente las tiradas de evasión) obligan a los investigadores a renunciar a sus acciones.

- Cuando un investigador debe renunciar a su acción, la pierde sin llegar a resolver sus efectos.
- Si un investigador renuncia a su acción mientras se mueve, pierde el movimiento restante y se queda en el espacio que ocupa actualmente.

Véase también: Acción; Evasión, tirada de

RETIRAR DEL TABLERO

Algunos efectos indican que deben retirarse componentes del tablero.

- Cuando un componente se retira del tablero, los jugadores deben apartarlo a un lado.
- Un componente que ha sido retirado del tablero no está ocupando ningún espacio ni habitación.

Véase también: Tablero

ROBAR (ACCIÓN)

Un investigador puede realizar esta acción para tomar las pertenencias de otro investigador que se encuentre en su mismo espacio. Para ello debe completarse este procedimiento:

1. **Escoger al objetivo:** El investigador activo elige a otro investigador que esté en su espacio.
2. **Realizar una tirada enfrentada:** El investigador activo elige entre Fuerza (👊), Agilidad (👉) u Observación (👁️). Después, ambos investigadores realizan una tirada del atributo elegido.
3. **Resolver el robo:** El investigador activo tiene la oportunidad de coger 1 pertenencia del investigador elegido por cada Éxito (🌟) obtenido en su tirada por encima de los Éxitos (🌟) del investigador elegido.
 - Si el investigador elegido ha obtenido una cantidad de Éxitos igual o superior a la del investigador activo, entonces éste debe renunciar a esta acción sin tomar ninguna pertenencia.

Véase también: Acción; Investigador; Pertenencias; Tirada

ROMPECABEZAS

Algunos efectos de la aplicación permiten a un investigador tratar de resolver un rompecabezas; en el enunciado de tales efectos se indicará el atributo que debe utilizar el investigador para su intento. Cuando un investigador trata de resolver un rompecabezas, debe seguir este procedimiento:

1. **Calcular los pasos de rompecabezas:** El investigador determina el máximo número de pasos de rompecabezas que tendrá a su disposición, que es igual a su puntuación impresa en el atributo indicado.
 - Algunos efectos permiten al investigador realizar acciones de rompecabezas adicionales.

2. **Usar los pasos de rompecabezas:** El investigador realiza como máximo tantos pasos de rompecabezas como tenga a su disposición.

- Tiene la oportunidad de gastar cualquier cantidad de Pistas para realizar ese mismo número de pasos de rompecabezas adicionales.

3. **Determinar el resultado:** Las consecuencias de resolver o no el rompecabezas están definidas por el efecto que lo planteó en un principio.

- La aplicación detectará automáticamente si un rompecabezas ha sido resuelto.
- Si el rompecabezas no se ha resuelto, el investigador debe pulsar "Cerrar" para finalizar su intento.
- La aplicación guardará todos los progresos efectuados en la resolución de cada rompecabezas.

➤ Existen varios tipos de rompecabezas, cada uno con sus propias reglas (incluidos los tipos de pasos de rompecabezas que pueden realizar los investigadores).

Véase también: Aplicación; Atributos; Código (rompecabezas); Mecanismo (rompecabezas); Mosaico (rompecabezas); Paso de rompecabezas; Pista

RONDA

Una partida de *Las Mansiones de la Locura* transcurre a lo largo de una serie de rondas de juego. Cada ronda consta de dos fases: la fase de los Investigadores y la fase de los Mitos.

➤ Después de la fase de los Mitos de cada ronda, empieza una nueva ronda comenzando por la fase de los Investigadores. Los jugadores deben continuar resolviendo rondas hasta ganar o perder la partida.

Véase también: Fase de los Investigadores; Fase de los Mitos; Victoria y derrota

SOLTAR

Cuando un investigador suelta una pertenencia, debe colocar ese componente en el espacio ocupado por su miniatura.

➤ Un investigador puede soltar en su espacio cualquier cantidad de sus pertenencias como parte de una acción de intercambio.

Véase también: Intercambio (acción); Recoger

TABLERO

El tablero es el conjunto de todos los módulos de tablero colocados por los investigadores.

