

v4

Sep 2015



Juego: **ELDRITCH HORROR**

Editorial: **EDGE (2013)**

Pag 2: **Resumen de Reglas** frontal

Pag 3: **Resumen de Reglas** dorso

Pag 4: **Hoja de referencia** frontal x2

Pag 5: **Hoja de referencia** dorso x2

Pag 6: **Resumen Montañas de la Locura** x2

Pag 7: **Resumen Vestigios Extraños** x2

IMPORTANTE:

Traducción v2.0. Si encontráis algún error, falta de ortografía o cualquier cosa que este mal, notificarlo en el post del Resumen Rápido de Eldritch Horror en el foro de Labsk para poder corregirlo.



Ideal para imprimir en papel fotográfico A4 a doble cara (asegurate de imprimir a tamaño real).

Este es un resumen de las reglas del juego Eldritch Horror creado por "The Esoteric Order of Gamers" Traducido al Castellano por WoodElf, para la Comunidad de Telegram Aruok .

Incluye resúmenes de:

Eldritch Horror, Saber Olvidado, Montañas de la Locura y Vestigios Extraños

ELDRITCH HORROR

PREPARACION

Mezcla las **9 Fichas de Portal** boca abajo para crear un **Montón de Portales**. Mezcla las **Fichas de Pistas** boca abajo para crear un **Montón de Pistas**. Coloca las fichas de **Salud, Cordura, Mejora, Billetes de Viaje, Arcano, Misterio, y Rumor** en montones separados.

Asigna a un jugador la **Ficha de Investigador Jefe**. Empezando por este jugador y en el sentido de las agujas de reloj, cada jugador elige un investigador. Coge tu **Hoja de Investigador** y coloca la **Ficha de Investigador** en el tablero tal y como se indica en el dorso de su hoja de investigador.

Cada jugador recibe las **pertenencias iniciales** y cualquier **Apoyo** o **Hechizo** indicado en el dorso de hoja de investigador. Coge tantas fichas de **Salud** y **Cordura** como se indique en su hoja.

Escoger entre todos una **Hoja de Primigenio**. Coloca la hoja boca arriba (valor de Perdición en la esquina superior izquierda) junto al tablero y resuelve sus efectos de preparación.

Coloca todas las **Fichas de Monstruos no-épicos** en un contenedor opaco y remuevelas. Los Monstruos Epicos son rojos y tienen recortada la esquina inferior izquierda.

Devuelve a la caja las cartas de **Encuentros de Investigación, Encuentros Especiales y Misterio** que no se correspondan con el Primigenio elegido para la partida.

Separa las **Cartas de Mitos** en 3 montones según su color (verde, amarillo y azul) y baraja cada montón. Crea la etapa I del mazo de mitos cogiendo tantas cartas aleatorias de los colores indicados en la Hoja de Primigenio (sin mirárselas) y barajarlas. Haz lo mismo con las cartas de la etapa II y colócalas debajo de las de Etapa I. Lo mismo con las de etapa III y ponlas debajo de las de Etapa II. Devuelve las cartas restantes a la caja.

Baraja todas las cartas de **Encuentro de Expedición** en un mazo (sin importar su dorso). Baraja las cartas de **Hechizo y Estado**, creando sus respectivos mazos boca arriba (nombre de la carta y ilustración visible). Baraja las demás cartas colocando sus mazos boca abajo.

Coloca la **Carta de Referencia** correspondiente al número de jugadores cerca del mazo de Mitos. Devuelve las otras a la caja.

Coloca la **Ficha de Perdición** en la casilla del **Medidor de Perdición** que indique la hoja de Primigenio. Coloca la **Ficha de Augurio** en la casilla verde (cometa) del **Medidor de Augurio**.

Coloca las 4 primeras cartas del mazo de **Apoyo** boca arriba en los espacios de la **Reserva** (Parte inferior izquierda del tablero).

Genera tantos **Portales** como indique la Hoja de Referencia. Para general un portal, coge la primera ficha del montón de Portales y colócala en la casilla indicada en la ficha. A continuación roba una ficha de Monstruo y colócala en la misma casilla.

Coloca la **Ficha de Expedición Activa** en la casilla que se corresponda con la ilustración del dorso de la primera carta del mazo de encuentros de Expedición.

Genera el número de **Pistas** indicado en la Hoja de Referencia. Para generar una Pista, coge una Ficha de Pista aleatoria de la reserva y colócala boca abajo en la casilla indicada en la Pista.

Roba una **Carta de Misterio** y colócala junto a la Hoja del Primigenio. Resuelve cualquier efecto "Cuando esta carta entre en juego".

RONDA DE JUEGO

I. FASE DE ACCION

Comenzando por el Investigador Jefe y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, **cada investigador realiza un máximo de 2 acciones diferentes**. Cada acción debe resolverse completamente antes de realizar la siguiente acción.

Acción de Viajar

Mueve a un espacio adyacente (debe estar conectado por una línea llamada **Ruta**). Después de mover, puedes gastar cualquier cantidad de **Billetes de Viaje** para mover 1 casilla adicional por billete gastado.

Solo puedes gastar Billetes de Tren para moverte por Rutas de Tren, y Billetes de Barco para moverte por Rutas de Barco. Las Rutas que salen fuera del tablero conectan con el lado opuesto del tablero.

Acción de Descansar

Recupera 1 Salud y 1 Cordura. No puedes realizar esta acción si hay un monstruo en tu casilla.

Acción de Intercambiar

Intercambia pertenencias (Apoyos, Artefactos, Pistas, Hechizos y Billetes de Viaje) con otro Investigador que se encuentre en la misma casilla, ambos investigadores deben estar de acuerdo.

No puedes intercambiar con un investigador derrotado. Tampoco puedes intercambiar cartas de Estado, Salud, Cordura o fichas de Mejora.

Acción de Preparar para Viajar

Si estas en una casilla de Ciudad, **obtén un Billeto de Viaje** a tu elección. No puedes obtener un billete de tren, si no hay una ruta de tren conectada a tu casilla, lo mismo con los de barco.

Si tiene más de 2 Billetes de Viaje, debes escoger 2 de ellos y descartar el resto.

Acción de Adquirir Apoyos

Si te encuentras en una casilla de Ciudad, realiza una **prueba de Influencia** (🎲). Obtén tantos Apoyos de la **Reserva** con un valor total igual o menor que la cantidad de éxitos sacados. Si no adquieres nada, puedes descartar 1 apoyo de la Reserva a tu elección. Después de realizar esta acción repón tantas cartas como hayas descartado o robado.

No puedes adquirir Apoyos si hay algún monstruo en la casilla.

Un Investigador que realice esta acción puede usar el **Préstamo Bancario** impreso en el tablero, para añadir 2 éxitos al resultado de la prueba y obtener la carta de **Estado Deuda**. Si ya tiene un Estado Deuda, no puede adquirir un Préstamo Bancario.

Acciones de Componente

Realiza una acción (precedida por la palabra 'Acción') indicada en uno de tus componentes (carta, hoja de investigador...). No puedes realizar la acción de un mismo componente más de una vez por ronda (a menos que sea **local**), pero puedes realizar otras acciones si son de diferentes componentes.

2. FASE DE ENCUENTROS

Empezando por el Investigador Jefe, **cada investigador resuelve un encuentro**.

Si no hay monstruos en tu espacio, elige entre un **Encuentro de Lugar** o un **Encuentro de Ficha** y lo resuelve.

Si hay 1 o más monstruos en tu casilla, resuelve un único **Encuentro de Combate** por cada Monstruo en la casilla, de uno en uno en el orden que quieras. Deben resolverse todos los encuentros contra monstruos no-épicos antes de enfrentarse a un monstruo épico.

Si no quedan monstruos después de resolver todos los encuentros de combate, puedes resolver otro encuentro a tu elección.

Encuentros de Lugar

Roba una **carta de Encuentro** que coincida con la ilustración de tu casilla o una carta del mazo **Encuentros Generales**. Resuelve el efecto correspondiente a tu casilla, y luego descarta la carta.

Si hay varias cartas de Encuentro posibles para poder robar, puedes elegir cual resolver. El texto debajo del nombre de la casilla indica los efectos más comunes que aparecerán.

Encuentros de Ficha

Las Fichas en las casilla proporcionan encuentros adicionales:



Pista: Puedes robar un Encuentro de Investigación.



Portal: Puedes robar un Encuentro en Otro Mundo.



Expedición Activa: Puedes robar una carta de Encuentro de Expedición



Rumor: Permite resolver el Encuentro de la carta de Mitos Rumor que se refiera a esa casilla.

Investigador Derrotado: Puedes resolver el Encuentro indicado en la parte trasera de la hoja de un investigador derrotado. Resuelve el Encuentro "Lisiado" si tiene una ficha de Salud, o "Loco" si tiene una ficha de Cordura.

