



RISE^{OF} MYTHS

CTHULHU

REGLAMENTO

APRENDE
A JUGAR



ÍNDICE

COMPONENTES 3

RESUMEN 4

INTRODUCCIÓN 6

Los Personajes principales 6

ZONA DE JUEGO 6

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA 7

Elección de Personajes y localización 7

Preparación del mazo de Exploración 7

Preparación de la Reserva de Enemigos,
mazo de Eventos y otras cartas 7

Preparación de los Personajes 7

LAS FASES DEL JUEGO 8

Fase de Exploración 8

Movimiento 8

Colocación de cartas de Exploración 8

Encuentros y Portales 9

Encuentros 9

Portales 9

Progreso de la exploración 10

Fase de Encuentros 10

Encuentros de combate 10

Preparación del combate 10

Rondas y turnos 11

Mantenimiento 11

Pasos adicionales en la primera ronda 11

Al inicio de cada ronda 11

Turno de los Personajes 12

Cartas de Personaje 12

Reglas generales

sobre efectos de cartas 13

Realizar acciones disponibles 14

Finalizar turno 18

Turno de los Enemigos 18

Iniciativa 19

Vida 19

Protección 19

Secuencias 19

Finalización de turno y ronda 20

Finalización del Encuentro de Combate 20

Recompensas 20

Encuentros de evento 21

Evento de combate 21

Otros eventos 22

Encuentros de Tienda 22

Servicios adicionales 22

PROGRESIÓN DE PERSONAJE 22

Puntos de Progreso y su uso 22

Bazar 23

NÚMERO DE PERSONAJES 24

Modo para 1 Personaje 24

Modo para 3 Personajes 24

OTROS CONCEPTOS Y

REGLAS ADICIONALES 24

Reglas de oro 24

Cordura: Cuero y Psicosis 24

Derrota por Cordura 25

Puntos de Vida: Sano y Herido 25

Estados 25

Vulnerabilidad 25

Debilidad 25

Aturdimiento 25

Prisión 25

Sangrado 25

Estados y Fin de turno 26

Efectos especiales 27

Recuperar 27

Sacrificio 27

Presagio 27

Descarga y Recarga 27

Golpe de Gracia 27

Consumible 27

Moneda del Destino 28

Modificadores de dificultad 28

Aumentar la dificultad 28

Reducir la dificultad 28

VICTORIA Y DERROTA 28

Victoria 28

Derrota 28

PRIMIGENIOS 29

Cthulhu (Arkham) 29

Componentes 29

Objetivo 30

Preparación 30

Instrucciones adicionales 30

Condiciones de victoria y derrota 30

El Horror de Dunwich (Dunwich) 31

Componentes 31

Objetivo 31

Preparación 31

Instrucciones adicionales 31

Condiciones de victoria y derrota 31

Dagón e Hidra (Innsmouth) 32

Componentes 32

Objetivo 32

Preparación 32

Instrucciones adicionales 32

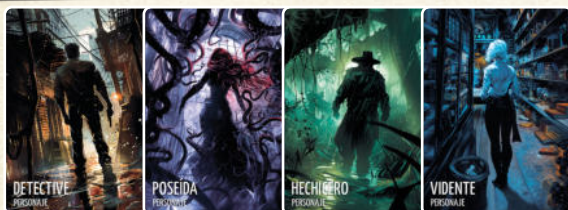
Condiciones de victoria y derrota 33

CRÉDITOS 33

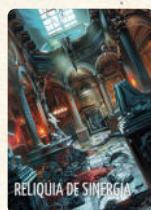
GLOSARIO 34

ICONOGRAFÍA Y PROGRESO 36

COMPONENTES



4 Personajes con
65 cartas cada uno



20 Cartas de
Evento



14 Cartas de
Exploración



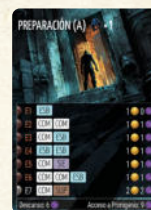
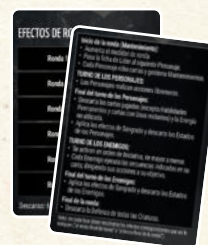
1 Tablero de Primigenio
(Cthulhu e Hidra)



1 Tablero de Primigenio
(El Horror de Dunwich y Dagón)



1 Carta de Tienda
/ Mejoras



3 Cartas de
Preparación de
Combate



2 Cartas de
bonificaciones
para 1/3
Personajes



3 Diales de Vida
y Cordura



1 Dial de ronda



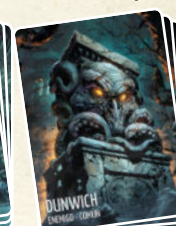
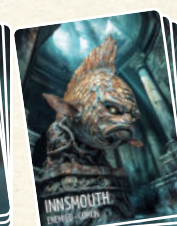
10 Cartas
de Cthulhu



17 Cartas de
El Horror de Dunwich



16 Cartas de
Dagón e Hidra



84 Cartas de Enemigo



Fichas de Debilidad
9 de 1/2 y 3 de 3/5



Fichas de Prisión
8 de 1/2 y 3 de 3/5



Fichas de Aturrido
8 de 1/2 y 3 de 3/5



Ficha de
Líder



Fichas de Moneda: 13 monedas de 1,
6 monedas de 5 y 4 monedas de 10



Fichas de Puntos de Progreso
3 de 1/2 y 3 de 3/5



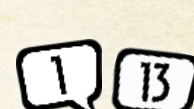
Fichas de Defensa
17 de 1/2 y 11 de 3/5



Fichas de Munición
4 de 1/2 y 1 de 3/5



1 Ficha de
Moneda del Destino



13 Fichas de
Exploración



Fichas de Personaje
6 por cada uno



Fichas de Vida
36 de 1/2 y 9 de 3/5



Fichas de Energía
9 de 1/2 y 6 de 3/5



Ficha de
Grupo



4 cubitos
verdes

RESUMEN

Este resumen te guiará a través de la preparación y el desarrollo de una partida, ideal para nuevos jugadores o como recordatorio.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elección de Personajes y localización:

- * Decide a qué **Primigenio** te enfrentarás, lo que determina la localización del combate (Cthulhu en Arkham, El Horror de Dunwich en Dunwich y Dagón e Hidra en Innsmouth).
- * Selecciona los **Personajes**, hasta un máximo de tres por partida.

2. Preparación del mazo de Exploración:

- * Baraja las 13 **cartas de Exploración** iniciales, reservando la carta del **Primigenio**.
- * Revela 1 carta Inicial y coloca la **Ficha de Grupo** en cualquiera de sus iconos de **Encuentro** (Combate, Evento o Tienda).
- * Las 12 cartas restantes forman el **mazo de Exploración**.

3. Configuración de Enemigos y otros mazos:

- * Según la localización elegida, crea una **reserva de cartas de Enemigos** para cada Nivel de Poder: Comunes, Esbirros, Siervos, Superiores, Élite y Primigenio, el enemigo final de la localización.
- * Dispón el **mazo de Eventos**, la **carta de Tienda**, la **carta de Efectos de Ronda** y la **carta de Preparación de Combate**. Esta última detalla la configuración de los Encuentros y sus Recompensas según el número de Personajes y los Encuentros superados.

4. Preparación de Personajes:

- * Cada **Personaje** organiza sus componentes: 12 **cartas de Rareza Inicial** (sin emblema), 1 **carta de Reliquia de Clase** (que indica la Vida y Cordura iniciales del Personaje) y Fichas.
- * Configura los **mazos de robo** y **pilas de descarte** de los Personajes.
- * Coloca los **diales de Vida** y **Cordura** en el valor inicial que indica su Reliquia de Clase.
- * Aplica **mejoras** si el Personaje tiene **Puntos de Progreso** acumulados de partidas anteriores.



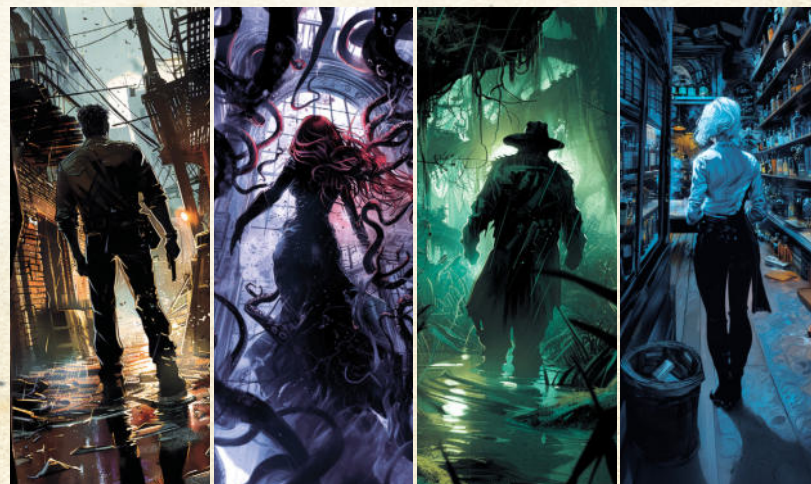
CÓMO SE JUEGA

La partida se desarrolla en dos fases principales: la **Fase de Exploración** y la **Fase de Encuentros**.

1. Fase de Exploración

En esta fase, los Personajes se desplazan por un mapa dinámico formado por **cartas de Exploración**:

- * **Movimiento y colocación de cartas:** los Personajes se mueven libremente por los caminos. Para cruzar un **icono de conexión** en el límite de una carta, se revela una nueva carta de Exploración que debe conectarse con un icono del mismo color. Si no es posible una conexión válida tras revelar la primera carta, roba cartas del mazo de Exploración hasta encontrar una que permita una conexión válida. A continuación, cada Personaje pierde **1 punto de Cordura**.
- * **Encuentros:** las **cartas de Exploración** presentan **Encuentros** de tres tipos: **Combate**, **Evento** y **Tienda**. Al interactuar con uno, se coloca la siguiente **Ficha de Exploración numerada** (desde el 1) sobre el icono. Se pueden cruzar **Encuentros** ya marcados con 1 Ficha de Exploración, pero esto conlleva una pérdida de **1 punto de Cordura** para todos los Personajes cada vez.
- * **Portales:** permiten a los Personajes moverse a otros Portales revelados sin Coste o desplazarse a **Fichas de Exploración** del mapa, perdiendo cada Personaje **1 punto de Cordura**.
- * **Progreso de la Exploración:**
 - Al acumular **6 Puntos de Progreso** a través de los Encuentros, cada Personaje gana 5 puntos de Recuperación para distribuir entre Vida y/o Cordura.
 - Al acumular **9 Puntos de Progreso**, la carta de Exploración del **Primigenio** se revela y se conecta al mapa. A partir de este momento, los Personajes pueden enfrentarse a él.
 - La partida termina en **derrota** si, tras colocar la Ficha de Exploración número 13, no se puede interactuar con el Primigenio.



2. Fase de Encuentros (Combate)

Los Encuentros de Combate son el corazón del juego, donde los Personajes se enfrentan a diferentes tipos de Enemigos.

* Preparación del Combate:

- La **carta de Preparación de Combate** indica qué Enemigos aparecen (según el número de Fichas de Exploración colocadas) y las Recompensas de **Monedas, Puntos de Progreso y nuevas cartas**.
- Los Enemigos se ordenan por **Iniciativa** (valor más alto primero, de izquierda a derecha).
- Se les asigna **Fichas de Vida** igual al valor indicado en su esquina superior izquierda.

* **Rondas y Turnos:** el Combate se desarrolla en rondas, cada una con un **Mantenimiento**, un **turno de los Personajes** y un **turno de los Enemigos**. Utiliza el dial de ronda para llevar la cuenta. Durante los Combates contra Primigenios, se ignoran los efectos de ronda generales.

• Mantenimiento (Inicio de Ronda):

- » A excepción de la primera ronda, el Personaje elegido como Líder al inicio del combate pasa la Ficha al Personaje a su izquierda.
- » Cada Personaje roba 6 cartas (5 si hay tres Personajes) de su mazo de robo (si se acaba, se baraja la pila de descartes para volver a generarlo).
- » Se indican los objetivos de los Enemigos, utilizando las Fichas de Personaje, y se aplican los efectos "al inicio de la ronda" y el mantenimiento de las cartas de Clase.

• Turno de los Personajes:

- » Los Personajes realizan acciones usando cartas de su mano o en juego.
- » Acciones disponibles:
 - » Ganar Energía: descarta cartas de la mano para obtener Energía, que se usa para jugar otras cartas. La cantidad de Energía que una carta otorga al ser descartada se indica en la parte superior izquierda, modificada si tiene el icono con una llama azul.
 - » Jugar cartas: paga el Coste de Energía indicada en la parte superior izquierda para jugarla. Los tipos de cartas son: Ataque, Defensa, y Habilidad. Las Habilidades Permanentes o con Usos se mantienen en juego.
- Se puede jugar 1 carta para otro Personaje una vez por turno, lo que hace que el receptor pierda 1 punto de Cordura. Las cartas Cooperativas no aplican estos requisitos adicionales.

- » Cargar/Utilizar Reliquias de Sinergia: una vez por turno 1 Personaje puede descartar 1 carta para cargar con su Energía su Reliquia de Sinergia. Una vez cargada al límite requerido, se puede activar una vez por combate. Si otros Personajes también tienen sus Reliquias de Sinergia cargadas, se activa un efecto de sinergia adicional (marcado con ⚡).

- » Fin de turno: los Personajes aplican sus efectos "al final del turno". Las cartas jugadas (excepto Habilidades Permanentes y cartas con Usos) y toda la Energía (excepto la cargada en la Reliquia de Sinergia) se descartan. Los Personajes aplican sus Estados de Sangrado y descartan todos sus Estados.

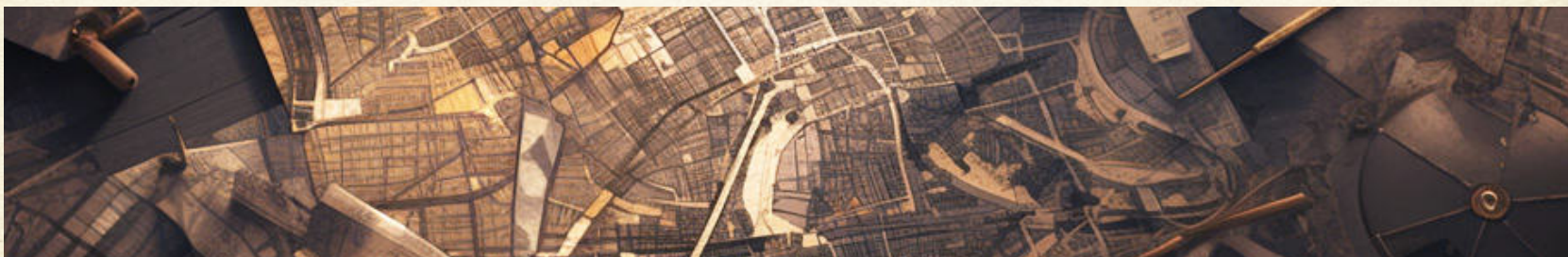
• Turno de los Enemigos:

- » Los Enemigos se activan en orden de Iniciativa (el valor más alto primero).
- » Realizan sus secuencias de acciones (Ataque, Defensa y efectos adicionales) en función de la ronda actual. Tras la ronda 3, las secuencias se reinician desde la columna 1, y se aplican los efectos indicados en la carta de Efectos de Ronda.
- » Cada Enemigo tendrá uno o varios Personajes como objetivo según criterios de prioridad (mayor/menor Vida o Cordura, Líder actual/próximo y último en atacarle). El objetivo se actualiza al inicio de cada ronda y de nuevo justo antes de su activación.
- » Fin de turno: los Enemigos aplican sus efectos "al final del turno". A continuación, aplican sus Estados de Sangrado y descartan todos sus Estados.

