



Traducido por Fran F G (<http://tetocajugar.blogspot.com>) a partir de la v4 en inglés de Universal Head (<http://www.headlesshollow.com>) Versión 1.2 de la traducción – Abril de 2009

Clave de color para las expansiones

La Maldición del Faraón Oscuro
El Rey de Amarillo

El Horror de Dunwich
Kingsport Horror

Preparación / Turno de juego

Si se usa más de 1 tablero de expansión, cuenta el número de jugadores como 1 menos por cada tablero de expansión adicional más allá del primero para todos los efectos de juego (como el límite de monstruos, la máxima cantidad de portales abiertos, etc.) *excepto* al contar éxitos cuando se lucha contra el Primigenio.

Despliega los tableros de Arkham/Dunwich/Kingsport. Pon una ficha de **pista** en cada localización marcada con un rombo rojo.

Pon el **Medidor de Terror** en 0. Elige un **jugador inicial** y dale el indicador. Elegid **investigadores** o seleccionados al azar.

Separa los mazos; mezcla los indicadores de **Portal**.

Elige al azar **11 Aliados** (incluyendo los aliados requeridos al inicio por investigadores) y mézclalos. Los jugadores pueden examinar los aliados del mazo antes de barajarlos para saber cuáles pueden aparecer.

Toma las **pertenencias fijas**, y después de mezclar todos los mazos, las **pertenencias aleatorias** (se pueden usar las capacidades que afectan al robo de cartas) indicadas en la hoja de investigador. Pon los reguladores de **habilidad** en las posiciones que quieras. Toma tantas fichas de **cordura** y **resistencia** como los valores del investigador. Pon el **indicador de investigador** en su localización de origen.

Selecciona un **Primigenio** o elígelo al azar. Pon los **monstruos** en una bolsa opaca o similar. Esto es la **reserva de monstruos**. (Retira los monstruos *Semilla*. Retira los monstruos *Máscara*, excepto si os enfrentáis a Nyarlathotep).

Opcionalmente, elige un **Heraldo** o un **Guardián** (al azar o a elección de los jugadores). Pon la hoja (u hojas) al lado del Primigenio y sigue las instrucciones de preparación.

Pon los **tres indicadores de Brecha** boca abajo al azar en los **tres Medidores de Brecha** del tablero de Kingsport. Pon los **dos indicadores de localización acuática** en las localizaciones, **Muelles** e **Isla Ignota**, del tablero de Arkham.

El jugador inicial roba y resuelve una carta de **Mitos** (las cartas de *Rumor* se descartan y se roba otra carta). Acuérdate de poner una ficha de **Perdición** en el medidor del Primigenio. Con 5+ jugadores, pon 2 monstruos en el portal en lugar de 1.

En cada fase juegan todos los jugadores, en sentido horario, empezando por el **jugador inicial**. El indicador de jugador inicial se pasa al final del turno a la izquierda.

1. Mantenimiento

Si estás *Perdido en el tiempo y el espacio* y no estás *rezagado*, mueve a cualquier lugar de Arkham, *Dunwich*, o de *Kingsport*, *excepto a las localizaciones de Kingsport Head*

1. **Repón las Cartas Agotadas** poniéndolas boca arriba.

2. **Efectúa Acciones de Mantenimiento** en todas las cartas (las cartas de *Bendición*, *Maldición*, *Préstamo Bancario* y *Anticipo* no requieren tirada de mantenimiento durante la primera fase posterior a su adquisición).

3. **Ajusta las Habilidades** una cantidad de pasos igual a **Concentración**.

2. Movimiento

Si estás *rezagado*, pon en pie el indicador y el movimiento acaba. Si estás en la **Cárcel**, muévete a la localización de la **Comisaría**. En cualquier otro caso haz una de las siguientes acciones dependiendo de la localización:

Movimiento en Arkham

Mueve hasta tu **Velocidad** a zonas conectadas por una línea amarilla. **Debes evitar o luchar con cada monstruo que haya en una zona cuando la abandones o acabes el movimiento en ella.**

Los investigadores se pueden mover entre ciudades (tableros) gastando 1\$ y 1 punto de movimiento entre una localización que sea **estación de paso** y otra que también lo sea (incluyendo la **Estación de trenes**).