3. FASE DE MITOS

El Investigador jefe **roba la primera carta del Mazo de Mitos** y resuelve únicamente los efectos que aparecen y en el orden que aparecen (de izquierda a derecha, comenzando por arriba).

Al final de la fase de Mitos, el Investigador Jefe puede pasar la ficha de Investigador Jefe a un jugador de su elección.



Avanzar Augurio: Mueve la **Ficha de Augurio** 1 casilla por el medidor. Luego **avanza la Perdición** 1 casilla por cada portal en el tablero que coincida con el actual símbolo del medidor de Augurio

Cuando la Perdición avanza, mueve la ficha de Perdición hacia la casilla O. Si la Perdición retrocede, aléjalo de la casilla O.



Resolver Retribución: Resuelve todos los efectos **en** juego (estos componentes están marcados con un **en** en su esquina inferior derecha) en este orden: Monstruos, Hoja de Primigenio, cartas de Mitos Activas, y posesiones de investigadores y estados (comenzando por el Investigador Jefe y en sentido de las agujas).



Generar Portales: Genera tantos **Portales** como indique la carta de Referencia. Para generar un Portal, roba la ficha superior del mazo de portales y colócala boca arriba donde indique. **Cuando un Portal es generado, genera un monstruo en la misma casilla.**

Si un Portal no puede ser generado porque el mazo de Portales y su pila de descartes esta vacía, avanza la Perdición en 1.



Oleada de Monstruos: en cada Portal que coincida con el símbolo donde se encuentre la Ficha de Augurio, genera tantos **Monstruos** como indique la carta de Referencia. Si ningún Portal coincide con el símbolo actual, en su lugar genera 1 **Portal**.

Para generar un Monstruo, roba una ficha de Monstruo aleatoria de la reserva y colócala en la casilla indicada.

Si tiene un **Icono de Generación** (👤), mira el dorso del Monstruo y resuelve su efecto inmediatamente después de su generación.



Generar Pistas: Genera tantas **Pistas** como indique la carta de Referencia. Para generar una Pista, coge una ficha de Pista aleatoria de su montón y colócala boca abajo en la casilla indicada en la ficha (o en una casilla específica si así lo indica algún efecto).



Colocar Ficha de Rumor: coloca la **Ficha de Rumor** en la casilla indicada.



Colocar Ficha de Arcano: Coloca la cantidad indicada de **Fichas de Arcano** sobre esta carta de Mitos.

Resolver Efecto: Si la carta tiene el **rasgo Evento** indicado sobre el texto del efecto, resuelve inmediatamente el efecto y luego descarta la carta. Si tiene el **rasgo Activo**, coloca la carta cerca del primigenio, permanecerá en juego hasta que sea descartada por un efecto del juego.

PRUEBAS

Para resolver una Prueba, tira una cantidad de dados igual al valor que tengas en la habilidad indicada, teniendo en cuenta cualquier efecto que pueda modificar tu habilidad. Siempre se tirará al menos 1 dado, aunque el valor sea negativo.

Por cada prueba solamente puedes aplicar el efecto de una única carta. Si tienes varios efectos que proporcionen una bonificación, usa solo el que te de la mejor bonificación.

Si sacas al **menos un Éxito** (un 5 o un 6), pasas la prueba. Si no saca ningún Éxito, falla la prueba. La cantidad de Éxitos obtenidos se llama **Resultado de la Prueba**.

Después de tirar los dados para una prueba, **puedes gastar una ficha de Pista para volver a tirar 1 dado**. Puedes seguir gastando Pistas para repetir más dados, mientras te queden Pistas. Tras resolver todas las tiradas determina el éxito o fallo de la prueba.

Cuando un efecto te permite mejorar una habilidad, coloca una **Ficha de Mejora** con el icono correspondiente en la Hoja del Investigador con el lado +1 boca arriba. Si mejoras esa habilidad una segunda vez, da la vuelta a la ficha para mostrar el lado +2.

No puedes mejorar la misma habilidad más de 2 veces. El valor de tu habilidad es el indicada en tu hoja más las bonificaciones de tus Fichas de Mejora en esa habilidad.

ENCUENTROS DE COMBATE

1. Comprobar Efectos: Da la vuelta a la Ficha de Monstruo y lee la información mostrada en su dorso.

2. Prueba de Voluntad: Resuelve una prueba **de Voluntad** (👤) de **Voluntad**. Si el **Horror** del monstruo es superior a los Éxitos sacados, pierdes tanta **Cordura** como la diferencia entre Éxitos y Horror.

3. Prueba de Fuerza: Resuelve una prueba de **Fuerza** (👤) de **Fuerza**. Si el **Daño** del Monstruo es superior a los Éxitos obtenidos, pierdes tanta **Salud** como la diferencia entre Éxitos y Daño.

El Monstruo pierde tanta salud como éxitos sacados en la Prueba de Fuerza (coloca fichas de Salud en el Monstruo). El Monstruo y el Investigador pierden Salud al mismo tiempo.

Un Monstruo que pierda una cantidad de Salud igual o superior a su **Fortaleza** es derrotado y se devuelve a la pila de Monstruos. Si el Monstruo no es derrotado, este permanece en su casilla junto con la Salud que ya haya perdido.

Si un monstruo no dispone **de** o **de** no se resuelven esas pruebas.

Emboscada

Cuando un efecto dice '**Un Monstruo tiene una Emboscada**', roba un Monstruo aleatorio y resuelve inmediatamente un Encuentro de Combate. El Monstruo no es generado, por lo que cualquier efecto de Generación, es ignorado.

La información sobre los Monstruos **Sectarios** se encuentran en la Hoja del Primigenio.

Después de resolver el combate, devuelve el Monstruo a su pila (incluso si no ha sido derrotado) y continua resolviendo el efecto indicado en la Emboscada. Aunque derrotes a un Monstruo en una Emboscada, no puede resolver un encuentro adicional.

Monstruos Épicos

Los **Monstruos Épicos** son tratados como monstruos, excepto porque son generados por efectos específicos. No pueden ser derrotados por ningún efecto excepto por una pérdida de Salud igual o superior a su Fortaleza (pero pueden perder Salud por efectos que causen pérdida de Salud a un Monstruo). Un Monstruo Épico no puede ser descartado, puesto en la pila de monstruos o movido, a menos que un efecto lo especifique.

Algunos Monstruos épicos requieren pruebas diferentes a  o . Realiza las pruebas que indiquen sus iconos.

Al derrotar a un Monstruo épico, devuelve su ficha a la caja.

ENCUENTROS COMPLEJOS

Cuando resuelvas un **encuentro complejo** (Encuentro de Expedición, Otro Mundo o Especiales), primero resuelve el efecto inicial indicado en el cuadro superior de la carta.

Si pasas la prueba del efecto inicial, resuelve el efecto de superación de la carta. Si fallas la prueba, resuelve el efecto de fallo de la carta. Luego descarta la carta. Si un Encuentro complejo no tiene efecto inicial, elige cual quieres resolver.

Si un **Encuentro en Otro Mundo** te indica que cierres este portal, descarta la ficha de Portal de tu espacio.

Después de resolver un **Encuentro de Expedición**, mueve la **ficha de Expedición** a la casilla que coincida con la nueva ilustración de la carta superior del mazo de Encuentros de Expedición.

ENCUENTROS ESPECIALES

Los **Encuentros Especiales** son encuentros únicos relacionados con el Primigenio. El título y la ilustración del dorso de los Encuentros Especiales, muestra su correspondiente Primigenio y Misterio o Misterio Final.

Las instrucciones para resolver Encuentros Especiales están descritas en la Hoja de Primigenio o en las cartas de Misterio.

FICHAS DE ARCANO

Los componente que colocan fichas de Arcano en el tablero también describen como interactuar con esas fichas.

Puedes resolver un encuentro en una ficha de Arcano, solo si el componente que la ha coloca permite tenerlo.

Las fichas de Arcano colocadas en las casillas verdes del Medidor de Augurio, no reemplazan esa casilla del medidor.

HECHIZOS, POSESIONES & ESTADOS

Cuando obtienes un **apoyo, artefacto, hechizo o estado**, colócalo boca arriba cerca de tu hoja de investigador.

Los Hechizos y Estados tienen información oculta en su dorso: cuando obtienes uno, solo puedes ver su parte delantera. La propia carta y otros efectos describen cuando puedes darle la vuelta.

Cuando una carta es dada la vuelta, inmediatamente resuelve el efecto del dorso. Cuando una carta es dada la vuelta de nuevo a su lado frontal, no resuelvas los efectos de su lado frontal.

No puedes tener varias cartas del mismo Hechizo o Estado. Si obtienes una segunda copia por cualquier razón, descártala. No puedes elegir obtener un estado que ya tienes.

