



RISE^{OF} MYTHS

CTHULHU

REGLAMENTO DE EXPANSIONES

ÍNDICE

CONTENIDO ADICIONAL 3

EXPANSIÓN ECHOES OF DARKNESS 3

Componentes.....	3
Nuevos Personajes	4
Nuevas Localizaciones	4
Nuevos efectos	4
Astral.....	4
Suerte.....	5
Apuestas.....	5
Apuesta Simple	5
Apuesta de Riesgo	5
Conservable	6
Temporal.....	6
Nuevos tipos de carta	6
Réplica	6
Invocación	6
Mantenimiento de las Invocaciones.....	7
Ataque mágico.....	7
Nuevo tipo de coste	7
Nuevos efectos de Psicosis	7
Chamán.....	7
Apostador.....	7
Entidad.....	7
Nigromante.....	7

EXPANSIÓN NIGHTMARE MODE (MODO PESADILLA) 8

Componentes.....	8
Pistas.....	8
Uso de las Pistas y efecto en Primigenios	8
Reliquias de Clase Especiales.....	9
Reglas adicionales	9

EXPANSIÓN CALL FROM THE OLD ONES (ACTO 2) 10

Componentes.....	10
Preparación	10

Nuevo tipo de Enemigo	10
Nuevo nivel de Rareza de carta	10

PRIMIGENIOS 11

Atlach-Nacha (Meseta de Leng).....	11
Componentes.....	11
Objetivo	11
Preparación	11
Instrucciones Adicionales.....	11
Mantenimiento	11
Turno de los Personajes	12
Turno de los Enemigos	12
Cartas de Primigenio	12
1 Personaje.....	12
2 o 3 Personajes	12
Condiciones de victoria y derrota.....	12
Yog-Sothoth (Kingsport).....	13
Componentes.....	13
Objetivo	13
Preparación	13
Instrucciones adicionales	13
Mantenimiento	13
Turno de los Personajes	13
Turno de los Enemigos	13
Condiciones de victoria y derrota.....	13

Azathoth (Acto 2) 14

Componentes.....	14
Objetivo	14
Preparación	14
Instrucciones adicionales	14
Mantenimiento	14
Turno de los Personajes	14
Turno de los Enemigos	14
Condiciones de victoria y derrota.....	14

Shub-Niggurath (Acto 2) 15

Componentes.....	15
Objetivo	15
Preparación	15
Instrucciones adicionales	15

Mantenimiento	15
Turno de los Enemigos	15
Información adicional.....	15
Efectos de Psicosis y modificadores	15
Condiciones de victoria y derrota.....	15
Hastur (Acto 2).....	16
Componentes.....	16
Objetivo.....	16
Preparación	16
Instrucciones adicionales	16
Mantenimiento	16
Turno de los Personajes	16
Turno de los Enemigos	16
Condiciones de victoria y derrota.....	16
Nyarlahotep (Acto 2).....	17
Componentes.....	17
Objetivo.....	17
Preparación	17
Instrucciones adicionales	17
Mantenimiento	17
Turno de los Personajes	17
Turno de los Enemigos	17
Condiciones de victoria y derrota.....	17

GLOSARIO 18

ICONOGRAFÍA Y PROGRESO 20

CONTENIDO ADICIONAL

Para *Rise of Myths: Cthulhu* existen tres expansiones: *Echoes of Darkness*, *Nightmare Mode* y *Call from the Old Ones*. Añaden nuevos Personajes, Enemigos, Localizaciones, modos de juego y efectos únicos que enriquecen la experiencia.

A continuación, se detalla el contenido específico que aporta cada expansión.



EXPANSIÓN ECHOES OF DARKNESS

Esta expansión añade nuevos Personajes, Localizaciones, Enemigos y efectos al juego base. Los Enemigos son específicos de cada localización,

pero los Personajes pueden mezclarse sin restricciones con los incluidos en *Rise of Myths: Cthulhu*.

COMPONENTES



38 cartas Enemigo por localización
(Kingsport y la Meseta de Leng)

2 mazos de Primigenios
(1 x 9 y 1 x 17 cartas)



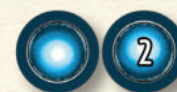
1 Tablero de Primigenio
(Yog-Sothoth y Atlach-Nacha)



6 Fichas de cada Personaje



4 mazos de personajes (3 x 65 y 1 x 69 cartas)



4 Fichas Astrales

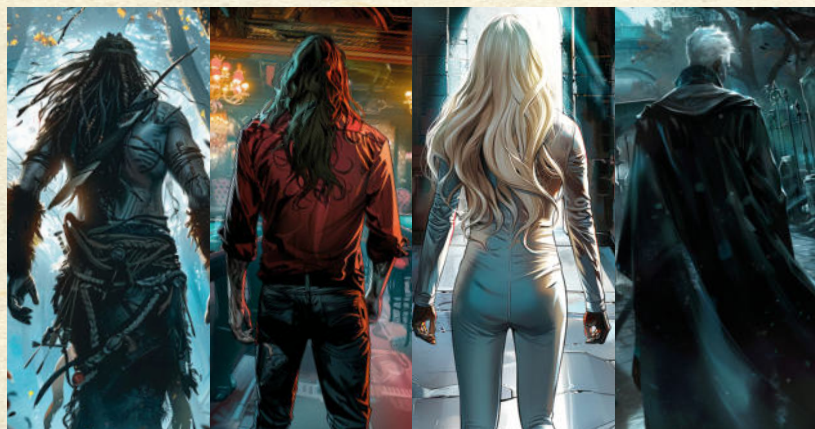


8 Fichas de Réplica



1 Ficha de Suerte y
2 Dados de la Suerte

NUEVOS PERSONAJES



CHAMÁN APOSTADOR ENTIDAD NIGROMANTE

NUEVAS LOCALIZACIONES

Los Personajes, incluyendo las 4 nuevas incorporaciones, podrán adentrarse en los misterios que se encuentran más allá de la realidad, mientras buscan cómo sobrevivir explorando una nueva localización, la Meseta de Leng, acechados por su Primigenio, Atlach-Nacha.

Por otro lado, también podrán investigar los horrores que se ocultan en el pueblo de Kingsport, en su camino al enfrentamiento contra su Primigenio, Yog-Sothoth.

Cada nueva localización cuenta con nuevos Enemigos únicos a los que hacer frente.



NUEVOS EFECTOS

ASTRAL



El efecto Astral permite que un Personaje se fortalezca al ganar Fichas Astrales (●). Cada vez que se juega 1 carta con el efecto Astral, se coloca 1 Ficha Astral en el Personaje que recibe el efecto.

Por cada Ficha Astral, el Personaje añade Ataque 1 o Defensa 1 a todas sus cartas hasta el final de su turno. Este efecto se decide carta por carta y solo puede aplicarse a cada carta una vez. Las Fichas Astrales **NO SE DESCARTAN** al final del turno del Personaje, pero sí se descartan al finalizar un Encuentro de Combate.

Al comienzo de su turno, cada Personaje con alguna Ficha Astral, debe descartar para ganar Energía las primeras cartas robadas en cantidad igual a las Fichas Astrales que tenga. Estas cartas se consideran **DESCARTES ASTRALES** y generan Energía de la manera habitual. Finalmente, el Personaje descarta todas sus Fichas Astrales.



El Chamán finaliza su turno con 2 Fichas Astrales, que le han permitido potenciar sus cartas de Ataque y Defensa.

Al inicio de su siguiente turno roba 6 cartas, pero debe descartar las 2 primeras como Descartes Astrales, obteniendo la Energía correspondiente (2 Energía).

