

LEE ESTO PRIMERO



INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS

3.0



PRESTAD ATENCIÓN, EXPLORADORES...

Puedo sentir los espantos que cruzan sigilosamente el tejido de la realidad. He fracasado. Ni las décadas que dediqué a la investigación de lo oculto ni las expediciones por todo el mundo que me revelaron nuestra inconsciencia colectiva fueron suficiente... Nada de ello me preparó para la espantosa revelación de nuestra frágil existencia.

Empezó a manifestarse como una serie de actos de locura, asesinato y sacrificio ritual sin relación entre sí. Sin embargo, a medida que transcurría el tiempo, advertí la oscura mano del Horror urdiendo planes detrás de la fachada de la realidad. Lo intentamos de veras con una gran determinación. A pesar de ello, considerando los resultados, fue obviamente insuficiente. No conseguimos detener a tiempo el ritual y al avanzar la noche un siniestro meteoro azul surcó los cielos.

Después de ese evento comenzaron a producirse cambios sutiles en el comportamiento y la percepción de las personas. Estas alteraciones avivaban los arquetipos psicológicos del miedo y el aislamiento. La repentina consciencia de la conspiración que amenaza nuestro mundo me infundió la fuerza necesaria para organizar una expedición: seguiríamos el rastro del meteoro caído a través de tierras conocidas hacia el desolado y gélido continente.

Este manual se diseñó para facilitarte la comprensión de las mecánicas del juego. Está planteado como una guía para ayudarte en tus primeros pasos en el territorio de los Mitos. Si ya has jugado a versiones anteriores de Machina Arcana, ¡sáltate este manual y adéntrate en el reglamento!

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita www.malditogames.com/como-jugar/machina-arcana

Machina Arcana es un juego de mesa cooperativo de aventuras y de terror para 1-4 jugadores cuya regla más importante es sobrevivir. Asumiréis el papel de exploradores que están investigando un antiguo complejo subterráneo de origen desconocido. Os enfrentaréis a monstruos inspirados en las obras de H. P. Lovecraft en un entorno *steampunk*. Obtendréis equipo para vuestros exploradores, podréis interactuar con el entorno para sacarle provecho, lucharéis contra monstruos y os sumergiréis en los ricos detalles narrativos.

La historia completa se divide en diferentes Escenarios, cada uno de los cuales representa una partida autónoma. Los Escenarios contienen Capítulos, cada uno con su propia narrativa y detalles. El objetivo de la partida es progresar a través de la historia y afrontar el desafío final que constituye el desenlace de cada Escenario.

Machina Arcana se diseñó con el propósito de ofrecer partidas de terror que nunca se puedan jugar de la misma forma. Sus mecánicas os permitirán usar diferentes estrategias y enfoques, con un rico universo de juego que combina todo esto de forma fluida. El juego es escalable por defecto: no se usan condiciones especiales según el número de jugadores que participen en la partida. A medida que la historia avance, los objetos también serán más poderosos. Pero, ¡cuidado! Si sois demasiado lentos, el Horror muy bien podría prevalecer y devoraros por completo.

Escrito por Konstantinos Lekkas.
Copyright 2021. Adreama Games, Inc. USA. Todos los derechos reservados.

www.machinaarcana.com

Edición en español: Maldito Games
Traducción: Sito Palacios.
Revisión: Olmo Castrillo Cano, Luis Álvarez Dato y Pablo Robles Grande

www.malditogames.com

LA EXPEDICIÓN AL CONTINENTE GÉLIDO Y DESOLADO

De un momento a otro lo veremos: nuestro temido e inexorable destino. He hablado con la tripulación y parece que todos nosotros padecemos destellos ocasionales, fugaces visiones del lugar al que nos dirigimos. A veces ocurre en nuestros sueños y otras veces cuando nuestra mente divaga, con la mirada perdida en la distancia. Lo que más tememos es la posibilidad de que estas visiones de la montaña sean precisas, porque la nieve y la cellisca no son lo único que vislumbramos en el paisaje. Hay algo aguardando allá abajo, enterrado bajo las capas de hielo: cosas tan horribles que sumirían en la histeria más absoluta a cualquier hombre que en su sano juicio se enfrentase a ellas.

La aeronave descendió por debajo del manto de nubes y se reveló el panorama que todos conocíamos tan a fondo.

«*Todo esto tiene un propósito*», musité para mis adentros, escudriñando el paisaje. «*Debería*». Apreté los puños y empecé a planificar con determinación mientras estudiaba este entorno desconcertantemente familiar. La colosal cicatriz que había quedado sobre la enorme y gélida montaña era visible desde kilómetros a la redonda. El meteoro se había estrellado en una de sus laderas, dejando una enorme grieta negra que exponía a la vista sus tenebrosas entrañas. Una pirámide de un solo ojo que murmuraba siniestramente entre los vientos helados.





A medida que nos aproximábamos en nuestra aeronave, percibimos los restos de una enorme avalancha justo debajo del punto de impacto. Este desprendimiento de nieve había revelado la superficie inusualmente oscura de la montaña, la cual nos apresuramos a inspeccionar más de cerca con la ayuda de nuestros telescopios. Las peculiares líneas y abrasiones exteriores eran imposibles de explicar de acuerdo con las teorías sísmicas. Además, había una abertura ominosa en su base. Nos pareció una seductora entrada a la boca del lobo, y este lugar definió tanto nuestro punto de aterrizaje como la base de operaciones.

Fue una bendición que no nos detuviéramos ni conectáramos todos los indicios y simplemente continuáramos con los procedimientos, concentrándonos en las pequeñas cosas para mantenernos ocupados. Quizá fuera alguna clase de hipnosis autoinducida para hacer frente al estrés; ¿o es que los hilos que nos vinculan a esa enorme oscuridad son ahora simplemente más evidentes?