Retira cualquier indicador de **Explorado** si se abandona una localización. Las **pistas** sólo se pueden recoger en una localización en la que el jugador *acabe* el movimiento.

Cualquier combate acaba el movimiento.

Los investigadores sólo pueden mover a las localizaciones de **Kingsport Head** mediante movimiento normal, no por efectos especiales de juego como hechizos, equipo, volver de estar *Perdido en el tiempo y el espacio*, etc.

Movimiento en los Otros Mundos

Cada espacio de Otro Mundo está dividido en dos áreas. El investigador no recibe puntos de movimiento.

Área Izquierda: mueve a la área derecha.

Área derecha: vuelve a Arkham moviendo a cualquier portal correspondiente y poniendo un indicador de **Explorado** debajo del investigador. *Sólo durante ese turno* el jugador no tiene que luchar o evitar los monstruos que estén allí. Si no hay ningún portal correspondiente en Arkham, el jugador está *Perdido en el tiempo y el espacio*.

3. Encuentros en Arkham

1. No hay portal

Resuelve la aptitud especial de la localización **O BIEN**

Baraja el mazo correspondiente a la localización, roba una carta y aplica la acción correspondiente.

Si el encuentro menciona una persona que aparece en una carta de **Aflicción** que está en juego, ignora el encuentro y pierdes 1 punto de **Cordura** o de **Resistencia** (a elección del jugador).

Si *aparece un monstruo* hay que evitarlo o luchar con él. Los Monstruos y los Portales no pueden aparecer en localizaciones *selladas*. Los monstruos que aparecen se toman como trofeos si son derrotados, pero *se devuelven a la reserva* si se evitan.

Si como resultado de un encuentro *aparece un Portal*, los jugadores que estén allí se mueven inmediatamente al Otro mundo correspondiente y están *rezagados*.

Cuando un investigador tiene un encuentro de localización en **Kingsport** hay que hacer una de las dos acciones siguientes: **retirar un indicador de apertura de Brecha** que muestre esta localización (si la brecha correspondiente está cerrada) o **girar un indicador de apertura de brecha boca abajo** (si la brecha correspondiente está abierta). Una vez los cuatro indicadores de apertura de brecha se han girado boca abajo, se retiran, la brecha se cierra y se devuelve al Medidor de Brechas.

2. Hay portal

El jugador es absorbido a través del portal al área izquierda del Otro Mundo correspondiente. Sin embargo, si está encima de un indicador de **Explorado**, el investigador *no* es absorbido por el portal y puede:

Cerrar (y Sellar) el Portal:

Haz una tirada de **Saber** o **Pelea** usando el modificador del indicador de Portal. Si se falla no hay ningún efecto (se puede volver a intentar en turnos siguientes siempre que no se abandone la localización).

Éxito: Quédate el Portal como trofeo. Todos los monstruos en Arkham, el Cielo y las Afueras que tengan el *símbolo de dimensión* del Portal se devuelven a la reserva.

Sellar a continuación: Gasta inmediatamente cinco Pistas para tomar una ficha de perdición *sin usar* de la reserva y ponla en la localización como símbolo arcano.

Objeto único Símbolo Arcano: No se requiere ninguna tirada ni Pistas; devuelve la carta de símbolo arcano a la caja y quédate el Portal como trofeo. Toma una ficha de perdición del medidor de perdición y ponla como símbolo arcano en el portal. Pierdes 1 punto de Cordura y 1 punto de Resistencia.

4. Encuentros en los otros mundos

1. Roba Cartas de Portal...

... hasta que el color de la carta (o uno de los dos colores en las cartas de dos colores) coincida con uno de los símbolos de encuentro de la casilla del Otro Mundo.

2. Aplica el Encuentro Correspondiente...

... a la localización, en caso contrario aplica el encuentro de la sección **Otros**. Si *aparece un monstruo*, hay que evitarlo o luchar con él. Los monstruos que aparecen se toman como trofeo si se derrotan, pero se *devuelven a la reserva* si se evitan.

5. Mitos (sólo Jugador Inicial)

El Jugador Inicial roba una carta de Mitos:

1. Abrir un Portal y Generar un Monstruo (abajo a la derecha)

No hay Símbolo Arcano ni Portal abierto en la Localización: **Añade una ficha de perdición al medidor de perdición.** Si el medidor está lleno se procede a la Batalla Final inmediatamente.