Cuando obtienes una carta específica (ya sea por nombre o rasgo), búscala comenzando por la parte superior del mazo, si no esta, búscala en la pila de descartes y luego baraja los mazos. Si la carta buscada se encuentra en la reserva, cógela. Si no puede ser encontrada, no obtienes ninguna carta.

HECHIZOS

El efecto de una carta de Hechizo puede ser activado por un evento o usando una acción. Cuando uses una carta de Hechizo, resuelve el efecto indicado en la parte frontal de la carta.

ESTADOS

Las cartas de estado no pueden ser intercambiadas. Si el efecto de un Estado no indica un límite, este puede usarse una vez por cada efecto que active el Estado.

Si posees el *Estado Detenido*, resuelve el dorso del estado en vez de resolver un encuentro. Puedes resolverlo incluso si hay monstruos en tu misma casilla.

Perdido en el Tiempo y Espacio

Cuando obtienes el estado *Perdido en el Tiempo y Espacio*, retira tu investigador del tablero, descarta el estado *Detenido* si lo tienes, y si eres el Investigador Jefe pasa la ficha a otro jugador (que no se encuentre *Perdido*).

No puedes moverte, ni realizar acciones, ni gastar recursos como parte de un grupo, tampoco eres afectado por los Mitos, ni  efectos o cualquier otro efecto del juego. No ocupas ninguna casilla en el tablero. Tus habilidades pasivas no pueden ser usadas y no afectan a nada. Pierdes/ganas la partida si los Investigadores pierden/ganan la partida. Si un estado *Perdido en el Tiempo y Espacio* genera 1 Portal, y no quedan portales (ni en la pila de descartes), en lugar de eso elige un portal que este en juego.

Envenenado

Si estas *Envenenado*, no puedes recuperar Salud y Cordura mediante una acción de Descansar o efectos que te permitan realizar la acción de Descansar. Solo puedes recuperar Salud y Cordura con efectos que no impliquen la acción de Descansar.

SALUD Y CORDURA

Cuando un efecto causa una pérdida de **Salud o Cordura**, descarta fichas de Salud o Cordura de tu Hoja. No puedes tener más Salud o Cordura que el máximo indicado en tu hoja. Si estas pagando Salud o Cordura como coste, no puedes evitar esta pérdida con objetos.

RETRASADO

Cuando te encuentras **retrasado**, no puedes realizar acciones. Tumba la ficha de tu investigador. En vez de realizar acciones durante la fase de Acción, levanta la ficha de tu investigador, déjalaras de estar retrasado.

Si eres retrasado durante tu fase de Acción, esta termina inmediatamente y pierdes las restantes acciones, en lugar de quedar retrasado.

DERROTADO

Si llegas a 0 de Salud o Cordura, eres inmediatamente derrotado.

Interrumpe cualquier encuentro o acción que estuviera en curso sin completarla y no puedes realizar ninguna otra acción y:

- 1. Avanzar Perdición:** Avanza la Perdición en 1.
- 2. Reubicar:** Muévete a la ciudad más cercana, y tumba tu investigador. Coloca una ficha de Salud encima (si has perdido toda la Salud), o una ficha de Cordura (Si has perdido toda la Cordura). Si has perdido ambas, elige una.
- 3. Reunir Pertenencias:** Descarta todas las cartas de Estado, Salud, Cordura y Mejora, y coloca tus Posesiones (apoyos, artefactos, hechizos, pistas y billetes de viaje) en tu Hoja de Investigador, para que pueda ser usada si un investigador resuelve un Encuentro con Investigador Derrotado
- 4. Entregar Investigador Jefe:** Si eres el Investigador Jefe, pasa la ficha a otro investigador a tu elección.

Al final de la Fase de Mitos, elige y prepara otro investigador tal y como se hace en la preparación de la partida.

Si un investigador se encuentra en la misma casilla que un Investigador Derrotado durante la fase de encuentros, puede resolver uno de los encuentros indicados en la parte trasera de la hoja del investigador derrotado: resuelve el encuentro **Lisiado** si la ficha del investigador derrotado tiene una ficha de Salud

encima, o un Encuentro **Locura** si tiene un toquen de Cordura sobre él. Luego retira del juego el Investigador Derrotado y su hoja, este investigador no podrá volver a usarse durante el resto de la partida.

Un Investigador no puede gastar Salud o Cordura si esto ocasiona que sea derrotado.

DEVORADO

Cuando eres **devorado**, realiza los siguientes pasos.

- 1. Avanzar Perdición:** Avanza la Perdición en 1.
- 2. Descartar Pertenencias:** Descarta todas las posesiones, cartas de Estado, Salud, Cordura y fichas de Mejora y retira del juego la ficha y hoja del Investigador.
- 3. Entregar Investigador Jefe:** Si eres el Investigador Jefe, pasa la ficha a otro investigador a tu elección.

Al final de la Fase de Mitos, elige y prepara otro investigador tal y como se hace en la preparación de la partida.

EL PRIMIGENIO DESPIERTA

Cuando la **Ficha de Perdición** avanza hasta la casilla 0 del **Medidor de Perdición**, el **Primigenio Despierta**.

Da la vuelta a la Hoja del Primigenio y resuelve inmediatamente cualquier efecto del *Despertar* (si hay alguno, esquina superior izquierda). La hoja permanece así el resto de la partida, y sus efectos reemplazan a los de la otra cara (incluso los **Sectarios**)

La parte trasera de la Hoja del Primigenio también describe como los investigadores pueden perder la partida.

Cada Hoja de Primigenio describe un **Misterio Final** que los investigadores deben resolver para ganar la partida.

Si el Primigenio despierta, cuando seas derrotado o devorado eres **eliminado**, no podrás escoger un nuevo investigador y tampoco podrás participar en la partida. Si todos los investigadores son eliminados, pierden la partida.

GANAR LA PARTIDA

Los Investigadores ganan inmediatamente la partida al resolver 3 **Misterios** del Primigenio. Si el Primigenio despierta, también deben resolver el **Misterio Final** para ganar.

Los Investigadores pierden la partida en estas situaciones:

- Si la **Ficha de Perdición** llega a la casilla 0 del medidor de Perdición, el Primigenio despierta. En el dorso de la hoja del Primigenio indica como pueden perder la partida.
- Todos los Investigadores han sido **eliminados** de la partida.
- El efecto de una carta hace que los Investigadores pierdan.
- No puedes robar **carta de Mitos**, se juega ese turno, si los investigadores no ganan en ese turno, pierden la partida.

COMPONENTES

Solo puedes obtener una carta o una ficha si están disponibles en el mazo, pila de descartes o reserva. Las cartas y fichas de un Investigador Derrotado no están disponibles. Solamente puedes descartar tus cartas de posesión y Estado.

Cartas

Cuando una carta es descartada, coloca boca arriba en la pila de descarte de su mazo. Las cartas de doble cara se barajan de nuevo en sus respectivos mazos.

Cuando buscas en un mazo una determinada carta y no la encuentras, también puedes buscarla en su pila de descartes.

Cuando un mazo se queda sin cartas, baraja su pila de descartes para reponer un nuevo mazo. **El mazo de Mitos nunca se repone.**

Cuando una carta de Mitos es resuelta, descártala junto con las fichas que tenga encima, descarta también la ficha de Rumor.

Los mazos de cartas de doble cara siempre permanecen boca arriba. Si tienes que robar una carta aleatoria de uno de esos mazos, la robes de la parte inferior del mazo. Cuando una carta de doble cara es descartada se baraja en su respectivo mazo.

Pistas

No puedes generar/obtener Pistas si no quedan pistas en su reserva o descartadas. Las pistas descartadas se colocan boca arriba formando una pila de descartes hasta que la reserva de Pistas este vacía, momento en el cual se forma una nueva reserva de Pistas poniendo las Pistas descartadas boca abajo.

Portales

Cuando se cierra un Portal, descártalo; colócalo boca arriba en una pila de descartes. Cuando no queden más Portales en el mazo, crea un nuevo mazo con los Portales descartados. Un Portal descartado no se considera cerrado.

Si un efecto genera un Portal y tanto el mazo de Portales como su pila de descartes están vacíos, avanza en 1 la Perdición.

Monstruos

No se pueden generar monstruos si el contenedor de Monstruos esta vacío.

Cuando se descarta una ficha de Monstruo, devuélvela al contenedor de Monstruos, y remuevelo.

Los Monstruos apartados durante la preparación, nunca se introducen en el contenedor de Monstruos. Cuando sean descartados se apartan. Los monstruos apartados, no pueden generarse si todas sus copias ya están en el tablero.

Misterios

Tan pronto como un **Misterio** es resuelto, descarta todas las fichas sobre él, roba otra carta del mazo de Misterio y colócala sobre los misterios resueltos. Si un misterio resuelto es barajado o devuelto a la caja del juego, no cuenta como misterio resuelto.