Mientras la mayoría de la tripulación empieza a montar el campamento, algunos exploradores se preparan para inspeccionar los alrededores de la sombría entrada. Hay algunos restos oscuros enterrados en la nieve, más adelante. He ordenado a los hombres que ayuden en la excavación.

EJEMPLO DE UNA PARTIDA

Durante la siguiente sección, seremos los espectadores de una partida de ejemplo en la que dos jugadores nos guiarán a través de todas las reglas y mecánicas básicas de *Machina Arcana*.

INTRODUCCIÓN

Al inicio de la partida, tenéis que elegir un Escenario. Este indicará las cartas que tenéis que añadir para crear los diversos mazos de Objetos, de Monstruos y de Eventos que se requieren. El Escenario que elijáis también determinará el orden de los Capítulos que tendréis que resolver a medida que progreséis hacia la condición de victoria del Escenario y la conclusión de la historia. De 1 a 4 jugadores controlaréis a los Exploradores, a los que moveréis por las losetas de Mapa, interactuando con las casillas de acción de las losetas y luchando contra Monstruos controlados por una inteligencia artificial. Ganaréis la partida si completáis el objetivo del desafío final del Escenario, pero la perderéis si no lográis cumplir este objetivo o si la Salud de todos los Exploradores se reduce a 0.

PREPARACIÓN

José y María acuerdan jugar el Escenario *Horror en el hielo*, que está marcado con el símbolo ❄️. Preparan el Escenario colocando las cartas de Capítulo en orden numérico ascendente de arriba abajo en la sección inferior del tablero de Capítulo, de manera que el texto de las cartas quede bocarriba. Dejan aparte la carta de Capítulo del desafío final. La carta de Capítulo que queda a la vista es la de portada, que tiene el símbolo del Escenario y su título.

Luego, cogen todas las cartas básicas de Objeto (estas no tienen un símbolo específico de Capítulo) y las separan por su



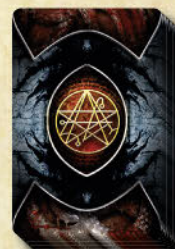
tipo (Armas 🖐️, Atuendos 👤, Artefactos 💎 y Consumibles ✨), y también por su nivel (del 1 al 3).

Después, barajan cada mazo de Objetos de nivel 1 por separado para crear los 4 mazos de Objetos y los colocan junto al tablero de Capítulo.

Los mazos de Evento de Explorador y de Evento de Horror se forman tanto con cartas básicas (sin símbolo) como con las cartas específicas del Escenario (con el símbolo correspondiente, en este caso: ❄️). Combinan y barajan minuciosamente las cartas básicas de Evento de Explorador con las cartas de Evento de Explorador que están marcadas con el símbolo ❄️.



PILA DE DESCARTE
DE OBJETOS



PILA DE
DESCARTE DE
EVENTOS DE
EXPLORADOR

PILA DE
DESCARTE DE
EVENTOS DE
HORROR

Barajan también las cartas básicas de Evento de Horror con las cartas de Evento de Horror marcadas con ❄️. Luego, colocan estos dos mazos junto al tablero de Capítulo, dejando espacio suficiente para 3 pilas distintas de elementos destruidos y descartados: descarte de Eventos de Horror, descarte de Eventos de Explorador y descarte de Objetos (los 4 tipos de Objetos usan la misma pila de descarte de Objetos).

Por último, colocan las fichas de Horror junto al mazo de Eventos de Horror.

SÍMBOLOS BÁSICOS



Este es el atributo de **Armadura**. Para que el objetivo de un Ataque físico pierda 1 punto de Salud, hay que igualar o superar el valor de su Armadura.



Este es el atributo de **Voluntad**. Para que el objetivo de un Ataque Arcano pierda 1 punto de Salud, hay que igualar o superar el valor de su Voluntad.

Al resolver todas las tiradas de Ataque, recuerda la máxima: «¡igualar es superar!».



Este es el atributo de **Esencia**. La Esencia se usa para pagar el coste de habilidades especiales o acciones críticas durante la partida. Por cada punto de Esencia que gastes, puedes incrementar en 1 el resultado del Ataque de tu Explorador. También puede elegir perder 1 de Esencia para evitar perder 1 de Salud.



Este es el atributo de **Salud**, que se utiliza para llevar la cuenta de la cantidad de daño que una Unidad puede sufrir antes de morir.



Este es el atributo de **Vigor**. Se utiliza para pagar el coste de la mayoría de las acciones y habilidades durante la fase de Exploración (para los Exploradores) y la fase de Monstruos (para los Monstruos).



A continuación, cada jugador elige un Explorador. José elige a Hank Horden y María se decide por Kim Richards. Luego, cada uno coge la figura y la carta de Explorador correspondientes, un tablero de jugador y sus correspondientes fichas de Explorador (☒ y ☒), y 3 marcadores de madera de Esencia, Salud y Vigor. Estos marcadores se colocan en las casillas correspondientes de sus tableros de jugador.

Cada jugador establece su Salud y su Vigor en el valor máximo que indica su carta de Explorador, pero inicialmente coloca su marcador de Esencia en la casilla 0.

Colocan entonces todas las fichas de juego a su alcance. Luego, separan las cartas y

figuras de Monstruo por su nivel. Barajan las cartas de Monstruo de nivel 1 para crear un mazo de Monstruos y montan las figuras de Monstruo de nivel 1 en sus peanas de plástico. Colocan el mazo de Monstruos junto al tablero de Capítulo, dejando espacio suficiente para la pila de descarte de Monstruos y para la fila de Monstruos.

Tras voltear la primera carta de Capítulo a la sección superior del tablero de Capítulo, colocan también los marcadores de Capítulo de madera (☒) (con el valor de Generación en la columna izquierda y el valor de Horror en la derecha) en sus respectivas casillas, tal como se indica en la primera carta de Capítulo (*Capítulo 1: «La entrada»*).