A continuación, descarta sus Fichas Astrales y puede jugar con normalidad las 4 cartas restantes de su mano, contando además con la Energía generada por los Descartes Astrales.



La Reliquia de Clase del Chamán, Tótem de Poder, le permite, al comienzo de cada uno de sus turnos, poder ganar 1 Ficha Astral (●) a cambio de perder 1 punto de Cordura. Este efecto del Tótem de Poder ocurre **DESPUÉS** de los Descartes Astrales, así que esta nueva Ficha Astral (●) no se descarta en ese mismo turno y puede usarse de inmediato para potenciar las cartas que vaya a jugar ese turno. A su vez, también indica el Máximo de Astrales para cada Personaje

SUERTE

AFORTUNADO



GAFADO

El Apostador al inicio de cada ronda, como indica su Reliquia de Clase Amuleto de la Fortuna, realiza una tirada de Suerte con sus dos dados de la Suerte:

- * Si el resultado de la tirada está entre 7 y 10, ambos incluidos, el Apostador es **AFORTUNADO**.
- * Si el resultado es cualquier otro, se considera que el Apostador está **GAFADO**.

Para indicar su Suerte, coloca la Ficha de Suerte sobre su Reliquia de Clase, mostrando la cara que corresponda.

La Suerte influye en algunos efectos de las cartas del Apostador, haciendo que sus acciones sean más variables y arriesgadas. En caso de que una carta permita cambiar su Suerte, gira la Ficha para reflejar el cambio de Afortunado a Gafado, o viceversa, aplicando inmediatamente la nueva condición a cualquier carta que lo requiera a partir de ese momento.

Ser Afortunado o estar Gafado son efectos exclusivos del Apostador, y solo él puede aprovechar o sufrir sus modificadores. Esto significa que, si una carta del Apostador tuviera un efecto de Afortunado/Gafado, dicho efecto no podría aplicarse si es jugada para otro Personaje. No obstante, si la carta también tuviera efectos adicionales (por ejemplo, añadir Ataque), no ligados a la condición de Afortunado o Gafado, sí podrían aplicarse al Personaje objetivo.

APUESTAS

Las cartas que incluyen el efecto Apuesta ofrecen la opción de arriesgarse para obtener efectos más poderosos. El Apostador puede jugar estas cartas para otro Personaje. Cuando estas cartas son jugadas, el Personaje que la esté jugando debe decidir si desea aceptar el efecto base o realizar una Apuesta para intentar mejorar los resultados. Existen dos tipos de Apuestas: la Apuesta Simple y la Apuesta de Riesgo.



APUESTA SIMPLE

En una Apuesta Simple, el Personaje puede:

1. Aplicar el efecto Inicial de la carta, sin ningún riesgo adicional.
2. Realizar la Apuesta lanzando los dados de la Suerte. Dependiendo del resultado de los dados:
 - * Si el resultado obtenido se encuentra dentro del rango de éxito (●●●), incluyendo ambos valores límite, la Apuesta se considera exitosa. En ese caso, el efecto de éxito sustituye al efecto Inicial, proporcionando un beneficio superior.
 - * Si el resultado no está en el rango de éxito (●●), la Apuesta se pierde y el efecto de fracaso sustituye al Inicial, lo cual generalmente implica una desventaja o menor beneficio.

El Apostador juega la carta Eso Estuvo Cerca, gana Defensa 1 inicialmente, pero decide arriesgarse haciendo la Apuesta Simple, lo que implica que renuncia al efecto de Defensa 1.

Al lanzar los dados de la Suerte obtiene un valor total de 3 y pierde la Apuesta, lo que provoca que su Suerte cambie a Gafado, si no lo estaba ya, gane 1 de Energía y pierda 1 punto de Cordura.



Defensa 1.
(4-10) Ataque 1 y Defensa 1.
Cambias a **Gafado**, **ganas**
1 Energía y **pierdes 1 Cordura**.

APUESTA DE RIESGO

La Apuesta de Riesgo es una opción más audaz, ya que no tiene un efecto Inicial garantizado, y el único modo de obtener el efecto de la carta es realizando la Apuesta.

>> PRIMERA APUESTA

- * El Personaje lanza los dados y si el resultado está en el rango de éxito (●●●), incluyendo ambos valores límite, la Apuesta tiene éxito y se aplica el efecto correspondiente, a menos que elija arriesgarse aún más.
- * Si el resultado no está en el rango de éxito (●●), la Apuesta falla y se aplica el efecto de fracaso, a menos que elija arriesgarse aún más.

>> SEGUNDA APUESTA

- * Si decide arriesgarse de nuevo, el Personaje realiza una segunda tirada de los dados. El nuevo rango de éxito (●●●) y los efectos, indicados en la zona inferior de la carta, sustituyen completamente a los anteriores. Realizar una segunda Apuesta implica que la anterior no se ha completado y por lo tanto ni se ha fallado ni ha tenido éxito.

CONSERVABLE

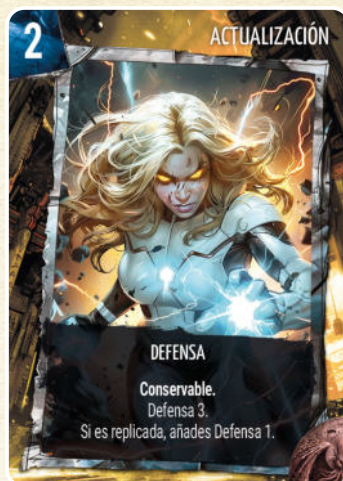
Las cartas con el efecto Conservable pueden ser guardadas para futuros turnos si no se utilizan inmediatamente. Cuando un Personaje decide conservar 1 carta, permanece en su mano al final de su turno. En el Mantenimiento de la siguiente ronda estas cartas no contarán dentro del límite de cartas que normalmente se roban. Así pues, el Personaje puede empezar su siguiente turno con más de las 6 cartas habituales.

TEMPORAL

Las cartas con el efecto Temporal comienzan fuera del mazo de Personaje y no pueden ser elegidas como Recompensa, ya que solo se añaden al mazo mediante los efectos de otras cartas. Sepáralas y déjalas al lado de la zona de juego del Personaje al que pertenezcan. Tras ser jugadas, descartadas o al final del Encuentro de Combate estas cartas no van a la pila de descartes, sepáralas y déjalas al lado de la zona de juego. Sin embargo, podrán volver a ganarse en futuros Encuentros de Combate siempre que alguna carta lo permita.

FOGONAZO

Las cartas de **Fogonazo** son un ejemplo de cartas Temporales. Este tipo de cartas constituyen un mazo auxiliar. Tras finalizar el turno en el que hayan sido jugadas o descartadas, o al finalizar cada Encuentro de Combate, vuelven al mazo auxiliar, pudiendo ser añadidas de nuevo a su mano si alguna carta se lo permite. Como indica su Reliquia de Clase, la Entidad puede jugar un Máximo de 4 Fogonazos cada turno.



NUEVOS TIPOS DE CARTA

RÉPLICA



Al jugar una carta de Réplica, elige una carta ya jugada que no haya sido replicada y coloca 1 Ficha de Réplica sobre ella. A continuación, aplica sus efectos como si su texto fuera el de la carta replicada, pero jugada por la Entidad. **Las cartas de Réplica no pueden ser replicadas ni ser jugadas para otros Personajes.** Hay un límite de 8 Fichas de Réplica en juego. Cuando la carta replicada es descartada, devuelve la Ficha de Réplica a su reserva. Si queda alguna Ficha de Réplica en juego al terminar la ronda, descártala. Los efectos de algunas cartas no pueden ser replicados, siendo los mismos que no pueden ser jugados para otros Personajes:

- * Los efectos de Descarga/Recarga y cualquiera que requiera Munición del Detective.
- * Los efectos de Afortunado/Gafado del Apostador.