- **Fin de turno:** la Defensa no utilizada de todas las Criaturas se descarta.

* Fin de Combate y Recompensas:

- **Victoria:** se logra al derrotar a todos los Enemigos (reducir su Vida a 0) antes del final de la ronda 6 y sin que ningún Personaje sea derrotado. Algunos Primigenios tienen condiciones de victoria específicas.
- **Derrota:** se produce si algún Personaje llega a 0 Puntos de Vida, si un Personaje llega a 0 puntos de Cordura y quedan Enemigos al final del turno o si los Enemigos no son derrotados al final de la ronda 6.
- **Recompensas:** tras una victoria, se aplican efectos finales, las cartas de Acción regresan a los mazos de los Personajes y reciben **Monedas, Puntos de Progreso y nuevas cartas**.
- **Fin de partida:** los **Puntos de Progreso** se acumulan en el medidor individual de cada Personaje para usarlos en futuras partidas.



INTRODUCCIÓN

Rise of Myths: Cthulhu es un juego cooperativo de construcción de mazos diseñado para 1 a 3 jugadores, ambientado en un mundo inspirado en las obras de H.P. Lovecraft y sus colaboradores.

En cada partida, los jugadores avanzan explorando hasta llegar a una confrontación final contra el Primigenio que han elegido. Aunque los Personajes no logren alcanzar su objetivo en el primer intento, irán obteniendo mejoras que podrán usar en partidas posteriores, lo que les permitirá avanzar cada vez más. Este estilo de juego se conoce como "roguelite".

Existe contenido adicional para el juego que incluye nuevos Personajes, Localizaciones y Enemigos. A menos que se especifique lo contrario, todos los Personajes pueden combinarse libremente en cualquier partida de *Rise of Myths: Cthulhu*.

LOS PERSONAJES PRINCIPALES



DETECTIVE



POSEÍDA



HECHICERO



VIDENTE

LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SE APLICAN PARA PARTIDAS DE 2 PERSONAJES. LOS CAMBIOS PARA JUGAR EN SOLITARIO O CON 3 PERSONAJES SE ENCUENTRAN DETALLADAS EN LA PÁGINA 24.

ZONA DE JUEGO



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. ELECCIÓN DE PERSONAJES Y LOCALIZACIÓN

Al inicio de la partida, elige contra qué Primigenio te enfrentarás. Cada uno tiene una localización asociada. A continuación, elige los Personajes con los que vais a jugar. Cada partida puede tener hasta un máximo de 3 Personajes.

2. PREPARACIÓN DEL MAZO DE EXPLORACIÓN

Aparta la carta del Primigenio. Baraja las 13 cartas de Exploración iniciales y revela una de ellas al azar. Coloca la Ficha de Grupo (que representa a los Personajes) en cualquiera de los iconos de Encuentro de la carta (ver *Encuentros en la página 9*) y deja las 12 cartas de Exploración restantes a un lado del área de juego, formando el mazo de Exploración.



3. PREPARACIÓN DE LA RESERVA DE ENEMIGOS, MAZO DE EVENTOS Y OTRAS CARTAS

Crea una reserva de cartas para cada Nivel de Enemigo en función de la localización escogida, incluyendo al Primigenio, el enemigo final de esta localización. Coloca en el área de juego el mazo de Eventos, la carta de Tienda y la carta de Preparación de Combate, que detalla la configuración de los Encuentros de Combate y sus Recompensas según la cantidad de Personajes y los Encuentros superados.



4. PREPARACIÓN DE LOS PERSONAJES

Cada Personaje prepara sus componentes iniciales, incluyendo sus **12 cartas de Rareza Inicial** (ver *Rareza de Cartas en la página 21*), 1 carta de **Reliquia de Clase** y sus **Fichas de Personaje**. Prepara el espacio para cada Personaje, incluyendo su mazo de robo, una zona para su pila de descartes y su zona de cartas de Acción. Coloca también los diales de Vida y Cordura en el valor indicado en la Reliquia de Clase de cada Personaje. Por último, aplica las mejoras disponibles para cada Personaje según los Puntos de Progreso de los Personajes escogidos, si los tienen (ver *Puntos de Progreso y su uso en la página 22*).



LAS FASES DEL JUEGO

FASE DE EXPLORACIÓN

MOVIMIENTO
COLOCACIÓN DE CARTAS DE EXPLORACIÓN

*



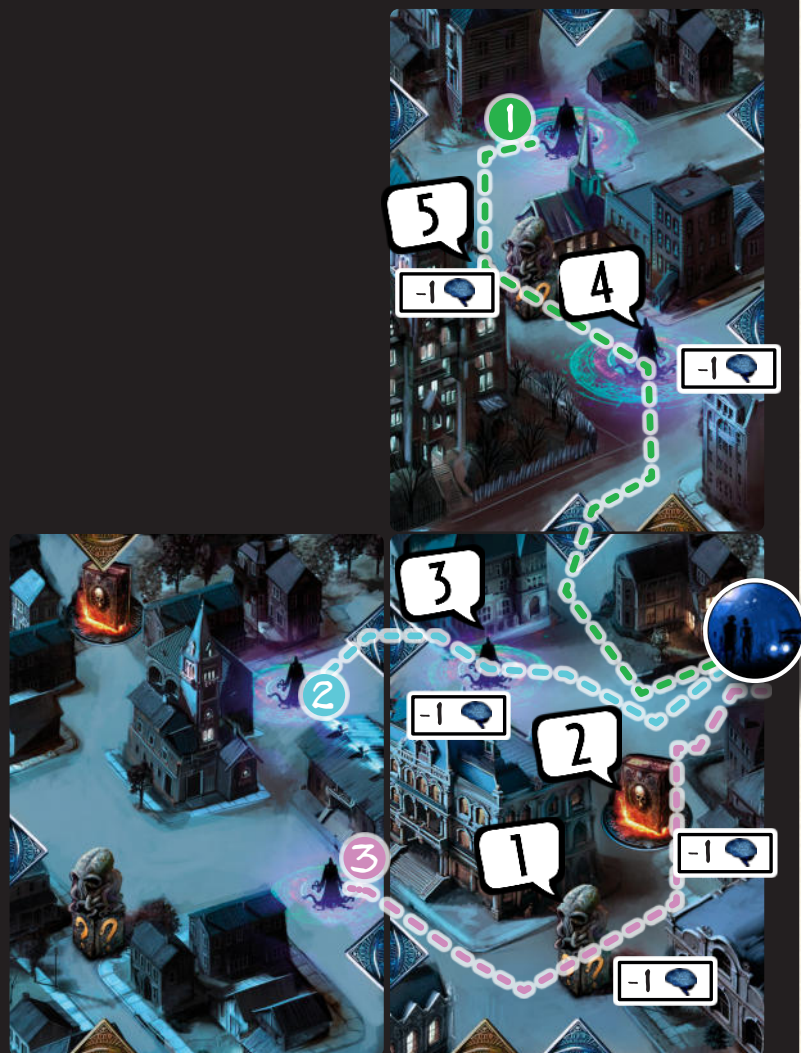
Los Personajes deciden continuar explorando por el lado derecho de la carta de Exploración 1, por lo que revelan una carta del mazo de Exploración.

OPCIÓN 1

OPCIÓN 2

2

Siguiendo con el ejemplo anterior, los Personajes no han podido revelar ninguna carta de Exploración nueva ya que no quedan disponibles, por lo que deben volver sobre sus pasos. Anteriormente habían revelado una carta justo encima de la carta donde se encuentran ahora y otra a la izquierda:



1

2

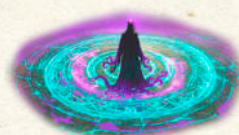
3

ENCUENTROS Y PORTALES

Existen dos elementos con los que interactuar en las cartas de Exploración: los Encuentros y los Portales.

ENCUENTROS

Los Personajes deben interactuar con los Encuentros para superarlos. Los hay de tres tipos:



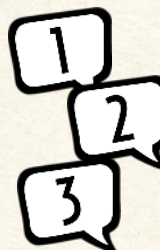
COMBATE



EVENTO



TIENDA



Al interactuar con un Encuentro, coloca la siguiente **Ficha de Exploración** (empezando por la que muestra el número 1) sobre el icono de Encuentro. Los Personajes pueden atravesar Encuentros que ya tengan una Ficha de Exploración sin repetirlo, pero todos los Personajes perderán 1 punto de Cordura cada vez que lo hagan (ver *Cordura: Cuervo y Psicosis* en la página 24).

PORTALES

Los Personajes pueden atravesar Portales sin añadir ninguna Ficha de Exploración. Al hacerlo, pueden elegir entre:



- * Cruzarlos sin efectos adicionales.
- * Desplazarse a una Ficha de Exploración en cualquier parte del mapa, perdiendo cada uno 1 punto de Cordura (ver *Cordura: Cuervo y Psicosis* en la página 24).
- * Moverse a otro Portal ya revelado sin ningún Coste adicional.

Si vuelven a una Ficha de Exploración usando un Portal, cada Personaje solo perderá 1 punto de Cordura, aunque el recorrido haya transcurrido a través de varias Fichas de Exploración.



PROGRESO DE LA EXPLORACIÓN

Al alcanzar 6 Puntos de Progreso obtenidos a través de los Encuentros (ver *Recompensa en Monedas y Puntos de Progreso en la página 21*), cada Personaje obtiene 5 puntos de Recuperación que puede distribuir inmediatamente para recuperar Vida y/o Cordura, sin exceder sus máximos iniciales (cada punto de Recuperación equivale a 1 punto de Vida o Cordura). Los puntos de Recuperación no utilizados inmediatamente se pierden.

Al alcanzar 9 Puntos de Progreso, revela la carta del Primigenio, que dejaste a un lado al inicio de la partida, y conéctala a la carta de Exploración donde se encuentren los Personajes. Si la conexión no es posible, conéctala a cualquier otra carta de Exploración que lo permita.

A partir de este momento, los Personajes pueden interactuar con el icono central de la carta del Primigenio para enfrentarse a él. Al iniciar el enfrentamiento, retira todas las cartas de Exploración del juego.



Aunque el enfrentamiento con el Primigenio no es obligatorio de inmediato, una vez colocada la Ficha de Exploración número 13 en la partida, solo quedará disponible la opción de enfrentarse al Primigenio. Si los Personajes no pueden interactuar con él después de completar el Encuentro número 13, la partida termina en derrota (ver *Derrota en la página 28*).



FASE DE ENCUENTROS

Los Encuentros se dividen en tres tipos: Combate, Evento y Tienda (ver *Encuentros de Evento y Encuentros de Tienda en la página 21-22*).

ENCUENTROS DE COMBATE

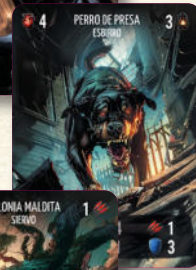
Durante los Encuentros de Combate, los Personajes se enfrentan a diversos Enemigos organizados por Nivel de Poder: Comunes, Esbirros, Siervos, Superiores, Élite, y finalmente, los Primigenios, los cuales representan el mayor desafío y se encuentran al final de la localización.



+ PODER -



COMÚN



ESBIRRO



SIERVO



SUPERIOR



ÉLITE



PRIMIGENIO

PREPARACIÓN DEL COMBATE

La carta de Preparación de Combate indica el Nivel de Poder y el número de Enemigos que deben añadirse al mazo de Enemigos para este Encuentro. Baraja el mazo de Enemigos y revélalos.

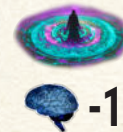
Si necesitas añadir un Enemigo y la reserva de Enemigos de ese Nivel de Poder se ha agotado, toma las cartas de Enemigos de ese Nivel de Poder ya descartadas de Combates anteriores, mézclalas y forma de nuevo su reserva.

RONDAS Y TURNOS

EFFECTOS DE RONDA

Ronda 1	
Ronda 2	
Ronda 3	
Ronda 4	Común
Ronda 5	-1
Ronda 6	Esbirro

Descanso: 6 Acceso a Primigenio: 9



Durante los Combates contra los Primigenios, ignora estos efectos adicionales.

TURNO: un turno es el espacio de juego que engloba todas las acciones disponibles para los Personajes o los Enemigos.

RONDA: una ronda es el espacio de juego que engloba un Mantenimiento, un turno de los Personajes y un turno de los Enemigos.

MANTENIMIENTO

PASOS ADICIONALES EN LA PRIMERA RONDA

Cada Personaje prepara su mazo mezclando sus cartas de Acción y creando un único mazo de robo. Elige qué Personaje empieza como Líder del Combate en curso y entrégale la Ficha de Líder.

AL INICIO DE CADA RONDA

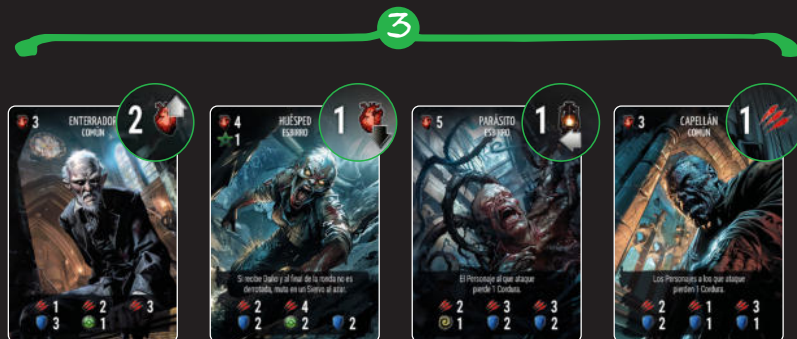
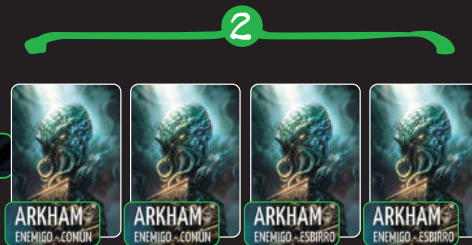
A excepción de la primera ronda, el Líder pasa la Ficha de Líder al Personaje a su izquierda.

Cada Personaje roba 6 cartas de su mazo de robo. Si el mazo de robo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes y forma un nuevo mazo de robo para continuar robando hasta completar las 6 cartas.

Asigna a cada Enemigo sus objetivos iniciales colocando las Fichas de Personaje sobre su carta (ver *Objetivo en la página 19*).

A continuación, resuelve todos los efectos que se activen "al inicio de la ronda". Después, cada Personaje realiza el Mantenimiento de sus cartas de Clase que así lo indiquen.

Algunas cartas con Mantenimiento pueden requerir o permitir que el Personaje gaste recursos como Vida, Cordura o Energía (ver *Otros conceptos y reglas adicionales en la página 24*).



PERSONAJES: protagonistas de la historia, cuyas acciones son controladas por los jugadores.

ENEMIGOS: Primigenios y sus acólitos, que buscan impedir el avance de los Personajes.

CRATURAS: tanto los Personajes como los Enemigos se consideran Criaturas.

TURNO DE LOS PERSONAJES

Una vez finalizado el Mantenimiento, los Personajes aplican sus efectos que se indiquen con "al inicio del turno". A continuación, se activan jugando cartas en el orden que prefieran.



Mientras un Personaje esté activo, puede llevar a cabo acciones utilizando sus cartas de Personaje, que se dividen entre las de Clase y las de Acción.

