

* Sujeto 5U-21

La anomalía

1

1


1


1

Excrecencia

Comienzas la partida con Voraz (*Hambre controlada*) en juego.

Durante cada fase de Mantenimiento, roba 1 carta adicional y devora una carta de Jugador que no sea Debilidad de tu mano.

 : Devora una carta que no sea de Historia controlada por un investigador que esté en tu Lugar. Límite de una vez por ronda.

 Efecto: +2. Después de que termine esta prueba, puedes añadir una carta devorada a la mano de su propietario.



* Sujeto 5U-21

La anomalía



Tamaño de mazo: 50.

Opciones de creación de mazos: Cartas neutrales de nivel 0-5, cartas de cualquier clase de nivel 0.

Requisitos de creación de mazos (no cuentan para el tamaño de mazo): Voraz, 3 copias de Regurgitación, 3 copias de Ácido de la realidad, 2 Debilidades básicas aleatorias.

Restricciones de creación de mazos: Sin cartas Permanente, excepto cartas de Historia y características Permanente.

Requisitos adicionales: Tu mazo debe incluir al menos 7 cartas de cada clase (♠, ♣, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠, ♣).

Opciones de mejora adicionales: Después de que termine cada escenario, separa por clase todas las cartas que hayas devorado (*bajo Voraz y puestas aparte*). Antes del siguiente escenario de esta campaña, puedes gastar experiencia para adquirir o mejorar 1 o más cartas de cualquier nivel de la clase que tenga más cartas devoradas (en caso de empate, elige una).



APOYO

Voraz

Hambre controlada



Talento

Sólo para el mazo de la Sujeto 5U-21. Permanente.

Cada vez que devores una carta, ponla aparte, fuera del juego. Recibes +1 a cada una de tus habilidades por cada carta que haya bajo Voraz (máx. +5).

Obligado – Al final de tu turno: Devora una carta que no sea de Historia que esté bajo Voraz o controlada por un investigador que esté en tu Lugar. Si no hay nada bajo Voraz, dale la vuelta.

Voraz

Hambre descontrolada

APOYO



DEBILIDAD

Defecto

Sólo para el mazo de la Sujeto 5U-21. Permanente.

Cada vez que devores una carta, ponla aparte, fuera del juego. Recibes +1 a cada una de tus habilidades por cada carta que haya bajo Voraz (máx. +5).

Obligado – Al final de tu turno: Devora una carta que no sea de Historia que esté bajo Voraz o controlada por un investigador que esté en tu Lugar. Si no hay nada bajo Voraz, dale la vuelta.

0

EVENTO

?

Regurgitación

Poder

Sólo para el mazo de la Sujeto 5U-21.

Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.

Si *Voraz (Hambre descontrolada)* está boca arriba, dale la vuelta. Elige y devuelve a las manos de sus propietarios hasta 3 cartas que hayas devorado (*bajo Voraz o puestas aparte*). Por cada carta devuelta de este modo, cúrate 1 punto de daño o 1 punto de horror.



0

EVENTO

?

Regurgitación

Poder

Sólo para el mazo de la Sujeto 5U-21.

Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.

Si *Voraz (Hambre descontrolada)* está boca arriba, dale la vuelta. Elige y devuelve a las manos de sus propietarios hasta 3 cartas que hayas devorado (*bajo Voraz o puestas aparte*). Por cada carta devuelta de este modo, cúrate 1 punto de daño o 1 punto de horror.



0

EVENTO

?

Regurgitación

Poder

Sólo para el mazo de la Sujeto 5U-21.

Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.

Si Voraz (*Hambre descontrolada*) está boca arriba, dale la vuelta. Elige y devuelve a las manos de sus propietarios hasta 3 cartas que hayas devorado (*bajo Voraz o puestas aparte*). Por cada carta devuelta de este modo, cúrate 1 punto de daño o 1 punto de horror.





TRAICIÓN

Ácido de la realidad

DEBILIDAD

Poder

Revelación – Si Voraz (*Hambre controlada*) está boca arriba, dale la vuelta. Devora un aspecto aleatorio de la realidad. Revela una ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos y consulta la carta de referencia del Ácido de la realidad para determinar lo que has devorado.





TRAICIÓN

Ácido de la realidad

DEBILIDAD

Poder

Revelación – Si Voraz (*Hambre controlada*) está boca arriba, dale la vuelta. Devora un aspecto aleatorio de la realidad. Revela una ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos y consulta la carta de referencia del Ácido de la realidad para determinar lo que has devorado.





TRAICIÓN

Ácido de la realidad

DEBILIDAD

Poder

Revelación – Si Voraz (*Hambre controlada*) está boca arriba, dale la vuelta. Devora un aspecto aleatorio de la realidad. Revela una ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos y consulta la carta de referencia del Ácido de la realidad para determinar lo que has devorado.



Ácido de la realidad

LA SUJETO 5U-21 DEVORA...

(Si la ficha de Caos revelada no aparece en la lista, o si el aspecto indicado no puede ser devorado, revela una nueva ficha de Caos y vuelve a consultar la lista.)

- ◆ ☆: ...un Enemigo que no sea **Élite** o una Traición, que esté en tu Lugar y no valga puntos de victoria.
- ◆ +1: ...la primera carta de la pila de descartes de cada investigador.
- ◆ 0: ...la primera carta del mazo de cada investigador.
- ◆ -1: ...1 carta aleatoria de tu mano.
- ◆ -2: ...un Apoyo que no sea de Historia ni Debilidad controlado por un investigador en tu Lugar.
- ◆ -3: ...una carta de Jugador vinculada a tu Lugar o vinculada a una carta de Encuentro que esté en tu Lugar.
- ◆ -4: ...las 2 primeras cartas del mazo de cada investigador.
- ◆ -5: ...3 cartas de tu elección de tu mano.
- ◆ -6: ...todos los Eventos de la mano de cada investigador.

- ◇ -7: ...1 Apoyo que no sea de Historia ni Debilidad de la zona de juego de cada investigador.
- ◇ -8: ...una carta característica que no sea Debilidad en el mazo, mano, pila de descartes o zona de juego de cualquier jugador.
- ◇ ☠: ...1 carta que esté bajo Voraz, al azar.
- ◇ ♠: ...todas las cartas asignadas a cada prueba de habilidad en tu Lugar (*después de que acabe la prueba*), hasta el final de la siguiente fase de Investigación.
- ◇ 🎲: ...cada Evento jugado por investigadores en tu Lugar, hasta el final de la siguiente fase de Investigación.
- ◇ 🌿: ...la carta de Jugador de tu Lugar que tenga más pruebas, suministros, municiones, cargas o secretos.
- ◇ 🐉: Revela 3 fichas de Caos más y resuelve cada uno de esos efectos de devorar.