Roba un indicador de Portal al azar, ponlo boca arriba en la localización. Los jugadores que estén allí se mueven inmediatamente al Otro Mundo y están *rezagados*. Los monstruos nunca son absorbidos por los Portales. Se descartan las fichas de Pista que hayan en la localización.

Roba un monstruo. Ponlo en la localización (con 5+ jugadores, pon 2 monstruos). Si esto hace que el total de monstruos supere el límite de monstruos, ponlos en las *Afueras* en su lugar.

Hay un Portal abierto en la Localización:

Oleada de Monstruos: una cantidad de monstruos (# de Portales abiertos, o # de jugadores, lo que sea mayor) aparece y se reparten equitativamente entre los Portales Abiertos (ningún Portal puede tener más monstruos que los que haya en la localización que indica la carta de Mitos). Si hay más monstruos que el **límite de monstruos**, los jugadores deciden dónde se pondrán los monstruos *antes* de sacarlos de la reserva; los monstruos restantes van a las *Afueras*.

Hay un Símbolo Arcano en la Localización:

No se pone Portal ni monstruo. Si la localización está coloreada en rojo, hay un **estallido de portal:** se retira el símbolo arcano y se pone un monstruo y un portal como se ha descrito antes (sin embargo, no se pone ninguna ficha de perdición en el medidor de perdición). Además, *todos los monstruos voladores se mueven*.

2. Colocar una Ficha de Pista (localización en el centro)

Si no hay ningún Portal Abierto en esa localización. Un jugador que esté allí puede tomar la Pista inmediatamente.

3. Mover Monstruos (abajo a la derecha)

Mueve las **brechas** abiertas con *símbolos de dimensión* que coincidan con los de la carta de Mitos siguiendo las flechas del mismo color que la caja alrededor del símbolo, a continuación pon un monstruo en la nueva localización de la brecha. Si la brecha se mueve siguiendo una flecha cuyo color coincide con el símbolo de la brecha, **añade una ficha de Perdición al medidor de perdición.**

Mueve los monstruos con los mismos símbolos de dimensión siguiendo las flechas del mismo color que la caja alrededor del símbolo (las flechas medio blancas, medio negras cuentan como blancas y negras).

Un monstruo no se mueve si hay un jugador en su localización, y un monstruo se detiene cuando se encuentra con un jugador.

Si hay la misma posibilidad de elección entre varios jugadores objetivo, el monstruo se dirige hacia el jugador con la habilidad de *Discreción* más baja. En caso de empate, decide el jugador inicial.

Los monstruos que entran en un **vórtice** en el tablero de Dunwich se devuelven a la reserva; aumenta el nivel de terror en 1 y añade una ficha del Horror de Dunwich a su medidor.

Añade al azar un **indicador de apertura de brecha** boca arriba al medidor de brechas que coincida con el patrón de movimiento de la carta de Mitos (si no está lleno ya). Una vez **todas las cuatro casillas** están llenas, la brecha se abre y se pone boca arriba en la localización de Portal indicada en la carta de Mitos. Los Portales y las brechas no se interfieren entre sí.

Especialidades de Movimiento de los Monstruos:

Negro Normal.

Amarillo Nunca mueve.

Rojo Rápido: Mueve dos veces.

Verde Especial: Consultar indicador.

Púrpura **Acechante:** Se mueve normalmente a menos que haya un jugador en una zona de calle conectada con una línea amarilla o en una localización *inestable* adyacente. No puede entrar en localizaciones estables para atrapar jugadores.

Azul **Volador:** Se mueve a una zona de calle conectada en la que esté un jugador. En caso contrario se mueve al **Cielo** (cuenta para el límite de monstruos) y se mueve a *cualquier* localización de calle la próxima vez. Los voladores no abandonan una casilla en la que haya un jugador, y permanecen en el cielo si no hay jugadores en las calles.

Naranja **Acuático:** Si está en una localización *acuática*, se mueve a otra localización acuática en la que esté un investigador. En caso contrario, se mueve normalmente.

4. Activar el Efecto Especial de la Carta (arriba)

Titular: Se resuelve y se descarta.

Entorno: Ponla boca arriba. Descarta cualquier carta de Entorno previa.