CARTAS DE PERSONAJE

>> CARTAS DE CLASE



- 1 Nombre de la carta.
- 2 Cantidad Máxima e Inicial de Vida del Personaje.
- 3 Cantidad Máxima e Inicial de Cordura del Personaje.
- 4 Personaje asociado.
 - * Cada carta de Personaje tiene un reverso con una ilustración única que representa a su Personaje correspondiente.
 - * En el anverso, cada Personaje está representado con un color diferente en el marco de sus cartas.
- 5 Descripción del efecto aplicable.

Las cartas de Clase se clasifican en dos categorías:

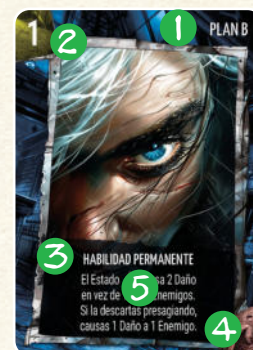
RELIQUIA DE CLASE: cada Personaje cuenta con una reliquia que ofrece efectos únicos. Además, la Reliquia de Clase indica los valores iniciales de Vida y Cordura del Personaje.

OBJETOS DE CLASE: son objetos que aportan beneficios al Personaje y pueden ser adquiridos como mejoras durante la preparación de la partida o en la Tienda. Sólo uno puede estar en uso durante una partida.

>> CARTAS DE ACCIÓN

Son las cartas que los Personajes tienen disponibles para jugar desde su mano durante su turno.

Las cartas de Acción se dividen en tres tipos principales: cartas de Ataque, cartas de Defensa y cartas de Habilidad.



- 1 Nombre de la carta.
- 2 Color identificativo y cantidad de Energía necesaria para ser jugada o cantidad de Energía ganada al ser descartada para obtener Energía.
- 3 Tipo.
- 4 Rareza.
- 5 Efectos.

mazo de robo pila de descartes.

> CARTAS DE ATAQUE

Su color identificativo es el rojo. Su uso principal es realizar un Ataque (🔪) para causar Daño a los Enemigos y reducir su Vida (❤️) hasta derrotarlos. Cuando se juega una carta de Ataque, a menos que se indique lo contrario, solo puede aplicarse a un único Enemigo que será el objetivo. Si el Ataque reduce la Vida de un Enemigo a 0, éste es derrotado y su carta se descarta de la zona de juego, aplicando cualquier efecto adicional que se indique. El Daño que exceda de la Vida del Enemigo no puede ser utilizado para atacar a otros Enemigos.



Existen cartas de Ataque Cuerpo a Cuerpo (CC) y de Ataque con Arma:

CUERPO A CUERPO. Las cartas de Ataque Cuerpo a Cuerpo (CC) no tienen efectos adicionales.

ATAQUE CON ARMA. Este tipo de cartas pueden tener un límite de Usos (ver más adelante) o requerir Munición para ser jugadas (ver Descarga y Recarga en la página 27).

> CARTAS DE DEFENSA



Su color identificativo es el azul. Su uso principal es acumular Defensa (🛡️) para reducir el efecto de los Ataques de los Enemigos hacia el Personaje.

Cuando se juega una carta de Defensa, el Personaje que recibe el efecto añade a su reserva el valor indicado en Fichas de Defensa (🛡️). Cuando un personaje reciba un Ataque, primero debe reducir el valor del Ataque utilizando su Defensa disponible. Si no hay suficiente Defensa, recibe Daño igual a la cantidad no defendida. *Para más detalles sobre el funcionamiento de los Ataques Enemigos, consulta el turno de los Enemigos en la página 18.*

toda Defensa no utilizada es descartada.



> CARTAS DE HABILIDAD



Su color identificativo es el amarillo. Su uso principal es proporcionar beneficios a los Personajes o causar perjuicios a los Enemigos. Estas cartas pueden tener efectos variados.

HABILIDAD PERMANENTE. Al jugar una carta de Habilidad Permanente, esta permanece en juego hasta que deba ser descartada. Las Habilidades Permanentes siguen aplicando sus efectos en las siguientes rondas sin ningún Coste adicional. Aplicarlos en rondas sucesivas no se considera que sea jugar la carta de nuevo.

> CARTAS DE ATAQUE / DEFENSA



La Vidente tiene activa su Habilidad Permanente Afinar Predicción, que le permite, una vez por turno, intentar un nuevo Presagio después de fallar el primero. Al cumplirse la condición necesaria (fallar un Presagio), puede usar esta Habilidad para aplicar el efecto e intentar un segundo Presagio. En este caso, deberá aplicar primero cualquier efecto de su primer intento antes de proceder con el segundo.

Su color identificativo es el morado. Algunas cartas pertenecen a más de un tipo. Si algún efecto requiere comprobar el tipo de una carta, se considera que es de ambos tipos.

> CARTAS CON USOS

Pueden ser de cualquier tipo y no están identificadas con ningún color en concreto. Si la carta especifica un número de Usos, se colocan sobre ella tantas Fichas de Uso como indique la carta al jugarla. Este tipo de cartas no exige aplicar sus efectos al ser jugada. Durante el turno de los Personajes mientras la carta con Usos esté en juego, el jugador puede decidir si activa su efecto, descartando una Ficha de Uso. El efecto solo puede aplicarse una vez por turno. Una vez todas las Fichas de Uso sean descartadas, descarta también la carta.

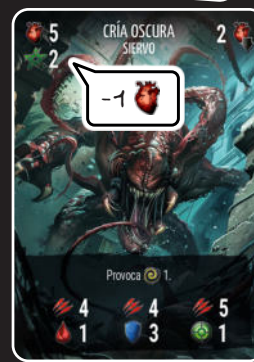
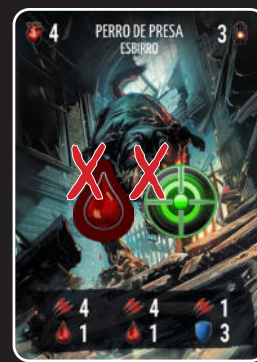
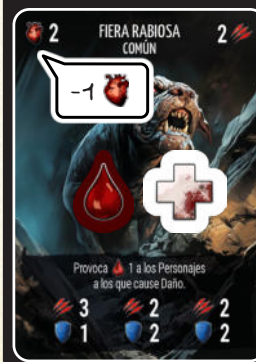


REGLAS GENERALES SOBRE EFECTOS DE CARTAS

1. A menos que se indique lo contrario, los efectos de las cartas de Ataque solo se aplican al objetivo seleccionado.
2. Si la carta no especifica un objetivo, el Personaje elige contra quién aplicar cada efecto.

El Hechicero juega la carta Concentrar Dolor, que le permite descartar Estados de 1 Enemigo y causar 1 Daño por cada Estado descartado.

En la partida hay 3 Enemigos, 2 de los cuales tienen Estados aplicados. El Hechicero utiliza Concentrar Dolor para descartar los 2 Estados del Perro de Presa. Al no ser esta una carta de Ataque y no tener limitaciones en su descripción, el Hechicero puede elegir cómo distribuir el Daño entre los Enemigos a su conveniencia. Así pues, decide causar 1 Daño a la Fiera Rabiosa y otro a la Cría Oscura.



REALIZAR ACCIONES DISPONIBLES

Durante sus activaciones, los Personajes pueden ejecutar acciones usando las cartas disponibles en su mano o aquellas que ya estén en juego durante el Combate actual.

El Personaje activo puede realizar acciones hasta que decida intercambiar su activación con otro Personaje (ver *Intercambiar activación en la página 18*) volviendo a activarse más adelante durante el turno, o hasta que opte por no realizar más acciones en ese turno. Si un Personaje no tiene acciones disponibles, debe intercambiar su activación de inmediato con otro Personaje, quien pasará a ser el nuevo Personaje activo. Este proceso continúa hasta que ningún Personaje pueda o desee realizar más acciones, momento en el cual el turno de los Personajes finaliza.

Las acciones disponibles para un Personaje durante su turno son:

>> 1. GANAR ENERGÍA



Para poder jugar cartas, los Personajes deben primero ganar la Energía necesaria, descartando cartas de su mano. El Personaje activo puede descartar tantas cartas como desee de su mano y acumular la Energía total de todas ellas. Tras descartar cartas para ganar Energía, el Personaje activo las deja bocarriba al lado de su pila de descartes para poder ver la Energía ganada con ellas durante su turno. Al terminar el turno de los Personajes se añaden a la pila de descartes.



Como regla general, la cantidad de Energía que un Personaje gana al descartar una carta de su mano es la misma que la indicada en la parte superior izquierda de la misma

1. Sin embargo, las cartas que incluyen el icono (🔥) ven modificada la cantidad que otorgan por el valor indicado.

Si algún efecto adicional otorga Energía, añade la cantidad necesaria de Fichas de Energía a la reserva.

El juego no permite tener valores por debajo de 0, con lo que el mínimo de Energía que se puede ganar de una carta es 0 (ver Reglas de Oro en la página 24).



El Detective tiene en su mano la carta *Investigación*. Si la utiliza para ganar Energía, obtendrá Energía 2 (1 de su Coste y 1 debido al modificador +1 🔥) que podrá utilizar para jugar otras cartas durante este turno. Por otro lado, si la juega pagando su Coste de 1, podrá devolver a su mano 1 carta de su pila de descartes, lo que no incluye cartas que haya jugado o descartado durante la ronda en curso. Al finalizar su turno, haya sido utilizada para ganar Energía o haya sido o no jugada, la carta se añadirá a la pila de descartes del Personaje.



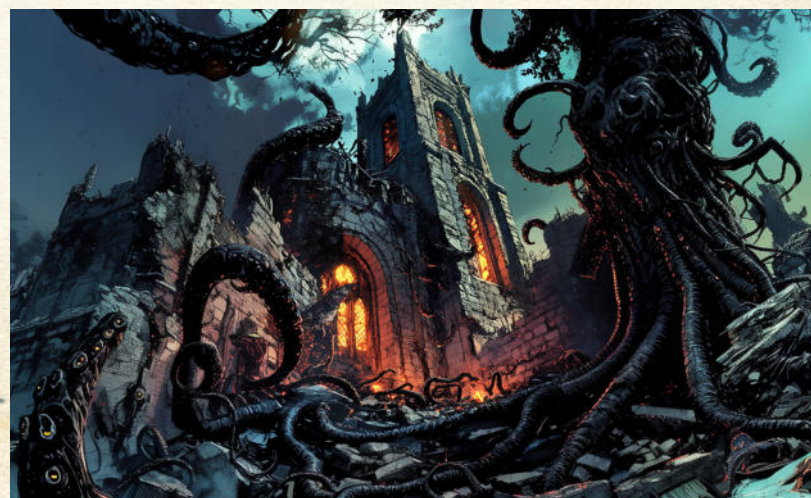
>> 2. JUGAR CARTA

Los Personajes pueden jugar cartas tanto para sí mismos como para otro Personaje pagando su Coste en Energía. Al jugar una carta aplica sus efectos, de arriba a abajo, uno por uno. Si alguno de ellos desencadenara algún otro efecto (como finalizar el combate al derrotar al último Enemigo), aplícalo, y acto seguido, continúa con los efectos de la carta jugada, **incluso si el combate hubiera terminado**.

> JUGAR CARTAS PARA USO PROPIO

El Personaje activo puede jugar tantas cartas de su mano como desee, siempre que tenga suficiente Energía para cubrir su Coste. Por cada carta jugada, se reduce la cantidad de Energía disponible en función de su Coste.

El Personaje puede elegir el orden en el que juega las cartas, pero debe aplicar todos los efectos de una carta antes de intercambiar su activación con otro Personaje (ver *Intercambiar activación en la página 18*) o de jugar otra carta.



> JUGAR CARTAS PARA OTRO PERSONAJE

Un Personaje activo puede jugar hasta 1 carta para otro Personaje durante su turno. El Coste en Energía de la carta jugada debe ser cubierto utilizando la Energía del Personaje activo.

Cuando un Personaje juega una carta para otro, se aplican los siguientes cambios:

- * El efecto de la carta se aplica de forma completa y estricta al otro Personaje, incluso si esto implica efectos negativos.
- * El Personaje que recibe los efectos de la carta pierde 1 punto de Cordura.

EXCEPCIÓN: si la carta jugada tiene el efecto **Cooperativa**, no se aplica la reducción de Cordura del Personaje que recibe el efecto. Además, no cuenta para el límite de 1 carta jugada a otro Personaje por turno.

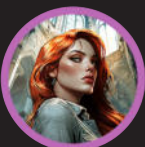
Si el Personaje que recibe el efecto no puede cumplir alguno de los requisitos de la carta, como por ejemplo no poder Descargar Munición, la carta no puede jugarse de esta manera.

La Poseída y la Vidente están enfrentándose a varios Enemigos y todos tienen como objetivo a la Vidente (ver Objetivo en la página 19). Para evitar que su compañera reciba Daño, la Poseída decide jugar la carta Ahuyentar para la Vidente, que le otorga 2.

Como consecuencia, la Vidente pierde 1 punto de Cordura (1). Una vez que la Energía es pagada y la Cordura es reducida, la carta Ahuyentar aplica sus efectos sobre la Vidente, que gana 2 y le da la opción de recuperar 1 punto de Cordura (1), pudiendo terminar con la misma cantidad de Cordura que tenía antes de que la Poseída jugara la carta.



-1
+2
+1



El Detective juega la carta Aliado Intocable para otro Personaje. Como esta carta tiene el efecto Cooperativa, no requiere que el Personaje receptor pierda Cordura. Además, tampoco cuenta para su límite de 1 carta por turno que puede ser jugada para otro Personaje.

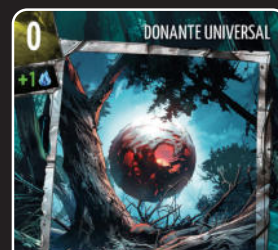
El Personaje que recibe el efecto también añade 1 punto de Defensa, obteniendo un total de 3 puntos de Defensa de la carta.



Cooperativa.
Defensa 2.
Añades Defensa 1 si has recibido el efecto de otro Personaje.

> ELECCIÓN DE EFECTO

Algunas cartas permiten al Personaje escoger entre varios efectos disponibles. Una vez el Personaje ha escogido, solo el efecto seleccionado se aplica, mientras que los desechados se ignoran.



Tus cartas de Ataque CC con el efecto Sacrificio provocan 1.



ATAQUE CC | DEFENSA

- 2 Elige: Ataque 3 o Defensa 3.
3 Elige: Sacrificio 1 o pierdes 1 Cordura.

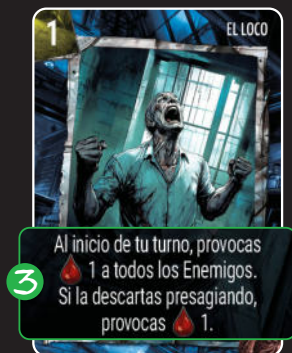
El Hechicero tiene activa la carta de Habilidad Permanente Donante Universal, la cual añade un efecto adicional al jugar cartas de Ataque CC que incluyan el efecto Sacrificio 1. Durante su turno, juega la carta Hematominas, que le permite elegir entre dos efectos diferentes (Ataque 3 o Defensa 3 2 y Sacrificio 1 o pierdes 1 Cordura 3). Si el Hechicero eligió Ataque 3 y a continuación elige el efecto Sacrificio 1 3, Donante Universal se activa y añade su efecto a la carta. Sin embargo, si decide usar el efecto pierdes 1 Cordura 3, el efecto de Donante Universal no podría aplicarse.