El resto de efectos, tales como Presagio, Astral y Sacrificio, entre otros, se pueden replicar con normalidad. Los Fogonazos se consideran cartas de nivel Inicial en lo referente a ser replicadas, y al ser replicados se considera que han sido jugados, por lo que el límite de 4, indicado en la Reliquia de Clase de la Entidad, los incluye.

Recuerda que, aunque las reglas generales del juego establecen que una carta que ya ha sido replicada no puede ser replicada otra vez, existen excepciones si el componente lo indica, por ejemplo, la carta Réplica en Cadena permite replicar de nuevo una carta.

INVOCACIÓN

Al jugar una carta de Invocación, se asocia al Personaje que recibe el efecto de la carta. Esta Invocación tiene valores iniciales de Ataque y Vida, así como un Coste de Mantenimiento. Añádele Fichas de Vida igual al valor indicado en su carta. El Personaje asociado a la Invocación puede utilizarla para Atacar o Defender durante su turno.

- * **ATACAR:** la Invocación ataca a un Enemigo, aplicando su valor de Ataque.
- * **DEFENDER:** la Invocación defiende al Personaje asociado, reduciendo su Vida al recibir daño. La defensa de las Invocaciones se aplica en su totalidad antes de que el Personaje reciba ningún Ataque. Si la Vida de una Invocación llega a 0, la Invocación se descarta y el Ataque excedente recibido se aplica al Personaje asociado, que pasa a considerarse objetivo del Ataque, lo que implica ser objetivo de cualquier efecto adicional o Estado provocado por el mismo.



El Ataque y Defensa realizado por la Invocación no se consideran realizados por el Personaje al que está asociada, en términos de efectos o Habilidades. Esto significa que:

- * Si el Personaje al que está asociada tiene efectos como Astral o que modifican su Ataque o Defensa, no se aplicarán a la Invocación.
- * Si un Enemigo provoca un Estado al atacar a una Invocación, el Personaje asociado no recibirá dicho efecto. La Invocación es tratada como una Criatura separada en cuanto a la aplicación de Estados.

Si un Enemigo realiza un Ataque en Área, las Invocaciones utilizadas para defender recibirán también el Ataque.

MANTENIMIENTO DE LAS INVOCACIONES

Las Invocaciones se mantienen en juego al finalizar la ronda y hasta el final del combate, mientras se pague su Mantenimiento. Cada una tiene indicado un Coste de Mantenimiento que puede requerir uno o varios recursos, y deben ser obtenidos del Personaje al que está asociada. El Personaje puede pagarlo a través de descartar cartas para ganar Energía, reducir su Vida o su Cordura. Este paso se realiza durante el Mantenimiento que tiene lugar al inicio de cada ronda, antes del turno de los Personajes.

Si el Personaje asociado a las Invocaciones no puede, o no quiere pagar el Mantenimiento de las mismas, se descartan.

Si algún efecto modifica el Mantenimiento de una Invocación sin indicar el recurso (Vida, Cordura o Energía) el Personaje asociado decide cuál.

ATAQUE MÁGICO

Estas cartas tienen efectos que pueden ser potenciados cumpliendo ciertos requisitos, como descartar cartas o gastar Energía adicional, entre otros.

NUEVO TIPO DE COSTE

Se añade un nuevo tipo de Coste indicado con "X". A menos que los efectos de la carta especifiquen lo contrario, las cartas con "X" en su Coste se consideran como si tuvieran Coste 0, por lo que no se gana Energía al descartarlas para ese uso. Si la carta indica un Coste específico, también se ganará esa cantidad de Energía al ser descartada para ese uso. Cuando se replican, a no ser que se indique un Coste específico, se considera que X es el Coste de la carta Réplica.

NUEVOS EFECTOS DE PSICOSIS



CHAMÁN

Cuando el Chamán está en Psicosis, los demás Personajes reducen 1 su límite de Fichas Astral.



APOSTADOR

Cuando el Apostador está en Psicosis, si obtiene el mismo resultado en sus dos dados al apostar, obtiene Prisión 1.



ENTIDAD

Cuando la Entidad está en Psicosis, su Objeto de Clase, si lo tuviera, no aplica su efecto.



NIGROMANTE

Cuando el Nigromante está en Psicosis, añade 1 Energía al coste de Mantenimiento de cada una de sus Invocaciones. Recuerda que añadir un efecto solo es posible si ya existe en la carta que lo recibe. Las Invocaciones que no tienen Coste de Mantenimiento en Energía no se ven afectadas.



EXPANSIÓN NIGHTMARE MODE (MODO PESADILLA)

Esta expansión, compatible con el resto de contenido del juego, añade un nuevo modo de juego que supone un reto aún mayor, así como nuevas recompensas.

COMPONENTES



20 Cartas de Pesadilla



8 Reliquias de Clase Especiales

PISTAS

Al inicio de cada Encuentro de Combate en una partida en Modo Pesadilla el Grupo revela 1 carta del mazo de Pesadilla.



CANTIDAD DE PISTAS OBTENIDAS AL COMPLETAR EL ENCUENTRO



EFEECTO ADICIONAL

Los Personajes deciden si aplican o no la carta. Si deciden hacerlo, el efecto se aplicará durante todas las rondas del Encuentro y otorgará la cantidad de pistas indicada en la misma. Los Personajes conservan las cartas de Pesadilla completadas para saber cuántas pistas totales han obtenido. Si deciden no aplicar el efecto, la carta se baraja de nuevo en su mazo y el Encuentro de Combate no tiene efectos adicionales.

USO DE LAS PISTAS Y EFECTO EN PRIMIGENIOS

En las partidas en Modo Pesadilla, los Primigenios añaden efectos adicionales indicados en su tablero que podrán anularse con las pistas conseguidas.

Antes de comenzar el Combate contra el Primigenio, los Personajes pueden gastar tantas pistas de su reserva para anular cualquier efecto adicional que aplique el Primigenio.

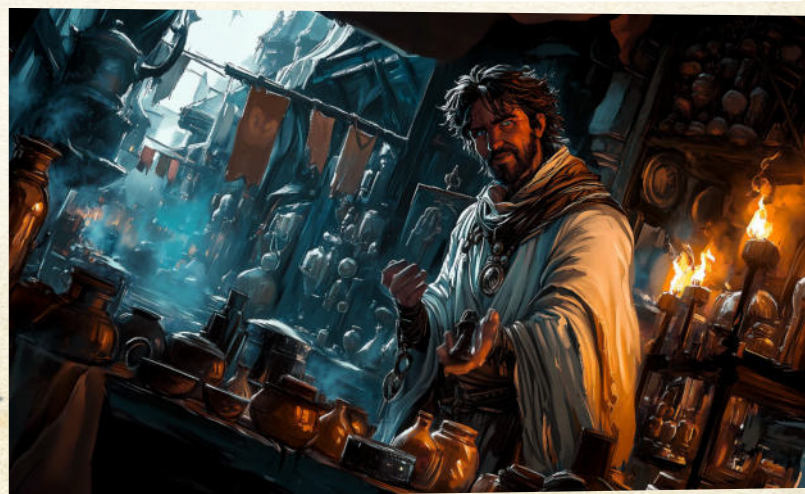
Cada Primigenio tiene dos efectos adicionales. El efecto superior es menos significativo y requiere menos pistas para anularlo, mientras que el inferior es más peligroso y difícil de anular.