Rumor: Si no hay ninguna carta de Rumor en juego, ponla boca arriba. En caso contrario, ignora el texto especial. Una carta de Rumor sólo se descarta (junto con los indicadores correspondientes) cuando se cumple su condición de *Superación/Fallo*.

Tiradas de Habilidad

Tirar # de dados = (valor de habilidad +/- modificador)

La **dificultad de la tirada** es el número de éxitos requerido en los dados para tener éxito en la tirada. (La dificultad por defecto es 1). Si la habilidad menos el modificador es 0 o menos, la tirada falla automáticamente.

Éxito normal: 5 ó 6 (maldito: 6, bendecido: 4, 5 ó 6).

Se indican en este formato: **Habilidad (modificador) [dificultad]**

Después de una tirada de habilidad (con éxito o fallada), el jugador siempre puede gastar **Pistas** de una en una. **Por cada Pista gastada, tira un dado adicional.** Cada éxito se añade al total original.

Una Pista te da un dado adicional incluso aunque los modificadores hayan reducido el número de dados por debajo de 0.

Evitar Monstruos

Tirada de habilidad de Evitar

Usa la habilidad **Discreción** aplicando bonificaciones de habilidad de *Discreción* y *Evitar*. Modificada por la **Percepción** del monstruo (*arriba a la derecha del indicador*).

Éxito: continúa normalmente. Puedes moverte o quedarte e interactuar con la localización en la fase de Encuentros.

Fallo: Pierdes tanta Resistencia como iconos ♥, empieza el **Combate**.

Si hay más de un monstruo en una zona hay que evitarlos por turnos en el orden que el jugador elija.

Sorpresa

Si un monstruo **sorprende** a un investigador, no puede ser evitado. No puedes intentar huir en la primera ronda de combate.

Combate

Si no se intenta evitar o se falla, se procede con el combate.

Haz una **tirada de Horror** en primer lugar (sólo se hace una tirada por batalla). Ten en cuenta que algunos monstruos tienen aptitudes especiales.

1. Tirada de Horror

Usa la habilidad **Voluntad** aplicando bonificaciones de *Voluntad* y de *Horror*. La dificultad es siempre 1 a no ser que se indique otra cosa. Modificada por el **valor de horror** del monstruo (*abajo a la derecha del indicador*).

Éxito: no sucede nada.

Fallo: pierdes tanta **Cordura** como iconos 👹.

2. Elegir Huir o Luchar

Huir: **Tirada de Evitar**. Éxito, la batalla acaba. Fallo, el monstruo hace su daño de combate, y la batalla continúa.

Luchar: **Tirada de Combate**. Usa la habilidad **Pelea** con bonificaciones de *Pelea* y *Combate*. Modificada por el **valor de combate** del monstruo (*abajo a la izquierda del indicador*).

Elige cualquier combinación de armas/hechizos hasta un total de 2 iconos de mano. Las bonificaciones sólo se aplican mientras la cantidad requeridas de manos se dediquen al arma/hechizo.

La dificultad de la tirada es la cantidad de iconos de **Fortaleza** 👹. Los éxitos parciales no tienen ningún efecto.

Éxito: Quédate como trofeo el indicador del monstruo.

Fallo: Pierdes tanta Resistencia como iconos 👹. Vuelve al paso *Elegir Huir* o *Luchar*.

Lanzamiento de Hechizos

Paga el **coste en Cordura** del hechizo y haz una **Tirada de Hechizo**.

Usa la habilidad **Saber** aplicando bonificaciones de habilidad de *Saber* y *Hechizo*. Modificada por el **modificador al lanzamiento** del hechizo. Si la tirada falla el hechizo no tiene éxito.

Los hechizos que haya que *reponer* (por ejemplo en cada ronda de combate en la Batalla Final) dejan de funcionar y hay que lanzarlos de nuevo.

Aptitudes Especiales de los Monstruos

Abrumador X: Aunque un investigador derrote a este monstruo, perderá también X Resistencia (esto no se aplica si falla su tirada de Combate).

Emboscada: Una vez empezado el combate el investigador no puede huir.

Espeluznante X: Aunque un investigador pase una tirada de Horror, pierde X Cordura (esto no se aplica si falla su tirada de Horror).

Escurridizo: **Modificador de Percepción en verde**. Los investigadores no tienen que luchar con este monstruo o huir de él cuando abandonen su espacio o acaben el movimiento en él. Para iniciar el combate el investigador primero tiene que tener éxito en una tirada de Evitar (fallar acaba el movimiento).