> ORDEN DE PRIORIDAD DE LOS EFECTOS

Algunos efectos especifican la condición "al inicio del turno" o "al final del turno". Estos efectos se aplican solo durante el turno de la Criatura (Personaje o Enemigo) que genera el efecto y no en cada uno de los turnos. Cualquier efecto que no incluya "al inicio" o "al final" en su descripción debe aplicarse durante el turno de la Criatura activa. Los efectos "al inicio de la ronda" se aplican durante el Mantenimiento, mientras que los efectos "al final de la ronda" se aplican al finalizar el turno de los Enemigos.

Cuando varios efectos de "al inicio" o "al final" coinciden en el mismo momento, sigue esta prioridad para resolverlos:

1. Efectos sin indicación específica en la carta que se aplican durante la ronda, tales como los efectos de algunos Primigenios, como las Maldiciones y la Protección de los Enemigos.
2. Efectos indicados "al inicio de la ronda".
3. Efectos indicados "al inicio del turno".
4. Si varios efectos coinciden en alguno de los tres pasos, los jugadores deciden el orden entre ellos.



Así pues los efectos de "al inicio de turno/ronda" suceden en el orden siguiente:

1. En primer lugar se aplicaría la Protección (ver Protección en la página 19) del Profundo Críptido, que ganaría 3 1.
2. En segundo lugar el efecto especial del Profundo Críptido. No obstante, como la Vidente no tiene ningún Estado, no pierde Cordura. Simultáneamente se aplicaría el efecto del Objeto de Clase.
3. Por último, el efecto de "al inicio del turno" de la Habilidad Permanente.

> GANAR, AÑADIR, RETIRAR Y DESCARTAR

GANAR: el efecto se aplica aunque la carta no lo tuviera anteriormente.

Cuando un efecto implique repartir puntos adicionales de Ataque o Defensa, considera estos puntos adicionales como ganados.

AÑADIR: el efecto solo se aplica si la carta ya tenía un efecto del mismo tipo previamente.

RETIRAR: la carta deja de estar disponible durante el resto de la partida en curso.

DESCARTAR: cuando descartes una carta, colócala junto a la pila de descartes; se añadirá a ella al final del turno. En el caso de las Fichas, devuélvelas a la reserva. Si no se indica lo contrario, los efectos de descartar cartas deben aplicarse a cartas en mano.

Si una carta permite que otra gane nuevos efectos, estos se aplican después de resolver todos los efectos propios de la carta que los recibe. Si dicha carta ya poseía un efecto del mismo tipo, los efectos originales y los nuevos se aplican de manera simultánea.

Por otro lado, si una carta añade efectos a otra, estos se aplican simultáneamente junto con los efectos ya modificados de la carta que los recibe.

El Hechicero tiene en juego la Habilidad Permanente Interiorizar, que le permite mejorar sus cartas con el efecto Sacrificio, que ganan **Ataque 1 y Defensa 1**.

Al jugar Llamada de Sangre, que es una carta con el efecto Sacrificio de Ataque 2 y sin Defensa, ésta pasa a ser una carta de Ataque 3, y a continuación, Defensa 1.

Si el efecto de Interiorizar hubiera sido que las cartas con Sacrificio añaden **Ataque 1 y Defensa 1**, Llamada de Sangre solo hubiera podido aplicar el efecto al Ataque, convirtiéndose en una carta de Ataque 3 sin incluir Defensa.



La Vidente utiliza el efecto de la Reliquia de Sinergia *Unaussprechlichen Kulten*, haciendo que todas las cartas ganen un efecto adicional. Este efecto se aplica a todas las cartas que juegue durante el turno.

La Vidente juega la carta *Detectar Peligro* 1, y decide realizar el Presagio (ver Presagio en la página 27). Primero se aplican los efectos del Presagio de la carta 2. Una vez resueltos, se aplican los efectos de la Reliquia de Sinergia, realizando un segundo Presagio 3.



RELIQUIA DE SINERGIA
Tus cartas ganan este Presagio:
 Causas 1 Daño.
 Sin efecto.
3 Pierdes 2 Cordura.



1 DETECTAR PELIGRO
2 DEFENSA PRESAGIO
 Defensa 2.
 Añades Defensa 2.
 Sin efecto.

El Detective juega la carta *Culata Equilibrada*, que Añade Ataque 2 a los Ataques con Arma. Luego, durante el mismo turno, juega la carta *Fuego Rápido*, que le permite elegir entre un Ataque 5 a un solo objetivo o un Ataque 3 contra 2 Enemigos distintos.

Como *Culata Equilibrada* Añade su efecto a los efectos de *Fuego Rápido*, el Detective, puede elegir entre realizar un Ataque 7 a 1 Enemigo o un Ataque 5 contra 2 Enemigos distintos.



0 CULATA EQUILIBRADA
+2

Tus Ataques con Arma añaden Ataque 2 hasta el final de tu turno.



2 FUEGO RÁPIDO

Elige: Ataque 5, o Ataque 3 contra hasta 2 Enemigos.
Descarga 2.

>> 3. CARGAR / UTILIZAR RELIQUIAS DE SINERGIA

> USO DE LA RELIQUIA

> SINERGIA DE RELIQUIAS



8 1 MANUSCRITOS PNAKÓTICOS
2 RELIQUIA DE SINERGIA
 No puedes causar más de 3 Daño.
 Pierdes 2 Cordura.
 Los Enemigos que pretendan atacarte reciben 2 Daño.



9 VOZ DE ALALA
3
3
3
 RELIQUIA DE SINERGIA
 Solo una vez, al causar Daño, también se lo causas a otro Enemigo.
 Pierdes 2 Cordura.
 Golpe de Gracia: recuperas 1 Vida.



7 DE VERMIS MYSTERIS
3
3
 RELIQUIA DE SINERGIA
 Causas 1 Daño a cada Enemigo por cada Estado que tenga. Provocas +2 a los Enemigos con Protección.
 Pierdes 1 Cordura.
 Los Personajes ganan 1 Energía por cada Enemigo derrotado.

>> 4. INTERCAMBIAR ACTIVACIÓN

El Personaje activo puede, en cualquier momento, intercambiar su activación con otro Personaje que aún tenga acciones disponibles, sin Coste alguno. Este intercambio puede realizarse tantas veces como se desee durante el mismo turno.

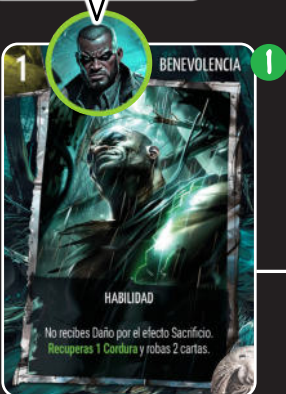
Cuando un Personaje intercambia su activación, se resuelven todos los efectos de las cartas que haya jugado hasta ese momento.

Recuerda: algunas cartas tienen efectos que pueden aplicarse a otras cartas jugadas durante el resto del turno de los Personajes. Aunque un Personaje haya intercambiado su activación, las cartas con efectos continuos o modificadores que afectan al turno completo permanecen activas en el juego, aplicando sus efectos según corresponda.

El Hechicero juega la carta **Benevolencia** ①, que le permite ignorar el efecto **Sacrificio** durante el resto del turno.

A continuación, intercambia su activación con la **Vidente**, que juega una carta y devuelve la activación al Hechicero, que juega la carta **Hoja de Sangre**. Como **Benevolencia** sigue en juego, el Hechicero ignora el efecto de **Sacrificio** de **Hoja de Sangre** ②.

ACTIVACIÓN 1



ACTIVACIÓN 2



ACTIVACIÓN 3



① No recibes Daño por el efecto **Sacrificio**.
Recuperas 1 Cordura y robas 2 cartas.

② Ataque 4.
Provocas 1 Estado.
Sacrificio 1.

FINALIZAR TURNO

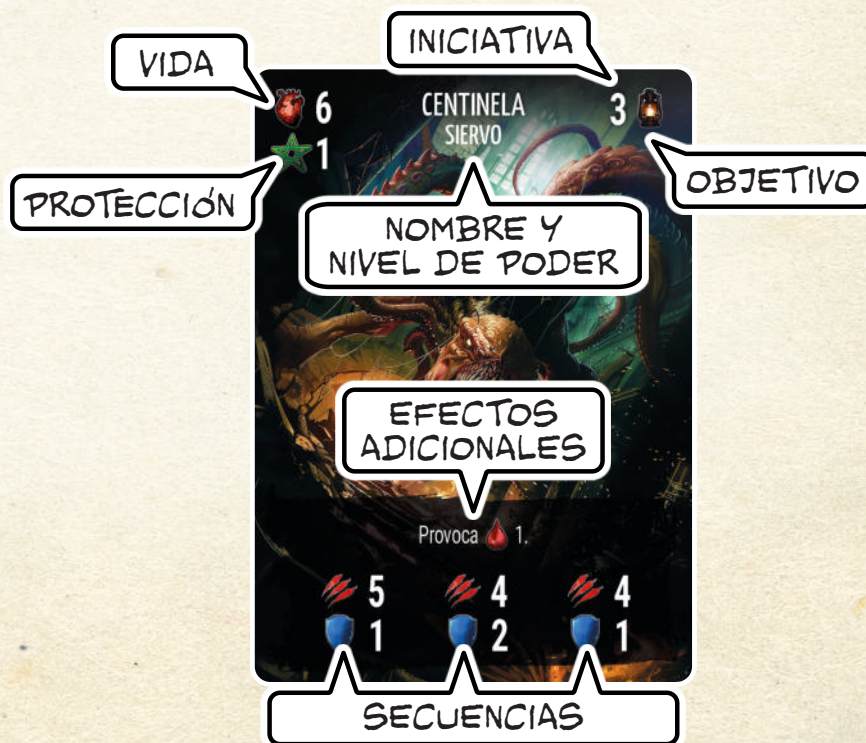
El turno de los Personajes concluye cuando ninguno de ellos tiene acciones disponibles o todos han decidido no realizar más acciones. Al finalizar el turno:

1. Se activan y aplican todos sus efectos que indiquen "al final del turno".
2. Todas las cartas de Acción (jugadas, en la mano o utilizadas para obtener Energía) se descartan y se colocan en la parte superior de la pila de descartes de cada Personaje, excepto las Habilidades Permanentes en juego o aquellas con Usos aún disponibles.
3. Se descarta toda la Energía que tengan a excepción de las cargas acumuladas en la Reliquia de Sinergia.
4. Se aplican los efectos de los Estados de Sangrado (🔴) de los Personajes y, a continuación, **todos descartan el resto de Estados**.

Si un Personaje tiene cartas con efectos que se indican como "durante tu turno", estos efectos pueden aplicarse en cualquier momento mientras esté activo. Sin embargo, un Personaje que ha finalizado su participación en el turno y ya no puede activarse no puede aplicar efectos adicionales hasta su próximo turno.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Durante el turno de los Enemigos, cada uno actúa siguiendo las características y secuencias especificadas en su carta:



INICIATIVA

Los Enemigos se activan en orden de Iniciativa, de mayor a menor, y de izquierda a derecha. Si uno de ellos posee efectos específicos que dependen de actuar primero o último en la Iniciativa y se encuentra en esa posición compartida con otros Enemigos, el efecto se aplica.



VIDA



Valor de Fichas de Vida con las que un Enemigo empieza un Encuentro de Combate. Se reducen al recibir Daño. Cuando un Enemigo pierde toda su Vida, es derrotado y descartado del Combate. Su carta se añade a la pila de descartes de su Nivel de Poder.

PROTECCIÓN



Durante el Mantenimiento, los Enemigos ganan un valor de Defensa igual a su Protección. A todos los efectos, el Enemigo se considera que defiende aunque no tenga valor de Defensa en su secuencia.

SECUENCIAS

Cada Enemigo sigue unas secuencias divididas en columnas que determinan sus acciones y efectos en cada ronda, y que deben cumplirse en el orden indicado. Comenzando desde la izquierda, primero la columna 1, luego la 2 y luego la 3. Las secuencias pueden incluir acciones como Ataques, Defensa y efectos adicionales. Aquí se detallan los tipos de acciones que un Enemigo puede ejecutar:

ATAQUE (🔥): representa el valor de Ataque que el Enemigo utiliza contra su objetivo durante su activación.

DEFENSA (🛡️): indica el valor de Defensa que el Enemigo obtiene al inicio de cada ronda. Igual que con los Personajes, la Defensa debe reducirse a 0 antes de poder causar Daño a un Enemigo con un Ataque. Un Enemigo se considera que defiende, si comienza el mantenimiento con un valor positivo de Defensa, obtenido por secuencias o por otros efectos como la Protección. Al terminar la ronda, la Defensa se descarta.

EFFECTOS ADICIONALES Y ESTADOS: algunos Enemigos pueden provocar Estados en sus secuencias y otros efectos durante su propio turno o en el turno de los Personajes. Salvo que se especifique lo contrario, los efectos se aplican al objetivo en el momento del Ataque. Los efectos descritos en formato de texto (ubicados sobre sus secuencias) se consideran efectos adicionales y se activan de la siguiente manera:

- * Si son Estados: se aplican cada vez que el Enemigo ataca.
- * Si tienen una condición indicada: se activan únicamente cuando dicha condición se cumple.
- * Si no se indica condición alguna: se mantienen activos mientras el Enemigo permanezca en juego.

>> REPETICIÓN DE SECUENCIAS

Si un Enemigo permanece en Combate durante más de 3 rondas, reinicia sus secuencias desde la columna 1. Además, si un Enemigo se incorpora al Combate en una ronda posterior a la primera, se le considera en la ronda actual como si hubiera estado presente desde el inicio.

En la ronda 4 se incorpora un nuevo Enemigo, el Granjero. Una vez colocado según su valor de Iniciativa, ejecutará la secuencia indicada en la columna 1. Del mismo modo, los Enemigos que ya estaban en juego también reinician sus secuencias en la columna 1 al comenzar la ronda 4. Por lo tanto, tanto el Granjero como los demás Enemigos en combate realizarán la secuencia de la columna 1 durante esa ronda.



>> OBJETIVO

Cada Enemigo elige un Personaje específico como objetivo para su Ataque, que se actualiza al inicio de cada ronda, siguiendo una prioridad que se indica mediante el icono de arriba a la derecha de su carta. Los iconos definen los siguientes criterios de prioridad:



- El Personaje con mayor cantidad de Vida.
- El Personaje con menor cantidad de Vida.
- El Personaje con mayor cantidad de Cordura.
- El Personaje con menor cantidad de Cordura.
- El Personaje Líder de la ronda en curso.
- El Personaje que será el Líder en la siguiente ronda.
- El último Personaje en haber atacado a ese Enemigo en la ronda en curso. Si no ha sido atacado aún, su objetivo es el Líder.

En el momento de su activación, el Enemigo dirigirá su Ataque al Personaje que cumple con su prioridad actual, aplicando los efectos detallados en su secuencia.

Para llevar un mejor control de los objetivos de cada Enemigo, coloca una Ficha de Personaje sobre la carta del Enemigo correspondiente, indicando así al Personaje al que pretende atacar en el momento de ser revelado.

En caso de empate entre varios Personajes con el mismo nivel de prioridad, tendrá preferencia el Personaje Líder. Si ninguno de los empatados es el Líder, los jugadores eligen el Personaje que será el objetivo.

Cuando un Enemigo tiene un valor de **Ataque entre corchetes** [3], indica que su Ataque afecta a todos los Personajes en juego, es decir, un Ataque en Área. Se considera que los Ataques en Área pretenden atacar a todos los Personajes a la vez.

RECUERDA: la definición final del objetivo de un Enemigo se determina en el momento exacto de su activación. Esto significa que el objetivo puede variar según las condiciones actuales —como la Vida o la Cordura de los Personajes en ese instante—, lo que puede hacer que el Enemigo ataque a un Personaje distinto del previsto al inicio de la ronda.