Fichas

Cualquier ficha que no sea Pista, Portal y Monstruo, estará siempre disponible. Cuando sean descartadas devuélvelas a su montones. Si no quedan fichas de un tipo específico, puedes llevar la cuenta en un papel. Cuando un efecto descarta una ficha del tablero, el Investigador activo se encarga de hacerlo.

MISCELANEA

Efectos Múltiples Si varios efectos deben resolverse al mismo tiempo, el jugador activo decide en que orden. Cuando los jugadores toman una decisión como grupo, el Investigador Jefe tiene la última palabra.

Retribucion Si un monstruo es generado o un Investigador obtiene una carta mientras esta resolviendo  y la nueva carta posee otro  no resuelvas este último.

Casilla Aleatoria Parar determinar una casilla aleatoria, descarta una ficha de pista de la reserva de pistas y usa la casilla indicada en la ficha. Si no quedan pistas, el investigador puede elegir la casilla que quiera.

Redondeo Siempre se redondea en contra de los jugadores.

Poner Aparte Los componentes 'puestos aparte' se colocan cerca de la Hoja de Primigenio, separados por su dorso, barajados, y boca abajo. Cuando se descarta un componente puesto a parte durante la preparación de la partida, este no se devuelve a su reserva, en vez de eso, ponlo aparte de nuevo.

Los componentes puestos aparte no pueden ser usados a menos que un efecto se refiera específicamente a ellos.

Efectos Si un efecto dice que un investigador no puede mover, este no podrá moverse de ninguna forma.

Cartas de Mitos Cuando resuelvas una carta de Mitos, todos los elementos de la carta deben ser resueltos si es posible. Si el efecto de un carta es resolver una carta de Mitos adicional, todos los elementos de la carta adicional seran resueltos.

ELDRITCH HORROR

RONDA DE JUEGO

I. FASE DE ACCION

Comenzando por el Investigador Jefe y en el sentido de las agujas, **cada Investigador resuelve 2 acciones diferentes.**

Acción de Viaje Mueve a una casilla adyacente (conectada por una ruta). Después de mover, puedes gastar cualquier cantidad de **billetes de viaje** para mover 1 casilla adicional por billete.

Acción de Descanso Recupera 1 de Salud y 1 de Cordura. No puedes realizar esta acción si hay un monstruo en tu casilla.

Acción de Concentración Obtén 1 ficha de concentración (solo puedes tener 2). Puedes gastar 1 ficha de concentración para volver a tirar 1 dado cuando resuelvas una prueba.

Acción de Intercambio Intercambia pertenencias con otro investigador que este en tu misma casilla (apoyos, artefactos, pistas, hechizos y billetes).

Prepararse para Viajar Si te encuentras en una casilla de ciudad, **obtén 1 billete de viaje** de tu elección. Solo puedes obtener billetes de viaje del tipo de rutas que estén conectadas a la ciudad en la que te encuentras. No puedes tener más de 2 billetes de viaje, si tienes más escoge 2 y descarta el resto.

Acción Adquirir Apoyos si estas en una casilla de ciudad, **resuelve**  **prueba de Influencia.** Obtén tantas cartas de la **reserva** cuyo un valor total sea igual o menor al numero de éxitos. Si no obtienes nada, puedes descartar 1 carta a tu elección. Rellena los huecos de la reserva con nuevas cartas.

No puedes realizar esta acción si hay un monstruo en tu casilla.

Puedes usar el **Préstamo Bancario** para añadir 2 éxitos a la tirada y obtener una carta de **Estado de Deuda.** Si ya posees un Estado de Deuda, no puedes adquirir un Préstamo Bancario.

Acción de Componente Realiza una acción de una de tus pertenencias. También puedes realizar una **Acción Local** en una pertenencia de otro jugador, si estás en la misma casilla.

2. FASE DE ENCUENTROS

Comenzando por el Investigador Jefe y en el sentido de las agujas, **cada Investigador resuelve 1 encuentro.**

Si no hay monstruos en tu casilla, resuelve un **encuentro de lugar** o un **encuentro de ficha**, a tu elección.

Si estas en una casilla que contiene 1 o más monstruos, debes resolver un único **encuentro combate** por cada monstruo en la casilla, el el orden que quieras. **Si no quedan monstruos en la casilla después de resolver todos los encuentros de combate, puedes resolver otro encuentro a tu elección.**

Encuentros de Lugar

Roba una carta de encuentro que coincida con a ilustración de la casilla o una carta de **Encuentro General.** Resuelve el efecto correspondiente a tu casilla, y luego descártala.

Encuentros de Ficha

Las fichas del tablero proporcionan encuentros adicionales:



Pista: Puedes robar un Encuentro de Investigación.



Portal: Puedes robar un Encuentro en Otro Mundo.



Expedición Activa: Puedes robar una carta de Encuentro de Expedición



Rumor: Permite resolver el Encuentro de la carta de Mitos Rumor que se refiera a esa casilla.

Investigador Derrotado: Puedes resolver el Encuentro indicado en el dorso de la hoja de un investigador derrotado. Resuelve 'Lisiado' si tiene una ficha de Salud, o 'Loco' si tiene una ficha de Cordura.

3. FASE DE MITOS

El Investigador Jefe **roba la carta superior del mazo de Mitos** y resuelve sus efectos en el orden que aparecen (de izquierda a derecha, comenzando por arriba)

Al final de la fase de Mitos, el Investigador Jefe puede pasar la ficha de Investigador Jefe a otro investigador a su elección.



Avanzar Augurio: Mueve la **ficha de Augurio** 1 casilla en el sentido del reloj. Luego **avanza la Perdición** en 1 por cada portal del tablero que coincida con el símbolo en el que se encuentra la ficha de Augurio.



Resolver Retribución: Resuelve efectos  por este orden: Monstruos, Hoja de Primigenio, cartas de Mitos Activos y pertenencias/estados de investigador.



Generar Portales: Genera tantos **Portales** como indique la carta de Referencia. **Cuando se genera un portal, genera un monstruo en la misma casilla.**

Si un porta no puede ser generado porque no quedan disponibles, en su lugar avanza la Perdición en 1.



Oleada de Monstruos: Por cada portal que coincida con el símbolo en el que se encuentra la ficha de Augurio, genera tantos **monstruos** como indique la carta de Referencia. Si ningún portal coincide con la ficha de Augurio, en su lugar genera 1 **portal.**

Si el monstruo tiene el **icono de generación**, resuelve el efecto '*Cuando este Monstruo es generado*' que se describe en el dorso de su ficha.



Generar Pistas: Genera tantas **Pistas** como indique la carta de Referencia.



Colocar Ficha de Rumor: coloca la **Ficha de Rumor** en la casilla indicada..



Colocar Ficha de Arcano: Coloca la cantidad indicada de **Fichas de Arcano** sobre esta carta de Mitos.

ELDRITCH HORROR

RONDA DE JUEGO

I. FASE DE ACCION

Comenzando por el Investigador Jefe y en el sentido de las agujas, **cada Investigador resuelve 2 acciones diferentes.**

Acción de Viaje Mueve a una casilla adyacente (conectada por una ruta). Después de mover, puedes gastar cualquier cantidad de **billetes de viaje** para mover 1 casilla adicional por billete.

Acción de Descanso Recupera 1 de Salud y 1 de Cordura. No puedes realizar esta acción si hay un monstruo en tu casilla.

Acción de Concentración Obtén 1 ficha de concentración (solo puedes tener 2). Puedes gastar 1 ficha de concentración para volver a tirar 1 dado cuando resuelvas una prueba.

Acción de Intercambio Intercambia pertenencias con otro investigador que este en tu misma casilla (apoyos, artefactos, pistas, hechizos y billetes).

Prepararse para Viajar Si te encuentras en una casilla de ciudad, **obtén 1 billete de viaje** de tu elección. Solo puedes obtener billetes de viaje del tipo de rutas que estén conectadas a la ciudad en la que te encuentras. No puedes tener más de 2 billetes de viaje, si tienes más escoge 2 y descarta el resto.

Acción Adquirir Apoyos si estas en una casilla de ciudad, **resuelve**  **prueba de Influencia.** Obtén tantas cartas de la **reserva** cuyo un valor total sea igual o menor al numero de éxitos. Si no obtienes nada, puedes descartar 1 carta a tu elección. Rellena los huecos de la reserva con nuevas cartas.

No puedes realizar esta acción si hay un monstruo en tu casilla.

Puedes usar el **Préstamo Bancario** para añadir 2 éxitos a la tirada y obtener una carta de **Estado de Deuda.** Si ya posees un Estado de Deuda, no puedes adquirir un Préstamo Bancario.

Acción de Componente Realiza una acción de una de tus pertenencias. También puedes realizar una **Acción Local** en una pertenencia de otro jugador, si estás en la misma casilla.