Interminable: El monstruo no puede ser reclamado como trofeo, sino que se devuelve a la reserva de monstruos cuando es derrotado.

Inmunidad física/mágica: Las Armas o Hechizos que dan bonificaciones Físicas/Mágicas (según sea aplicable) no dan ninguna bonificación. Otras aptitudes no se ven afectadas.

Resistencia física/mágica: Las Armas o Hechizos que dan bonificaciones Físicas/Mágicas (según sea aplicable) sólo dan la mitad de la bonificación (redondeando hacia arriba). Otras aptitudes no son afectadas.

Estado del Investigador

Cordura y Resistencia

Nunca se pueden exceder la Resistencia o Cordura máximas indicadas en la hoja de investigador.

Si la Cordura o la Resistencia llegan alguna vez a 0:

Elige y descarta la mitad de los objetos (se incluyen todos los Objetos Comunes, Objetos Únicos, Objetos de Exhibición, Hechizos, Revólver del

Comisario y Coche Patrulla) y la mitad de las **Pistas** (redondeando hacia abajo); todos los **Anticipos**.

Devuelve la Cordura y la Resistencia a un mínimo de 1.

Alternativamente, roba una carta de **Herida** y devuelve la Resistencia a su valor máximo (si la Resistencia estaba a 0) o roba una carta de **Locura** y devuelve la Cordura a su valor máximo (si la cordura estaba a 0).

En Arkham: Si es Cordura, ve inmediatamente al Manicomio de Arkham. Si es Resistencia, ve al Hospital de Santa María. En ese turno no tienes encuentros.

En Otro Mundo: El jugador está *Perdido en el tiempo y el espacio*.

Si la Cordura y la Resistencia son ambas reducidas a 0 al mismo tiempo, o alguno de los dos máximos se ve reducido a 0, el jugador es devorado.

Arrestado

Mueve el indicador del investigador a la **Cárcel** en la **Comisaría**. Pierdes la mitad del dinero (redondeando hacia abajo) y estás *rezagado*.

En el próximo turno sólo puedes levantar tu indicador y ponerlo en la Comisaría.

Excluido

Un jugador **excluido** de un barrio puede entrar en sus zonas de calle durante su movimiento pero *no* en sus localizaciones, a menos que la localización tenga un Portal abierto, o como resultado de acciones efectuadas en otras fases (por ejemplo, volver de estar *Perdido en el tiempo y el espacio*, arrestado, enviado al Manicomio, etc.).

Si no quedan cartas de Excluido para el barrio apropiado, tómalas de otro investigador. Todas las cartas de Excluido se descartan cuando sube el nivel de Terror.

Beneficios / Detrimentos

Si otro jugador ya tiene un Beneficio que se te ha indicado tomar, *puedes* tomarlo. Si es un Detrimento, *debes* tomarlo.

Bendecido / Maldito

Sólo se puede tener una de las dos a la vez. Si un investigador *Bendecido* es *Maldito*, se descarta la *Bendición* y viceversa.

Estados

Las cartas de Estado empiezan la partida boca abajo y se activan cuando están boca arriba. Una carta de estado que se *agota* se gira horizontalmente. Las cartas de estado agotadas se reponen durante la fase de Mantenimiento de la forma normal.

Rezagado

Pon el indicador del investigador de lado; no puede mover ni recibe puntos de movimiento.

Devorado

Descarta todas las cartas excepto los trofeos no gastados aún, roba al azar un nuevo investigador y prepáralo como si empezase la partida.

Perdido en el Tiempo y el Espacio

Mueve a la casilla *Perdido en el Tiempo y el espacio*. El investigador está *rezagado*. En el próximo turno sólo puedes levantar tu indicador. En el turno siguiente puedes mover a cualquier localización o zona de calle de Arkham, *Dunwich*, o de *Kingsport*, excepto a las localizaciones de *Kingsport Head*.

Retirar Investigadores

Si un jugador tiene 2+ cartas de Herida/Locura, puede **retirar** voluntariamente su investigador perdiendo un turno completo y preparando otro (como si hubiera sido **Devorado**).