Zona de cuarentena



LUGAR

Encenagado

Hay muy pocas zonas de Blackwater que no se hayan visto afectadas por la anomalía.

Calle principal



3



LUGAR

2

Encenagado

Mientras un investigador se esté moviendo, la Calle principal está conectada a todos los Lugares Calles moqueadas y viceversa.

➡: Tú y un investigador de otro grupo que esté en otra copia de la Calle principal dejáis de estar enfrentados a cada Enemigo enfrentado y os cambiáis de grupo. Ambos investigadores deben activar esta capacidad simultáneamente. Límite de grupo de una vez por partida.

Zona de cuarentena



LUGAR

Encenagado

Hay muy pocas zonas de Blackwater que no se hayan visto afectadas por la anomalía.

Vieja colina de enterramiento



4



LUGAR

1 

Encenagado

Obligado – Después de que aparezca un Enemigo *Excrecencia* en la Vieja colina de enterramiento: Agota ese Enemigo. Durante el resto de la ronda, si ese Enemigo es derrotado, descubre una cantidad de pistas en la Vieja colina de enterramiento igual al valor de su palabra clave **Masa X** en vez de infligir X puntos de daño al Sujeto 8L-08.

Zona de cuarentena



LUGAR

Encenagado

Hay muy pocas zonas de Blackwater que no se hayan visto afectadas por la anomalía.

Molino abandonado



5



LUGAR

1 

Encenagado

➔: **Investigar.** El Molino abandonado recibe -4 a velo para esta investigación. Si tienes éxito, en vez de descubrir pistas, mueve cada pista que fueses a descubrir a un Lugar de investigación o CG temporal de cualquier grupo.

Zona de cuarentena



LUGAR

Encenagado

Hay muy pocas zonas de Blackwater que no se hayan visto afectadas por la anomalía.

Matadero




2



LUGAR

1 

Encenagado

➔ Si no hay pistas en el Matadero: Realiza una prueba de  (3) para atraer a las criaturas aquí. Si tienes éxito, mueve cada Enemigo **Cieno** dos veces hacia el Matadero. Durante el resto de la ronda, aumenta en 2 el valor de **Masa X** de cada Enemigo movido por este efecto. Máximo de un éxito por partida.

Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Si ves un Enemigo **Excrecencia** al que le quede exactamente 1 punto de salud, descártalo y haz aparecer este Enemigo agotado en su sitio (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Si ves un Vástago de cieno que no puede aparecer porque su Lugar de aparición no existe, descártalo y haz aparecer este Enemigo agotado en cualquier Lugar en vez de eso (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Cuando veas un Enemigo *Excrecencia* que está siendo derrotado con daño sobrante, haz aparecer este Enemigo agotado en su sitio (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Después de que veas que se está descubriendo la última pista de un Lugar *Encenagado*, haz aparecer este Enemigo agotado en ese Lugar (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Si ves a un investigador que esté a 3 o más Lugares de distancia del siguiente investigador más cercano, haz aparecer este Enemigo agotado y enfrentado al investigador (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Después de que veas que un Apoyo está siendo derrotado por el ataque de un Enemigo **Excrecencia**, descarta ese Enemigo y haz aparecer este Enemigo agotado en su sitio (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Si ves una copia de “¡Me ha atrapado!” con 3 o más recursos en la zona de amenaza de un investigador, haz aparecer este Enemigo agotado y enfrentado a ese investigador (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Si ves un Enemigo que tenga vinculada una copia de Cadena alimentaria alienígena, haz aparecer este Enemigo agotado en cualquier Lugar y vincúlale esa copia de Cadena alimentaria alienígena (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Aberración replicadora

4

4

4

Monstruo • Cieno • Excrecencia

Replicar – Si ves a un investigador que esté en un Lugar que tenga vinculada una copia de Pies pegajosos, haz aparecer este Enemigo agotado en ese Lugar (a menos que los investigadores gasten una contramedida).

Cazador.

Obligado – Cuando la Aberración replicadora abandone el juego: Devuélvesela al organizador del evento.

Masa 3.



ENEMIGO



Escoltar el coche



Parte 1

Algunos de los civiles que han huido hacia el perímetro de la zona de cuarentena os han contado que los militares van a enviar un vehículo blindado para asegurar Blackwater. No estáis seguros de que un arma más grande vaya a servir de mucho, pero tal vez ayude a disuadir a las criaturas que están sembrando el caos en la ciudad. Si podéis despejar el camino y evitar que sea devorado como los demás vehículos que han enviado, tal vez pueda marcar la diferencia.

Revelación – Pon en juego el Vehículo blindado puesto aparte en el Lugar más alejado del Montículo fúngico. Haz aparecer el Enemigo Destructor Mi-Go en el Montículo fúngico. Pon esta carta en juego junto al mazo de Acto.

Obligado – Después de que el Vehículo blindado entre en el Montículo fúngico: Recuerda que “el vehículo ha llegado a su objetivo”. Dale la vuelta a esta carta.

Obligado – Si el Vehículo blindado es derrotado o devorado: Recuerda que “la escolta fracasó”. Dale la vuelta a esta carta.



Escoltar el coche



Parte 2

Lee esto sólo si “la escolta fracasó”:

Retira de la partida el Destructor Mi-Go, el Vehículo blindado y esta carta. Cada investigador recibe 1 punto de daño. Pierde 1 contramedida.

Lee esto sólo si “el vehículo ha llegado a su objetivo”:

Resulta aterrador comprobar de lo que es capaz una máquina de guerra cuando se le da rienda suelta, pero en este caso, os alivia oír el atronador ruido de su cañón y el crujido de sus neumáticos en terreno alienígena. Con esta zona asegurada, los militares podrán centrarse en la anomalía. Aunque no os dan las gracias directamente, el destacamento de agentes que os sigue os deja claro que os ven como un activo.

Pon en juego bajo el control de cualquier investigador el Apoyo de historia Agentes del gobierno puesto aparte. Retira el Vehículo blindado de la partida. Añade el Destructor Mi-Go y esta carta a la zona de victoria. Inflige 5 puntos de daño al Sujeto 8L-08.

Victoria 1.


Vehículo blindado

APOYO



Vehículo

Durante la fase de Enemigos, cada Enemigo preparado que esté en el Lugar del Vehículo blindado lo ataca en lugar de a cualquier otro objetivo.

Durante la fase de Investigación, los investigadores que estén en este Lugar pueden gastar, como grupo, 1 acción  para mover el Vehículo blindado a un Lugar conectado.