2. FASE DE ENCUENTROS

Comenzando por el Investigador Jefe y en el sentido de las agujas, **cada Investigador resuelve 1 encuentro.**

Si no hay monstruos en tu casilla, resuelve un **encuentro de lugar** o un **encuentro de ficha**, a tu elección.

Si estas en una casilla que contiene 1 o más monstruos, debes resolver un único **encuentro combate** por cada monstruo en la casilla, el el orden que quieras. **Si no quedan monstruos en la casilla después de resolver todos los encuentros de combate, puedes resolver otro encuentro a tu elección.**

Encuentros de Lugar

Roba una carta de encuentro que coincida con a ilustración de la casilla o una carta de **Encuentro General.** Resuelve el efecto correspondiente a tu casilla, y luego descártala.

Encuentros de Ficha

Las fichas del tablero proporcionan encuentros adicionales:



Pista: Puedes robar un Encuentro de Investigación.



Portal: Puedes robar un Encuentro en Otro Mundo.



Expedición Activa: Puedes robar una carta de Encuentro de Expedición



Rumor: Permite resolver el Encuentro de la carta de Mitos Rumor que se refiera a esa casilla.

Investigador Derrotado : Puedes resolver el Encuentro indicado en el dorso de la hoja de un investigador derrotado. Resuelve 'Lisiado' si tiene una ficha de Salud, o 'Loco' si tiene una ficha de Cordura.

3. FASE DE MITOS

El Investigador Jefe **roba la carta superior del mazo de Mitos** y resuelve sus efectos en el orden que aparecen (de izquierda a derecha, comenzando por arriba)

Al final de la fase de Mitos, el Investigador Jefe puede pasar la ficha de Investigador Jefe a otro investigador a su elección.



Avanzar Augurio: Mueve la **ficha de Augurio** 1 casilla en el sentido del reloj. Luego **avanza la Perdición** en 1 por cada portal del tablero que coincida con el símbolo en el que se encuentra la ficha de Augurio



Resolver Retribución: Resuelve efectos  por este orden: Monstruos, Hoja de Primigenio, cartas de Mitos Activos y pertenencias/estados de investigador.



Generar Portales: Genera tantos **Portales** como indique la carta de Referencia. **Cuando se genera un portal, genera un monstruo en la misma casilla.**

Si un porta no puede ser generado porque no quedan disponibles, en su lugar avanza la Perdición en 1.



Oleadas de Monstruos: Por cada portal que coincida con el símbolo en el que se encuentra la ficha de Augurio, genera tantos **monstruos** como indique la carta de Referencia. Si ningún portal coincide con la ficha de Augurio, en su lugar genera 1 **portal.**

Si el monstruo tiene el **icono de generación**, resuelve el efecto '*Cuando este Monstruo es generado*' que se describe en el dorso de su ficha.



Generar Pistas: Genera tantas **Pistas** como indique la carta de Referencia



Colocar Ficha de Rumor: coloca la **Ficha de Rumor** en la casilla indicada.



Colocar Ficha de Arcano: Coloca la cantidad indicada de **Fichas de Arcano** sobre esta carta de Mitos.

ELDRITCH HORROR



PRUEBAS

Para resolver una prueba, tira un número de dados (mínimo 1) igual al valor indicado en la habilidad, sumando o restando cualquier efecto que pueda modificar ese valor.

Solamente puedes usar el efecto de una carta que proporcione una bonificación a la prueba. Si tienes múltiples cartas que proporcionen bonificaciones, usa el bonificador más alto.

Si sacas al menos un **Éxito** (un 5 o un 6), pasas la prueba. Si no saca ningún Éxito, falla la prueba. La cantidad de Éxitos obtenidos se llama **Resultado de la Prueba**.

Después de tirar los dados para una prueba, puedes gastar una **ficha de Pista para repetir 1 dado**. Puedes hacer esto varias veces mientras te queden pistas.

ENCUENTROS DE COMBATE

1. **Comprobar Efectos:** Da la vuelta a la ficha de monstruo y lee la información mostrada en su dorso.

2. **Prueba de Voluntad:** Resuelve una prueba de **Voluntad**. Si el **Horror** del monstruo es superior a los Éxitos obtenidos, pierdes tanta **Cordura** como la diferencia entre Éxitos y Horror.

3. **Prueba de Fuerza:** Resuelve una prueba de **Fuerza**. Si el **Daño** del Monstruo es superior a los Éxitos obtenidos, pierdes tanta **Salud** como la diferencia entre Éxitos y Daño.

El Monstruo pierde tanta salud como éxitos sacados en la prueba (coloca fichas de Salud en su ficha). Monstruo e Investigador pierden Salud a la vez. Un Monstruo que pierda una cantidad de Salud igual o superior a su **Fortaleza** es derrotado y se devuelve a la pila de Monstruos. Si el Monstruo no es derrotado, permanece en su casilla junto con las fichas Salud que ya haya perdido.

Si un monstruo no dispone de **Voluntad** o **Fuerza** no se resuelven esas pruebas.

Emboscada

Cuando un efecto dice '*Un Monstruo tiende una Emboscada*', roba un Monstruo aleatorio y resuelve inmediatamente un Encuentro de Combate. El Monstruo no es generado, por lo que cualquier efecto de Generación, es ignorado.

La información sobre los Monstruos **Sectarios** se encuentran en la Hoja del Primigenio.

Después de resolver el combate, devuelve el Monstruo a su pila (incluso si no ha sido derrotado) y continúa resolviendo el efecto indicado en la Emboscada. Aunque derrotes a un Monstruo en una Emboscada, no puede resolver un encuentro adicional.

Monstruos Epicos

Los **Monstruos Epicos** son tratados como monstruos, solo son generados por efectos específicos. No pueden ser derrotados por ningún efecto, solo por una pérdida de Salud igual o superior a su **Fortaleza** (pueden perder Salud por efectos que causen pérdida de Salud a un Monstruo). No se descartan, ni van a la pila de monstruos o ser movidos, a menos que un efecto lo indique. Una vez derrotados vuelven a la caja del juego.

SALUD Y CORDURA

RETRASADO

Cuando eres **retrasado**, no puedes realizar ninguna acción. Tumba la ficha de Investigador en su casilla.

En vez de realizar acciones durante su Fase de Acción, levanta tu ficha de Investigador: ya no te encuentras retrasado.

Si eres retrasado mientras resuelves tu fase Fase de Acción, termina inmediatamente tu acción y pierdes las restantes acciones. Podrás realizar acciones la próxima ronda de juego.

DERROTADO

Si llegas a 0 de Salud o Cordura, eres **derrotado**.

Interrumpe cualquier encuentro o acción que estuviera en curso sin completarla y no puedes realizar ninguna otra acción. Resuelve los siguientes pasos:

1. **Avanzar Pérdición:** Avanza la Pérdición en 1.

2. **Reubicar:** Muévete a la ciudad más cercana, y tumba tu investigador. Coloca una ficha de Salud encima (si has perdido toda la Salud), o una ficha de Cordura (Si has perdido toda la Cordura). Si has perdido ambas, elige una.

3. **Reunir Pertenencias:** Descarta todas las cartas de Estado, Salud, Cordura y Mejora, y coloca tus Posesiones (apoyos, artefactos, hechizos, pistas y billetes de viaje) en tu Hoja de Investigador, para que pueda ser usada si un investigador resuelve un Encuentro con Investigador Derrotado.

4. **Entregar Investigador Jefe:** Si eres el Investigador Jefe, pasa la ficha a otro investigador a tu elección.

Al final de la Fase de Mitos, elige y prepara otro investigador tal y como se hace en la preparación de la partida.

Encuentro con un Investigador Derrotado

Si un investigador se encuentra en la misma casilla que un Investigador Derrotado durante la fase de encuentros, puede resolver uno de los encuentros indicados en el dorso de la hoja del investigador derrotado: resuelve el encuentro **Lisiado** si tiene una ficha de Salud encima, o un Encuentro **Locura** si tiene un toquen de Cordura sobre él.

Luego retira del juego el Investigador Derrotado y su hoja, este investigador.

DEVORADO

Cuando eres **devorado**, realiza los siguientes pasos:

1. **Avanzar Pérdición:** Avanza la Pérdición en 1.

2. **Descartar Pertenencias:** Descarta todas las posesiones, cartas de Estado, Salud, Cordura y fichas de Mejora y devuelve a la caja la ficha y hoja del Investigador.

3. **Entregar Investigador Jefe:** Si eres el Investigador Jefe, pasa la ficha a otro investigador a tu elección.

Al final de la Fase de Mitos, elige y prepara otro investigador tal y como se hace en la preparación de la partida.

ELDRITCH HORROR



PRUEBAS

Para resolver una prueba, tira un número de dados (mínimo 1) igual al valor indicado en la habilidad, sumando o restando cualquier efecto que pueda modificar ese valor.