PILA DE
DESCARTE
DE MONSTRUOS



MAZO DE MONSTRUOS



FILA DE MONSTRUOS

Seguidamente, establecen la Amenaza de Monstruos (en la fila superior del tablero de Capítulo) en la casilla más a la izquierda y el nivel de Monstruos en el número «1».

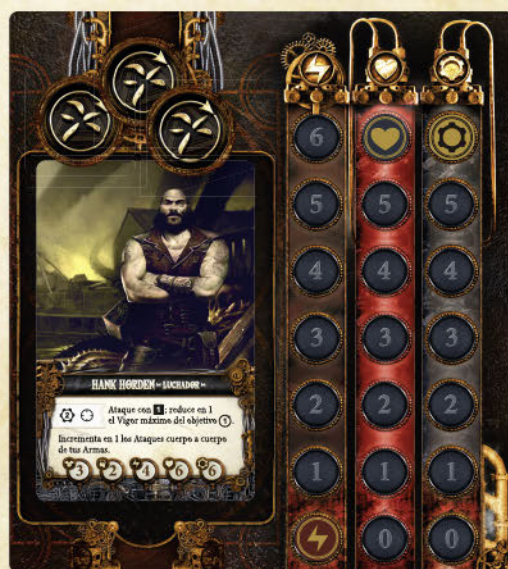
Algunos Escenarios tienen una loseta de Mapa de desafío final diseñada para la conclusión del Escenario, como *Horror en el hielo*. José y María separan todas las losetas de desafío final (también las de otros Escenarios) y dejan la loseta específica de *Horror en el hielo* junto a la carta de Capítulo de desafío final (devuelven a la caja las demás losetas de desafío final). Luego, mezclan las losetas de Mapa restantes para formar una pila, volteando algunas al azar. Finalmente, los jugadores roban la loseta inferior de la pila y la despliegan sobre la mesa.

Una vez desplegada la loseta de Mapa, los jugadores voltean la carta de Capítulo expuesta y la colocan en la sección superior del tablero de Capítulo. Luego, siguen las instrucciones de la carta de Capítulo recién revelada (1 - *La entrada*), y resuelven su habilidad de entrada en juego (D), que consiste en colocar la loseta de Entrada sobre el símbolo de dirección de la loseta de Mapa, indicado mediante (◆).

Dejan los dados al alcance de la mano.

Colocan sus Exploradores sobre la loseta de Entrada o adyacentes a ella y la partida ya está lista para comenzar. *Consejo: Se puede colocar a los Exploradores adyacentes a la loseta de Entrada. Si lo hubieran hecho, Kim y Hank habrían obtenido 1 casilla de movimiento gratis.*

Los jugadores comienzan en el Capítulo 1 y deberán resolver las condiciones de cada Capítulo, desarrollando la historia y completando Capítulos hasta llegar a la última carta: solo entonces los Exploradores habrán reunido pistas suficientes como para descubrir el modo de derrotar al mal que allí acecha.



INVENTARIO DEL
EXPLORADOR

INVENTARIO DE LA
EXPLORADORA



PILA DE
DESCARTE DE
MONSTRUOS



FILA DE MONSTRUOS ▶



PILA DE
DESCARTE DE
EVENTOS DE
EXPLORADOR



PILA DE
DESCARTE DE
EVENTOS DE
HORROR



FICHAS DE HORROR



PILA DE
DESCARTE DE OBJETOS



FIGURAS DE PUERTA CERRADA



FICHAS DE HERIDA/CONTADOR



DADOS DE
ATAQUE FUERTE



DADOS DE
ATAQUE DÉBIL



DADO DE JUEGO



DADO DE RECARGA



FICHAS DE LUZ / DESTRUIDO



FICHAS DE PUERTA DESTRUIDA



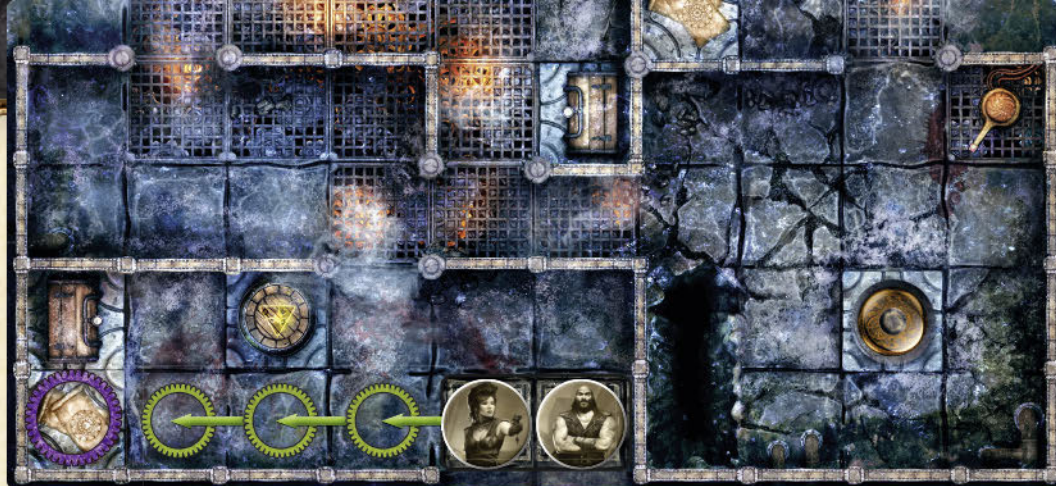
LOSETA DE ENTRADA/SALIDA

RONDA 1

FASES DE UNA RONDA

Aunque no hay un límite respecto a la cantidad de rondas que hay que jugar, cada ronda se compone de 4 fases distintas que los jugadores tienen que resolver:

- ♦ La **fase de Exploración**, en la que los jugadores activarán sus Exploradores y usarán sus habilidades hasta que todos los Exploradores hayan pasado o hayan agotado todo su Vigor.
- ♦ La **fase de Generación**, en la que cada jugador lanzará 1 dado de 10 caras para comprobar si se Generan nuevos Monstruos y se añaden a la fila.
- ♦ La **fase de Horror**, en la que el único jugador lanzará 1 dado de 10 caras para comprobar si se Invoca un Evento de Horror.
- ♦ La **fase de Monstruos**, en la que se activan todos los Monstruos de la fila.