Véase también: Módulo de tablero; Retirar del tablero

TIRADA

Algunos textos de ambientación terminan con un icono de atributo entre paréntesis; esto significa que el investigador debe realizar una tirada del atributo designado. Para resolver esta tirada es preciso completar el siguiente procedimiento:

1. **Determinar la reserva de dados:** El investigador calcula el número de dados que va a lanzar (esto es su reserva de dados).
 - Se parte de la puntuación impresa del investigador en el atributo designado.
 - A este valor se añade o resta un posible modificador (si lo hay, se expresa en el enunciado como una cifra positiva [+] o negativa [-] después del icono de atributo).
 - Finalmente, se añaden o sustraen los dados especificados por otros efectos, como Objetos o Estados.
2. **Lanzar los dados:** El investigador lanza su reserva de dados.
 - Si su reserva de dados es inferior a 1, solamente lanzará 1 dado.
 - Si su reserva de dados es más grande que el número de dados disponibles, el investigador debe lanzar todos los que pueda, anotar los resultados y luego volver a lanzar los que le falten.
3. **Repetir tiradas y convertir resultados:** El investigador tiene la oportunidad de utilizar cualquier efecto que le permita volver a lanzar dados o convertir resultados de los mismos; esto incluye el gasto de Pistas para convertir resultados de Investigación (🔍) en Éxitos (👑).
4. **Determinar el resultado:** El total de 👑 obtenidos es el resultado de la tirada. Las consecuencias del éxito o fracaso en la tirada estarán definidas por el efecto que la ha requerido.
 - El enunciado que plantea una tirada puede incluir un número separado del icono de atributo mediante un punto y coma: ésta es la dificultad de la tirada, que indica el resultado necesario para superarla satisfactoriamente. Si el número de 👑 obtenido es inferior a esta dificultad, el investigador falla la tirada.
 - Si el enunciado que plantea una tirada incluye la expresión "anulado por" seguida del icono de un atributo, significa que esa tirada evita que se reciba Daño u Horror. Por cada 👑 obtenido en la tirada, el investigador cancela 1 de Daño o 1 de Horror.

➤ Los efectos que dependen de una tirada van precedidos de las expresiones "si superas la tirada" o "si fallas la tirada". Todo efecto enunciado de este modo sólo se resuelve si el investigador supera la tirada con éxito o si la falla, respectivamente. Todo efecto que se describa en frases posteriores o en un párrafo distinto es independiente de los anteriores.

Véase también: Aplicación; Atributos; Dados; Pista

TURNO

Durante la fase de los Investigadores, éstos juegan turnos individuales en el orden que prefieran.

➤ En su turno, un investigador tiene la oportunidad de realizar hasta 2 acciones de su elección.

Véase también: Acción; Fase de los Investigadores

VICTORIA Y DERROTA

Durante la preparación de la partida, los jugadores eligen un escenario que determinará lo que necesitan hacer sus investigadores para ganar la partida. Sin embargo, este objetivo es secreto.

➤ Durante la partida, los investigadores deben desentrañar el misterio y descubrir cuál es su objetivo final. Para ello deben escuchar con mucha atención el prólogo del escenario y examinar detenidamente todas las pistas que encuentren durante el transcurso de su investigación.

Cuando los investigadores hayan hecho suficientes progresos, descubrirán el objetivo del escenario y recibirán una última tarea que habrán de resolver para concluir con éxito su investigación. Los investigadores **ganan la partida** si logran finalizar su investigación.

➤ Si los investigadores tardan demasiado en completar la investigación, el objetivo del escenario podría cambiar o volverse más difícil. Si llegado este punto aún siguen sin cumplir su objetivo, los investigadores **pierden la partida** y uno de ellos debe leer en voz alta el epílogo del escenario.

➤ Cuando un investigador es eliminado, la partida termina al final de la siguiente fase de los Investigadores. Si la investigación no se ha completado al final de dicha fase, uno de los investigadores selecciona la opción "Investigador eliminado" en el menú de juego de la aplicación y lee en voz alta el epílogo del escenario. **Los investigadores pierden la partida.**

➤ Algunos efectos de juego (principalmente las cartas de Estado "Loco") pueden variar las condiciones de victoria o derrota de un investigador. En el enunciado de tales efectos se especifica cómo gana o pierde la partida el investigador afectado.

- Si la partida termina debido al efecto de una carta, uno de los investigadores debe seleccionar la opción "Fin de partida" en el menú de juego de la aplicación.

Véase también: Aplicación; Eliminado; Loco; Menú de juego; Objetivo

VIDA Y CORDURA

Las puntuaciones de Vida y Cordura de un investigador aparecen impresas en su carta.

➤ Ambas puntuaciones son fijas. Ni la Vida ni la Cordura de un investigador se ven reducidas cuando recibe cartas de Daño o de Horror.

Véase también: Daño y Horror

VISTAZO (FICHA)

Las fichas de Vistazo que están sobre el tablero se corresponden con las fichas de Vistazo que aparecen en la aplicación.

➤ Cada ficha de Vistazo suele colocarse sobre el borde de un espacio.