Tareas y Misiones

Las localizaciones se deben visitar en el orden indicado, con el investigador acabando su movimiento (y haciendo el sacrificio indicado al principio de la fase de *Mantenimiento* si así se requiere) y poniendo a continuación una ficha de Pista en la carta para indicar que se ha completado un paso.

Una vez se han completado todos los pasos, se recibe la recompensa o se activa el Efecto y se devuelve la carta a la caja.

El Horror de Dunwich

Si en el medidor del Horror de Dunwich hay 3 fichas del **Horror de Dunwich**, toma el indicador del Horror de Dunwich y ponlo en Sentinel Hill.

Si un investigador **combate la criatura**, baraja el mazo del Horror de Dunwich y roba una carta para determinar las habilidades de la criatura durante la duración del combate.

Si la criatura es derrotada, retira las fichas del Horror de Dunwich del tablero, y el investigador puede buscar en los mazos de Objetos Comunes, Objetos Únicos, Habilidades, Hechizos o Aliados una carta cualquiera a su elección y quedársela.

Límite de Monstruos y las Afueras

Límite de Monstruos

La máxima cantidad de monstruos en Arkham (incluyendo el Cielo, pero *no otras ciudades*) **es el número de jugadores +3** (excepto si el nivel de terror es 10). Si añadir otro monstruo causaría que el número de monstruos estuviera por encima del límite de monstruos, pon el monstruo en la casilla de las **Afueras**.

Los monstruos semilla no cuentan para el límite de monstruos, nunca van a las Afueras, y nunca pueden ser reclamados como trofeos de monstruo.

Cuando los monstruos en las Afueras excedan de 8 menos el número de jugadores, devuelve todos los monstruos de las Afueras a la reserva y aumenta el nivel de terror en 1. Continúa añadiendo los monstruos tomados de la reserva a las Afueras si es aplicable.

El Medidor de Terror

Por cada punto que suba el nivel de terror, **devuelve a la caja una carta de Aliado que no haya sido reclamada elegida al azar** (si queda alguna). También:

Si el nivel de terror llega a 3 , cierra el Almacén. Los jugadores y monstruos en su interior se mueven al Barrio Fluvial.
Si el nivel de terror llega a 6 , cierra la Tienda de Curiosidades. Los jugadores y monstruos en su interior se mueven al Barrio Norte.
Si el nivel de terror llega a 9 , cierra La vieja tienda de magia. Los jugadores y monstruos en su interior se mueven a la Periferia.
Si el nivel de terror llega a 10 , el límite de monstruos se ignora; añade una ficha de perdición al medidor de perdición. Si vuelve a subir (por ejemplo, por causa de una carta de Mitos) añade una ficha de perdición al medidor de perdición por cada nivel que aumente.

¡El Primigenio despierta!

Cuando se dé alguna de las circunstancias siguientes, se pasa *inmediatamente a la Batalla Final*:

El Medidor de Perdición está lleno.	
Hay demasiados portales abiertos:	
1-2 jugadores: 8 Portales	5-6 jugadores: 6 Portales
3-4 jugadores: 7 Portales	7-8 jugadores: 5 Portales
Se abre un nuevo Portal y no quedan Indicadores de Portal.	
Hay que robar un monstruo y no queda ninguno en la reserva.	
El nivel de terror es 10 y el número de monstruos en Arkham es el <i>doble</i> del límite de monstruos normal.	

Batalla Final

En primer lugar, rellena el Medidor de Perdición con fichas de perdición. Todos los jugadores *Perdidos en el tiempo y el espacio* son *devorados* y eliminados. Los supervivientes deben luchar contra el Primigenio. Descarta cualesquiera cartas de *Mitos* activas. Una vez haya empezado la batalla final, los jugadores ya no reciben dinero de los Anticipos ni han de tirar por los Préstamos Bancarios. Descarta también cualquier hoja de Heraldó/Guardián, si estás usando alguna.

Variante de Batalla Épica: mezcla las 8 cartas rojas de **Batalla Épica**, a continuación mezcla las 8 cartas verdes de Batalla Épica y ponlas encima para formar el mazo de Batalla Épica. Mezcla por separado las 3 cartas de **Designios del Primigenio**.

Después de la fase de *Mantenimiento* de cada ronda de combate roba una carta del mazo y sigue sus instrucciones en el orden escrito. A continuación empieza una nueva ronda de combate.