FASE DE EXPLORACIÓN

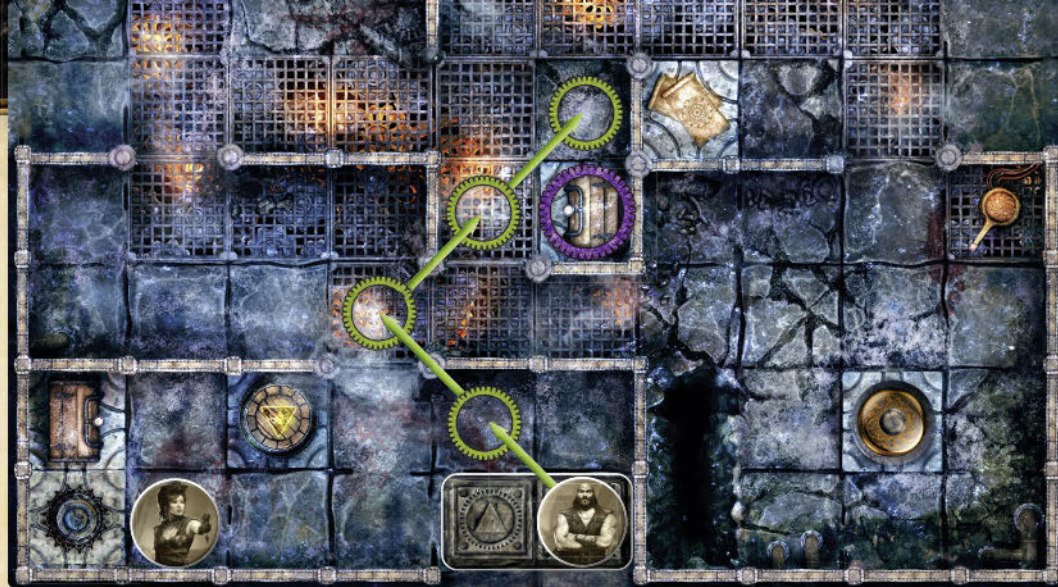
La partida empieza con la fase de Exploración. Los jugadores deciden que María resolverá primero su turno. María mueve su Explorador 3 casillas, gastando 1 de Vigor por cada casilla que ha movido. Termina su movimiento adyacente a la casilla de Evento que hay en la loseta (resaltada en púrpura).

Luego, María decide activar la casilla de Evento adyacente. Paga el coste de activación (3 de Vigor), roba la carta superior del mazo de Eventos de Explorador, resuelve todas sus habilidades de entrada en juego y la coloca en la pila de descarte de Eventos de Explorador, convirtiéndola en el Evento de Explorador actual (el efecto de Invocar un Evento de Explorador consiste en esto). Activar una casilla de Evento también otorga 1 punto de Esencia: María avanza su marcador de Esencia a 1 en su tablero de jugador.

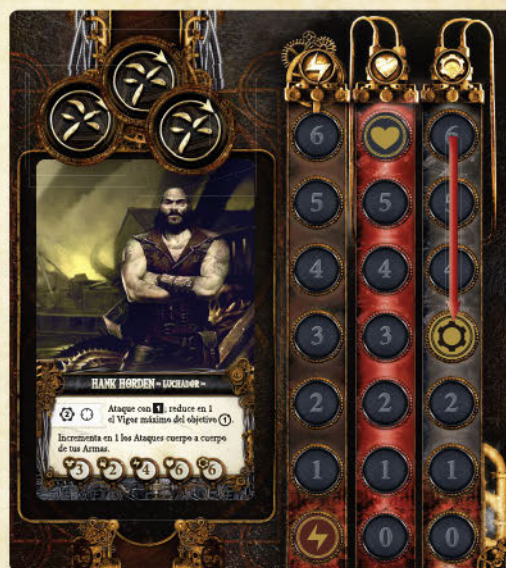
María revela el Evento de Explorador *Un breve descanso*, que otorga una habilidad pasiva a los Exploradores: a partir de ahora, y hasta que se revele otro Evento de Explorador, activar casillas de Evento y de Cofre costará 1 de Vigor menos. María coloca 1 ficha de Destruído sobre la casilla de Evento para indicar que ya se ha usado y que no se puede interactuar más con ella.

María no tiene otras habilidades que usar y no le queda más Vigor, por lo que su turno termina y comienza el de José.





José mueve su Explorador en diagonal gastando 1 de Vigor por cada casilla que mueve, al igual que María. Termina adyacente a un Cofre y decide activarlo. Sin embargo, debido a la habilidad pasiva del Evento de Explorador actual, solamente gasta 2 de Vigor en vez de los 3 habituales. Activar un Cofre otorga 1 de Esencia y José lo indica en su tablero de jugador. Después, resuelve el efecto de Descubrir un Objeto, por el que puede robar 2 cartas de Objeto de la parte superior de los mazos que elija (incluso 2 del mismo mazo).



José decide que quiere estar mejor armado para lo que se avecina y por ello roba 2 cartas de Arma: una *Jabalina pesada* y un *Kerambit dentado*. Decide conservar la *Jabalina pesada*. Ahora puede colocar la otra carta encima del mazo de Armas, o bien descartarla. Opta por descartar el Arma en la pila de descarte de Objetos.