➤ Los investigadores pueden inspeccionar fichas de Vistazo y resolver sus efectos siguiendo las instrucciones de la aplicación. Para resolver los efectos de una ficha de Vistazo no es preciso gastar ninguna acción.

➤ Las fichas de Vistazo y de Exploración son dos caras de una misma ficha.



ELEMENTOS DE LA PANTALLA DE LA APLICACIÓN

INTERFAZ DE JUEGO

Durante la partida, los jugadores manejarán principalmente la interfaz de juego de la aplicación.



1. **Tablero de juego:** El tablero de juego ocupa la mayor parte de la pantalla. A medida que los jugadores exploren el lugar donde transcurre el escenario y descubran otras partes del tablero, aparecerán en el centro de la pantalla los correspondientes módulos y fichas. En la representación del tablero solamente podrán verse las fichas con las que los jugadores puedan interactuar utilizando la aplicación.
2. **Icono del menú de juego:** Un jugador puede pulsar este icono para abrir el menú de juego en cualquier momento. En este menú se puede consultar el Historial de mensajes o guardar los progresos en el escenario para reanudar la partida en otro momento.
3. **Icono del Cajón de monstruos:** Un jugador puede pulsar este icono para abrir o cerrar el Cajón de monstruos durante la partida. Los monstruos del Cajón se pueden seleccionar para abrir el menú de monstruo.
4. **Icono de Inventario:** Un jugador puede pulsar este icono para abrir o cerrar el Inventario durante la partida. Cuando los investigadores encuentren Objetos con los que puedan interactuar utilizando la aplicación, dichos objetos aparecerán en el Inventario.
5. **Cajón de monstruos/Inventario:** Cuando se abren, el Cajón de monstruos y el Inventario aparecen en esta barra de la parte inferior de la pantalla.
6. **Icono de Fin de la fase:** Un jugador puede pulsar este icono para concluir la fase actual y comenzar la siguiente fase o ronda.
7. **Icono del menú de configuración:** Un jugador puede pulsar este icono para abrir el menú de configuración en cualquier momento.

ELEMENTOS DE LA PANTALLA DE LA APLICACIÓN (CONT.)

INTERFAZ DEL MENÚ DE MONSTRUO

Al seleccionar un monstruo en el Cajón de monstruos se abre el menú de opciones de ese monstruo. Los jugadores pueden usar este menú para interactuar con los monstruos a lo largo de la partida.



1. **Nombre e ilustración:** El nombre y el dibujo indican el monstruo seleccionado. Toda la información que aparece en el menú del monstruo se corresponde con el monstruo seleccionado.
2. **Vida:** La puntuación máxima de Vida del monstruo aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla.
3. **Icono de identificación:** El icono de identificación del monstruo (si lo tiene) se muestra junto a su ilustración. Este código se corresponde con la ficha de Identificación que ha de colocarse sobre la peana de la miniatura del monstruo.
4. **Daño:** La cantidad de Daño que el monstruo ha sufrido se muestra debajo de su nombre. Los jugadores pueden utilizar los botones "+" y "-" para añadirle o quitarle Daño.
5. **Atacar:** Un jugador puede pulsar este botón para atacar al monstruo.
6. **Evitar:** Un jugador puede pulsar este botón para generar una tirada de evasión cuando trate de evitar al monstruo.
7. **Ventana de efectos:** Todo efecto relacionado con el monstruo aparecerá en la ventana de la derecha. En ella podrán visualizarse los efectos de juego que surjan cuando un jugador ataque a un monstruo, cuando lo evite o cuando el monstruo se active.
8. **Cajón de monstruos:** Un jugador puede seleccionar un monstruo pulsando en su correspondiente ilustración del Cajón de monstruos. El menú del monstruo se puede cerrar pulsando de nuevo la ilustración del monstruo seleccionado.

REFERENCIA DE MINIATURAS DE MONSTRUOS

MONTAJE DE LAS MINIATURAS DE MONSTRUO

Para montar las miniaturas de los monstruos han de encajarse las clavijas en los orificios de sus correspondientes peanas. Las Semillas estelares se montan sobre peanas grandes, los Horrendos cazadores y las Turbas se montan sobre peanas medianas, y todas las demás miniaturas se montan sobre peanas pequeñas.



Cuando todas las miniaturas estén montadas, deben introducirse sus indicadores de Monstruo por las ranuras de las peanas. El diseño de estas peanas deja al descubierto los datos de juego pertinentes de cada monstruo para consultarlos sin necesidad de extraer el indicador de la peana.