Al inicio de la primera ronda todos los Enemigos tienen como objetivo prioritario al Personaje con la mayor cantidad de Vida, que en este momento es el Detective. El Custodio actúa primero y ataca al Detective con un valor de 7. El Detective no tiene Defensa acumulada, por lo que su Vida se reduce de 10 a 3 ①.

Tras este Ataque, el Personaje con más Vida cambia, siendo ahora el Hechicero, que tiene 9 puntos de Vida ②. Esto modifica el objetivo del Enterrador y de la Comadrona, que ahora atacarán al Hechicero en lugar del Detective, de acuerdo con la actualización en la condición de prioridad.

Diagrama de combate que muestra tres cartas de enemigos: Custodio Elite, Enterrador Común y Comadrona Siervo. Cada carta tiene estadísticas de ataque, defensa y vida. Se muestran los cálculos de vida para el Detective y el Hechicero.

Custodio Elite: Ataque 7, Defensa 3, Vida 12. Provoca +1.

Enterrador Común: Ataque 1, Defensa 3, Vida 3.

Comadrona Siervo: Ataque 5, Defensa 1, Vida 6. Alade Ataque 1 de forma permanente cuando otro Enemigo es derrotado.

Cálculos de Vida:

- Detective: $10 - 7 = 3$ ①
- Hechicero: 9 ②

FINALIZACIÓN DE TURNO Y RONDA

Cuando todos los Enemigos han completado sus secuencias, se debe aplicar cualquier efecto que indique "al final del turno". Se aplican los efectos de los Estados de Sangrado () que tengan y, a continuación, **descartan todos sus Estados**. Tras esto, **descarta todas las Fichas de Defensa de todas las Criaturas** y la ronda finaliza.

FINALIZACIÓN DEL ENCUENTRO DE COMBATE

>> CONDICIONES DE FINALIZACIÓN DEL COMBATE

> FRACASO

Si en algún momento la Vida de un Personaje llega a 0, finaliza una ronda y la Cordura de algún Personaje es 0, o termina la ronda 6, la partida finaliza en fracaso. Los Personajes obtienen una Recompensa limitada a los Puntos de Progreso acumulados hasta el Encuentro de Combate en curso, sin incluirlo (ver Puntos de Progreso y su uso en la página 22).

> ÉXITO

Si la Vida de todos los Enemigos llega a 0, el Encuentro de Combate finaliza inmediatamente con éxito. En este caso, no se aplican los efectos de "final de turno/ronda" de cartas o Estados. No obstante, si deben aplicarse el resto de efectos de la carta que haya provocado la derrota del Enemigo. Los combates contra Primigenios tienen sus propias condiciones de fracaso o éxito.

>> PASOS AL FINALIZAR UN ENCUENTRO DE COMBATE CON ÉXITO

> ACTIVACIÓN DE EFECTOS FINALES

Si existen efectos específicos indicados para ser aplicados al final del Encuentro de Combate, se aplican.

> REPOSICIÓN DE CARTAS

Las cartas de Enemigo del Encuentro de Combate se añaden a la pila de descartes en función de su Nivel de Poder. Las cartas de Acción de los Personajes vuelven al mazo de robo del Personaje.

RECOMPENSAS

Los Personajes reciben las Recompensas por el Encuentro de Combate completado, que incluyen normalmente Recompensas de cartas, Monedas y Puntos de Progreso según se indica en la carta de Preparación de Combate.

PREPARACIÓN (A) *2

E1	COM	COM	ESB	2	0	0
E2	COM	ESB	ESB	2	0	1
E3	COM	COM	ESB	2	0	1
E4	ESB	ESB	SIE	2	0	1
E5	ESB	SIE	SIE	2	0	1
E6	COM	ESB	ESB	2	0	1
E7	ESB	ESB	ELI	4	0	2

8 Descanso: 6 9 Acceso a Primigenio: 9

- Primera (A) o segunda (B) mitad de la localización.
- Número de Personajes.
- Número de Encuentro.
- Listado de Enemigos.
- Recompensa en Monedas.
- Recompensa en Puntos de Progreso.
- Nivel de Rareza de la carta obtenida.
- Acceso a Recuperación.
- Acceso a Primigenio.

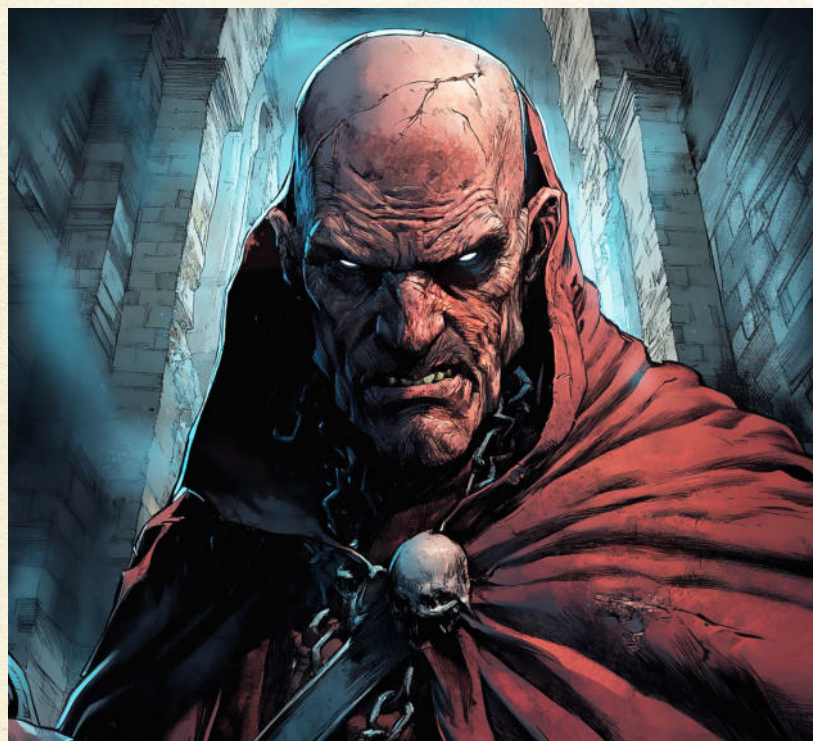
>> RECOMPENSAS DE CARTAS

Tras el Encuentro de Combate, cada Personaje puede añadir 1 carta a su mazo de la Rareza indicada en la carta de Preparación de Combate realizando los siguientes pasos:

- * Cada Personaje revela 3 cartas de la Rareza correspondiente y elige 1 para añadirla a su mazo.
- * Si se muestran cartas duplicadas, revela cartas adicionales hasta que haya 3 cartas diferentes para elegir.
- * Las cartas reveladas no elegidas se devuelven a su mazo y se baraja.

> RAREZA DE CARTAS

Las cartas de Acción de Personaje se clasifican en tres niveles de Rareza indicado en la esquina inferior derecha. De menor a mayor Poder: Inicial (sin emblema), Común (emblema de bronce) e Infrecuente (emblema de plata).



>> RECOMPENSA EN MONEDAS Y PUNTOS DE PROGRESO

Tras el Encuentro de Combate, el Grupo añade a una reserva común la cantidad de Monedas y los Puntos de Progreso indicados en la carta de Preparación de Combate.



Al finalizar un Encuentro de Combate en una partida para 2 Personajes llega el momento de la Recompensa. La carta indica que se recibe 1 carta Infrecuente ①, 4 Monedas ② y 2 Puntos de Progreso ③.



1. Cada Personaje obtiene 1 carta Infrecuente.
2. El Grupo recibe la cantidad indicada de Monedas.
3. El Grupo obtiene la cantidad de Puntos de Progreso indicados (añade todos los Puntos de Progreso a la vez al finalizar la partida como se indica en la sección Puntos de Progreso y su uso en la página 22).

ENCUENTROS DE EVENTO

Durante los Encuentros de Evento, los Personajes deben revelar una carta del mazo de Evento, que se dividen en: Eventos de Combate u Otros Eventos.



EVENTO DE COMBATE

>> PREPARACIÓN Y RESOLUCIÓN

El Evento de Combate se prepara según la cantidad de Fichas de Exploración ya jugadas del mismo modo que si fuera un Encuentro de Combate. Los Personajes deben resolver el Combate inmediatamente, aplicando cualquier otro efecto indicado en la carta.



>> RETOS ADICIONALES

Reto: los Personajes no deben sufrir Daño.



Algunas cartas de Evento de Combate presentan un Reto específico. Estos Retos contienen condiciones especiales de victoria que incluyen Recompensas adicionales o Penalizaciones:

- * **RECOMPENSA (✓):** si el Reto es completado, los Personajes obtienen el efecto positivo indicada en la carta.
- * **PENALIZACIÓN (X):** si el Reto no es completado, se debe aplicar el efecto negativo indicado en la carta.

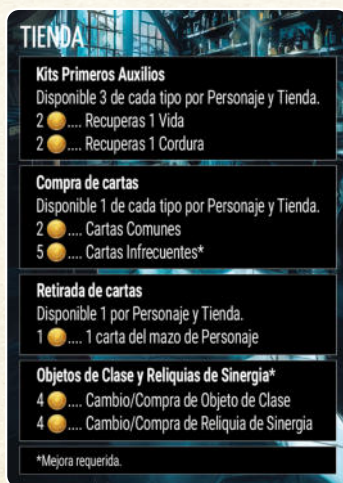
OTROS EVENTOS

Para otros tipos de Eventos, sigue las instrucciones detalladas en la carta de Evento. En ocasiones pueden otorgar Puntos de Progreso (P). Trata esos puntos como si se hubieran obtenido como Recompensa por un Encuentro de Combate.

ENCUENTROS DE TIENDA

En los Encuentros de Tienda, los Personajes tienen la oportunidad de gastar Monedas de su reserva común para beneficiarse de distintos servicios. Cada servicio debe pagarse de forma independiente para cada Personaje. Los servicios iniciales disponibles incluyen:

- * Añadir carta Común (una vez por Tienda y Personaje).
 - El Personaje puede pagar 1 vez para revelar 3 cartas diferentes de nivel Común de su mazo de cartas Comunes disponibles. De estas 3 cartas, el Personaje selecciona 1 y la añade a su mazo. Las otras 2 cartas se devuelven a su mazo y se barajan.
- * Retirar carta (una vez por Tienda y Personaje).
 - El Personaje puede retirar 1 de sus cartas de Acción para el resto de la partida.
- * El Personaje recupera 1 punto de Cordura (hasta 3 veces por Tienda y Personaje).
- * El Personaje recupera 1 punto de Vida (hasta 3 veces por Tienda y Personaje).



> SERVICIOS ADICIONALES

Los Personajes podrán desbloquear servicios adicionales a través de mejoras adquiridas con sus Puntos de Progreso.

PROGRESIÓN DEL PERSONAJE

PUNTOS DE PROGRESO Y SU USO

Además de su uso para desbloquear los puntos de Recuperación y el acceso al Encuentro de Combate con el Primigenio de la localización, los Puntos de Progreso permiten a los Personajes mejorar sus mazos y recursos para afrontar nuevos desafíos durante las partidas. A continuación, se detallan las reglas sobre cómo se ganan y utilizan estos puntos.

Al final de cada partida, el total de Puntos de Progreso acumulados por el Grupo se registra en el medidor individual de cada Personaje participante (ver página 36). **El límite por Personaje son 25 Puntos de Progreso.** Por ejemplo, si el Grupo hubiera obtenido 7 Puntos de Progreso durante una partida, cada uno de sus integrantes añadiría 7 puntos a su medidor.

Al comenzar una nueva partida, los Personajes tienen la oportunidad de utilizar los puntos de su medidor para adquirir mejoras durante esa partida. Sin embargo, los puntos en el medidor no se reducen cuando se adquieren mejoras. En partidas posteriores, los Personajes podrán optar por otras mejoras de acuerdo con los puntos acumulados en su medidor.

Cada mejora es válida únicamente durante la partida en la que se obtiene. Solo puede adquirirse una vez por partida y se aplica exclusivamente al Personaje que la haya obtenido. Los distintos tipos de mejoras y sus costes se presentan en la tabla siguiente.



COSTE EN PUNTOS DE PROGRESO

MEJORAS PARA LA PARTIDA

	1	Vida Máxima e Inicial +1
	4	Vida Máxima e Inicial +2
	1	Cordura Máxima e Inicial +1
	3	Cordura Máxima e Inicial +2
	2	Objeto de Clase aleatorio
	4	Objeto de Clase a elegir
	1	Reliquia de Sinergia aleatoria
	3	Reliquia de Sinergia a elegir
	1	Carta Común aleatoria
	3	Carta Común a elegir (entre 3)
	1	Retirar 1 carta Inicial del mazo
	3	Retirar 2 cartas Iniciales del mazo
	2	Desbloquear cartas Infrecuentes en Tienda*
	2	Desbloquear Objetos de Clase en Tienda
	2	Desbloquear Reliquias de Sinergia en Tienda
	5	Desbloquear Bazar
	2	2 Monedas
	5	4 Monedas

* Disponibles a partir de la primera Recompensa de Infrecuente.

La Vidente completó su primera partida con anterioridad, habiendo superado Encuentros suficientes hasta haber acumulado 7 Puntos de Progreso.

Al inicio de la siguiente partida decide utilizarlos para tener disponibles varias mejoras adicionales que la ayuden a llegar más lejos:

- (1) Vida Máxima e Inicial +1.
- (2) 2 para añadir a su reserva.
- (3) 1 carta Común a elegir (entre 3).
- (1) Retirar 1 carta Inicial.

Si al finalizar la siguiente partida obtiene otros 8 puntos, tendrá hasta 15 puntos para obtener mejoras de cara a la tercera partida. En ella podrá realizar una selección de mejoras totalmente diferente hasta el límite de 15 puntos.

BAZAR

Mediante una de las mejoras disponibles (ver *Puntos de Progreso* y su uso en la página 22), los Personajes pueden obtener acceso al Bazar. Una vez por partida, durante la Fase de Exploración, podrán realizar un Encuentro de Tienda sin necesidad de tener un Encuentro de Tienda. En este Encuentro, cada Personaje podrá adquirir su primer servicio pagando solo la mitad del Coste (redondeando hacia abajo), y no se añadirá ninguna Ficha de Exploración al tablero.



NÚMERO DE PERSONAJES

MODO PARA 1 PERSONAJE

Aplica los siguientes ajustes para las partidas con 1 solo Personaje:

1. CARTA DE BONIFICADORES PARA 1 PERSONAJE: selecciona una de las dos caras de la carta (Empuje Inicial o Largo Recorrido), según las ventajas que prefieras para la partida:

CARA EMPUJE INICIAL: ideal para partidas en las que el Personaje no cuenta con muchas mejoras iniciales, ya que proporciona bonificaciones inmediatas:

- El Personaje obtiene un Objeto de Clase a elección.
- La Vida Inicial/Máxima del Personaje aumenta en 2 puntos.
- El Personaje reemplaza 2 cartas Iniciales por 2 cartas de Rareza Común. Sigue el mismo proceso de Recompensa tras un Combate que en una partida a 2 Personajes.

CARA LARGO RECORRIDO: pensado para partidas con varias mejoras iniciales disponibles, proporcionando beneficios progresivos:

- El Personaje obtiene 1 Objeto de Clase a su elección.
- Los Enemigos de Nivel de Poder Siervo otorgan 1 carta Infrecuente como Recompensa, en lugar de 1 carta Común.

2. PREPARACIÓN DE COMBATE: ajusta el Encuentro de Combate según las combinaciones de Enemigos indicada en la carta de Preparación de Combate para 1 Personaje.