Normalmente, añadiría el nuevo Objeto en estado desequipado a su inventario, rotando la carta en vertical para indicar esto (necesitaría gastar 3 de Vigor para equiparse con ella antes de usarla). Sin embargo, como Hank Horden es un **Luchador**, tiene la opción de equiparse con un Arma inmediatamente como Objeto principal. Al hacerlo, coloca la carta en horizontal junto a su tablero de jugador (al resolver el efecto de Descubrir un Objeto, cada clase puede equiparse con un tipo de Objeto principal específico como bonificación). Después, José coloca 1 ficha de Destruído sobre el Cofre.

A José le queda aún 1 de Vigor por gastar y lo usa para moverse 1 casilla más. Como ambos Exploradores han completado sus acciones, la fase de Exploración finaliza.



FASE DE GENERACIÓN

Cada Explorador tiene que lanzar ahora 1 dado de 10 caras (1d10) para comprobar si aparece algún Monstruo.

José lanza primero 1d10 (donde 0 equivale a 10). El resultado es 3, menor que el valor de Generación actual de 7 indicado en el tablero de Capítulo. A continuación, reduce el valor de Generación en 1 punto, situándolo en la casilla 6. María lanza el dado y su resultado es 2, por lo que también reduce el valor de Generación, en este caso a la casilla 5. Los Exploradores han tenido suerte este turno: no se ha Generado ningún Monstruo.



FASE DE HORROR

Independientemente del número de Exploradores que haya en la partida, durante la fase de Horror se lanza 1 solo dado. Los jugadores deciden quién lo lanzará: María saca un 5, que es igual o mayor que el valor de Horror actual. En consecuencia, desencadena un efecto de Invocar un Evento de Horror, lo que también incrementa el valor de Amenaza de Monstruos en 1.

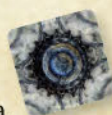
Después de incrementar en 1 punto la Amenaza de Monstruos, María roba la carta de Evento de Horror de la parte superior del mazo y la coloca bocarriba sobre la pila de descarte de Eventos de Horror, convirtiéndola en el Evento de Horror actual.

La carta que roba es *Preparar trampas*, que tiene un efecto condicional. Como María cumple su condición de «si un Explorador está adyacente a un Barril Explosivo», el Barril Explosivo recibe un impacto. Esto desencadena un Ataque físico contra todas las casillas adyacentes lanzando 3 dados negros (de Ataque Fuerte).





María lanza los dados y suma sus resultados: 6, muy superior al atributo de Armadura de Kim. Pierde 1 punto de Salud y coloca 1 ficha de Destruído sobre el Barril Explosivo para indicar que ha recibido un impacto y que ya no puede volver a explotar durante esta partida.



Un Explorador astuto también puede realizar Ataques contra Barriles Explosivos, jesto los convierte en lugares excelentes para emboscadas si se acumulan muchos Monstruos!

FASE DE MONSTRUOS

Ahora les toca actuar a los Monstruos. Sin embargo, como no hay ninguno en juego, no ocurre nada. La fase de Monstruos concluye y con ella termina la primera ronda.



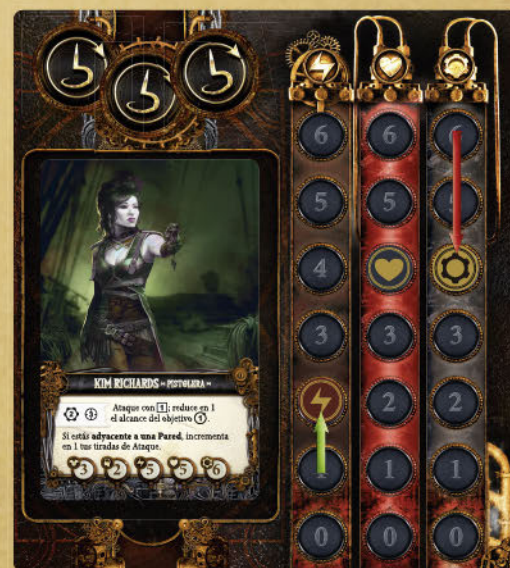
RONDA 2

FASE DE EXPLORACIÓN

Cada Explorador restablece su Vigor al máximo indicado en su carta y la partida continúa.

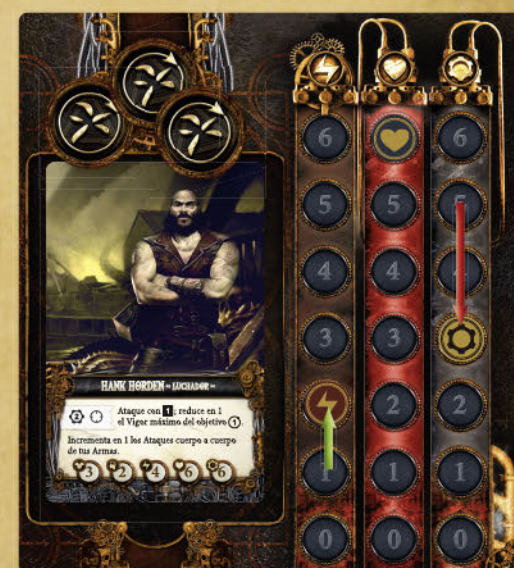
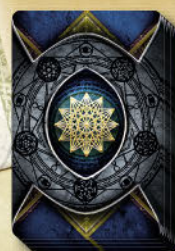
Deciden que María vuelva a resolver primero su turno. Ella activa la casilla de Cofre adyacente gastando 2 de Vigor en vez de 3, ya que el Evento de Explorador actual aún no ha cambiado. Obtiene 1 más de Esencia y resuelve el efecto de Descubrir un Objeto. Elige robar 2 cartas del mazo de Atuendos, ya que gracias a su clase (Pistolera) puede equiparse gratis con ellos como Objeto principal. Elige el *Chaleco desplazador*: al equiparse con él, también incrementa sus atributos de Armadura y de Voluntad tanto como iconos correspondientes haya en la carta.