Las pistas que no se hayan gastado no se descartan al completar una Localización pero sí se descartan si la partida finaliza.



EFECTOS ADICIONALES

PISTAS NECESARIAS PARA ANULAR LOS EFECTOS ADICIONALES



CTHULHU

Revela 1 Maldición al inicio de las rondas 3, 4 y 5. Los Enemigos recuperan toda su Vida al inicio de las rondas 2, 4 y 6.

5 PISTAS

HERVIDERO

ANULAR PRIMER EFECTO= 3 PISTAS
ANULAR SEGUNDO EFECTO= 6 PISTAS

El Detective y la Vidente han decidido emprender su aventura en el Modo Pesadilla, y han alcanzado el Combate contra Cthulhu, Primigenio de Arkham. Han obtenido 5 pistas durante la partida, superando varios Combates con efectos adicionales del mazo de Pesadilla.

Aunque les gustaría anular el segundo efecto especial, que reduce 4 la Amenaza Máxima, esto requeriría 6 pistas, 1 más de las que tienen disponibles. Al menos podrán gastar 3 pistas para evitar que Cthulhu revele 1 Maldición en las rondas 2, 4 y 6.

RELIQUIAS DE CLASE ESPECIALES



Esta expansión incorpora una nueva carta de Reliquia de Clase para cada Personaje. Se obtiene como Recompensa la primera vez que dicho Personaje supere con éxito una Localización aplicando los efectos adicionales del Modo Pesadilla.

Una vez desbloqueada, la nueva Reliquia de Clase quedará disponible en cualquier partida en la que participe ese Personaje.

REGLAS ADICIONALES

El Modo Pesadilla **NO** es compatible con los modificadores de reducción de dificultad.



EXPANSIÓN CALL FROM THE OLD ONES (ACTO 2)

Esta expansión permite ampliar la experiencia de juego al completar una Localización para continuar con una segunda.

Con esta expansión, las Localizaciones se consideran Actos: la primera corresponde al Acto 1 y la segunda al Acto 2.

Si se trata de una partida en Modo Pesadilla, las pistas no gastadas en el Acto 1 se guardan y podrán ser gastadas en el Acto 2.

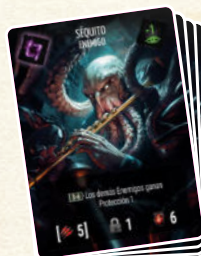
COMPONENTES



80 Cartas Raras
(10 por Personaje)



2 tableros de Primigenios
(Azathoth und Shub-Niggurath /
Hastur und Nyarlathotep)



56 Cartas de
Primigenio



3 Cartas de Preparación de
Encuentros de Combate

PREPARACIÓN

Para poder jugar el Acto 2, en primer lugar, es necesario haber superado el Acto 1 en cualquiera de sus Localizaciones.

Una vez finalizado con éxito el Acto 1, los Personajes mantienen sus mazos y mejoras, y recuperan su Vida, Cordura y Munición hasta su Máximo actual. Recuerda también que, tras derrotar al Primigenio, reciben la correspondiente Recompensa en Puntos de Progreso, Monedas y carta Rara para añadir a su mazo.

Para continuar con el Acto 2, escoge una Localización diferente a la jugada en el Acto 1 y sustituye la carta de preparación de Encuentros

de Combate por la del Acto 2, que incluye nuevas configuraciones de Encuentros y añaden también a los Elegidos, un nuevo Nivel de Poder de Enemigo.

Por último, se debe elegir uno de los Primigenios del Acto 2, que sustituirá al Primigenio habitual de la Localización seleccionada. Es posible combinar libremente cualquier Primigenio del Acto 2 con cualquiera de las Localizaciones disponibles. Al igual que en el Acto 1, cuando los jugadores alcancen los 6 Puntos de Progreso durante el Acto 2, cada Personaje ganará 5 puntos de Recuperación y al llegar a los 9 puntos de Progreso, se revelará y conectará la carta del Primigenio.

NUEVO TIPO DE ENEMIGO

Se añade un nuevo Nivel de Poder para los Enemigos, los Elegidos, que se consideran superiores a los Élite e inferiores a los Primigenios.



NUEVO NIVEL DE RAREZA DE CARTA

Esta expansión incluye 10 cartas de **NIVEL RARO** para cada uno de los 8 Personajes disponibles en el juego (los 4 incluidos en el juego base y los 4 incluidos en la expansión *Echoes of Darkness*).

Estas cartas tienen una Rareza superior a las cartas Infrecuentes, se identifican por tener un Emblema de oro en la esquina inferior derecha y se obtienen como Recompensa al derrotar a un Primigenio o en ocasiones al derrotar a un Elegido.



PRIMIGENIOS

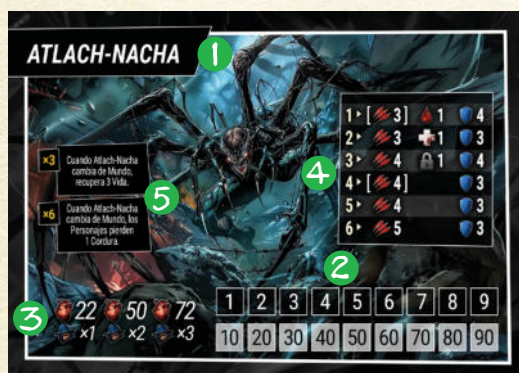
ATLACH-NACHA (MESETA DE LENG)

En la remota Meseta de Leng, el mundo ya no sigue las reglas familiares. El cielo permanece inmóvil. Las montañas cambian de forma. Las pisadas a veces no dejan rastro. Allí, los investigadores han encontrado la telaraña: vasta, en expansión, y tejida por algo no nacido de la vida consciente.

Atlach-Nacha no permanece constante. Oscila entre el mundo físico y el onírico. Un momento, su cuerpo devora piedra y tierra. Al siguiente, se desvanece como un pensamiento olvidado en una pesadilla. Esta transición la hace impredecible, pero no invencible. Los investigadores deben actuar en ambos planos. A veces son cuerpos caminando entre ruinas; otras, sombras navegando por un mundo de símbolos y significados cambiantes. Deben encontrar y destruir los nodos clave de la telaraña antes de que el puente entre los reinos esté completo. Pero cada vez que Atlach-Nacha cambia de forma, el espacio se distorsiona. Y en Leng, perderse es más fácil que regresar.

La Madre de las Arañas es el obstáculo final y más grande al que los Personajes deben enfrentarse en su peligroso viaje por la Meseta de Leng. Un combate que los llevará al límite, alternando entre el Mundo Físico y el Mundo Onírico mientras se esfuerzan por evitar que Atlach-Nacha complete su telaraña. Y por supuesto, sobrevivir para contarlo.

COMPONENTES



TABLERO DE PRIMIGENIO

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



CARTA DE PRIMIGENIO

- 1 Nombre.
- 2 Efectos adicionales (Mundo Físico).
- 3 Efecto continuo.
- 4 Efectos adicionales (Mundo Onírico).
- 5 Efecto de cambio de Mundo.
- 6 Potenciador.



CARTA DE MUNDO

- 1 Anverso Mundo Físico.
- 2 Reverso Mundo Onírico.

OBJETIVO

Derrota a Atlach-Nacha, reduciendo su Vida a 0, antes de que termine la ronda 6 de Combate.

PREPARACIÓN

Utiliza los cubitos para indicar la Vida Inicial del Primigenio en función del número de Personajes. Crea el mazo de robo de cartas de Primigenio y colócalo cerca del tablero de Primigenio junto con la carta de Mundo (Físico y Onírico).