Destructor Mi-Go

5

3

2

Monstruo • Mi-Go • Élite

Mientras el Destructor Mi-Go esté preparado, obtiene:

“**Obligado** – Al comienzo de la fase de Enemigos: Mueve el Destructor Mi-Go una vez hacia el Vehículo blindado.”

Mientras ataque al Vehículo blindado, el Destructor Mi-Go inflige +2 de daño.

Victoria 1.

ENEMIGO



Reclamar el cerebro



Parte 1

Pensabais que ya lo habíais visto todo, pero al avistar una de las criaturas que pasa volando con un cerebro humano en su poder, os dais cuenta de hasta qué punto os equivocabais. Lo más sorprendente aún es que parece llevar el cerebro a buen recaudo dentro de un cilindro de vidrio, como si fuera una muestra científica. ¿Están los monstruos recogiendo cerebros humanos? Resulta irónico que las criaturas estén realizando el mismo tipo de investigación que los científicos del lugar de investigación. Aun así, ¡debéis encontrar a la criatura y detener este atroz experimento!

Revelación – Haz aparecer el Enemigo Científico Mi-Go puesto aparte en el Lugar más alejado del Montículo fúngico. Vincula el Apoyo Recipiente de cerebro puesto aparte al Científico Mi-Go. Pon esta carta en juego junto al mazo de Acto.

Obligado – Si el Recipiente de cerebro está en el Lugar de investigación y bajo el control de un investigador: Recuerda que “el cerebro ha sido recuperado”. Dale la vuelta a esta carta.

Obligado – Si el Recipiente de cerebro está en el Montículo fúngico y vinculado al Científico Mi-Go: Recuerda que “el cerebro ha sido capturado”. Dale la vuelta a esta carta.

Reclamar el cerebro



Parte 2

Lee esto sólo si “el cerebro ha sido capturado”:

Retira de la partida el Científico Mi-Go, el Recipiente de cerebro y esta carta. Los investigadores, como grupo, devuelven 3 de sus pistas a la reserva de fichas.

Lee esto sólo si “el cerebro ha sido recuperado”:

Los científicos escuchan vuestra historia y examinan el cilindro. Para sorpresa vuestra, oís una voz distorsionada que proviene de lo que debe de ser un extraño altavoz que sale del recipiente. El cerebro del interior vibra. –Ay, gracias al cielo. Puedo oíros. ¿Dónde estoy? –pregunta. Le explicáis lo sucedido y preguntáis por qué querían llevárselo las criaturas. –Conozco algo que necesitaban. Os lo puedo enseñar, ¿tenéis un boli?

Pon en juego bajo el control de cualquier investigador el Apoyo de historia Nube corrosiva puesto aparte. Retira el Recipiente de cerebro de la partida. Añade el Científico Mi-Go y esta carta a la zona de victoria. Cualquier investigador elige hasta 2 Lugares y descubre 1 pista en cada uno. Obtén 1 contramedida.

Victoria 1.



Científico Mi-Go

3

2

3

Monstruo • Mi-Go • Élite

Mientras el Científico Mi-Go esté preparado, obtiene:

Obligado – Al comienzo de la fase de Enemigos: Si el Recipiente de cerebro está vinculado al Científico Mi-Go, mueve el Científico Mi-Go una vez hacia el Montículo fúngico. Si no es así, mueve el Científico Mi-Go una vez hacia el Lugar del Recipiente de cerebro y, si está en el Lugar del Recipiente de cerebro, vincúlale el Recipiente de cerebro (si está bajo el control de un investigador, éste pierde su control)..”

Victoria 1.





Recipiente de cerebro

APOYO



Objeto • Ciencia

Si no está controlado ni vinculado, vincula el Recipiente de cerebro a su Lugar.

Mientras esté vinculado a un Lugar o Enemigo agotado, el Recipiente de cerebro obtiene: “➡: Realiza una prueba de ♠ o ♣ (6). Si tienes éxito, desvincula el Recipiente de cerebro y toma su control.”



Evitar su investigación



Parte 1

Las entidades alienígenas recorren el cielo en busca de algo, observando. Pero ¿cuál es su propósito? ¿Fueron ellos quienes trajeron aquí esa cosa de cieno o tampoco saben qué pasa con ella? Lo que está claro es que están aterrorizando a los ciudadanos en cuarentena de Blackwater y provocando el caos. Si no van a ayudar a contener al sujeto, sólo provocan problemas. Tal vez podáis “disuadirlos” de continuar su investigación para poder centraros en la verdadera amenaza.

Revelación – Haz aparecer ambos Enemigos Investigador Mi-Go puestos aparte, uno en el Montículo fúngico y el otro en el Lugar más alejado del Montículo fúngico. Pon esta carta en juego junto al mazo de Acto.

Obligado – Si no hay Enemigos Investigador Mi-Go en juego: Recuerda que “la investigación Mi-Go fue detenida”. Dale la vuelta a esta carta.

Obligado – Si hay 6 recursos en esta carta de Historia: Recuerda que “los Mi-Go completaron su investigación”. Dale la vuelta a esta carta.

Evitar su investigación



Parte 2

Lee esto sólo si “los Mi-Go completaron su investigación”:

Retira ambos Investigadores Mi-Go y esta carta de la partida. Cada Enemigo **Cieno** que fuera investigado se prepara y se cura todo el daño. Un investigador devuelve 1 de sus pistas a la reserva de fichas.

Lee esto sólo si “la investigación Mi-Go fue detenida”:

Al final, la sed de conocimientos de las criaturas no basta para que sigan en este entorno hostil, así que huyen de vuelta al vacío del espacio, al menos por ahora. Tras lo ocurrido, recuperáis una de las extrañas herramientas que llevaban las criaturas: un bisturí hecho de un material afiladísimo y similar al vidrio.

Pon en juego bajo el control de cualquier investigador el Apoyo de Historia Instrumental alienígena puesto aparte. Añade ambos Investigadores Mi-Go y esta carta a la zona de victoria. Hasta el final de la partida, cada Enemigo **Mi-Go** recibe -2 de salud y -2 a evitar. Cualquier investigador descubre 1 pista en cualquier Lugar revelado.

Victoria 1.

Investigador Mi-Go

3

2

3

Monstruo • Mi-Go • Élite

Indiferente.

Mientras el Investigador Mi-Go esté preparado, obtiene:

“**Obligado** – Al comienzo de la fase de Enemigos: Mueve el Investigador Mi-Go una vez hacia el Enemigo **Cieno** más cercano que no haya sido investigado. Por cada Enemigo así en su Lugar, coloca 1 recurso en Evitar su investigación y 1 recurso en ese Enemigo; ese Enemigo ha sido ‘investigado.’”

Victoria 1.

ENEMIGO



Investigador Mi-Go

3

2

3

Monstruo • Mi-Go • Élite

Indiferente.