Se equipa inmediatamente con el Objeto (ya que es del tipo de bonificación para su clase de *Pistolera*). Ahora tiene 4 de Armadura y 3 de Voluntad. Coloca 1 ficha de Destruído sobre el Cofre. Luego, gasta sus 4 puntos de Vigor restantes para moverse hacia Hank.



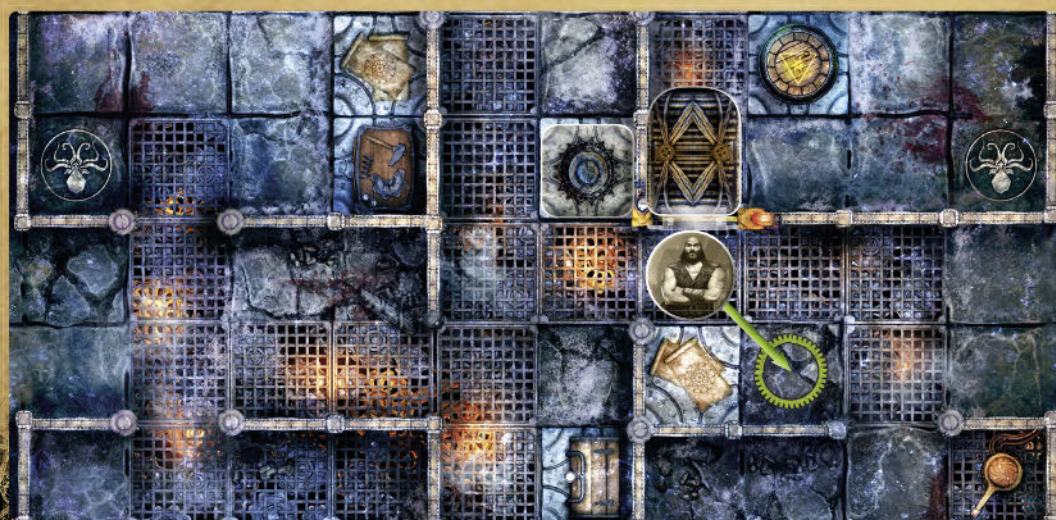


Es el turno de José, que gasta 1 de Vigor para moverse entre las dos casillas de Evento. Gasta 2 de Vigor para activar una casilla de Evento (porque el Evento de Explorador actual aún no ha cambiado), obtiene 1 de Esencia y coloca 1 ficha de Destruído sobre la casilla. Roba la carta de Evento *Hábito adquirido*. Como es un Evento de Explorador vinculable (se indica con el símbolo  en la esquina superior izquierda), José lo coloca junto a la carta de Hank. Este Evento le proporciona a Hank una habilidad pasiva y otra de activación, pero no entraremos en eso por ahora.



José decide Cerrar la Puerta, para lo que gasta 2 de Vigor y coloca una figura de Puerta Cerrada en la loseta. Luego, gasta su último punto de Vigor para avanzar 1 casilla más.

La fase de Exploración ha terminado.



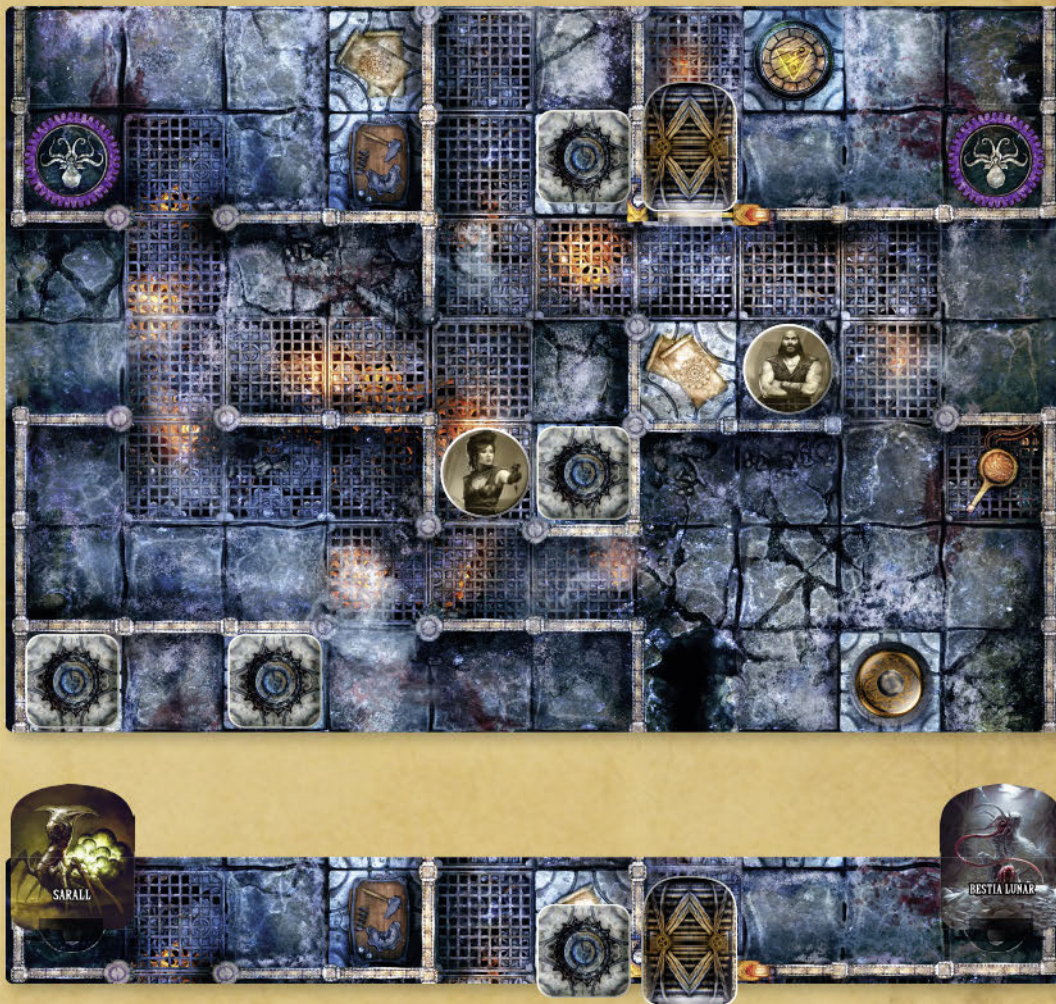
FASE DE GENERACIÓN

José decide lanzar primero el dado y saca un 5, que es igual al valor de Generación. Por lo tanto, José resuelve el efecto de Generar un Monstruo y también restablece el valor de Generación a la cantidad inicial del Capítulo (que es 7).