Solamente puedes usar el efecto de una carta que proporcione una bonificación a la prueba. Si tienes múltiples cartas que proporcionen bonificaciones, usa el bonificador más alto.

Si sacas al menos un **Éxito** (un 5 o un 6), pasas la prueba. Si no saca ningún Éxito, falla la prueba. La cantidad de Éxitos obtenidos se llama **Resultado de la Prueba**.

Después de tirar los dados para una prueba, puedes gastar una **ficha de Pista para repetir 1 dado**. Puedes hacer esto varias veces mientras te queden pistas.

ENCUENTROS DE COMBATE

1. **Comprobar Efectos:** Da la vuelta a la ficha de monstruo y lee la información mostrada en su dorso.

2. **Prueba de Voluntad:** Resuelve una prueba de **Voluntad**. Si el **Horror** del monstruo es superior a los Éxitos obtenidos, pierdes tanta **Cordura** como la diferencia entre Éxitos y Horror.

3. **Prueba de Fuerza:** Resuelve una prueba de **Fuerza**. Si el **Daño** del Monstruo es superior a los Éxitos obtenidos, pierdes tanta **Salud** como la diferencia entre Éxitos y Daño.

El Monstruo pierde tanta salud como éxitos sacados en la prueba (coloca fichas de Salud en su ficha). Monstruo e Investigador pierden Salud a la vez. Un Monstruo que pierda una cantidad de Salud igual o superior a su **Fortaleza** es derrotado y se devuelve a la pila de Monstruos. Si el Monstruo no es derrotado, permanece en su casilla junto con las fichas Salud que ya haya perdido.

Si un monstruo no dispone de **Voluntad** o **Fuerza** no se resuelven esas pruebas.

Emboscada

Cuando un efecto dice '*Un Monstruo tiende una Emboscada*', roba un Monstruo aleatorio y resuelve inmediatamente un Encuentro de Combate. El Monstruo no es generado, por lo que cualquier efecto de Generación, es ignorado.

La información sobre los Monstruos **Sectarios** se encuentran en la Hoja del Primigenio.

Después de resolver el combate, devuelve el Monstruo a su pila (incluso si no ha sido derrotado) y continúa resolviendo el efecto indicado en la Emboscada. Aunque derrotes a un Monstruo en una Emboscada, no puede resolver un encuentro adicional.

Monstruos Epicos

Los **Monstruos Epicos** son tratados como monstruos, solo son generados por efectos específicos. No pueden ser derrotados por ningún efecto, solo por una pérdida de Salud igual o superior a su **Fortaleza** (pueden perder Salud por efectos que causen pérdida de Salud a un Monstruo). No se descartan, ni van a la pila de monstruos o ser movidos, a menos que un efecto lo indique. Una vez derrotados vuelven a la caja del juego.

SALUD Y CORDURA

RETRASADO

Cuando eres **retrasado**, no puedes realizar ninguna acción. Tumba la ficha de Investigador en su casilla.

En vez de realizar acciones durante su Fase de Acción, levanta tu ficha de Investigador: ya no te encuentras retrasado.

Si eres retrasado mientras resuelves tu fase Fase de Acción, termina inmediatamente tu acción y pierdes las restantes acciones. Podrás realizar acciones la próxima ronda de juego.

DERROTADO

Si llegas a 0 de Salud o Cordura, eres **derrotado**.

Interrumpe cualquier encuentro o acción que estuviera en curso sin completarla y no puedes realizar ninguna otra acción. Resuelve los siguientes pasos:

1. **Avanzar Pérdición:** Avanza la Pérdición en 1.

2. **Reubicar:** Muévete a la ciudad más cercana, y tumba tu investigador. Coloca una ficha de Salud encima (si has perdido toda la Salud), o una ficha de Cordura (Si has perdido toda la Cordura). Si has perdido ambas, elige una.

3. **Reunir Pertenencias:** Descarta todas las cartas de Estado, Salud, Cordura y Mejora, y coloca tus Posesiones (apoyos, artefactos, hechizos, pistas y billetes de viaje) en tu Hoja de Investigador, para que pueda ser usada si un investigador resuelve un Encuentro con Investigador Derrotado.

4. **Entregar Investigador Jefe:** Si eres el Investigador Jefe, pasa la ficha a otro investigador a tu elección.

Al final de la Fase de Mitos, elige y prepara otro investigador tal y como se hace en la preparación de la partida.

Encuentro con un Investigador Derrotado

Si un investigador se encuentra en la misma casilla que un Investigador Derrotado durante la fase de encuentros, puede resolver uno de los encuentros indicados en el dorso de la hoja del investigador derrotado: resuelve el encuentro **Lisiado** si tiene una ficha de Salud encima, o un Encuentro **Locura** si tiene un toquen de Cordura sobre él.

Luego retira del juego el Investigador Derrotado y su hoja, este investigador.

DEVORADO

Cuando eres **devorado**, realiza los siguientes pasos:

1. **Avanzar Pérdición:** Avanza la Pérdición en 1.

2. **Descartar Pertenencias:** Descarta todas las posesiones, cartas de Estado, Salud, Cordura y fichas de Mejora y devuelve a la caja la ficha y hoja del Investigador.

3. **Entregar Investigador Jefe:** Si eres el Investigador Jefe, pasa la ficha a otro investigador a tu elección.

Al final de la Fase de Mitos, elige y prepara otro investigador tal y como se hace en la preparación de la partida.



PREPARACION

Añade al juego todos los componentes excepto los descritos más abajo. Añade las **Fichas de Concentración** y la **Ficha de Aventura** a la reserva de Fichas. Puedes usar las cartas de **Resumen de Ronda**, como ayuda al juego.

Antes de la preparación, roba y resuelve 1 carta de **Preludio**.

El **tablero de la Antártida**, las cartas de **Encuentros de Puesto Avanzado**, **Montaña**, **Investigación de la Antártida**, y las **6 pistas** y **3 portales** correspondientes a las casillas de la Antártida solo son usados en el Primigenio *El Resurgir de los Antiguos* y la carta de Preludio *Augurio de Perdición*. Si no se van a usar, devuelve estos componentes a la caja.

Las cartas de **Aventura Antártida** solo son usadas si estas jugando la carta de Preludio *Augurio de Perdición desde la Antártida*, si no es así, devuélvelas a la caja.

Baraja las cartas de **Apoyo Único** para crear el mazo de Apoyos Únicos, colócalo junto al mazo de Apoyos.

Usa todo el contenido de la expansión cuando juegues con ella.

TABLERO DE LA ANTARTIDA

Añade las **6 Pistas** a la reserva de pistas y los **3 Portales** al montón de Portales. Pon aparte los siguientes **Monstruos**: 1 Monstruo Antiguo, 1 Pinguino Gigante, 1 Proto-Shoggoth y 1 Shoggoth. Si alguno de estos monstruos fuese a ser devuelto a la caja de Monstruos, en vez de eso ponlos a parte.

Separa en diferentes mazos los **Encuentros de Puesto Avanzado**, **Montaña** y **Investigación Antártida** y barajalos.

Moverse al Tablero Secundario

Existen 2 formas de viajar al tablero de la Antártida:

- Durante la Fase de Acción, un Investigador puede moverse entre la *Antártida* del tablero principal y el *Puesto Avanzado Miscatonic* del tablero secundario como una Ruta local. Cada Investigador puede realizar este movimiento una vez por ronda. Este movimiento no requiere acción pero no puede ser llevado a cabo por un investigador *retrasado*.
- Un Investigador que realice una acción Obtener Apoyos, puede usar 2 éxitos y mover al *Puesto Avanzado Miscatonic*.

Cada casilla del tablero de la Antártida tiene 1 o más **capacidades de lugar** que afectan a los Investigadores en esa casilla. La **Acción Local** de una casilla solo puede ser usada por investigadores que se encuentren en ella y 1 vez por ronda.

Encuentros de Lugar

Durante la fase de Encuentros, un investigador en se encuentre en el *Puesto Miscatonic*, *Campamento Lake* o *Páramo Helado* puede robar un **Encuentro de Puesto Avanzado** y resolver su correspondiente efecto.

Durante la fase de Encuentros, un investigador en se encuentre en *Montañas Nevadas*, *Ciudad de los Antiguos* o *Meseta de Leng*, puede robar un **Encuentro de Montañas** y resolver su correspondiente efecto.

Encuentros de Investigación

Cuando resuelvas un Encuentro con una **Pista** en el tablero de la Antártida, en vez de resolver un Encuentro de Primigenio, roba y resuelve un **Encuentro de Investigación en la Antártida** (consideralo un Encuentro de Investigación a todos los efectos)

AVENTURAS

Cuando se roba una carta de **Aventura Antártida**, colocala en la mesa y resuelve su efecto 'cuando esta carta entre en juego'.