Mientras el Investigador Mi-Go esté preparado, obtiene:

“**Obligado** – Al comienzo de la fase de Enemigos: Mueve el Investigador Mi-Go una vez hacia el Enemigo **Cieno** más cercano que no haya sido investigado. Por cada Enemigo así en su Lugar, coloca 1 recurso en Evitar su investigación y 1 recurso en ese Enemigo; ese Enemigo ha sido ‘investigado.’”

Victoria 1.

ENEMIGO



2

* Agentes del gobierno



Operación de alto secreto

APOYO

**Aliado • Agencia**

Recibes +1 a todas tus habilidades.

↻ Cuando fueses a fracasar en una prueba de habilidad por exactamente 1: Juega los Agentes del gobierno desde tu mano (*esto puede hacer que la prueba tenga éxito*).

Obligado – Al final de la fase: Devuelve los Agentes del gobierno a tu mano.

2

2



2

Nube corrosiva



APOYO

*Hechizo*

Usos (3 cargas).

➔ Gasta 1 carga: **Evitar.** Si tienes éxito, evita automáticamente a cada Enemigo que esté en tu Lugar e inflígele 1 punto de daño a cada uno de ellos. Si es revelado un símbolo ☠, ♣, ♠, ♣, o ♠ durante esta prueba, cada investigador que esté en tu Lugar recibe 1 punto de daño y pierde 1 acción.





2

Instrumental alienígena



APOYO

*Objeto • Herramienta • Ciencia*

➤: **Investigar.** Elige un Enemigo *Criatura* o *Monstruo* que esté en tu Lugar. La dificultad de esta prueba de habilidad es igual al valor de evitar del Enemigo elegido. Si tienes éxito, inflige 1 punto de daño al Enemigo elegido y descubre 1 pista adicional en tu Lugar.





ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

LA MASA QUE DEVORABA TODO ¡LO DEMÁS!

¡No puede ser destruida!

Los investigadores deben enfrentarse de nuevo a una amenaza alienígena incontrolable en *La masa que devoraba todo LO DEMÁS*. Este conjunto de cartas modifica y potencia el escenario clásico *La masa que lo devoraba todo* con nuevos Lugares, Enemigos, cartas de Historia y recompensas. También añade nuevas opciones para los organizadores del evento en el modo *multijugador épico*, y una nueva tabla del Ácido de la realidad ampliada que proporciona una mayor rejugabilidad. Para poder jugar este escenario, se requiere una copia de *La masa que lo devoraba todo* original.

Icono de la expansión

Las cartas de esta expansión pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Contenido

Esta expansión contiene varios elementos que se pueden usar independientemente unos de otros (combinándolos como quieras) o todos juntos.

- ☉ **Sujeto 5U-21:** Las cartas 1–5 son una nueva investigadora y sus cartas características. Las reglas para usar esta investigadora se encuentran a partir de la página 3.
- ☉ **Nuevo contenido del escenario:** Las cartas 6–9 y 11–21 están compuestas por el nuevo contenido del escenario *La masa que lo devoraba todo*. Las reglas para incorporar este contenido se encuentran a partir de la página 5. Esto también incluye una nueva tabla del Ácido de la realidad ampliada que aparece entre las páginas 8–20.
- ☉ **Nuevas reglas para el organizador del evento:** Las 9 copias de la carta 10, junto con las nuevas reglas que aparecen a partir de la página 21, se pueden usar para ampliar el papel que desempeña el organizador del evento al jugar *La masa que lo devoraba todo* en el modo multijugador épico.

Sujeto 5U-21

Lee esto sólo si “la muestra fue recuperada”:

Los pocos investigadores que quedan someten el fragmento de meteorito a todo tipo de pruebas. Pero antes de que puedan llegar a ninguna conclusión, una segunda criatura sale de su interior. El pánico invade el puesto de investigación, pero ya que la criatura no ataca a nadie, esperas y la observas atentamente. Empieza a seguirte por todas partes, arrastrándose por el suelo como un patito perdido.

Así empezó todo. El vástago de cieno parecía ser completamente independiente de la conciencia conjunta que unía a las demás excrecencias del Sujeto 8L-08. En vez de eso, parece haberse vinculado a nosotros. No devora por puro instinto, sino más bien cuando se le indica o se le alimenta. Hemos dado al sujeto una nueva denominación: 5U-21.

Es muy propio del ser humano establecer un vínculo emocional con algo tan alienígena. Sin embargo, a medida que 5U-21 crecía en tamaño y se adaptaba cada vez más a las costumbres humanas, parecía establecer un vínculo con nosotros a su vez. Ha comenzado a imitar a la humanidad a todos los niveles. Ha cambiado su forma para asemejarse a un ser humano, llegando incluso a adoptar las funciones de algunos órganos humanos.

Entre los investigadores, han empezado a darle un apelativo cariñoso: "Suzi".

Gracias a la fisiología única de Suzi, es capaz de hablar e incluso ha aprendido varios idiomas. A diferencia de los demás vástagos de cieno del Sujeto 8L-08, Suzi puede mantener un contacto físico con la materia sin consumirla al instante. Lo cual significa que puede ponerse ropa, sostener y manipular herramientas y casi cualquier otra cosa que pueda hacer un ser humano. Aunque no puede pasar por un humano de verdad, ha demostrado un claro deseo de formar parte de la humanidad.

No creemos que Suzi albergue ningún tipo de resentimiento hacia nosotros. De hecho, parece sentir un gran afecto por la mayoría de los humanos, aunque no llega a ser capaz de experimentar la empatía humana. Por lo tanto, no sería sensato que bajásemos la guardia por completo. Puesto que no puede empatizar de verdad con otros organismos vivos, sería arriesgado permitir que Suzi opere fuera de los confines de la zona de cuarentena. Si se vuelve en nuestra contra, si su apetito se vuelve imposible de controlar, podría suponer un peligro semejante al del Sujeto 8L-08.

Dicho esto, quienes hemos estudiado las capacidades y costumbres de Suzi podemos poner la mano en el fuego por su utilidad y su sincero deseo de ayudar en todo lo que pueda. Creemos que Suzi puede ser un valioso activo para la Fundación mientras se la mantenga observada de cerca.



La Sujeto 5U-21, también conocida como "Suzi", es una nueva investigadora neutral para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Esta investigadora se puede usar en cualquier campaña o escenario independiente, siguiendo las reglas normales para elegir un investigador al crear un mazo.

🕒 Nota: Al resolver la Debilidad Ácido de la realidad del Sujeto 5U-21, usa su carta de referencia Ácido de la realidad, y no la tabla del Ácido de la realidad de este reglamento o del reglamento de *La masa que lo devoraba todo* original.