Hijo de Dagón



Sectario



Profundo



Híbrido de profundo



Fantasma



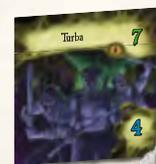
Sacerdote de Dagón



Semilla estelar



Horrendo cazador



Turba

ÍNDICE

A		F		N	
Acción.....	4	Fase de los Investigadores.....	10, 24	No puede (ver "Reglas de oro, las")	2
Acciones de componente	4, 24	Fase de los Mitos	10, 24	Norte (ver "Puntos cardinales")	17
Acciones habituales.....	24	Fuego	10	O	
Acciones poco habituales	24	Fuente de luz (ver "Rasgos").....	17	Objetivo.....	15
Activación de monstruos (paso).....	4	G		Objeto.....	15
Administrador de colección	4	Ganar	11	Objeto común.....	15
Adyacente.....	4	Gastar.....	11	Objeto único.....	15
Agresividad (ver "Monstruo").....	14	Glosario	4	Obstrucción	15
Alcance.....	4	Guardar y salir.....	11	Oeste (ver "Puntos cardinales").....	17
Aleatorio	5	Guía de referencia.....	1	Oportunidad (ver "Terminología").....	2
Alejarse.....	5	H		Oscuridad	16
Anular.....	5	Habitación	11	P	
Aplicación	5	Hacia.....	11	Pared.....	16
Arma (ver "Objeto común").....	15	Hechizo.....	11	Pasadizo secreto	16
Ataque (acción)	5	Herido.....	8	Paso de activación de monstruos.....	24
Atributos	5	Herido (ver "Daño y Horror").....	7	Paso de eventos.....	24
Aturdido (ver "Estado").....	9	Historial de mensajes.....	11	Paso de Horror.....	24
B		Horror.....	11	Paso de rompecabezas.....	16
Boca arriba/boca abajo	6	Horror (paso)	12	Percepción (ver "Monstruo").....	14
Borde	6	Horror (ver "Daño y horror").....	7	Perder la partida	16
Borde infranqueable	6	Horror, puntuación de (ver "Monstruo").....	14	Perder la partida (ver "Victoria y derrota").....	19
Búsqueda (acción)	6	Horror, tirada de	12	Personaje	17
Búsqueda (ficha).....	6	I		Pertenencias.....	17
C		Icono de acción	12	Pista	17
Cajón de monstruos	6	Índice de contenidos	2	Poder (ver "Terminología").....	2
Características del entorno.....	6	Interacción (acción).....	12	Prender fuego (acción).....	17
Cartas de doble cara	6	Interacción (ficha)	12	Preparación de la partida	3
Código (rompecabezas)	7	Intercambio (acción)	12	Prueba (ver "Rasgos").....	17
Colocar	7	Interfaz de juego.....	20	Puerta.....	17
Cómo usar esta guía	2	Interfaz de usuario (ver "Aplicación").....	5	Puntos cardinales.....	17
Concentrado (ver "Estado")	9	Interfaz del menú de monstruo.....	21	R	
Conflictos.....	2	Interior.....	12	Rasgos	17
Cordura.....	7	Inventario.....	13	Recoger	17
Cordura (ver "Vida y Cordura").....	19	Investigador.....	13	Referencia de miniaturas de monstruos	22
D		L		Referencia rápida.....	24
Dados.....	7	Las reglas de oro	2	Renunciar.....	18
Daño y Horror	7	Limitación de componentes	2	Reserva de dados (ver "Tirada").....	19
Dar la vuelta.....	8	Loco	8	Resultado de la tirada (ver "Tirada").....	19
Descartar.....	8	Loco (ver "Daño y Horror").....	7	Retenido (ver "Estado").....	9
Desconcertado (ver "Estado").....	9	M		Retirar del tablero.....	18
Despejar el tablero.....	8	Más alejado	13	Robar (acción).....	18
Disputas (ver "Conflictos").....	2	Más cercano	13	Rompecabezas	18
E		Mecanismo (rompecabezas).....	13	Ronda	18
Elementos de la pantalla de la aplicación	20	Menú de juego	13	S	
Elementos de la pantalla de la aplicación (cont.)	21	Módulo de tablero.....	13	Salir (ver "Guardar y salir")	11
Eliminado	8	Monstruo	14	Soltar.....	18
Empujar (acción).....	8	Montaje de las miniaturas de monstruo.....	22	Sur (ver "Puntos cardinales")	17
Espacio.....	9	Mosaico (rompecabezas).....	14	T	
Estado	9	Movimiento	14	Tablero	18
Este (ver "Puntos cardinales").....	17	Movimiento (acción).....	15	Terminología.....	2
Evasión, tirada de	9	Movimiento involuntario (ver "Movimiento")	14	Tirada	19
Evento de los Mitos.....	9	Movimiento voluntario (ver "Movimiento")..	14	Turno	19
Eventos (paso)	9	V		V	
Exploración (acción).....	9	Victoria y derrota	19	Victoria y derrota	19
Exploración (ficha)	10	Vida y Cordura	19	Vida y Cordura	19
Exterior	10	Vistazo (ficha)	19	Vistazo (ficha)	19