Atlach-Nacha es el único Enemigo y tiene un límite de 4 Estados, al recibir daño reduce su Vida en su Tablero.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

MANTENIMIENTO

Si es la primera ronda, pon la carta de Mundo mostrando la cara del Mundo Físico. A partir de las siguientes rondas, se mantendrá la cara con la que finalizó la ronda anterior.

Descarta las cartas de Primigenio de la ronda anterior, si las hay. Lanza un dado para decidir cuál de las secuencias iniciales del tablero de Primigenio se realizará durante el siguiente turno de Atlach-Nacha. Su objetivo Inicial será el último Personaje que la haya atacado. No obstante, no es inmune a efectos que modifiquen su objetivo, tales como Aturdir.

Pon en juego 1 carta de Primigenio. Los efectos de Ataque se añaden a la secuencia actual, en función de la carta de Mundo vigente. Estas cartas no se consideran Enemigos y no pueden ser objetivos de ningún efecto. Si no hubiera suficientes cartas de Primigenio, mezcla las descartadas y crea un nuevo mazo de robo de Primigenio.

TURNO DE LOS PERSONAJES

Cada vez que Atlach-Nacha reciba Daño, voltea la carta de Mundo y revela una nueva carta de Primigenio, aplicando el efecto que se corresponda con el Mundo actual.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Atlach-Nacha ejecuta la secuencia según la tirada de dado durante el Mantenimiento, incluyendo los efectos adicionales de las cartas de Primigenio. Su objetivo será el último Personaje que la haya atacado.

CARTAS DE PRIMIGENIO

Las cartas de Primigenio aplican efectos diferentes en función del Mundo en el que se revelan: fondo negro para el Físico y fondo azul para el Onírico.

Una vez que una carta de Primigenio aplica un efecto, no varía aunque Atlach-Nacha cambie de mundo durante la ronda. Crea una línea horizontal

alineando los efectos acumulados durante la ronda para ver rápidamente los efectos que ganará la secuencia.

En algunas cartas de Primigenio aparecen iconos adicionales (▼, ✨ y ↻). Aplica sus efectos si se cumplen los siguientes requisitos:

▼ se aplica si la Vida de Atlach-Nacha es inferior a la mitad de su Vida Máxima.

✨ se aplica como efecto continuo mientras la secuencia esté en juego. se aplica si Atlach-Nacha ha cambiado de mundo al revelar la carta. Si el icono aparece en la primera carta de la ronda, ignora el efecto.

1 PERSONAJE: Atlach-Nacha solo podrá cambiar de Mundo una vez por ronda, sumando a su secuencia Inicial el efecto de 2 cartas de Primigenio como máximo.

2 o 3 PERSONAJES: Atlach-Nacha cambiará de Mundo cada vez que reciba Daño, sin límite de veces, y sumará a su secuencia Inicial el efecto de todas las cartas de Primigenio que se vayan mostrando.

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

si la Vida de Atlach-Nacha es reducida a 0 antes de que finalice la ronda 6 y ningún Personaje ha sido derrotado, el Primigenio detendrá el combate y regresará de forma indefinida al Mundo Onírico, dejando a los Personajes en el Mundo Físico libres y saliendo victoriosos. en caso contrario, serán derrotados.

1. [3] 1 4
2. [3] +1 3
3. [4] 1 4
4. [4] 3
5. [4] 3
6. [5] 3

2. ATLACH-NACHA MUNDO ONÍRICO
MUNDO INICIAL RONDA 3

3. Si ataca a Personajes Sanos, añade Ataque 1. Recupera 1 Vida.

4. ATLACH-NACHA MUNDO FÍSICO
CAMBIO DE MUNDO

5. Si recibe Daño, añade Defensa 2. Descarta 1 Habilidad Permanente en juego de cada Personaje. Si recibe Daño, realiza Ataque 1 contra todos los Personajes. Los Personajes duplican sus Estados.

6. ATLACH-NACHA MUNDO ONÍRICO
CAMBIO DE MUNDO

7. Añade Ataque 1 y provoca 1 cuando ataca. Los Personajes Cuerdos pierden 2 Cordura.

8. Añade Ataque 1 por cada Personaje Sano. Añade Defensa 1.

realiza Ataque 5 (Ataque Inicial 3 + Ataque 2 ya que hay 2 Personajes Sanos en juego) contra su objetivo y le provoca Debilidad 1.

YOG-SOTHOTH (KINGSPORT)

Algo se ha roto en Kingsport. No es solo el cielo, ahora cubierto de nubes informes, o los relojes que han dejado de marcar el tiempo. Es la materia misma, comportándose de formas antinaturales. Yog-Sothoth ha cruzado el umbral, no como una forma, sino como una presencia. Y ahora, todo lo que existe está a su alcance.

Los investigadores no pueden detenerlo. Su único objetivo es escapar. Pero la salida de la ciudad dista mucho de ser sencilla. Árboles arrancados de raíz bloquean caminos enteros. Piedras de edificios derrumbados han convertido plazas abiertas en campos de escombros. Las rutas familiares terminan en muros recién formados o callejones sin salida que antes no existían.

Cada elección importa. Cada giro es un riesgo. Yog-Sothoth no persigue con velocidad, sino con certeza. Cuanto más tarden, más se acerca. Deben encontrar un camino, superar los escombros y los senderos colapsados, y huir antes de que todo Kingsport se convierta en parte de su infinita red.

Este Primigenio reclama Kingsport para sí, destruyendo la ciudad y todo a su paso. La fauna, la flora y los habitantes se han convertido en enemigos feroces, retorcidos por el poder del Primigenio. Los Personajes deben escapar antes de que se agote el tiempo y la ciudad se desvanezca. Sin embargo, cada rincón guarda horrores que desafían la cordura y el propio tejido de la realidad comienza a resquebrajarse. Aquellos que fallen no solo perecerán, sino que quedarán atrapados en una eternidad de sombras bajo la mirada del ser ancestral.

COMPONENTES



TABLERO DE PRIMIGENIO

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



CARTA DE PRIMIGENIO

- 1 Nombre.
- 2 Penalización.
- 3 Efectos adicionales.
- 4 Potenciador.
- 5 Única secuencia.
- 6 Vida.



CARTA DE OBSTÁCULO

- 1 Nombre y Tipo.
- 2 Penalización.
- 3 Energía necesaria y efectos adicionales.

OBJETIVO

Sobrevive durante 6 rondas mientras escapas de Yog-Sothoth.

PREPARACIÓN

Utiliza los cubitos para marcar la cantidad Inicial en el medidor de Huida del tablero del Primigenio en función del número de Personajes. Crea los mazos de robo de cartas de Primigenio y de Obstáculos cerca del tablero del Primigenio.

Cada carta de Primigenio bocarriba se considera un Enemigo distinto y tiene un límite de 4 Estados. Si la Vida de la carta de Primigenio llega a 0, se descarta.

Cada carta de Obstáculo tiene un valor de Energía total que los Personajes deberán gastar durante su turno para poder descartarla.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

MANTENIMIENTO

Coloca, delante de cada Personaje, una carta de Primigenio bocabajo (sin mirarla) y otra encima, bocarriba revelando al Enemigo. Cada una de esas cartas tendrá como objetivo al Personaje correspondiente. Estas cartas no son inmunes a efectos que alteren su objetivo, como Aturdir.

Además, coloca 1 carta de Obstáculo por cada Personaje en juego. A partir de la ronda 3, las cartas de Primigenio ganan el efecto Potenciador indicado con el icono **3-6**.