Nuevo contenido del escenario

Al preparar *La masa que lo devoraba todo*, los jugadores (o el organizador del evento), pueden elegir añadir el contenido adicional que incluye esta expansión. Para ello, prepara el escenario siguiendo las mismas indicaciones e instrucciones de preparación que aparecen en las páginas 13–15 del reglamento original, con las siguientes modificaciones:

Preparación

- ☉ Al reunir los conjuntos de encuentros, reúne también los nuevos conjuntos que se incluyen en esta expansión: *La masa que devoraba todo lo demás* e *Incursión Mi-Go II*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

- ☉ Pon aparte, fuera del juego, todas las cartas del conjunto de encuentros *Incursión Mi-Go II*.
- ☉ Al preparar los Lugares, baraja los 4 nuevos Lugares Zona de cuarentena junto con los Lugares Zona de cuarentena del escenario original, y luego retira de la partida 5 de ellos en lugar de sólo 1. Coloca los Lugares de forma normal.
- ☉ Si vas a jugar en *modo de grupo único*, retira de la partida todas las copias de la Aberración replicadora. Si vas a jugar en *modo multijugador épico*, dale todas las copias de la Aberración replicadora al organizador del evento.
- ☉ Pon aparte el reglamento original de *La masa que lo devoraba todo* hasta el final de la partida; su tabla del Ácido de la realidad no se usará durante este escenario (*consulta las reglas de la página 7 de este reglamento para más información*).

Nuevas reglas y aclaraciones

- ☉ Cuando se te indique que robes al azar una carta de Historia **Parte 1**, incluye las 3 nuevas cartas de Historia del conjunto de encuentros *Incurción de Mi-Go II* para tener un total de 7 cartas de Historia posibles.
- ☉ Algunos efectos permiten a los investigadores afectar a investigadores de “cualquier grupo”. Al jugar en *modo de grupo único*, sólo hay un grupo al que poder afectar (el tuyo). Al jugar en *en modo multijugador épico*, se puede elegir cualquier grupo (incluido el tuyo). Para aprovechar al máximo estas capacidades, es conveniente establecer una comunicación y estrategia adecuadas con los demás grupos.
- ◆ Como regla variante para el *modo multijugador épico*, el organizador del evento puede elegir permitir que las capacidades de la Iglesia, la Torre de agua, el Matadero y la Vieja colina de enterramiento también funcionen de este modo. Si se hace así, cuando un investigador active cualquiera de estas capacidades, puede elegir cualquier grupo y tratar todos los efectos de esa capacidad como si se aplicasen al estado de juego de ese grupo (*nota: esto sólo cambia el texto de los efectos de los Lugares, pero no sus condiciones de activación*). Si se emplea esta variante, el organizador del evento debe indicarlo claramente antes del comienzo del escenario.
- ☉ Los nuevos Enemigos Aberración replicadora sólo se usan en el *modo multijugador épico*, y únicamente a discreción del organizador del evento (*consulta la página 20 para más información*).

Tabla del Ácido de la realidad ampliada

Al jugar *La masa que devoraba todo LO DEMÁS*, usa la tabla de las páginas siguientes en lugar de la tabla que aparece en las páginas 16–19 del reglamento de *La masa que lo devoraba todo* original.

A diferencia de lo que ocurría en el original, el orden de las fichas reveladas importa al resolver el Ácido de la realidad en *La masa que devoraba todo LO DEMÁS*. En lugar de revelar dos fichas simultáneamente y buscar esa combinación de fichas en la tabla del Ácido de la realidad, revela las fichas de una en una. Busca la primera ficha revelada en la columna izquierda de la tabla del Ácido de la realidad y luego busca la segunda ficha revelada en la siguiente columna, para después resolver el efecto de devorar indicado.
















- ☉ Si revelas una ficha que no aparece indicada, ignórala y revela una nueva ficha de la bolsa de caos para sustituirla.
- ☉ Si el efecto de devorar indicado para tu combinación de fichas no se puede resolver por el motivo que sea, devuelve las fichas reveladas a la bolsa y empieza el proceso de nuevo.
- ☉ *Ejemplo: Suzi roba una Traición Ácido de la realidad y debe revelar dos fichas de la bolsa de caos, de una en una. La primera es una ficha que no aparece indicada en la tabla del Ácido de la realidad, por lo que la ignora y revela otra ficha en su lugar, que es una ficha “-3”. La siguiente ficha que revela es un “-2”. Busca la fila de la tabla del Ácido de la realidad que indica estas dos fichas en el orden en el que las ha revelado (-3 en la columna izquierda y -2 en la siguiente) y resuelve el efecto de devorar indicado en ella (en este caso, su “futuro”).*









ÁCIDO DE LA REALIDAD














EL SUJETO 8L-08 ABRE SUS FAUCES Y DEVORA...









Si la combinación de fichas de Caos revelada no aparece en la lista, o si el aspecto indicado no puede ser devorado, revela dos nuevas fichas de Caos y vuelve a consultar la tabla.











1ª ficha de Caos	2ª ficha de Caos	Aspecto de la realidad devorado
★	★	... el concepto de fracaso. Durante el resto de la ronda, siempre que fueses a fracasar en una prueba de habilidad, en vez de eso tienes éxito por 0.
★	◆	... tu mala suerte. Pon aparte esta ficha ◆ La siguiente vez que fueses a revelar una ficha de Caos durante una prueba de habilidad, en vez de eso resuelve esta ficha ◆ puesta aparte (<i>como si la acabases de revelar de la bolsa de caos</i>).
★	+0/+1	... tu mayor punto débil. Busca 1 carta de Debilidad cualquiera en tu mazo para que sea devorada.
★	☠/👁	... el Enemigo que no sea <i>Élite</i> más cercano a ti.
★	👤/🌿	... una Traición que esté en tu Lugar.
★	-1/-2	... 1 de horror y 1 de daño de tu carta de investigador.
★	-3 a -5	... 1 de tus recursos. A continuación, añade 2 cargas, municiones, secretos, suministros o pruebas a un Apoyo que controles.
★	-6 a -8	... 1 carta cualquiera de tu mano, a tu elección. A continuación, roba 3 cartas.