3. MODIFICACIÓN DE EFECTOS DE ESTADO: cualquier efecto que produzca el Estado Aturdimiento (ver Estados en la página 25) provocará Vulnerabilidad en su lugar. Cualquier efecto que normalmente se aplique a Personajes o Enemigos Aturridos se aplicará a los que tengan el Estado de Vulnerabilidad.

MODO PARA 3 PERSONAJES

Aplica los siguientes ajustes para las partidas con 3 Personajes:

1. CARTA DE BONIFICADORES PARA 3 PERSONAJES: selecciona una de las dos caras de la carta (Liderazgo o Hermandad), según las ventajas que prefieras para la partida.

CARA LIDERAZGO: al inicio de cada ronda, el Personaje Líder gana 2 Energía.

CARA HERMANDAD: una vez por localización, los Personajes pueden robar 1 carta adicional durante el Mantenimiento hasta el final del Encuentro de Combate.

2. PREPARACIÓN DE COMBATE: ajusta el Encuentro de Combate según las combinaciones de Enemigos indicada en la carta de Preparación de Combate para 3 Personajes.

3. FASE DE MANTENIMIENTO: cada Personaje **roba 5 cartas** durante el Mantenimiento, en lugar de las 6 habituales.



OTROS CONCEPTOS Y REGLAS ADICIONALES

REGLAS DE ORO

- * **PRIORIDAD DE COMPONENTES:** si el efecto especificado en algún componente del juego contradice lo descrito en este reglamento, prevalece la instrucción del componente.
- * **DESEMPATES:** en situaciones donde se requiera un desempate y las condiciones de ese efecto no se encuentran detalladas en el componente correspondiente, los jugadores pueden decidir el resultado.
- * **REDONDEO:** al repartir efectos o valores que no puedan dividirse en números enteros, siempre se debe redondear hacia abajo.
- * **LÍMITES EN LOS VALORES:** ningún efecto del juego puede reducir un valor por debajo de 0.

La Poseída empieza su turno con Cordura 1 y la Habilidad Permanente Rabia en juego, lo que hace que pase a tener Cordura 0 al inicio de su turno. Durante el mismo, juega Transformación Súbita. Al tener Cordura 0, puede aplicar su Ataque y obtener el Estado Sangrado, pero no perder Cordura, ya que su valor no puede ser inferior a 0.



CORDURA: CUERDO Y PSICOSIS



Los Personajes comienzan la partida con el valor de Cordura indicado en su Reliquia de Clase, modificado por mejoras que lo aumente, si es el caso. Establece ese valor en su dial de Cordura. La Cordura durante esa partida nunca puede superar el valor Inicial.

Si los Personajes pierden o recuperan Cordura, el valor del dial debe modificarse en consecuencia. Mientras los puntos de Cordura de un Personaje sean 6 o más, el Personaje se considera **Cuerdo**, y si son 5 o menos, el Personaje está en **Psicosis**.

DETECTIVE



Cuando el Detective está en Psicosis, tiene un 50% de probabilidades de reducir 2 puntos el Ataque de sus Ataques con Arma al ser jugados. Para determinarlo, lanza la Moneda del Destino. Si obtiene cruz se aplica el penalizador; si obtiene cara, no se aplica ningún efecto adicional.

POSEÍDA



Cuando la Poseída está en Psicosis, todas las cartas que le hagan perder Cordura añaden Ataque 1. Al final de su turno, si continúa en Psicosis, la Poseída pierde 1 punto de Vida. Por ejemplo, si la Poseída entra en Psicosis a mitad de un turno, sus siguientes Ataques que le hagan perder Cordura, añadirán Ataque 1 y al final del turno perderá 1 punto de Vida. Recuerda que los efectos del final del turno **NO** se aplican si todos los Enemigos han sido derrotados. Por lo tanto, incluso si está en Psicosis, la Poseída no perderá Vida al final de un turno si todos los Enemigos han sido derrotados durante el mismo.

HECHICERO



Cuando el Hechicero está en Psicosis, añade 1 al Coste de Energía de su primera carta jugada con el efecto Sacrificio en su turno. Este efecto no aumenta la cantidad de Energía obtenida por esa carta, solo su Coste.

VIDENTE



Mientras la Vidente esté en Psicosis, debe jugar el efecto de Presagio de todas sus cartas y, por cada Presagio que falle, obtiene el Estado Debilidad 1 además de cualquier otro efecto.

DERROTA POR CORDURA

Si al final de una ronda algún Personaje tiene Cordura 0 y quedan Enemigos en juego, la partida termina en derrota. Si al ser derrotado el último Enemigo algún Personaje tuviera Cordura 0, recupera 1 Cordura y la partida continúa.

VIDA: SANO Y HERIDO



Los Personajes comienzan la partida con el valor de Vida indicado en su Reliquia de Clase, modificado por mejoras que lo aumente, si es el caso. Establece ese valor en su dial de Vida. La Vida durante esa partida nunca puede superar el valor Inicial.

Mientras los puntos de Vida de un Personaje sean 6 o más, el Personaje se considera **Sano**, y si son 5 o menos, el Personaje se considera **Herido**. Esto puede influir en el uso de algunas cartas.

Si la Vida de un Personaje llega a 0 es derrotado y la partida finaliza inmediatamente para **todos** los jugadores.

Los Enemigos tienen sus puntos de Vida Máximos indicados en sus cartas. Aumenta o reduce el valor de sus Fichas de Vida en función del Daño recibido o Vida recuperada. Los Enemigos nunca se consideran Heridos, independientemente de su cantidad de puntos de Vida.

Si la Vida de un Enemigo llega a 0, es derrotado y descartado del Combate.

ESTADOS

Algunas cartas pueden provocar Estados. Cuando un Personaje o Enemigo obtenga un Estado, añade a su carta el valor en Fichas indicado en el efecto. **No es necesario causar Daño para provocar un Estado.**

Los Personajes no tienen límite en la cantidad de Estados que pueden acumular. Salvo que se indique lo contrario, un Enemigo no puede tener más de 5 Estados simultáneos.

A continuación, se describen los diferentes tipos de Estados y sus efectos:

VULNERABILIDAD



Si una Criatura tiene Estados de Vulnerabilidad, el siguiente Ataque que reciba aumenta en 1 por cada uno de esos Estados. Una vez aplicado este efecto, todos los Estados de Vulnerabilidad se descartan.

DEBILIDAD



Si una Criatura tiene Estados de Debilidad, el siguiente Ataque que realice se reduce en 1 punto por cada uno de esos Estados. Una vez aplicado este efecto, todos los Estados de Debilidad se descartan.

ATURDIMIENTO



Si la Criatura afectada es un Personaje, al atacar, cada objetivo se seleccionará aleatoriamente entre los disponibles, sin que se repita en caso de ataques a múltiples objetivos. Si la Criatura es un Enemigo, serán los Jugadores quienes decidan los objetivos, sin que se repita en caso de ataques a múltiples objetivos. Un Personaje no puede atacar a otro Personaje, ni un Enemigo a otro Enemigo (a no ser que se especifique lo contrario). Una vez aplicado este efecto, todos los Estados de Aturdimiento se descartan.

PRISIÓN



Si una Criatura tiene Estados de Prisión, antes de realizar su Ataque pierde 1 punto de Vida por cada uno de esos Estados. Una vez aplicado este efecto, todos los Estados de Prisión se descartan. Si la Vida de la Criatura se reduce a 0 por este efecto, queda derrotada y no realiza su Ataque.

SANGRADO



Si una Criatura tiene Estados de Sangrado, al final de su turno pierde 1 punto de Vida por cada uno de esos Estados. A continuación, todos los Estados de Sangrado se descartan.

El Estibador tiene 3 Estados de Sangrado ❶. Solo tiene un tipo de Estado, aunque tenga varios del mismo tipo.
La Lamia tiene 1 Estado de Prisión y otro de Debilidad ❷. Por lo tanto, tiene 2 tipos de Estado diferentes.



ESTADOS Y FIN DE TURNO

Al final de su turno, los Personajes y Enemigos deberán descartar todas las Fichas de Estado que se encuentren sobre su carta, aunque no hayan aplicado su efecto.

Si un Enemigo es derrotado por el Daño causado por un Estado (como Prisión o Sangrado), no se considera que haya sido derrotado por un Personaje.

En ocasiones, algunos efectos dependen de que un Personaje haya causado Daño a un Enemigo. Para estos efectos, solo se considera que un Personaje ha causado Daño si el Daño proviene directamente de una de sus cartas. Esto significa que el Daño causado por un Estado no cuenta como Daño causado por el Personaje.

INMUNIDAD: cuando una Criatura es inmune a un Estado, ningún efecto puede provocarle dicho Estado. Si la inmunidad se adquiere durante el Combate, la Criatura descarta los Estados a los que sea inmune.



El Hechicero se enfrenta al Conector de Almas, y durante su turno le ha provocado el efecto Sangrado en 3 ocasiones. Además, tiene 2 puntos de Energía en su reserva, con los que se dispone a jugar las cartas Conversión del Pantano y Aura de Estados.



Si juega en primer lugar Aura de Estados, la carta solo obtendría un efecto de $\text{🔴} 1$ y $\text{🛡️} 1$, ya que solo hay un tipo de Estado en juego, Sangrado. No obstante, si juega en primer lugar Conversión del Pantano, puede descartar los 3 Estados de Sangrado del Conector y provocar hasta 5 Estados diferentes ❶. Si aprovecha para provocar 1 Estado de cada uno de los tipos (Sangrado, Aturdimiento, Prisión, Vulnerabilidad y Debilidad) y acto seguido juega Aura de Estados, su efecto sería de $\text{🔴} 5$ y $\text{🛡️} 5$ ❷ ya que habrá 5 tipos de Estado diferentes en juego.

EFFECTOS ESPECIALES

A continuación, se detallan varios efectos especiales que pueden ser aplicados en el juego, cada uno con sus propias características y condiciones.



Recuperas 1 Cordura.
Si estás Cuerdo, ganas Defensa 2.



Recuperas 1 Cordura.
Si estás Cuerdo, ganas Defensa 2.



Ataque 2.
Sacrificio 1.



Ataque 2.
Sacrificio 1.



ATAQUE CC
PRESAGIO



ATAQUE CC
PRESAGIO
Ataque 2.
Todos los Presagios se cumplen este turno.
Recibes 1 Daño.

Una vez aplicado el efecto del Presagio, la carta revelada para presagiar se descarta.

Los iconos para cada tipo de Presagio son los siguientes:



ATAQUE



DEFENSA



HABILIDAD

RECUPERAR

Cuando una Criatura recupera puntos de Vida o Cordura, aumentan la cantidad indicada por el efecto. Sin embargo, recuperar nunca puede hacer que los puntos excedan el Máximo actual de Vida o Cordura de la Criatura.

SACRIFICIO

Cuando una carta tiene el efecto Sacrificio X, el Personaje que recibe los efectos de esta carta pierde X puntos de Vida tras aplicar los otros efectos.

Recuerda: una carta de Sacrificio puede reducir los puntos de Vida de un Personaje a 0, lo que puede hacer que la partida termine en derrota, así que ¡ten cuidado!

PRESAGIO

El Presagio permite al Personaje intentar "ver el futuro" antes de que un efecto se aplique. Si, tras aplicar cualquier otro efecto anterior, decides activar el Presagio, revela la siguiente carta de tu mazo de robo (o baraja la pila de descartes y crea un nuevo mazo de robo si está vacío).

- * Si el tipo de carta revelada coincide con el tipo de Presagio, el Presagio se cumple y se aplica el efecto superior (icono a color: .
- * Si la carta revelada no coincide, el Presagio falla y se aplica el efecto inferior (icono en blanco y negro: .

La Vidente juega la carta Premeditación con un Presagio de Ataque y decide activarlo. Revela la carta Balance Táctico (que es de tipo Ataque y Defensa) que coincide con el tipo de Presagio, cumpliéndolo y por tanto, se aplica el efecto superior.



PRESAGIO

Ataque 1.

Añades Ataque 1. Obtienes 1.



ATAQUE CC | DEFENSA
PRESAGIO
Ataque 2 y Defensa 2.
Robas 1 carta.
Sin efecto.

Las cartas de Presagio solo aplican un efecto. Si la carta revelada contiene el tipo indicado, se considera cumplido el Presagio, incluso si posee otros tipos que no forman parte del requisito. Si se revela una carta de Ataque y Defensa, el Presagio se cumple por el tipo Ataque, pero la presencia del tipo Defensa no activa el fallo del Presagio.

DESCARGA Y RECARGA

El Detective empieza cada partida con una reserva limitada de Munición, indicada en su Reliquia de Clase.

La Munición se utiliza para jugar cartas de Ataque con Arma con el efecto Descarga (X), reduciendo la cantidad de Munición en X. Cuando el Detective se queda sin Munición, no puede jugar cartas con el efecto Descarga. Las cartas con Descarga no pueden ser jugadas para otros Personajes.

El efecto Recarga permite añadir Munición a la reserva del Detective. La cantidad recuperada no puede superar la Munición Inicial de la partida. Ignora el efecto Recarga al jugar cartas para otros Personajes.



GOLPE DE GRACIA

El Golpe de Gracia aplica un efecto adicional cuando un Enemigo es derrotado por los efectos de la carta que lo incluye y no puede aplicarse más de una vez por carta jugada, a menos que se indique lo contrario.

CONSUMIBLE

Las cartas con el efecto Consumible solo pueden ser jugadas una vez durante el Encuentro de Combate y no se añaden a la pila de descartes al finalizar el turno tras ser jugadas. Al finalizar el Encuentro de Combate vuelven a formar parte del mazo del Personaje.

MONEDA DEL DESTINO

Algunos Eventos y efectos pueden requerir realizar una prueba de éxito o fracaso. Para ello, utiliza la Moneda del Destino.

CARA



CRUZ

- * **CARA:** Éxito / el efecto se cumple.
- * **CRUZ:** Fallo / el efecto no se cumple.

MODIFICADORES DE DIFICULTAD

Puedes ajustar la dificultad utilizando los modificadores incluidos en este apartado. Cada uno tiene un valor en función de su impacto en el juego, indicado por asteriscos (*). Estos modificadores se eligen al inicio de la partida y se mantienen hasta el final. Las partidas con modificadores que reduzcan la dificultad no otorgan Puntos de Progreso. ¡Atrévete a jugar con la dificultad más alta! Superar el Reto en su nivel Máximo no solo pone a prueba tu ingenio y estrategia, sino que también otorga el mayor reconocimiento y satisfacción. Solo los jugadores más valientes lograrán completar la experiencia en su forma definitiva.

AUMENTAR LA DIFICULTAD

1. **Inmunidad parcial de los Enemigos a Estados (*)**
 - Los Enemigos son inmunes al primer Estado que se les intente provocar en cada turno.
2. **Servicios más caros (*)**
 - El primer servicio en cada interacción con una Tienda o Bazar cuesta 1 🟡 más.
3. **Reducción de cartas para los Personajes (**)**
 - Los Personajes roban una carta menos durante el Mantenimiento.
4. **Menos opciones de mejora (**)**
 - Al ganar una nueva carta solo se revela 1 carta en lugar de 3.
5. **Inmunidad completa de los Enemigos a Estados (***)**
 - Los Enemigos son inmunes a los Estados.

REDUCIR LA DIFICULTAD

1. **Inmunidad de los Personajes a Estados (*)**
 - Los Personajes son inmunes a los Estados.
2. **Servicios más baratos (*)**
 - El primer servicio en cada interacción con una Tienda o Bazar cuesta 1 🟡 menos.
3. **Límite de Daño por Ataque (**)**
 - Los Personajes no pueden recibir más de 4 puntos de Daño por Ataque.
4. **Más opciones de mejora (**)**
 - Al ganar una nueva carta revela 5 cartas en lugar de 3.
5. **Incremento de cartas para los Personajes (***)**
 - Los Personajes roban una carta más durante el Mantenimiento.