3 PERSONAJES: asigna al Personaje Líder 1 sola carta de Primigenio, bocarriba, en lugar de una bocabajo y una bocarriba. Coloca 2 cartas de obstáculo en total.

TURNO DE LOS PERSONAJES

Durante su turno pueden obtener Energía y utilizarla conjuntamente para descartar Obstáculos.

Podrán atacar a cualquier carta de Primigenio bocarriba, si su Vida se reduce a 0 se descartan.

Si debajo de la carta de Primigenio descartada hay otra bocabajo, la carta se voltea mostrando inmediatamente un nuevo Enemigo, que entra en juego en ese momento y gana su Defensa.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Revela las cartas bocabajo, si las hay, y realiza las secuencias de todas las cartas de Primigenio en juego contra sus objetivos.

Reduce el medidor de Huida según el valor de Penalización (🕒) de las cartas de Primigenio y Obstáculos que sigan en juego.

Tras esto, descarta todas las cartas de Primigenio y de Obstáculo, así como las Habilidades Permanentes, cartas con Usos e Invocaciones en juego.

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

si los Personajes sobreviven 6 rondas antes de que el medidor de Huida llegue a 0 habrán salido victoriosos del Combate. en caso contrario, serán derrotados.

AZATHOTH (ACTO 2)

Mucho más allá de la materia, en el centro de un cosmos en expansión, un núcleo sin mente pulsa en sueños. Azathoth, el motor de la existencia, sueña. A través de sus sueños, los mundos toman forma. Las leyes emergen. La vida surge. Pero algunos han encontrado formas de acercarse a ese centro. Quieren despertar al dios ciego. Los investigadores descubren una serie de rituales sincronizados. Todos trabajando hacia el mismo fin. Si tienen éxito, si captan la atención de Azathoth, aunque sea por un instante, todo será borrado, no por ira, sino por accidente.

No puede haber confrontación. Ni negociación. La única opción es interrumpir los preparativos: romper el ritmo, dismantelar los patrones, destruir los símbolos. El tiempo es corto. El riesgo es total. Y si fallan, nadie lo recordará, porque nada permanecerá.

COMPONENTES



TABLERO DE PRIMIGENIO

- 1 Nombre.
- 2 Medidor de Despertar.
- 3 Combinaciones y efectos de las runas.
- 4 Despertar máximo según el número de Personajes.
- 5 Efectos para el Modo Pesadilla (Expansión).



CARTA DE PRIMIGENIO (COHORTE)

- 1 Runa.
- 2 Efecto en el Despertar.
- 3 Efecto adicional.
- 4 Potenciador.
- 5 Única secuencia.
- 6 Vida.



CARTA DE PRIMIGENIO (SÉQUITO)

- 1 Runa.
- 2 Efecto en el Despertar.
- 3 Potenciador.
- 4 Única secuencia.
- 5 Vida.

OBJETIVO

Sobrevivir al combate 6 rondas y evitar que el medidor de Despertar llegue a su límite.

PREPARACIÓN

Utiliza los cubitos para marcar la cantidad actual del medidor de Despertar, que empieza en la mitad del límite indicado en función del número de Personajes. El tablero de Primigenio indica el máximo disponible de puntos de Despertar en función del número de Personajes. Crea el mazo de robo de cartas de Primigenio. Cada carta de Primigenio se considera un Enemigo distinto y tiene un límite de 4 Estados.

Las cartas de Primigenio para este combate son de dos tipos: las de Cohorte, que aumentarán el medidor de Despertar al final de la ronda, y las de Séquito, que lo reducirán.

Si la Vida de las cartas de Primigenio llega a 0, se descartan y transforman en runas que pasan a formar parte de una reserva común. El máximo de runas en la reserva en cualquier momento es siempre igual al número de Personajes más 1. Si la reserva está llena, las runas que se consigan se descartan.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

MANTENIMIENTO

Pon en juego cartas de Primigenio hasta que cada Personaje tenga 2 asignadas. Cada una de esas cartas tendrá como objetivo al Personaje correspondiente. Estas cartas no son inmunes a efectos que modifiquen su objetivo, como Aturdir.

A partir de la ronda 3, las cartas de Primigenio ganan el efecto Potenciador indicado con el icono 3-6.

TURNO DE LOS PERSONAJES

En cualquier momento durante su turno, los Personajes pueden canjear runas para aplicar efectos adicionales descritos en el tablero de Primigenio.

>> CANJEAR RUNAS

Las runas tienen 4 colores: amarillo (A), morado (M), azul (Z) o blanco (B). Las runas blancas pueden intercambiarse por cualquier otro color y 2 runas iguales pueden intercambiarse por 1 blanca.

Si cuentan con las runas necesarias, los Personajes pueden activar, cada turno, una única combinación rúnica entre las incluidas en el tablero de Primigenio. Una vez resuelto el efecto de la combinación, descarta las cartas de Primigenio utilizadas.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Tras finalizar su turno, los Enemigos en juego aplican su efecto de Despertar (E) o (E) en el medidor de Despertar. Descarta todas las cartas de Primigenio en juego. Aumenta 1 el medidor de Despertar

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

Victoria: si los Personajes sobreviven 6 rondas antes de que el medidor de Despertar llegue al límite indicado en el Tablero de Primigenio.

Derrota: en caso contrario, serán derrotados.

SHUB-NIGGURATH (ACTO 2)

Sobrevive mientras la influencia de Shub-Niggurath corrompe la tierra y engendra horrores innumrables en cada rincón. La Madre de los Mil Vástagos siembra criaturas que devoran, multiplican y deforman todo lo vivo, volviendo el mundo un útero oscuro y desbordado. Tu única esperanza es huir antes de que su prole te reclame como ofrenda.

COMPONENTES OBJETIVO

Sobrevivir al combate 6 rondas.

PREPARACIÓN

Cada Personaje roba 1 carta de Modificadores de Psicosis con la que jugará durante todo el combate. Si un Personaje comienza su turno en Psicosis, lanzará un dado y añadirá el efecto indicado al suyo propio. Crea un mazo de robo de cartas de Primigenio mostrando las caras de Enemigo Básico hacia arriba. Cada carta de Primigenio tiene una cara básica y otra evolucionada, se considera un Enemigo distinto y tiene un límite de 4 Estados. Si su Vida llega a 0, descártala.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

MANTENIMIENTO



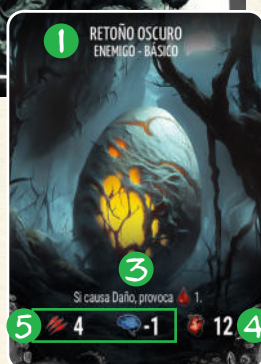
TABLERO DE PRIMIGENIO

- 1 Nombre.
- 2 Efectos para el Modo Pesadilla (expansión).

MODIFICADORES DE PSICOSIS	
1	Juega al menos 3 cartas de Ataque.
2	No juegues cartas con efecto de pérdida de Cordura.
3	Juega al menos 2 cartas de Defensa.
4	No cargues ni descargues tu Reliquia de Sinergia.
5	Juega al menos 1 carta de Habilidad.
6	No juegues cartas de Coste 0.

MODIFICADORES DE PSICOSIS

- 1 Efectos Adicionales de Psicosis.



CARTAS DE PRIMIGENIO

- 1 Forma Básica.
- 2 Forma Evolucionada.
- 3 Efecto adicional.
- 4 Vida.
- 5 Única secuencia.
- 6 Aumento de Vida.