		... tu fortuna. Pon aparte esta ficha  La siguiente vez que fueses a revelar una ficha de Caos durante una prueba de habilidad, en vez de eso resuelve esta ficha  puesta aparte (como si la acabases de revelar de la bolsa de caos).
		... algo útil a elección del organizador del evento.
	cualquiera	... la ficha  recién revelada.
+1		... tu falta de preparación. Obtén 1 contramedida.
+1		... lo desfavorable. Busca en tu mazo y pila de descartes una carta Bendecido y añádela a tu mano.
+1	+0/+1	... tu carta de referencia de jugador.
+1	 	... tu ignorancia. Descubre 1 pista en tu Lugar.
+1	 	... 1 punto de salud restante del Enemigo más cercano (<i>inflígele 1 punto de daño</i>).
+1	-1/-2	... amistades. Hasta el final de la ronda, los investigadores no pueden asignar cartas en las pruebas de habilidad de los demás.
+1	-3 a -5	... tu cautela. Resuelve Ácido de la realidad 3 veces más, ignorando este resultado.
+1	-6 a -8	... tu sentido del humor. Hasta el final de la próxima ronda, recibe 1 punto de horror cada vez que te rías.
+1		... lo favorable. Busca en tu mazo y pila de descartes una carta Maldito y añádela a tu mano.













+1		... algo que no tenga la menor consecuencia a elección del organizador del evento.
0		... absolutamente nada, sin que sirva de precedente.
0		... el peligro. Hasta el final de la ronda, las acciones que realices no provocan ataques de oportunidad.
0	+1	... tu próxima paga. Busca todas las cartas de tu mano que te indiquen que obtengas recursos. Esas cartas quedan devoradas.
0	0	... 1 pista  de tu Lugar.
0		... tu voz. No puedes hablar, hacer ningún ruido ni jugar cartas con citas en el título hasta el final de la ronda.
0		... la comida y bebida de tu grupo. Nadie puede consumir nada hasta que tu grupo haya infligido al menos 3 puntos de daño al Sujeto 8L-08.
0		... el concepto de lenguaje. Sólo puedes hablar de forma ininteligible hasta el final de la fase de Investigación.
0		... la luz. Hasta el final de la ronda, los investigadores deben jugar con todas las fuentes de luz cercanas apagadas o tapadas (<i>excepto las linternas</i>).
0	-1	... a sí mismo, y luego se regurgita. Inflige 1 punto de daño al Sujeto 8L-08.
0	-2	... el concepto de compasión. Hasta el final de la ronda, los investigadores no pueden curarse unos a otros (<i>pero sí a sí mismos</i>).
0	-3	... todo el daño de cada Enemigo Excrecencia .



















0	-4/-5	... algo nutritivo de verdad. Cura 3 puntos de daño al Sujeto 8L-08.
0	-6 a -8	... una de tus manos. Durante el resto de la partida, tienes 1 espacio de mano menos.
0		... el misterio. Hasta el final de la ronda, juega con la primera carta de tu mazo revelada.
0		... algo que tenga escasas consecuencias a elección del organizador del evento.
-1		... tu carta pequeña de Investigador (<i>usa otra cosa para indicar tu ubicación</i>).
-1		... tu fe. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-1	+1	... tu capacidad de hablar diciendo la verdad. Hasta el final de la ronda, sólo puedes decir falsedades (salvo que estés hablando con el organizador del evento).
-1	0	... el concepto de generosidad. Hasta el final de la ronda, los investigadores no pueden afectar a cartas que estén en las zonas de amenaza de otros investigadores ni interactuar con ellas.
-1		... tu esperanza. Hasta el final de la próxima fase de Mitos, establece tu  básica en 0.
-1		... tu curiosidad. Hasta el final de la próxima fase de Mitos, establece tu  básico en 0.
-1		... tu precisión. Hasta el final de la próxima fase de Mitos, establece tu  básico en 0.
-1		... tu atención. Hasta el final de la próxima fase de Mitos, establece tu  básica en 0.
























-1	-1	... tu versatilidad. Hasta el final de la ronda, no puedes jugar ni usar cartas que no coincidan con la clase de tu investigador.
-1	-2	... tu móvil.
-1	-3	... la bolsa de caos. Retira todas las fichas de ella y mételas en otro recipiente.
-1	-4/-5	... cartas de nivel 1-5 de tu elección que tengan al menos 5 niveles en total, elegidas de entre tu mazo, pila de descartes, mano y zona de juego.
-1	-6 a -8	... tu espiritualidad. Durante el resto de la partida, tienes 1 espacio arcano menos.
-1		... tus dudas. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-1		... 1 o más fichas a elección del organizador del evento.
-2		... el concepto de nomenclatura. Hasta el final de la ronda, los investigadores no pueden referirse a los nombres de los jugadores ni a los nombres o títulos de cartas.
-2		... tu fe. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-2	+1	... todas las cartas Calzado que controles y de tu mano.
-2	0	... 1 pista de tu Lugar y de cada Lugar conectado.
-2		... las 3 primeras cartas de tu mazo.
-2		... la mitad de las cartas de tu mano, a tu elección.
























-2		... 1 carta aleatoria de tu mano.
-2		... las 3 primeras cartas de tu pila de descartes.
-2	-1	... tu mano dominante. Hasta el final de la ronda, no puedes usar tu mano dominante.
-2	-2	... la caja de mazo en la que guardas tu mazo.
-2	-3	... la funda de la carta de tu investigador.
-2	-4/-5	... el trabajo en equipo de tu grupo. Cada investigador pierde 1 acción.
-2	-6 a -8	... el concepto de "pila de descartes". Hasta el final de la próxima fase de Mitos, todas las cartas que fuesen a ser colocadas en la pila de descartes de cualquier investigador en vez de eso son devoradas.
-2		... tus dudas. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-2		... una carta elegida por el organizador del evento.
-3		... tu tangibilidad. Hasta el final de la ronda, no puedes interactuar físicamente con objetos (<i>puedes pedir a los demás jugadores que muevan cartas y fichas por ti</i>).
-3		... tu fe. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-3	+0/+1	... tu pasado. Busca la última carta que jugaste o usaste. Queda devorada.
-3	 	... todas las cartas Talento , Contacto o Estado de tu mano.


























-3		... todas las cartas Talento , Contacto o Estado que controles.
-3	-1	... tu presente. Elige una carta de tu mano o zona de juego al azar. Queda devorada.
-3	-2/-3	... tu futuro. La siguiente carta que juegues o uses en esta ronda queda devorada (<i>después de ser jugada o usada</i>).
-3	-4/-5	... tu noción del tiempo. Hasta que hagas avanzar el plan, los investigadores no pueden emplear dispositivos de medición del tiempo, preguntar por el tiempo o la hora ni activar capacidades en cuyo nombre se incluya "Crono", "Reloj", "Tiempo" o "Momento".
-3	-6 a -8	... tu superstición. Durante el resto de la partida, tienes 1 espacio de accesorio menos.
-3		... tus dudas. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-3		... algo dañino a elección del organizador del evento.
-4/-5		... tu alma. Anota en el registro de campaña que <i>no tienes alma</i> .
-4/-5		... tu fe. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-4/-5	+0/+1	... tus planes. Durante el resto de esta ronda, no puedes realizar ninguna acción que hubieras dicho anteriormente que ibas a realizar en esta ronda.





