Cuando una aventura es completada, resuelve 'cuando esta aventura es completada'. Luego descarta la aventura, cualquier ficha sobre ella, y cualquier ficha colocada por sus efectos.

ACCION DE CONCENTRACION

Usa 1 acción en cualquier casilla para ganar 1 concentración.

Puedes gastar 1 ficha de concentración para volver a tirar 1 dado al resolver una prueba. Puedes repetir tiradas varias veces mientras tengas fichas. No puedes tener más de 2 fichas.

APOYOS UNICOS

Los **Apoyos Únicos** tienen dos caras: no puedes mirar su dorso a menos que un efecto te permita hacerlo. Se consideran pertenencias, puedes ser intercambiados, y no existe un límite de cuantos puedes tener.

El texto *Apoyo* se refiere a ambos, apoyos y apoyos únicos. El texto *Apoyo No Único* se refiere solo a los apoyos no únicos. Cuando un apoyo único se descarta, descarta sus fichas.

REGLAS ADICIONALES

Resistencia Mágica y Física

Cuando resuelvas un encuentro de combate contra un monstruo con *Resistencia Mágica*, no podrás aplicar ninguna bonificación a tus dados que provenga de pertenencias *Mágico* o *Hechizos*.

Cuando resuelvas un encuentro de combate contra un monstruo con *Resistencia Física*, no podrás aplicar ninguna bonificación a tus dados a menos que sea pertenencia *Mágico* o *Hechizos*.

En ambos casos, si puedes usar efectos que permitan repetir tiradas de dados o manipular el resultado de los dados, a pesar de que el monstruo sea resistente a eso.

Misterios

Cuando se deba **avanzar el misterio activo**, el investigador activo resuelve uno de los siguientes efectos:

Si requiere que se coloquen una o mas fichas sobre la carta, róbalas de sus correspondiente reserva de fichas.

Si un monstruo épico debe ser derrotado, coloca 2 Salud sobre la carta de Misterio. La Fortaleza del monstruo se reduce en 1 por cada ficha de Salud que tenga el misterio activo.

Si un investigador debe gastar pistas, coloca 1 Pista de la reserva sobre la carta de Misterio. Cualquier investigador puede gastar esas pistas para resolver un efecto de esa carta.

REGLAS OPCIONALES

Ajustar la Dificultad del Juego

Si los jugadores están de acuerdo, durante la preparación pueden incrementar la dificultad del juego progresivamente. Creando el mazo de Mitos de la siguiente forma: Etapa I mitos fáciles, Etapa II mitos normales y Etapa III mitos difíciles. Para una partida más difícil: Etapa I mitos azules normales, Etapa II Mitos azules difíciles, Etapa III de forma normal. También se puede empezar la partida jugando una carta de Mitos azul fácil siguiendo la regla **Rumor Inicial** de la guía de referencia del juego.

Controlar Tu Destino

En lugar de robar una carta aleatoria de Preludio antes de la preparación, si los jugadores están de acuerdo pueden elegirla. También se puede jugar una partida sin jugar un Preludio.



PREPARACION

Añade al juego todos los componentes excepto los descritos más abajo. Añade las **Fichas de Concentración** y la **Ficha de Aventura** a la reserva de Fichas. Puedes usar las cartas de **Resumen de Ronda**, como ayuda al juego.

Antes de la preparación, roba y resuelve 1 carta de **Preludio**.

El **tablero de la Antártida**, las cartas de **Encuentros de Puesto Avanzado**, **Montaña**, **Investigación de la Antártida**, y las **6 pistas** y **3 portales** correspondientes a las casillas de la Antártida solo son usados en el Primigenio *El Resurgir de los Antiguos* y la carta de Preludio *Augurio de Perdición*. Si no se van a usar, devuelve estos componentes a la caja.

Las cartas de **Aventura Antártida** solo son usadas si estas jugando la carta de Preludio *Augurio de Perdición desde la Antártida*, si no es así, devuélvelas a la caja.

Baraja las cartas de **Apoyo Único** para crear el mazo de Apoyos Únicos, colócalo junto al mazo de Apoyos.

Usa todo el contenido de la expansión cuando juegues con ella.

TABLERO DE LA ANTARTIDA

Añade las **6 Pistas** a la reserva de pistas y los **3 Portales** al montón de Portales. Pon aparte los siguientes **Monstruos**: 1 Monstruo Antiguo, 1 Pinguino Gigante, 1 Proto-Shoggoth y 1 Shoggoth. Si alguno de estos monstruos fuese a ser devuelto a la caja de Monstruos, en vez de eso ponlos a parte.

Separa en diferentes mazos los **Encuentros de Puesto Avanzado**, **Montaña** y **Investigación Antártida** y barajalos.

Moverse al Tablero Secundario

Existen 2 formas de viajar al tablero de la Antártida:

- Durante la Fase de Acción, un Investigador puede moverse entre la *Antártida* del tablero principal y el *Puesto Avanzado Miscatonic* del tablero secundario como una Ruta local. Cada Investigador puede realizar este movimiento una vez por ronda. Este movimiento no requiere acción pero no puede ser llevado a cabo por un investigador *retrasado*.
- Un Investigador que realice una acción Obtener Apoyos, puede usar 2 éxitos y mover al *Puesto Avanzado Miscatonic*.

Cada casilla del tablero de la Antártida tiene 1 o más **capacidades de lugar** que afectan a los Investigadores en esa casilla. La **Acción Local** de una casilla solo puede ser usada por investigadores que se encuentren en ella y 1 vez por ronda.

Encuentros de Lugar

Durante la fase de Encuentros, un investigador en se encuentre en el *Puesto Miscatonic*, *Campamento Lake* o *Páramo Helado* puede robar un **Encuentro de Puesto Avanzado** y resolver su correspondiente efecto.

Durante la fase de Encuentros, un investigador en se encuentre en *Montañas Nevadas*, *Ciudad de los Antiguos* o *Meseta de Leng*, puede robar un **Encuentro de Montañas** y resolver su correspondiente efecto.

Encuentros de Investigación

Cuando resuelvas un Encuentro con una **Pista** en el tablero de la Antártida, en vez de resolver un Encuentro de Primigenio, roba y resuelve un **Encuentro de Investigación en la Antártida** (consideralo un Encuentro de Investigación a todos los efectos)

AVENTURAS

Cuando se roba una carta de **Aventura Antártida**, colocala en la mesa y resuelve su efecto 'cuando esta carta entre en juego'.

Cuando una aventura es completada, resuelve 'cuando esta aventura es completada'. Luego descarta la aventura, cualquier ficha sobre ella, y cualquier ficha colocada por sus efectos.

ACCION DE CONCENTRACION

Usa 1 acción en cualquier casilla para ganar 1 concentración.

Puedes gastar 1 ficha de concentración para volver a tirar 1 dado al resolver una prueba. Puedes repetir tiradas varias veces mientras tengas fichas. No puedes tener más de 2 fichas.

APOYOS UNICOS

Los **Apoyos Únicos** tienen dos caras: no puedes mirar su dorso a menos que un efecto te permita hacerlo. Se consideran pertenencias, puedes ser intercambiados, y no existe un límite de cuantos puedes tener.

El texto *Apoyo* se refiere a ambos, apoyos y apoyos únicos. El texto *Apoyo No Único* se refiere solo a los apoyos no únicos. Cuando un apoyo único se descarta, descarta sus fichas.

REGLAS ADICIONALES

Resistencia Mágica y Física

Cuando resuelvas un encuentro de combate contra un monstruo con *Resistencia Mágica*, no podrás aplicar ninguna bonificación a tus dados que provenga de pertenencias *Mágico* o *Hechizos*.

Cuando resuelvas un encuentro de combate contra un monstruo con *Resistencia Física*, no podrás aplicar ninguna bonificación a tus dados a menos que sea pertenencia *Mágico* o *Hechizos*.

En ambos casos, si puedes usar efectos que permitan repetir tiradas de dados o manipular el resultado de los dados, a pesar de que el monstruo sea resistente a eso.

Misterios

Cuando se deba **avanzar el misterio activo**, el investigador activo resuelve uno de los siguientes efectos:

Si requiere que se coloquen una o mas fichas sobre la carta, róbalas de sus correspondiente reserva de fichas.

Si un monstruo épico debe ser derrotado, coloca 2 Salud sobre la carta de Misterio. La Fortaleza del monstruo se reduce en 1 por cada ficha de Salud que tenga el misterio activo.

Si un investigador debe gastar pistas, coloca 1 Pista de la reserva sobre la carta de Misterio. Cualquier investigador puede gastar esas pistas para resolver un efecto de esa carta.