REFERENCIA RÁPIDA

Una partida de *Las Mansiones de la Locura* transcurre a lo largo de una serie de rondas. Cada ronda consta de dos fases: la fase de los Investigadores y la fase de los Mitos.

FASE DE LOS INVESTIGADORES

Durante la fase de los Investigadores, cada uno de los investigadores juega un turno en el orden que prefieran. En su turno, un investigador realiza un máximo de 2 acciones.

ACCIONES HABITUALES

- **Movimiento:** Mover hasta 2 espacios. Este movimiento puede interrumpirse para realizar otras acciones.
- **Búsqueda:** Utilizar la aplicación para investigar una ficha de Búsqueda que esté en el mismo espacio.
- **Exploración:** Utilizar la aplicación para investigar una ficha de Exploración que esté en el mismo espacio.
- **Interacción:** Utilizar la aplicación para interactuar con una ficha de Personaje o de Interacción que esté en el mismo espacio.
- **Ataque:** Utilizar la aplicación para atacar con un arma de combate cuerpo a cuerpo a un monstruo que esté en el mismo espacio, o bien para atacar con un arma de combate a distancia a un monstruo que esté dentro del alcance.
- **Intercambio:** Intercambiar pertenencias con otros investigadores que estén en el mismo espacio; también recoger y soltar pertenencias en el espacio ocupado.

ACCIONES POCO HABITUALES

- **Empujar:** Empujar a un monstruo o cargar con otro investigador.
Véase "Empujar (acción)" en la página 8.
- **Prender fuego:** Iniciar un fuego en el mismo espacio o en un espacio adyacente.
Véase "Prender fuego (acción)" en la página 17.
- **Robar:** Robar pertenencias de otro investigador.
Véase "Robar (acción)" en la página 18.

ACCIONES DE COMPONENTE

Algunos componentes o efectos de juego permiten que los investigadores realicen acciones de componente. Estas acciones se describen en los mismos componentes que permiten su utilización.

- **Obstruir una puerta:** Bloquear una puerta para impedir el paso de monstruos o investigadores.
Véase "Obstrucción" en la página 15.
- **Apagar un fuego:** Descartar Fuego de tu espacio y de los espacios a los que te muevas durante tu turno.
Véase "Fuego" en la página 10.

FASE DE LOS MITOS

La fase de los Mitos consta de tres pasos: eventos, activación de monstruos y Horror. Durante cada paso de la fase de los Mitos, la aplicación generará las instrucciones que deben seguir los investigadores.

PASO DE EVENTOS

Durante el paso de eventos, la aplicación generará al menos un evento de los Mitos que los investigadores deberán resolver.

PASO DE ACTIVACIÓN DE MONSTRUOS

Durante el paso de activación de monstruos, la aplicación generará instrucciones para que los investigadores resuelvan la activación de cada uno de los monstruos.

- La activación de un monstruo puede hacer que se mueva o ataque de formas específicas, para lo cual se emplea la siguiente terminología:
 - **Hacia:** Cada espacio que se mueva el monstruo debe reducir la distancia que lo separa de su destino.
 - **Alejarse:** Cada espacio que se mueva el monstruo debe aumentar la distancia que lo separa del componente o espacio indicado.
 - **Más cercano:** A la menor cantidad de espacios de distancia.
 - **Más alejado:** A la mayor cantidad de espacios de distancia.

PASO DE HORROR

Durante el paso de Horror, cada investigador resuelve una tirada de Horror contra un monstruo que se encuentre dentro de su alcance.

- Cada investigador sólo resuelve una tirada de Horror contra el monstruo que posea la puntuación más alta de Horror.
- Si no hay ningún monstruo al alcance de un investigador, éste no tiene que resolver ninguna tirada de Horror.

Después de la fase de los Mitos de cada ronda, empieza una nueva ronda comenzando por la fase de los Investigadores. Los jugadores deben continuar resolviendo rondas hasta ganar o perder la partida.

REFERENCIA DE ICONOS

	Fuerza		Éxito
	Agilidad		Investigación
	Observación		Icono de acción
	Saber		Icono de producto
	Influencia		
	Voluntad		