-4/-5		... tus reflejos. Hasta el final de la próxima fase de Mitos, no puedes activar capacidades  .
-4/-5		... tu audacia. Hasta el final de la próxima fase de Mitos, no puedes activar capacidades  .
-4/-5	-1/-2	... 1 contramedida.
-4/-5	-3 a -5	... tu iniciativa. Hasta el final de la próxima fase de Mitos, no puedes activar capacidades  .
-4/-5	-6 a -8	... tu capacidad de ponerte la ropa correctamente. Durante el resto de la partida, tienes 1 espacio de cuerpo menos.
-4/-5		... tus dudas. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-4/-5		... algo dañino a elección del organizador del evento.
-6 a -8		... toda esperanza de rescate. Cada investigador revela cartas de la parte superior de su mazo hasta que revele un Apoyo <i>Aliado</i> . Cada Apoyo <i>Aliado</i> revelado de esta forma queda devorado. Baraja el mazo de cada investigador.
-6 a -8		... tu fe. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-6 a -8	+0/+1	... tu casa. Busca Tu casa (Básico #124); en la colección para que quede devorada.
-6 a -8		... los maltrechos y heridos. Busca todos los Apoyos que controles que tengan 1 o más puntos de daño. Esas cartas quedan devoradas.

-6 a -8		... los quebrados y temerosos. Busca todos los Apoyos que controles que tengan 1 o más puntos de horror. Esas cartas quedan devoradas.
-6 a -8	-1/-2	... todas las cartas Ropa o Armadura de tu mano.
-6 a -8	-3 a -5	... todas las cartas Ropa o Armadura que controles.
-6 a -8	-6 a -8	... tu memoria. Hasta que el acto avance, no es posible recuperar, usar o devolver al mazo las cartas de tu pila de descartes.
-6 a -8		... tus dudas. Devuelve esta ficha  a la reserva de fichas, revela otra ficha para sustituirla y vuelve a consultar la tabla.
-6 a -8		... algo de graves consecuencias a elección del organizador del evento.
		... tu estrategia. Hasta el final de la ronda, no puedes sugerir ningún plan de acción.
		... todas las cartas Bendecido de tu pila de descartes.
	+1	... todas las pruebas que haya en los Apoyos que controles.
	0	... el suelo. Hasta el final de la ronda, los pies de los investigadores no pueden tocar el suelo.
		... todos los suministros que haya en los Apoyos que controles.
		... todos los suministros que haya en los Apoyos que controles.
		... todas las cargas que haya en los Apoyos que controles.
		... todos los secretos que haya en los Apoyos que controles.

	-1	... todas las cartas de Habilidad de tu mano.
	-2	... todas las cartas de Evento de tu mano.
	-3	... todos tus recursos.
	-4/-5	... todas tus clases. Hasta el final de la ronda, todas tus cartas (<i>incluido tu investigador</i>) se consideran neutrales.
	-6 a -8	... todas las cartas Excepcional que controles y de tu mano.
		... todas las cartas Maldito de tu pila de descartes.
		... algo gracioso a elección del organizador del evento.
		... un anacronismo. Hasta el final de la ronda, no puedes usar ningún Apoyo que no exista (o que no haya existido en algún momento) en la vida real.
		... todas las cartas Bendecido de tu mano.
	+0/+1	... tu autocontrol. Debes gastar tantos recursos como puedas en esta ronda.
		... el Apoyo Aliado de mayor coste que controles.
		... todas las cartas que hayan sido exiliadas.
		... tu identidad. Hasta el final de la ronda, considera el cuadro de texto impreso de tu investigador como si estuviera en blanco (incluyendo los Rasgos).
		... el concepto de velocidad. Hasta el final de la ronda, los investigadores no pueden obtener ni realizar acciones adicionales.
	-1	... todas las cartas Hechizo o Ritual de tu mano.

	-2/-3	... todas las cartas Hechizo o Ritual que controles.
	-4/-5	... tu amor por los animales. Hasta el final de la ronda actual, no puedes jugar o usar Apoyos Criatura ni puedes enseñar fotos de tus mascotas a nadie.
	-6 a -8	... todas las cartas Ciencia que controles y de tu mano.
		... todas las cartas Maldito de tu mano.
		... algo extrañamente concreto a elección del organizador del evento.
		... el concepto de tener ideas originales. Hasta el final de la ronda, sólo puedes hablar con memes.
		... todas las cartas Bendecido de tu pila de descartes.
	+0/+1	... tu disciplina. Hasta el final de la ronda, debes asignar todas las cartas válidas que puedas a cada prueba de habilidad que realices.
	 / 	... tu sentido de lo que es urgente. No puedes moverte hasta el final de la ronda.
	 / 	... tu potencial. Tus habilidades no pueden aumentar hasta el final de la ronda.
	-1/-2	... todas las cartas Amuleto o Reliquia de tu mano.
	-3 a -5	... todas las cartas Amuleto o Reliquia que controles.
	-6 a -8	... todas las cartas Espíritu o Táctica que controles.
		... algo metafísico a elección del organizador del evento.

		... todas las cartas Maldito que controles.
		... todas las cartas de tu mano o en juego que hayan sido firmadas por un expleado o empleado actual de Fantasy Flight Games.
		... todas las cartas Bendecido que uses o juegues durante el resto de la ronda.
	+0/+1	... tu sentido de la dirección. Hasta el final de la ronda, debes jugar con tu mano boca abajo.
	 / 	... tu singularidad. Busca en tu mazo, mano, pila de descartes y zona de juego una de tus cartas características que no sea Debilidad. Queda devorada.
	 / 	... tus fundamentos. Hasta el final de la ronda, no puedes realizar acciones básicas.
	-1/-2	... todas las cartas Herramienta o Arma de tu mano.
	-3 a -5	... todas las cartas Herramienta o Arma que controles.
	-6 a -8	... tu sentido de ti. Durante el resto de la ronda, sólo puedes referirte a ti o a tu investigador en tercera persona.
		... todas las cartas Maldito que uses o juegues durante el resto de la ronda.
		... algo tangible a elección del organizador del evento.
	cualquiera	... la ficha  recién revelada.
		... la ficha  recién revelada.