REGLAS OPCIONALES

Ajustar la Dificultad del Juego

Si los jugadores están de acuerdo, durante la preparación pueden incrementar la dificultad del juego progresivamente. Creando el mazo de Mitos de la siguiente forma: Etapa I mitos fáciles, Etapa II mitos normales y Etapa III mitos difíciles. Para una partida más difícil: Etapa I mitos azules normales, Etapa II Mitos azules difíciles, Etapa III de forma normal. También se puede empezar la partida jugando una carta de Mitos azul fácil siguiendo la regla **Rumor Inicial** de la guía de referencia del juego.

Controlar Tu Destino

En lugar de robar una carta aleatoria de Preludio antes de la preparación, si los jugadores están de acuerdo pueden elegirla. También se puede jugar una partida sin jugar un Preludio.



PREPARACION

Añade al juego todos los componentes excepto los descritos más abajo. Añade las **Fichas de Concentración** y la **Ficha de Aventura** a la reserva de Fichas. Puedes usar las cartas de **Resumen de Ronda** como ayuda al juego.

Antes de la preparación, roba y resuelve 1 carta de **Preludio**.

Las cartas de **Encuentros en Ruinas Místicas**, solo son usados en el Primigenio Scigia o si la carta de Preludio *Alineamiento Cósmico* es robada al comienzo del juego. Si no se van a usar, devuélvelas a la caja.

Las cartas de **Aventura Alineamiento Cósmico** solo son usadas si estas jugando la carta de Preludio *Alineamiento Cósmico*, si no es así, devuélvelas a la caja.

Baraja las cartas de **Apoyo Único** para crear el mazo de Apoyos Únicos, colócalo junto al mazo de Apoyos.

Usa todo el contenido de la expansión cuando juegues con ella.

AVENTURAS

Si la carta de Preludio *Alineamiento Cósmico* es robada al comienzo del juego, pon aparte todas las cartas de Aventura para que sean usadas como indica el Preludio. Las Aventuras Alineamiento Cósmico se separan en 4 etapas (I, II, III, IV) indicados como rasgos en el anverso de cada carta.

Después de resolver la preparación, la carta de Preludio *Alineamiento Cósmico* indica que se roben la Aventura para la primera etapa de la historia, *Descubrimiento de Scigia Cósmica*.

Cuando se roba una carta de Aventura, colócala en la mesa y resuelve su efecto '*cuando esta carta entre en juego*'.

Cuando se completa una aventura, resuelve el efecto '*cuando esta aventura sea completada*'. Luego descarta la aventura, cualquier ficha sobre ella y las colocadas por sus efectos.

ENCUENTROS RUINAS MISTICAS

Si el Primigenio es Scigia o si se usa la carta de preludeo *Alineamiento Cósmico*, baraja todas las cartas de **Encuentro en Ruinas Místicas** y forma un mazo con ellas.

Son considerados Encuentros Complejos, que pueden requerir que un investigador resuelva varias pruebas.

El dorso del encuentro indica la casilla a la que corresponde. Coloca la **Ficha de Ruinas Místicas** en la casilla correspondiente a primera carta del mazo de Encuentros en Ruinas Místicas (se denominara **Casilla de Ruinas Místicas**). Si la primera carta del mazo cambia por alguna razón, mueve también la ficha.

En la fase de Encuentros, un investigador que este en la misma casilla que la ficha de Ruinas Místicas puede robar y resolver la primera carta del mazo de Encuentros en Ruinas Místicas.

ACCION DE CONCENTRACION

Usa 1 acción en cualquier casilla para ganar 1 concentración.

Puedes gastar 1 ficha de concentración para volver a tirar 1 dado al resolver una prueba. Puedes repetir tiradas varias veces mientras tengas fichas. No puedes tener más de 2 fichas.

APOYOS UNICOS

Los **Apoyos Únicos** tienen dos caras: no puedes mirar su dorso a menos que un efecto te permita hacerlo. Se consideran pertenencias, puedes ser intercambiados y no existe un límite de cuantos puedes tener.

El texto *Apoyo* se refiere a ambos, apoyos y apoyos únicos. El texto *Apoyo No Único* se refiere solo a los apoyos no únicos. Cuando un apoyo único se descarta, descarta sus fichas.

REGLAS ADICIONALES

Resistencia Mágica y Física

Cuando resuelvas un encuentro de combate contra un monstruo con *Resistencia Mágica*, no podrás aplicar ninguna bonificación a tus dados que provenga de pertenencias *Mágico* o *Hechizos*.

Cuando resuelvas un encuentro de combate contra un monstruo con *Resistencia Física*, no podrás aplicar ninguna bonificación a tus dados a menos que sea pertenencia *Mágico* o *Hechizos*.

En ambos casos, si puedes usar efectos que permitan repetir tiradas de dados o manipular el resultado de los dados, a pesar de que el monstruo sea resistente a eso..

Misterios

Cuando se deba **avanzar el misterio activo**, el investigador activo resuelve uno de los siguientes efectos:

Si requiere que se coloquen una o mas fichas sobre la carta, róbalas de sus correspondiente reserva de fichas.

Si un monstruo épico debe ser derrotado, coloca 2 Salud sobre la carta de Misterio. La Fortaleza del monstruo se reduce en 1 por cada ficha de Salud que tenga el misterio activo.

Si un investigador debe gastar pistas, coloca 1 Pista de la reserva sobre la carta de Misterio. Cualquier investigador puede gastar esas pistas para resolver un efecto de esa carta.

REGLAS OPCIONALES

Ajustar la Dificultad del Juego

Dificultad Locura: Si los jugadores quieren una experiencia de juego más complicada que la dificultad Difícil del juego base, pueden hacer que el juego sea más complicado si crean el mazo de Mitos únicamente con cartas de Mito Difícil. Esta regla opcional puede requerir alguna expansión adicional dependiendo del Primigenio escogido.

Controlar Tu Destino

En lugar de robar una carta aleatoria de Preludio antes de la preparación, si los jugadores están de acuerdo pueden elegirla. También se puede jugar una partida sin jugar un Preludio.



PREPARACION

Añade al juego todos los componentes excepto los descritos más abajo. Añade las **Fichas de Concentración** y la **Ficha de Aventura** a la reserva de Fichas. Puedes usar las cartas de **Resumen de Ronda** como ayuda al juego.

Antes de la preparación, roba y resuelve 1 carta de **Preludio**.

Las cartas de **Encuentros en Ruinas Místicas**, solo son usados en el Primigenio Scigia o si la carta de Preludio *Alineamiento Cósmico* es robada al comienzo del juego. Si no se van a usar, devuélvelas a la caja.

Las cartas de **Aventura Alineamiento Cósmico** solo son usadas si estas jugando la carta de Preludio *Alineamiento Cósmico*, si no es así, devuélvelas a la caja.

Baraja las cartas de **Apoyo Único** para crear el mazo de Apoyos Únicos, colócalo junto al mazo de Apoyos.

Usa todo el contenido de la expansión cuando juegues con ella.

AVENTURAS

Si la carta de Preludio *Alineamiento Cósmico* es robada al comienzo del juego, pon aparte todas las cartas de Aventura para que sean usadas como indica el Preludio. Las Aventuras Alineamiento Cósmico se separan en 4 etapas (I, II, III, IV) indicados como rasgos en el anverso de cada carta.

Después de resolver la preparación, la carta de Preludio *Alineamiento Cósmico* indica que se roben la Aventura para la primera etapa de la historia, *Descubrimiento de Scigia Cósmica*.

Cuando se roba una carta de Aventura, colócala en la mesa y resuelve su efecto '*cuando esta carta entre en juego*'.

Cuando se completa una aventura, resuelve el efecto '*cuando esta aventura sea completada*'. Luego descarta la aventura, cualquier ficha sobre ella y las colocadas por sus efectos.

ENCUENTROS RUINAS MISTICAS

Si el Primigenio es Scigia o si se usa la carta de preludeo *Alineamiento Cósmico*, baraja todas las cartas de **Encuentro en Ruinas Místicas** y forma un mazo con ellas.

Son considerados Encuentros Complejos, que pueden requerir que un investigador resuelva varias pruebas.

El dorso del encuentro indica la casilla a la que corresponde. Coloca la **Ficha de Ruinas Místicas** en la casilla correspondiente a primera carta del mazo de Encuentros en Ruinas Místicas (se denominara **Casilla de Ruinas Místicas**). Si la primera carta del mazo cambia por alguna razón, mueve también la ficha.

En la fase de Encuentros, un investigador que este en la misma casilla que la ficha de Ruinas Místicas puede robar y resolver la primera carta del mazo de Encuentros en Ruinas Místicas.

ACCION DE CONCENTRACION

Usa 1 acción en cualquier casilla para ganar 1 concentración.

Puedes gastar 1 ficha de concentración para volver a tirar 1 dado al resolver una prueba. Puedes repetir tiradas varias veces mientras tengas fichas. No puedes tener más de 2 fichas.