VICTORIA Y DERROTA

VICTORIA

La partida se considera ganada si los Personajes logran derrotar al Primigenio en el enfrentamiento final de la localización.

DERROTA

La partida termina en derrota si:

1.
 - Si alguno de los Personajes pierde todos sus puntos de Vida.
2.
 - Si alguno de los Personajes pierde toda su Cordura y, al final de la ronda en curso, aún quedan Enemigos en juego.
 - Si al finalizar la ronda 6 quedan Enemigos en juego.

3.

- Tras colocar la Ficha de Exploración número 13 en un Encuentro, si los Personajes no pueden interactuar acto seguido con el icono de Primigenio.
- Si un Personaje pierde toda su Cordura.

RECUERDA

PRIMIGENIOS

La mayoría de cartas de Primigenio tienen una única secuencia horizontal en lugar de 3 secuencias verticales, como las del resto de Enemigos. Aplica todos los efectos indicados simultáneamente durante su activación.



CTHULHU (ARKHAM)

COMPONENTES

OBJETIVO

Resistir durante 6 rondas de Combate y evitar que el nivel de Amenaza alcance su límite Máximo.

PREPARACIÓN

Coloca 1 cubito en el medidor de Amenaza, comenzando en 1. El límite Máximo dependerá del número de Personajes en juego.

Prepara los mazos de Primigenio y Maldiciones junto al tablero del Primigenio.

Cada carta de Primigenio representa un Enemigo distinto, con un límite Máximo de 4 Estados. Si su Vida llega a 0, descártalo.

Cada carta de Maldición aplica su efecto únicamente durante la ronda en la que se revela.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

MANTENIMIENTO

Al comienzo de las rondas **1, 3 y 5** revela una carta de Maldición y aplica su efecto.

Al comienzo de las rondas **2, 4 y 6** las cartas de Primigenio en juego recuperan toda su Vida.

A continuación, revela cartas de Primigenio hasta que cada Personaje



TABLERO DE PRIMIGENIO

- 1 Nombre.
- 2 Medidor de Amenaza.

- 3 Amenaza Máxima según el número de Personajes.
- 4 Efectos para el Modo Pesadilla (Expansión).



CARTA DE PRIMIGENIO

CARTA DE MALDICIÓN

tenga 2 asignadas. Cada una de esas cartas tendrá como objetivo al Personaje correspondiente.

A partir de la ronda 3, las cartas de Primigenio ganan los efectos del potenciador indicados con el icono **3-6**.

TURNO DE LOS PERSONAJES

Los Personajes pueden atacar libremente a cualquier carta de Primigenio, no solo a aquellas que los tienen como objetivo.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Activa las cartas de Primigenio comenzando por aquellas que tenga asignadas el Personaje Líder y después, continúa en sentido horario. Al final de la ronda, si hay alguna carta de Maldición en juego, retírala. Además, añade al medidor de Amenaza el valor de Amenaza (⚠️) indicado en las cartas de Primigenio que permanezcan en juego.

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

Victoria: si todos los Personajes sobreviven hasta el final de la **ronda 6**, la invocación de Cthulhu quedará anulada y habrán triunfado.

Derrota: si al finalizar cualquier ronda el medidor de Amenaza alcanza el valor Máximo según el número de Personajes o si alguno es derrotado.

EL HORROR DE DUNWICH (DUNWICH)

COMPONENTES



TABLERO DE PRIMIGENIO

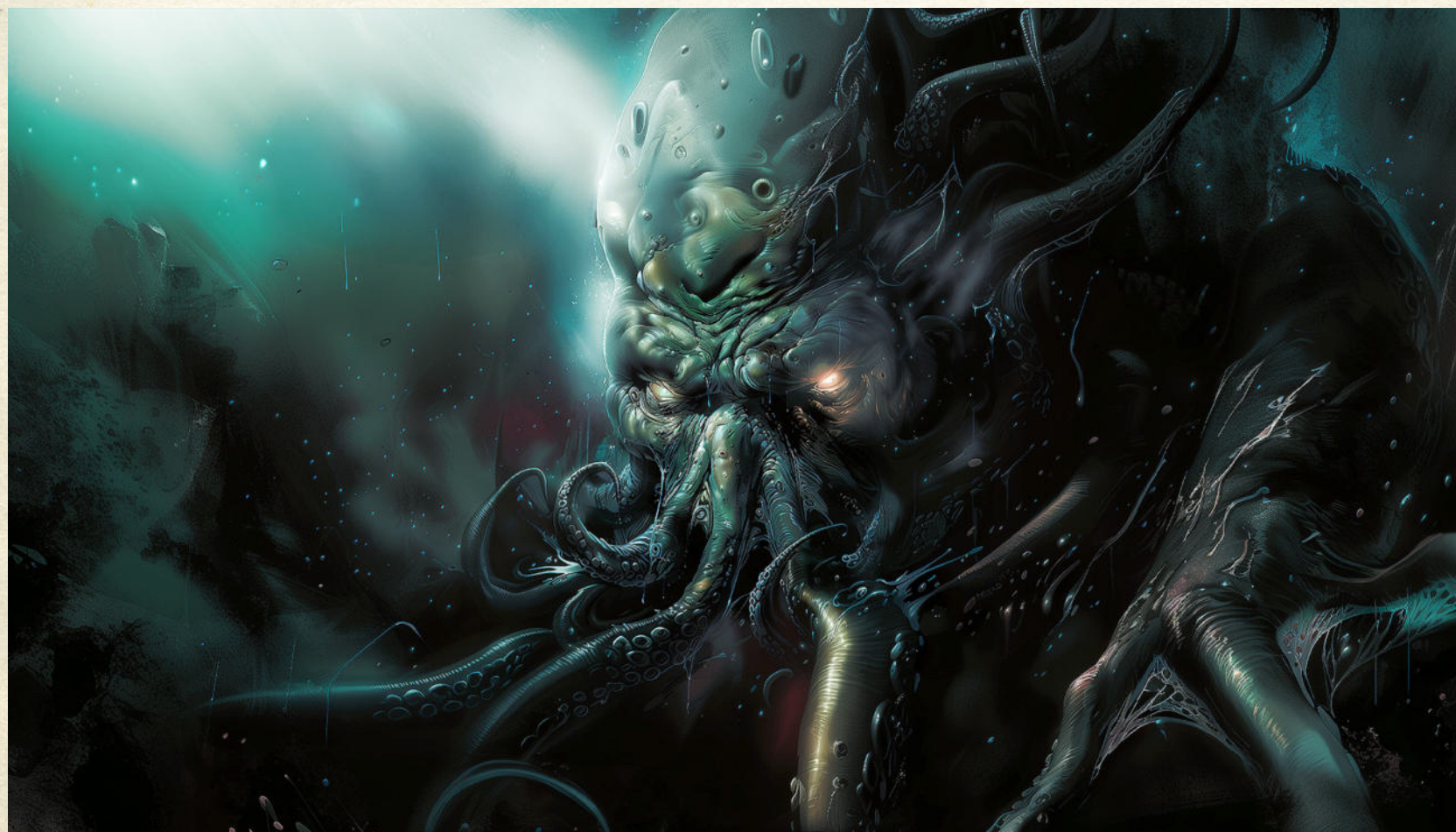
- 1 Nombre.
- 2 Medidor de Vida.
- 3 Vida Máxima según el número de Personajes.
- 4 Efectos para el Modo Pesadilla (Expansión).

OBJETIVO

Derrotar al Horror de Dunwich, en 6 rondas como máximo, con la ayuda de varios sellos que pueden activarse descartando las cartas indicadas.

PREPARACIÓN

Coloca cubitos para marcar la Vida Inicial del Primigenio, determinada



según el número de Personajes en juego.

Prepara los mazos de robo de Sello y de Primigenio, situándolos junto al tablero del Primigenio.

El Horror de Dunwich se considera el único Enemigo y puede recibir hasta un máximo de 4 Estados. Si el Primigenio recibe Estados, sus efectos se aplican por orden de activación de sus cartas siempre que sea posible.

Por ejemplo, si el Primigenio tuviera Debilidad 1, la primera activación de una de sus cartas de Primigenio que ataque esa ronda reduciría su Ataque en 1.

Cualquier Daño recibido (ya sea por superar la Defensa de las cartas de Primigenio, por efectos o por Estados) se resta de la Vida del Primigenio, reflejándolo en el medidor de su tablero.

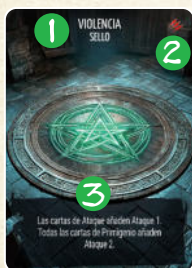
INSTRUCCIONES ADICIONALES

1

MANTENIMIENTO

Una vez que los Personajes han robado sus cartas, pon en juego 1 carta de Primigenio y 2 cartas de Sello asociadas a cada Personaje. Estas cartas **4**endrán a ese Personaje como objetivo. Cada uno deberá elegir un Sello para conservar y descartar el otro.

3 PERSONAJES: pon en juego 1 carta de Primigenio asociada a cada Personaje, pero únicamente 4 cartas de Sello en total. Los Personajes escogen conjuntamente 2 Sellos y descartas los otros 2.



CARTA DE SELLO



CARTA DE PRIMIGENIO

- 4 Nombre.
- 5 Efectos adicionales.
- 6 Potenciador.
- 7 Única secuencia.

TURNO DE LOS PERSONAJES

Al inicio de su turno, cada Personaje puede activar el Sello elegido descartando una carta del tipo indicado (Ataque , Defensa  o Habilidad ) en el Requisito de Sello (incluyendo Habilidades Permanentes en juego). Al hacerlo, obtiene 1 .

Como alternativa, el Personaje puede descartar 2 cartas de cualquier otro tipo para activar su Sello. Este método solo otorga 1 .

Cuando un Sello se activa, se aplican sus efectos. Si estos hacen referencia a la carta de Primigenio, aplícalos sobre la carta asociada al Personaje que activó el Sello.

Por cada Sello conservado que no haya sido activado, el Primigenio recupera 3 puntos de Vida y añade de forma permanente Ataque 1 y Defensa 1 a sus cartas. Marca estos incrementos con Fichas de Uso. Estos efectos se resuelven antes de que los Personajes puedan jugar cartas.

Los Personajes solo pueden atacar a la carta de Primigenio que tengan asociada.

3 PERSONAJES: los Personajes pueden activar cualquiera de los Sellos, pero si sus efectos afectan solo a una carta, se aplican a la que tenga asociada quien lo haya activado. Aplica el resto de instrucciones

sin cambios.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Activa las cartas de Primigenio comenzando por aquellas que tengan como objetivo al Personaje Líder y, después, continúa en sentido horario. Los Efectos adicionales, salvo que se indique lo contrario, solo se aplican a la carta que los contiene.

Al finalizar el turno, descarta todas las cartas de Primigenio y de Sello en juego.

Cuando la Vida del Primigenio sea inferior a la mitad de su Máximo, las cartas de Primigenio ganan los efectos del potenciador indicados con el icono () . Recuerda que la Defensa se añade durante la Fase de Mantenimiento, mientras que el Ataque se aplica al activar al Enemigo. Si durante el turno de los Personajes la Vida del Primigenio pasa a ser inferior a la mitad de su Máximo, cuando ataque lo hará con el potenciador.

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

Victoria: los Personajes ganan la partida si todos sobreviven y logran reducir la Vida del Horror de Dunwich a 0 antes de que finalice la ronda 6. El Primigenio quedará confinado y devuelto a su plano de existencia, saliendo los Personajes victoriosos del Combate.

Derrota: en cualquier otro caso, los Personajes son derrotados.

DAGÓN E HIDRA (INNSMOUTH)

En su guarida de Innsmouth, los Líderes de los Profundos esperan a los Personajes. ¿Serán lo suficientemente fuertes para sobrevivir al enfrentamiento y demostrar su valía?

COMPONENTES



TABlero DE PRIMIGENIO

- 1 Nombre.
- 2 Medidor de Vida.
- 3 Vida Máxima según el número de Personajes.
- 4 Efectos para el Modo Pesadilla (Expansión).
- 5 Efectos adicionales.



TABlero DE PRIMIGENIO

- 1 Nombre.
- 2 Medidor de Vida.
- 3 Vida Máxima según el número de Personajes.
- 4 Efectos para el Modo Pesadilla (Expansión).
- 5 Efectos adicionales.

OBJETIVO

Derrotar a Dagón e Hydra (en adelante, Compañeros), reduciendo su Vida a 0 antes de que finalice la ronda 6.

PREPARACIÓN

Coloca los cubitos en los medidores de Vida de Dagón e Hydra, según el número de Personajes en juego.

Prepara los mazos de Vanguardia y Retaguardia junto a los tableros de los Primigenios.

Cada Compañero cuenta como un Enemigo independiente, con un máximo de 4 Estados. Si la Vida de un Compañero llega a 0, es derrotado y se retira.

Cualquier Daño recibido (ya sea por superar la Defensa de las cartas de Primigenio, por efectos o por Estados) se resta de la Vida del Compañero, reflejándolo en el medidor de su tablero.

3 PERSONAJES: al inicio de la primera ronda, revela 1 Enemigo de Nivel de Poder Élite, que se activará con normalidad después de los Compañeros. Si el Enemigo Élite pierde toda su Vida, se descarta.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

MANTENIMIENTO

Asocia 1 carta de Vanguardia y 1 de Retaguardia, ambas bocabajo a cada Compañero. Voltea únicamente la carta correspondiente a su posición actual. La posición Inicial de cada Compañero depende del número de Personajes:

* **1 PERSONAJE:** elige al azar qué Compañero iniciará en Vanguardia; el otro comenzará en Retaguardia.

* **2 O 3 PERSONAJES:** ambos Compañeros comienzan en Vanguardia.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Si un Compañero recibe Daño en Vanguardia, pasa inmediatamente a Retaguardia:

- Se voltea bocarriba su carta de Retaguardia, ganando la Defensa indicada.
- Su carta de Vanguardia se voltea bocabajo.

Si recibe Daño en Retaguardia, permanece en esa posición.

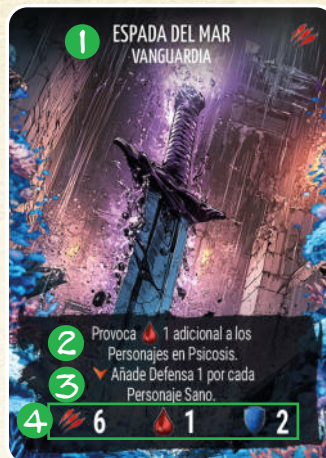
>> EFECTOS ADICIONALES

Siempre que Dagón cause Daño, su objetivo pierde 1 Cordura.

Siempre que Hydra cause Daño, recupera 1 Vida.

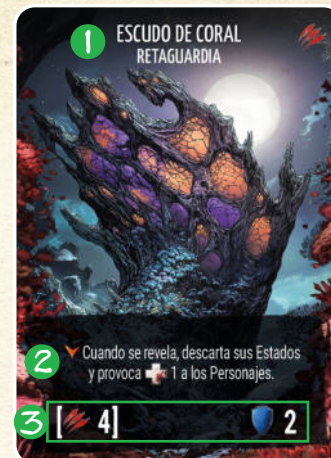
>> ACTIVACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Si la Vida del Compañero es inferior a la mitad de su Máximo, sus cartas ganan el efecto del potenciador indicado con el icono (♥). Recuerda que la Defensa se añade durante la Fase de Mantenimiento, mientras que el Ataque se aplica al activar al Enemigo. Si durante el turno de los Personajes la Vida del Compañero pasa a ser inferior a la mitad de su Máximo, cuando ataque lo hará con los efectos del potenciador.