Pon en juego 1 nueva carta de Primigenio Básica frente a cada uno de los Personajes. Un Personaje puede tener como máximo 2 cartas asignadas. Cada una de esas cartas tendrá como objetivo al Personaje correspondiente. No son inmunes a efectos que modifiquen su objetivo, tales como Aturdir.

Cada Personaje en Psicosis lanza un dado y, a continuación, consulta la tabla de su carta de Modificadores de Psicosis. El efecto correspondiente a la tirada se aplica durante esta ronda, añadiéndose al del propio Personaje.

A partir de la ronda 3, las cartas de Primigenio evolucionan directamente al ser reveladas, ganando la cantidad de Vida indicada, quedando por encima de la Vida de su Forma Básica.

3 PERSONAJES: a partir de la ronda 3, solo la carta de Primigenio asignada al Líder evoluciona directamente al ser revelada.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Al final del turno, las cartas de Primigenio en su forma Básica evolucionan. Para hacerlo, voltea la carta a su Forma Evolucionada, que gana la cantidad de Vida indicada, pudiendo quedar por encima de su cantidad Inicial.

Los Personajes que no hayan cumplido su requisito de Modificador de Psicosis pierden 1 punto de Cordura.

A continuación, todos los Personajes pierden 1 punto de Cordura.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EFFECTOS DE PSICOSIS Y MODIFICADORES

En este combate si los Personajes llegan a 0 puntos de Cordura no se acaba la partida. Si algún efecto hace perder Cordura por debajo de 0, el Personaje pierde Vida en su lugar.

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

Victoria: si al final de la ronda 6 ningún Personaje ha sido derrotado, saldrán victoriosos.

Derrota: en caso contrario, serán derrotados.

HASTUR (ACTO 2)

En los límites de la razón, alguien ha vuelto a representar la obra. El Rey Amarillo, perdido y prohibido durante mucho tiempo, vuelve a circular. Los lectores, inconscientes de su peligro, repiten sus líneas pensando que es solo literatura. Pero las palabras abren puertas. El caos se extiende como confusión, identidad perdida y sueños compartidos.

Los investigadores siguen las pistas hasta una ciudad que ya no sabe su nombre. Las pinturas cambian, los rostros se repiten. Un lago imposible aparece en viejos mapas. Todas las señales apuntan a Hastur. Su influencia no impone, se infiltra. La locura llega disfrazada de inspiración.

Para detenerlo, los investigadores deben sellar los lugares donde su presencia es más fuerte. Pero hacerlo significa ver lo que debe permanecer oculto y decir lo que no debe decirse. La batalla no es física, sino mental, y no todos los que entren en esta lucha regresarán con su voluntad intacta.

Sobrevive mientras el influjo de Hastur se extiende como un veneno invisible, quebrando voluntades y sembrando desesperación. El Rey Amarillo susurra desde las sombras y cada mirada, cada palabra, cada símbolo, es una trampa hacia la locura.

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).



CARTAS DE PRIMIGENIO

- 1 Energía necesaria.
- 2 Efectos adicionales.
- 3 Potenciador.
- 4 Única secuencia.

OBJETIVO

Derrotar a Hastur, reduciendo su Vida a 0, antes de que finalice la ronda 6.

PREPARACIÓN

Utiliza los cubitos para indicar la Vida Inicial del Primigenio en función del número de Personajes. Crea el mazo de robo de cartas de Primigenio cerca de su tablero. Hastur se considera el único Enemigo y puede recibir hasta 4 Estados. Cualquier Daño recibido (ya sea por superar la Defensa de las cartas de Primigenio, por efectos o por Estados) se resta del Medidor de Vida del tablero de Hastur.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

MANTENIMIENTO

Cada turno Hastur gana 3 de Energía (por Personaje) para jugar hasta 2 cartas que se asignan a cada Personaje y que lo tendrán como objetivo. Si no tiene Energía suficiente para jugar la segunda carta, la descarta pero el Personaje objetivo debe descartar para el resto del combate la primera carta de su mazo de robo, sin mirarla. Además, en la siguiente ronda, Hastur ganará 1 más de Energía para jugar cartas contra ese Personaje.

TURNO DE LOS PERSONAJES

Cada Personaje solo puede jugar cartas de Ataque contra las cartas de Primigenio que tiene asignadas, sumando sus valores de Defensa en uno solo. Pueden jugarse otros tipos de cartas para otro Personaje de la forma habitual.

TURNO DE LOS ENEMIGOS

Realiza una única secuencia contra cada Personaje sumando los valores y Efectos adicionales de todas las cartas que lo tienen como objetivo.

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 (V). 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.

Por último, descarta las cartas de Primigenio en juego.

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

si la Vida de Hastur es reducida a 0 antes de que finalice la ronda 6 y ningún Personaje ha sido derrotado, habrán vencido. en caso contrario, serán derrotados.

NYARLATHOTEP (ACTO 2)

No hay advertencias. Ni profecías. Nyarlathotep no anuncia su llegada. Simplemente aparece: en conferencias, en sueños, entre multitudes anónimas. Adopta formas humanas. Habla con encanto. Promete poder, orden, comprensión. Y cuanto más se le escucha, más comienza el mundo a alterarse.

Los investigadores intentan rastrearlo, pero su camino se mezcla con el de líderes, científicos, artistas. La verdad se oculta bajo mentiras elocuentes. El caos no irrumpe, se infiltra.

El enemigo no está en un solo lugar. Está en todas partes. Peor aún, sabe exactamente quién se opone a él. Los investigadores deben andar con cautela. No pueden confiar en nadie. La única certeza es que cuanto más desvelen su plan, más comenzarán a desmoronarse sus propias mentes. La amenaza no es su forma, es su alcance. Y cada decisión puede ser la última.

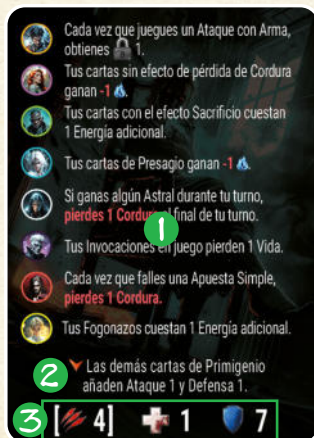
Resiste mientras Nyarlathotep despliega sus innumerables máscaras y manipula la voluntad de los mortales. El Caos Reptante no ataca con fuerza bruta, sino con engaños, susurros y visiones que desgarran la cordura. Tu única esperanza es escapar antes de que su voz te consuma y tu alma quede atrapada en su eterna conspiración.

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).



CARTA DE PRIMIGENIO

- 1 Efectos adicionales.
- 2 Potenciador.
- 3 Única secuencia.

OBJETIVO

Derrotar a Nyarlathotep, reduciendo su Vida a 0, antes de que finalice la ronda 6.

PREPARACIÓN

Utiliza los cubitos para indicar la Vida Inicial del Primigenio en función del número de Personajes. Coloca el mazo de cartas de Primigenio al lado del tablero del Primigenio. Nyarlathotep se considera el único Enemigo y puede recibir hasta 4 Estados. Cualquier Daño recibido (ya sea por superar la Defensa de las cartas de Primigenio, por efectos o por Estados) se resta del Medidor de Vida del tablero de Nyarlathotep.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

MANTENIMIENTO

Pon en juego y asocia 1 nueva carta de Primigenio frente a cada uno de los Personajes. Nyarlathotep activa el efecto indicado en dicha carta, aplicándolo al Personaje identificado por el icono correspondiente.

TURNOS DE LOS PERSONAJES

Cada Personaje solo puede jugar cartas de Ataque contra la carta de Primigenio que tiene asignada. Pueden jugarse otros tipos de cartas para otro Personaje de la forma habitual.