		... todas las fichas  de la bolsa de caos. Al final de cada ronda, el Sujeto 8L-08 escupe 1 de esas fichas de vuelta a la reserva de fichas.
	+1	... la ficha +1 recién revelada.
	0	... la ficha 0 recién revelada.
	 / 	... tu turno. Pierde todas tus acciones para esta ronda.
	 / 	... tu paciencia. Coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan en curso.
	-1	... la ficha -1 recién revelada.
	-2/-3	... el concepto de éxito. La próxima vez que un investigador fuese a tener éxito en una prueba por 2 o más, en lugar de eso el investigador fracasa automáticamente.
	-4/-5	... el concepto de facilidad. Hasta el final de la partida, dale la vuelta a la carta de referencia de escenario para mostrar su lado Difícil/Experto.
	-6 a -8	... tu carta favorita que empezara este escenario en tu mazo, dondequiera que esté en todas las zonas de juego o fuera del juego.
		... todas las fichas  de la bolsa de caos. Al final de cada ronda, el Sujeto 8L-08 escupe 1 de esas fichas de vuelta a la reserva de fichas.
		... <i>Arkham Horror: El juego de cartas</i> . Recoged vuestras cosas, que el juego ha muerto

Nuevas reglas y variantes para el organizador del evento

Al jugar *La masa que lo devoraba todo* o *La masa que devorada todo* LO DEMÁS en *modo multijugador épico*, se puede ampliar el papel del organizador del evento para incluir elementos confrontacionales que le permitan actuar como una extensión del Sujeto 8L-08.

Aberraciones replicadoras

Esta expansión incluye 9 copias de un Enemigo nuevo, la Aberración replicadora. Estos Enemigos no se usan en el *modo de grupo único*, y se entregan directamente al organizador del evento en el *modo multijugador épico*. Si se juega con más de 3 grupos, no es necesario cogerlas todas; coge las cartas Aberración replicadora de 3 grupos y pon aparte las demás. (si hay más de un organizador del evento, cada uno debe elegir de qué grupos se encargará y coger únicamente los Enemigos Aberración replicadora de cada uno de esos grupos).

Cada uno de estos Enemigos tiene una capacidad “**Replicar**” que permite al organizador del evento hacer aparecer ese Enemigo si ve un suceso o circunstancia concretos al pasar cerca de un grupo de investigadores o mientras lo observa. Ese grupo puede cancelar la aparición de ese Enemigo gastando contramedidas como se indica.

- ☉ Activar la capacidad Replicar de una Aberración replicadora es opcional. Los organizadores del evento aplicarán su discreción a la hora de determinar si hacerlo o no (*para una mejor experiencia, no elijas un grupo que ya lo esté pasando mal. Cuando el Sujeto 8L-08 esté cerca de morir, puedes ser algo más cruel y castigar un poco más a esos investigadores*).
- ☉ Los Enemigos Aberración replicadora se devuelven al organizador del evento cuando abandonan el juego. (*su palabra clave Masa X se sigue activando cuando son derrotados*).

- ☉ Al pasar cerca de un grupo o ir a verlo, tómate unos minutos para observar cómo juegan y sus circunstancias. ¡A lo mejor hay una capacidad Replicar que puedes activar!

Comunicación y trabajo en equipo ampliados

Algunas de las nuevas cartas de *La masa que devoraba todo LO DEMÁS* permiten una mayor estrategia entre los grupos. Los investigadores de distintos grupos pueden comunicarse libremente, pero también pueden pedirte que los ayudes en esto yendo a ver otros grupos que puedan beneficiarse de sus acciones.

Como se describe en la página 6, tienes la opción de decidir permitir que las capacidades de algunos Lugares afecten al estado de juego de otros grupos. Si eliges hacerlo, asegúrate de anunciárselo a los investigadores al comienzo del escenario.

Es poco habitual que se den conflictos entre grupos, pero éstos deben resolverse rápidamente y con empatía para que el escenario siga en marcha y todo el mundo esté satisfecho.

Elecciones del Ácido de la realidad

Ten en cuenta que algunos de los nuevos efectos del Ácido de la realidad que aparecen entre las páginas 8 y 20 permiten al organizador del evento elegir qué aspecto de la realidad queda devorado. Intenta seguir las indicaciones que se ofrecen, pero si no se te ocurre algo en el momento, puedes decir a los jugadores que revelen fichas nuevas en su lugar.

Notas de diseño

¡Ja! Seguro que pensabais que había dejado de diseñar para Arkham, ¿verdad?

Vale, vale, a partir de ahora, lo dejo de verdad. Tomaos esto como un bis: una carta de amor dedicada a mi escenario favorito y a vosotros, los mara-villosos aficionados a este juego. Creo sinceramente que La masa que lo devoraba todo es el mejor escenario “de evento” que he creado jamás, así que me emocioné mucho al recibir la oportunidad de revitalizarlo con contenido nuevo. Al diseñar escenarios, siempre tengo que descartar algunas ideas, así que resulta divertido poder volver a algunos de esos conceptos. Tras haber dirigido este escenario en numerosas ocasiones en la Gen Con y en Arkham Nights como organizador del evento, también quería encontrar formas de que la experiencia fuera más interactiva, no sólo para mí, sino también para otros jugadores que quieran organizar eventos de la masa en casa o en su tienda habitual.

También queríamos encontrar un modo de hacer que esta experiencia fuera verdaderamente memorable para quienes no tienen la posibilidad de vivir este escenario en modo multijugador épico. Lo primero que se me ocurrió fue: “tenemos que crear un investigador masa”. Nos reímos del chiste durante unos quince segundos antes de darnos cuenta de que, en realidad, era una gran idea que aprovecha el momento en el que concebimos todo el escenario. Y así nació “Suzi”.

Esperamos que disfrutéis de vuestro regreso a uno de los escenarios más memorables de Arkham Horror: El juego de cartas y esperamos que tengáis ganas de descubrir lo que se avecina. Como pronto descubriréis, Blackwater no es el único sitio donde se están dando un festín.

– MJ Newman

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: MJ Newman con Nicholas Kory

Producción: Molly Glover con Corey Scott

Edición: B.D. Flory

Traducción: Sergio Hernández

Revisión: Moisés Busanya

Especialista de reglas de juego: Alex Werner

Gestión de diseño de juego: Paul Klecker.

Revisión narrativa de *Arkham Horror*: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Josiah "Duke" Harrist y Philip D. Henry

Revisión cultural y de sensibilidad: Los miembros del panel de sensibilidad cultural de FFG.

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Coordinación de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Dirección de gestión artística: Tony Bradt

Especialista de control de calidad: Zach Tewalthomas

Dirección creativa visual: Brian Schomburg

Dirección de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Dirección de estrategia de productos: Jim Cartwright

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Avita Amoeba, Dalia Berkowitz, Olivia Bicott, Ryan Blood, Shelley Danielle, Sam Fuhrman, Mike Fulton, Nicholas Kory, Kenny Ling, Waleed Ma'arouf, Josh Parrish, Davi Paulino, Daniel Salinas y Owen Weldon



TM/® & © 2023 FFG.