CARTA DE PRIMIGENIO (VANGUARDIA)

- 1 Nombre y tipo.
- 2 Efectos adicionales.
- 3 Potenciador.
- 4 Única secuencia.



CARTA DE PRIMIGENIO (RETAGUARDIA)

- 1 Nombre y tipo.
- 2 Potenciador.
- 3 Única secuencia.

La activación de los Compañeros depende del número de Personajes:

> **1 PERSONAJE:** se activa el Compañero en Vanguardia, si lo hubiera. Además, se activará cualquier Compañero que haya sido atacado (aunque no haya sufrido Daño). Si los dos Compañeros se activan, Dagón lo hace en primer lugar.

Si ningún Compañero fue atacado, solo se activa el que esté en Vanguardia.

> **2 O 3 PERSONAJES:** ambos Compañeros se activan en su posición actual, y cada uno tendrá como objetivo al último Personaje que lo atacó, o al Líder si no han recibido ataques esta ronda.

Dagón siempre se activa antes que Hydra. Si el Enemigo de Nivel de Poder Élite está en juego, activará tras los Compañeros.

>> FINAL DE TURNO

Al final del turno de los Enemigos, descarta las cartas de Vanguardia y Retaguardia en juego, independientemente del número de Personajes.

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

Victoria: si la Vida de Dagón e Hydra se reduce a 0 antes de finalizar la ronda 6 y todos los Personajes sobreviven. Los Compañeros se retirarán, reconociendo el poder de los Personajes.

Derrota: si no se cumple lo anterior al final de la ronda 6, los Personajes serán derrotados.

CRÉDITOS

AUTORES: Ruiz Machuca y Joel Torres.

CÓMIC: Ruiz Machuca.

ARTISTAS: Ruiz Machuca, Mich Bucana, Joseph Díaz y Roberto Chaudón.

DISEÑO GRÁFICO: Marta Mercurio y Javier Alonso.

MAQUETACIÓN: Marta Mercurio y Fernando Gamero.

TRADUCCIÓN: Geeky Pen (alemán: Barbara Nobis y Markus Jost. Francés: Robin Leplumey y Quentin Hanot) y Ogry Games (polaco).

COMMUNITY MANAGER: Carla Torres.

DISEÑO DEL LOGOTIPO: Javier Alonso.

TESTEOS: Javier López, Matthew Bell, Ramón Vázquez, David Vielba, Jorge Vilar, Víctor Martín, Alejandro Mirabent, Ángel García, Alfonso Fernández, Carlos López, Juan Hernández, Pablo Trampín, Claudia López, Adrián Cano, Joaquín Azabal, Javier Murillo, Fernando Hellín, Carlos Gutiérrez, Damián Junquera, Javier Martínez y docenas de voluntarios en ferias.

MENCIÓN ESPECIAL: queremos agradecer a todos nuestros mecenas que nos han apoyado y han hecho posible la creación de este juego. Su respaldo, confianza y entusiasmo fueron fundamentales para convertir esta idea en realidad.

GLOSARIO

ATURDIMIENTO: Estado que modifica el objetivo (pág. 25).

BAZAR: mejora disponible a través de Puntos de Progreso que permite acceder a los servicios de la Tienda con descuento una vez durante la partida (pág. 23).

CARGA DE RELIQUIA: proceso mediante el cual los Personajes acumulan Energía en sus Reliquias de Sinergia. Al alcanzar las cargas necesarias, la Reliquia de Sinergia puede ser activada para desencadenar poderosos efectos (pág. 17).

CARTAS COMUNES: cartas con emblema de bronce, ligeramente más poderosas que las Iniciales (pág. 21).

CARTAS DE ACCIÓN: cartas que aplican sus efectos cuando son jugadas, sea por Personajes o Primigenios. Las de los Personajes se dividen entre las de Ataque, Defensa y Habilidad (pág. 12).

CARTAS DE ATAQUE: permiten a los Personajes causar Daño a los Enemigos. Pueden ser Cuerpo a Cuerpo o con Arma, con o sin Usos (pág. 12).

CARTAS DE DEFENSA: permiten a los Personajes acumular Defensa para protegerse de los Ataques de los Enemigos (pág. 13).

CARTAS DE HABILIDAD: permiten a los Personajes aplicar múltiples efectos beneficiosos para ellos o perjudiciales para los Enemigos. Las de tipo Permanente pueden mantenerse en juego durante varias rondas (pág. 13).

CARTAS INFRECÜENTES: cartas con emblema de plata, más poderosas que las Comunes y con efectos más complejos (pág. 21).

CARTAS INICIALES: conjunto básico de 12 cartas que cada Personaje tiene al comenzar la partida. No poseen símbolo de Rareza (pág. 21).

COOPERATIVA: efecto de algunas cartas que les permite ignorar las Penalizaciones al ser jugada para otro Personaje (pág. 15).

CORDURA: representa la estabilidad mental del Personaje. Si se reduce a 5 o menos, el Personaje entra en Psicosis (pág. 24). Si se reduce a 0, puede implicar su derrota (pág. 28).

CONSUMIBLE: efecto de cartas que solo pueden jugarse una vez durante un Combate. Una vez terminado el Combate, vuelven al mazo de Personaje (pág. 27).

CRATURA: se incluyen en esta categoría tanto los Personajes como los Enemigos (pág. 11).

CUERDO: cuando la Cordura de un Personaje es igual o superior a 6, se le considera Cuerdo (pág. 24).

DAÑO: reducción de Vida causada por Ataques de los Enemigos, efectos de cartas o Estados. Si una Criatura pierde toda su Vida, queda derrotada (págs. 19 y 25).

DEBILIDAD: Estado que reduce el valor del próximo Ataque realizado por el afectado (pág. 25).

DERROTA: condición que ocurre cuando algún Personaje pierde toda su Vida o su Cordura, o bien fracasan al vencer al Primigenio dentro del tiempo límite establecido. Termina la partida de forma desfavorable (pág. 28).

DESCARGA: reducción de Munición por parte del Detective tras aplicar el efecto de alguna de sus cartas (pág. 27).

ENCUENTROS DE COMBATE: se producen al interactuar con el icono de Encuentro de Combate o en ocasiones por los Encuentros de Evento en las cartas de Exploración, donde los Personajes deben enfrentarse a Enemigos y obtener Recompensas al completarlos (pág. 10).

ENCUENTROS DE EVENTO: se producen al interactuar con el icono de Evento en las cartas de Exploración. Hay de 2 tipos: Combate u Otros (pág. 21).

ENCUENTROS DE TIENDA: se producen al interactuar con el icono de Tienda en las cartas de Exploración o en ocasiones con los Encuentros de Evento. Los Personajes pueden obtener servicios a cambio de Monedas de su reserva común (pág. 22).

ENEMIGOS: oponentes que tratan de impedir el avance de los Personajes en la partida. Se enfrentan en Encuentros de Combate,

organizados en Niveles de Poder, siendo los Primigenios el mayor desafío (págs. 10, 11 y 18).

ENERGÍA: recurso esencial para jugar cartas, que se obtiene al realizar la acción de "Ganar Energía". Cada carta tiene un Coste de Energía que debe ser pagado por el Personaje antes de jugarla (pág. 14).

ESTADOS: efectos que pueden aplicarse tanto a Personajes como a Enemigos, alterando su comportamiento o capacidades (pág. 25).

FASE DE ENCUENTROS: se activa al iniciarse un Encuentro y sus efectos dependen de su tipo (Combate/Evento/Tienda) (pág. 10).

FASE DE EXPLORACIÓN: etapa del juego en la que los Personajes investigan el mapa mediante cartas de Exploración. Se establece como la primera Fase de cada partida (pág. 8).

GANAR ENERGÍA: acción mediante la cual los Personajes descartan cartas de su mano para acumular Energía y así poder jugar cartas (pág. 14).

GOLPE DE GRACIA: efecto especial que se activa al derrotar a un Enemigo utilizando una carta que lo incluya (pág. 27).

HERIDO: un Personaje se considera Herido cuando su Vida es 5 o menos. Algunas cartas pueden verse afectadas por ello (pág. 25).

INICIATIVA: valor que determina el orden de activación de los Enemigos en Combate. Los Enemigos con mayor iniciativa actúan primero (pág. 19).

INTERCAMBIAR ACTIVACIÓN: acción que permite a un Personaje ceder su activación durante su turno a otro sin Coste adicional (pág. 18).

MANTENIMIENTO: paso inicial de cada ronda de Combate. Los Personajes reorganizan sus cartas y aplican efectos de inicio de ronda, entre otros (pág. 11).

MAZO DE ROBO: donde se colocan las cartas pendientes de ser robadas. De ella se extraen nuevas cartas durante el Mantenimiento (pág. 12).

MONEDA DEL DESTINO: componente que permite resolver situaciones que requieren un efecto aleatorio (pág. 28).

MUNICIÓN: recurso exclusivo del Detective que se utiliza para jugar cartas de Ataque con Arma con el efecto Descarga (X) (pág. 27).

OBJETIVO: Criatura seleccionada por otra para recibir su Ataque y/o efectos. La selección del objetivo de los Enemigos se basa en sus criterios de prioridad, como la cantidad de Vida o Cordura (pág. 19).

ORDEN DE PRIORIDAD DE EFECTOS: reglas que establecen cómo resolver efectos que ocurren al mismo tiempo (pág. 16).

PERSONAJE: investigador, miembro del Grupo con Habilidades y características específicas, disponibles para los jugadores al jugar la partida. Cada uno cuenta con mazos de cartas propios que definen su estilo de juego (pág. 6).

PILA DE DESCARTES: donde se colocan las cartas jugadas o descartadas. Al agotarse el mazo de robo, las cartas de la pila de descartes se barajan para formar un nuevo mazo de robo (pág. 12).

PORTALES: interactuar con un Portal permite al Grupo desplazarse a otro Portal sin Coste de Cordura, o bien a cualquier Ficha de Exploración, en cuyo caso cada personaje pierde 1 punto de Cordura. Los Portales pueden cruzarse o utilizarse sin necesidad de colocar una Ficha de Exploración sobre ellos (pág. 9).

POTENCIADOR: algunas cartas de Primigenio incluyen este efecto adicional, según se indique en la preparación del Encuentro (pág. 29, 30 y 32).

PRESAGIO: efecto que permite aplicar efectos adicionales si al revelar una carta del mazo de robo cumple las condiciones específicas (pág. 27).

PRIMIGENIOS: Enemigos finales de cada localización. Son entidades extremadamente poderosas, como Cthulhu, Dagón e Hidra. Su derrota es el objetivo principal del juego (pág. 29).

PRISIÓN: Estado que provoca que la Criatura reduzca su Vida en 1 punto por cada Ficha de Prisión antes de realizar su Ataque (pág. 25).

PROTECCIÓN: Defensa adicional que los Enemigos obtienen durante el Mantenimiento en cada ronda (pág. 19).

PSICOSIS: cuando la Cordura de un Personaje sea igual o menor a 5, entra en Psicosis, provocando diversos efectos según el Personaje (pág. 24).

PUNTOS DE PROGRESO: recurso acumulado durante las partidas al completar con éxito Encuentros de Combate y Eventos que permite a los Personajes obtener mejoras en próximas partidas. Reflejan el avance y la experiencia adquirida por los Personajes, incluso si finaliza la partida en derrota (pág. 22).

RAREZA: clasificación del Poder de las cartas de los Personajes. Los niveles de Rareza incluyen Inicial, Común e Infrecuente (pág. 21).

RECARGA: acción de reponer Munición del Detective, permitiendo el uso de cartas que requieran el efecto Descarga (pág. 27).

RECOMPENSA: tras completar un Combate los Personajes reciben Recompensas; suelen incluir nuevas cartas, Monedas y Puntos de Progreso (pág. 21).

RECUPERAR: acción para restaurar puntos de Vida o Cordura perdidos mediante efectos de cartas o Habilidades (pág. 27).

RELIQUIA DE SINERGIA: mejora disponible en forma de artefacto especial que los Personajes pueden cargar acumulando Energía. Una vez cargada, permite desencadenar efectos potentes que pueden potenciarse si los otros Personajes también tienen sus respectivas Reliquias de Sinergia completamente cargadas (pág. 17).

RONDA: secuencia completa que incluye el Mantenimiento, el turno de los Personajes y el turno de los Enemigos. Al finalizar la ronda, se descartan las Fichas de Defensa de todas las Criaturas (pág. 11).

SACRIFICIO: efecto que exige perder Vida para poder jugar algunas cartas (pág. 27).

SANGRADO: Estado que provoca la pérdida de Vida a la Criatura al finalizar su turno (pág. 25).

SANO: un Personaje se considera Sano cuando su Vida es de 6 o más. Algunas cartas pueden verse afectadas por ello (pág. 25).

SECUENCIAS: columnas en las cartas de Enemigos que dictan sus acciones durante cada ronda. Las secuencias pueden incluir Ataques, Defensa o efectos adicionales (pág. 19).

SERVICIOS ADICIONALES: mejoras que pueden obtenerse a través de los Puntos de Progreso y que amplían los servicios disponibles en las Tiendas y el Bazar (pág. 22).

SINERGIA ENTRE RELIQUIAS: efecto adicional al activar una Reliquia de Sinergia teniendo los demás Personajes sus Reliquias de Sinergia completamente cargadas (pág. 17).

TURNO: espacio de tiempo en el que un Personaje o Enemigo ejecuta acciones. Durante el turno de los Personajes, cada uno puede jugar cartas, ganar Energía o ceder la activación a otro Personaje (pág. 11).

USOS: cantidad de veces que una carta jugada puede utilizarse, hasta una vez por ronda. La carta se mantiene en juego hasta el fin del Combate, y tras aplicar su efecto se retira una Ficha de Uso. Al quedarse sin ninguna, la carta se descarta (pág. 13).

VICTORIA: condición en la que los Personajes logran derrotar al Primigenio de la localización (pág. 28).

VIDA: atributo que indica la salud física de la Criatura. Si la Vida de los Enemigos llega a 0 son descartados. Si la Vida de los Personajes llega a 5 o menos, el Personaje se considera Herido (pág. 25). Si la Vida llega a 0, el Personaje es derrotado (pág. 28).

VULNERABILIDAD: Estado que aumenta el Ataque recibido por una Criatura por parte de otras (pág. 25).

ICONOGRAFÍA



VIDA



CORDURA



HABILIDAD



ATAQUE



DEFENSA



ENERGÍA



PUNTO DE PROGRESO



EFECTOS
POTENCIADORES



LÍDER



AMENAZA
(CTHULHU)



MUNICIÓN



PROTECCIÓN



MONEDA



USO



NÚMERO DE
PERSONAJES

EXPLORACIÓN



COMBATE



EVENTO



TIENDA



PORTAL



CONEXIÓN



PRIMIGENIO

ESTADOS



VULNERABLE



SANGRADO



ATURDIDO



PRISIÓN



DEBILIDAD

PRIORIDAD



MENOR/MAYOR
CORDURA



MENOR/MAYOR
VIDA



ÚLTIMO EN HABER
ATACADO AL
ENEMIGO



LÍDER DE LA RONDA
EN CURSO



LÍDER DE LA
PRÓXIMA RONDA

PROGRESO

PUNTOS DE PROGRESO

(MÁXIMO 25 POR PERSONAJE)