Cada ronda de combate:

Mantenimiento. Cada jugador que aún esté vivo puede reponer sus cartas, usar aptitudes de personaje, ajustar reguladores de habilidad e intercambiar equipo con otros jugadores. El indicador de jugador inicial se pasa hacia la izquierda.

Ataque. Cada jugador que aún esté vivo, empezando por el jugador inicial, puede hacer una *Tirada de Combate* contra el Primigenio, usando como modificador el Valor de Combate del Primigenio.

Los jugadores tienen que obtener una cantidad total de éxitos igual al número de jugadores (incluyendo a los jugadores eliminados) para quitar una ficha de perdición. Los éxitos no gastados se guardan de una ronda a la siguiente. Cuando se quita la última ficha de perdición, los jugadores ganan.

Ataque del primigenio. El Primigenio ataca a cada jugador por turno usando el ataque indicado en su hoja. Cualquier jugador cuya Resistencia o Cordura sea reducida a 0 es eliminado. Si todos los investigadores son eliminados, los jugadores pierden. En caso contrario, se empieza una nueva ronda.

Victoria

Condiciones de Victoria

Cerrando los Portales: Un jugador cierra el último Portal del tablero y los jugadores tienen tantos **Trofeos de Portal** (incluyendo el Portal que se acaba de cerrar, pero no los trofeos que se han gastado) como el número de jugadores o más.

Sellando los Portales: hay 6 o más Símbolos Arcanos en el tablero.

Expulsando al Primigenio: El Primigenio es derrotado.

Hijo Predilecto de Arkham

El jugador con más trofeos de Portal. (En caso de empate, el que tenga más trofeos de monstruo). Puntuación: ver página 12 del reglamento básico y *página 8 del reglamento de El Horror de Dunwich*.

Miscelánea / Aclaraciones

La expresión *en Arkham* en las cartas, en el reglamento o en esta hoja de referencia se refiere también a las localizaciones y zonas de Dunwich y Kingsport a menos que específicamente se indique de otra forma.

Aliados, Agotados: Un aliado *agotado* aún proporciona sus bonificaciones, pero las aptitudes que requieran agotarlo no se pueden usar.

Aptitudes de los Monstruos: Si un investigador falla una tirada contra un **Ángel Descarnado** mientras está en Otro Mundo, vuelve a Arkham con un indicador de Explorado. La aptitud especial del **Chthonian** no afecta a los jugadores en Otros Mundos.

Aptitudes Especiales de Localizaciones: Si en una localización hay un Portal abierto, la aptitud especial de la localización no se puede usar.

Cartas de Mitos: El Comisario no está sujeto a la carta *Se declara el toque de queda*. Las cartas que afectan a monstruos en la Universidad de Miskatonic no afectan a los engendrados por la carta *Experimento Terrible*.

Cartas Especiales: Cada jugador puede tener como máximo a la vez una carta de Anticipo, Préstamo Bancario, Pertenciaia al Crepúsculo de Plata y Bendición/Maldición.

Descartar cartas: Las cartas se devuelven boca abajo al fondo de sus mazos.

Iconos del tablero: Los iconos de las localizaciones indican a los jugadores el resultado probable de visitar esa localización. Si el icono tiene el color *invertido* hay un método garantizado de obtener ese objeto en la localización.

Intercambio: Los jugadores que estén en la misma zona pueden intercambiar dinero, Objetos Comunes, Objetos Únicos y Hechizos en cualquier momento *excepto* durante el combate. Hacer un intercambio no acaba el movimiento.

Objetos Especiales: No es necesario usar en combate el *Látigo* y la *Cruz* para beneficiarse de sus aptitudes especiales.

Portales y Monstruos: Si *aparece un portal* en una localización en la que hay un jugador, es absorbido por el portal y queda *rezagado*. Si *aparece un portal* y *un monstruo* el portal aparece primero (añade una ficha de perdición) y ambos permanecen sobre el tablero. Si sólo *aparece un monstruo*, se devuelve a la reserva si no es derrotado y tomado como trofeo.

Problemas de simultaneidad: Los jugadores deciden el orden; si no se ponen de acuerdo, elige el jugador inicial.

Trofeos: Cuando se gastan, devuelve los trofeos de monstruo a la reserva y devuelve los trofeos de Portal al fondo de la pila de portales. Usa la Resistencia *modificada* cuando gastes trofeos de portales.