Para Generar un nuevo Monstruo, José roba la primera carta del mazo de Monstruos, revelando una Bestia Lunar. José despliega la carta de la Bestia Lunar para formar la fila de Monstruos y coloca la figura correspondiente en la casilla de Generación más cercana a él de la loseta de Mapa.

María también lanza el dado en la fase de Generación y como resultado se Genera otro Monstruo: un Sarall. Coloca la carta del Sarall al final de la fila de Monstruos y sigue los mismos pasos que José, determinando que la casilla de Generación más cercana a Kim es la del extremo izquierdo.





FASE DE HORROR

Uno de los jugadores lanza el dado para realizar la comprobación de Horror. El resultado es 1, por lo que, por suerte, evitan cualquier acontecimiento desagradable. Como no Invocaron ningún Evento de Horror, reducen el valor de Horror en 1 punto, hasta la casilla 3.

FASE DE MONSTRUOS

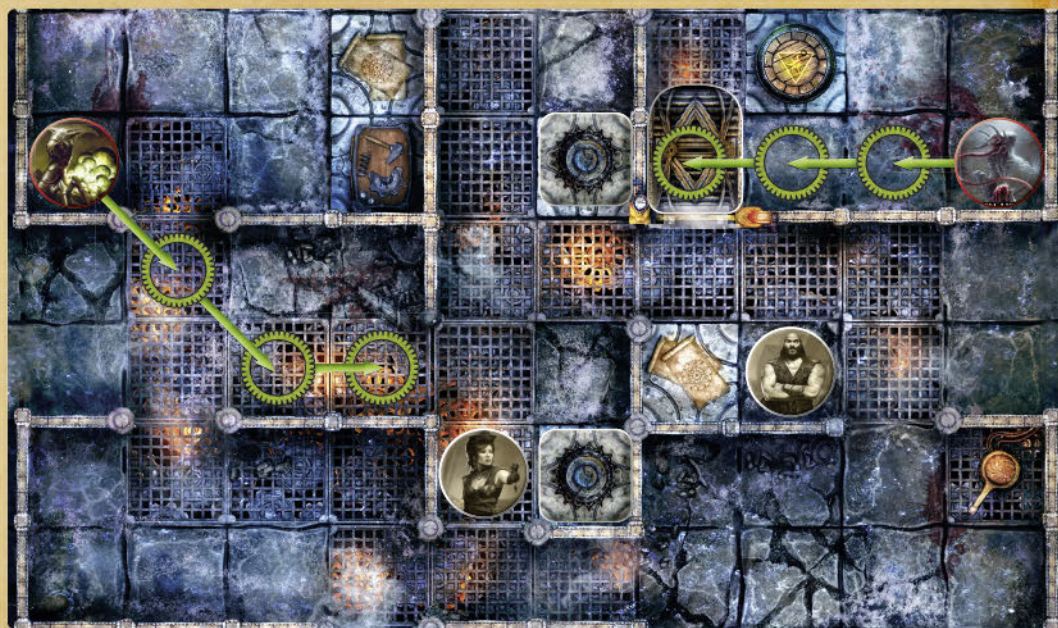
Ahora es el turno de los Monstruos. Observa que tienen los mismos atributos que los Exploradores (menos Esencia) y que funcionan exactamente de la misma manera.

Los jugadores activan al primer Monstruo de la fila, la Bestia Lunar. Tiene 5 de Vigor y los gastará para acercarse a los Exploradores y poder usar sus habilidades. Sin embargo, aunque la Bestia Lunar tiene una habilidad a distancia, no tiene línea de visión hasta ningún Explorador debido a la Pared y la Puerta Cerrada. Por lo tanto, se moverá hasta gastar 3 de Vigor para aproximarse a la Puerta. Como sus 2 de Vigor restantes no son suficientes para interactuar con la Puerta Cerrada y destruirla, la Bestia Lunar termina su turno.

El siguiente es el Sarall, que gasta 3 de Vigor para acercarse a Kim por la ruta más corta. Como no le queda suficiente Vigor para usar su habilidad de Ataque, su turno termina. Dado que actualmente no hay más Monstruos en la fila de Monstruos, la ronda finaliza y ahora vuelve a ser el turno de los Exploradores.