TURNOS DE LOS ENEMIGOS

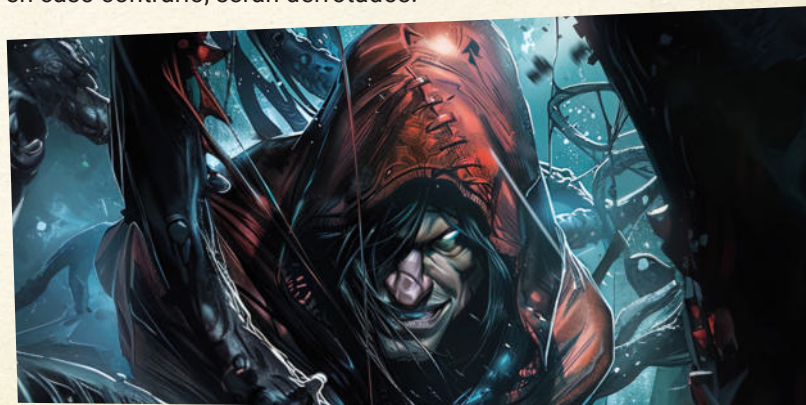
Quando la Vida del Primigenio sea inferior a la mitad de su Máximo, las cartas de Primigenio ganan los efectos del potenciador indicados con el icono (🔥). Recuerda que la Defensa se añade durante la Fase de Mantenimiento, mientras que el Ataque se aplica al activar al Enemigo. Si durante el turno de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

2 PERSONAJES: cuando jueguen únicamente 2 Personajes, aplica los efectos del potenciador en todo momento.

Al final del turno, descarta las cartas de Primigenio en juego.

CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

si la Vida de Nyarlathotep es reducida a 0 antes de que finalice la ronda 6,
los Personajes habrán vencido.
en caso contrario, serán derrotados.



GLOSARIO

AFORTUNADO: condición para el Apostador, que puede afectar a algunas de sus cartas. Se aplica si tiene éxito en la tirada de Suerte al inicio de cada turno (pág. 5).

APUESTA: efecto que ofrece la oportunidad de arriesgar para obtener efectos más poderosos. Cuando se juega, se debe decidir si el Personaje Apuesta o no (pág. 5).

APUESTA DE RIESGO: la única manera de conseguir que la carta tenga efecto es apostando. Se puede apostar hasta 2 veces, corriendo mayor riesgo en la segunda Apuesta para obtener mejores efectos (pág. 5).

APUESTA SIMPLE: al decidir apostar, el Personaje lanza los dados de la Suerte y aplica el efecto de la carta según el resultado obtenido. Cada carta describe el rango de éxito y fracaso así como sus efectos (pág. 5).

ASTRAL: permite que un Personaje se fortalezca al obtener Fichas Astrales. Estas añaden +1 al valor de Ataque o Defensa de cualquier carta que juegue el Personaje. No obstante tienen la contrapartida de provocar Descartes Astrales (pág. 4).

ATAQUE MÁGICO: tipo de carta de Ataque cuyos efectos pueden potenciarse al cumplir requisitos como descartar cartas o gastar Energía adicional (pág. 7).

COHORTE / SÉQUITO: tipos de cartas del Primigenio Azathoth (pág. 14).

CONSERVABLE: efecto de algunas cartas de Acción. Estas cartas pueden conservarse en mano entre rondas mientras no sean jugadas ni descartadas (pág. 6).

COSTE X: se considera que el Coste de la carta es 0, a menos de que el texto de la carta diga lo contrario (pág. 7).

DESCARTE ASTRAL: el Personaje debe descartar para ganar Energía las primeras cartas robadas en cantidad igual a las Fichas Astrales que tenga. Después descarta sus Fichas Astrales (pág. 4).

ELEGIDOS: Enemigo superior a los Élités e inferior a los Primigenios. Para más información sobre el Nivel de Poder de los Enemigos (pág. 10 del reglamento básico, pág. 10 del reglamento de expansiones).

GAFADO: condición para el Apostador, que puede afectar a algunas de sus cartas. Se aplica si fracasa la tirada de Suerte al inicio de cada turno (pág. 5).

INVOCACIÓN: crea un aliado con Ataque, Vida y Mantenimiento que actúa de forma independiente. Puede atacar o defender y sus acciones no cuentan como si fueran del Personaje asociado ni se ven afectadas por sus efectos o Habilidades y requiere de Mantenimiento (pág. 6).

MANTENIMIENTO (INVOCACIÓN): cantidad de recursos que requiere mantener en juego una Invocación durante la fase de Mantenimiento para que continúe en juego (pág. 7).

MODO PESADILLA: nuevo modo de juego (pág. 8).

MUNDO FÍSICO / ONÍRICO: planos entre los que se mueve Atlach-Nacha y que le aportan efectos adicionales a sus ataques (pág. 11).

NIVEL RARO: la Rareza más alta de cartas, disponible para cada Personaje y marcada con un emblema dorado en su esquina inferior derecha. Se obtienen al completar Combates contra Enemigos de Nivel Elegido o Primigenio (pág. 10).

OBSTÁCULO: carta que dificulta el Combate contra Yog-Sothoth y que requiere de Energía de los Personajes para ser descartada (pág. 13).

PISTAS: recurso obtenido al completar con éxito Encuentros de Combate con los modificadores del mazo de Pesadilla. Antes de combatir contra un Primigenio en Modo Pesadilla, pueden gastarse para anular sus efectos, según la cantidad indicada en su tablero (pág. 8).

RELIQUIA ESPECIAL: carta de Reliquia de Clase obtenida al superar por primera vez una Localización en Modo Pesadilla aplicando sus efectos adicionales. Una vez desbloqueada, queda disponible para futuras partidas con ese Personaje (pág. 9).

RÉPLICA: permite a la Entidad copiar los efectos de una carta jugada previamente. Cada carta solo puede ser replicada una vez y una Réplica no puede ser replicada (pág. 6).

RUNAS: recursos obtenidos al derrotar a las Cohortes y Séquitos de Azathoth y que pueden gastar los Personajes para crear combinaciones rúnicas y obtener efectos para el combate (pág. 14).

SUERTE: palabra clave para el Personaje del Apostador, que determina si es Afortunado o está Gafado durante el turno (pág. 5).

TEMPORAL: cartas que no pueden elegirse como Recompensa, se obtienen por efectos de otras cartas. Se dejan aparte al ser jugadas, descartadas o al final del Combate. Pueden ganarse nuevamente si algún efecto lo permite (pág. 6).



ICONOGRAFÍA



EXPLORACIÓN



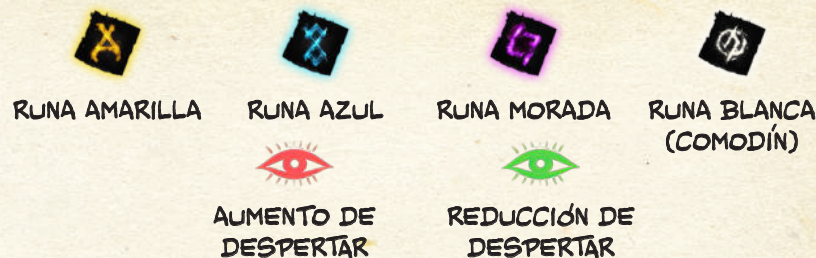
ESTADOS



PRIORIDAD



AZATHOTH



ATLACH-NACHA



YOG-SOTHOTH



PROGRESO

PUNTOS DE PROGRESO

(MÁXIMO 25 POR PERSONAJE)