FILA DE MONSTRUOS ▶



RONDA 3

FASE DE EXPLORACIÓN

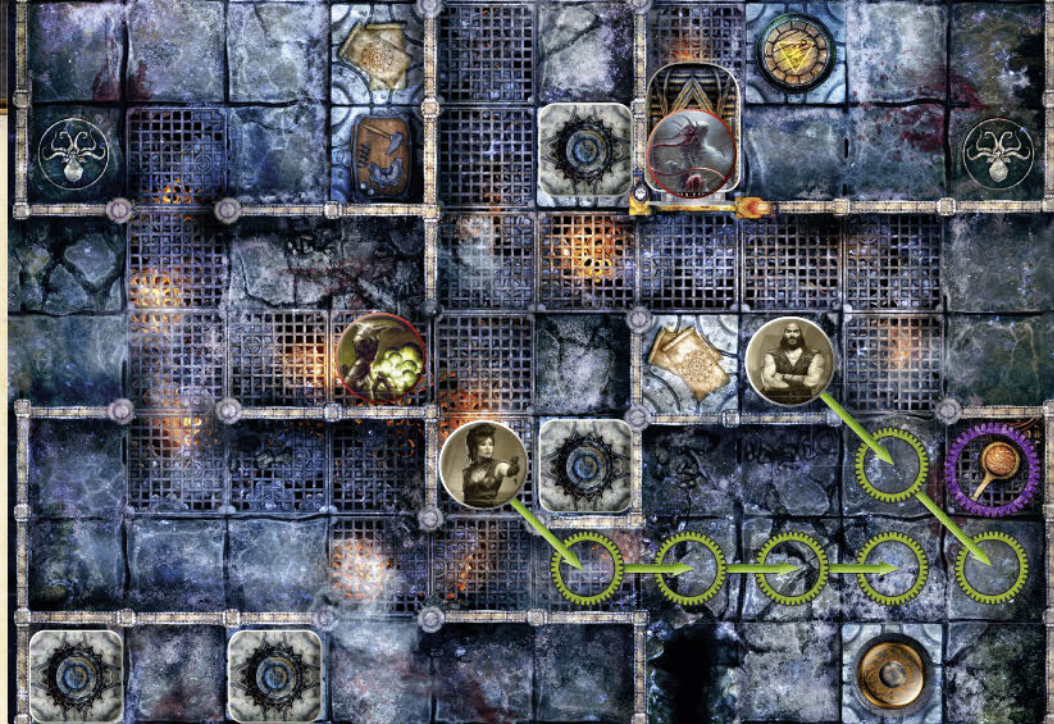
María vuelve a actuar primero con Kim. Decide usar la habilidad de activación de su carta: gasta 2 de Vigor para realizar un Ataque con 1 dado blanco contra un enemigo situado a un alcance de hasta 3 casillas. Como no se indica que el Ataque sea Arcano, se considera físico y se resuelve contra el atributo de Armadura del Sarall.

María saca un 2, que no bastaría para superar la Armadura de 3 del Sarall. Sin embargo, Kim también tiene una habilidad pasiva que incrementa los resultados de sus tiradas de Ataque si está adyacente a una Pared. Como actualmente se halla junto a una Pared, el total es suficiente para impactar al Sarall. María coloca 1 ficha de Herida sobre de la carta de Monstruo del Sarall para indicar la Herida.

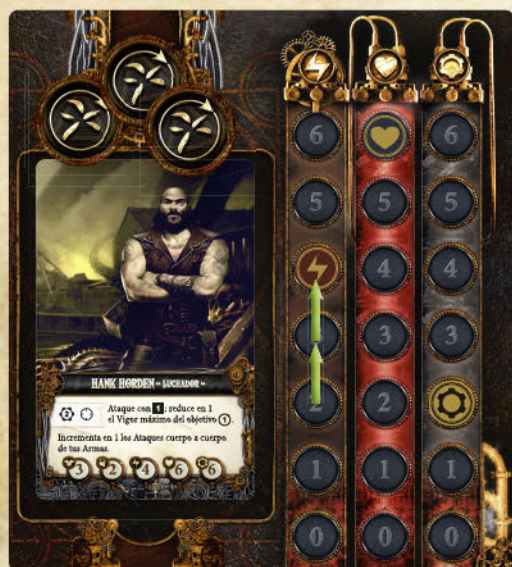
Al margen del resultado del Ataque, la habilidad también tiene un efecto persistente que reduce en 1 el alcance del objetivo durante el resto de la ronda. María tiene que colocar 1 de sus fichas de Explorador sobre la carta de Kim como recordatorio (el Sarall no tiene habilidades a distancia, por lo que el efecto persistente de Kim no será relevante en este caso).

Después, María gasta sus 4 de Vigor restantes para alejar a Kim del Sarall.

José mueve a Hank para que esté adyacente a la casilla de Capítulo y a la Palanca de Trampa. Decide activar la Palanca de Trampa, para lo que tiene que gastar 2 de Vigor y colocar 1 ficha de Destruído sobre ella. Al hacer esto se resuelve el efecto de Activar Trampas, por lo que todas las Unidades que estén en casillas de Trampa de la loseta de Mapa de Hank sufren un Ataque con 3 dados negros.



Tanto la Bestia Lunar como el Sarall están ubicados sobre casillas de Trampa, por lo que José lanza los 3 dados negros 1 sola vez contra los 2 Monstruos y logra igualar o superar los atributos de Armadura de ambos. Como a los dos Monstruos les quedaba 1 de Salud, son destruidos: sus figuras se retiran y sus cartas se colocan en la pila de descarte de Monstruos. Hank obtiene triunfalmente 1 de Esencia por cada Monstruo que ha destruido.



Observa que la Bestia Lunar era Etérea porque estaba adyacente a una Pared y por ello no se podía elegir como objetivo. Sin embargo, sí le siguen afectando las habilidades indirectas, como el efecto de Activar Trampas (que no tiene objetivo). El Sarall tiene un efecto que se desencadena si es destruido y que consiste en realizar un Ataque contra las Unidades adyacentes. Por suerte para Kim, esta ya se había alejado y está fuera de su alcance. José decide pasar entonces, sin utilizar su último punto de Vigor, renunciando al resto de su turno.



FASE DE GENERACIÓN

José supera la comprobación con un 3 y reduce en 1 punto el valor de Generación.

María saca un 0, que se considera un 10, por lo que no supera la comprobación. María roba un nuevo Monstruo: un Buopoth, al que coloca en la casilla de Generación más cercana. También restablece el valor de Generación en el tablero de Capítulo.

El Buopoth resuelve su habilidad de entrada en juego y se aproxima 2 casillas hacia los Exploradores.



FASE DE HORROR

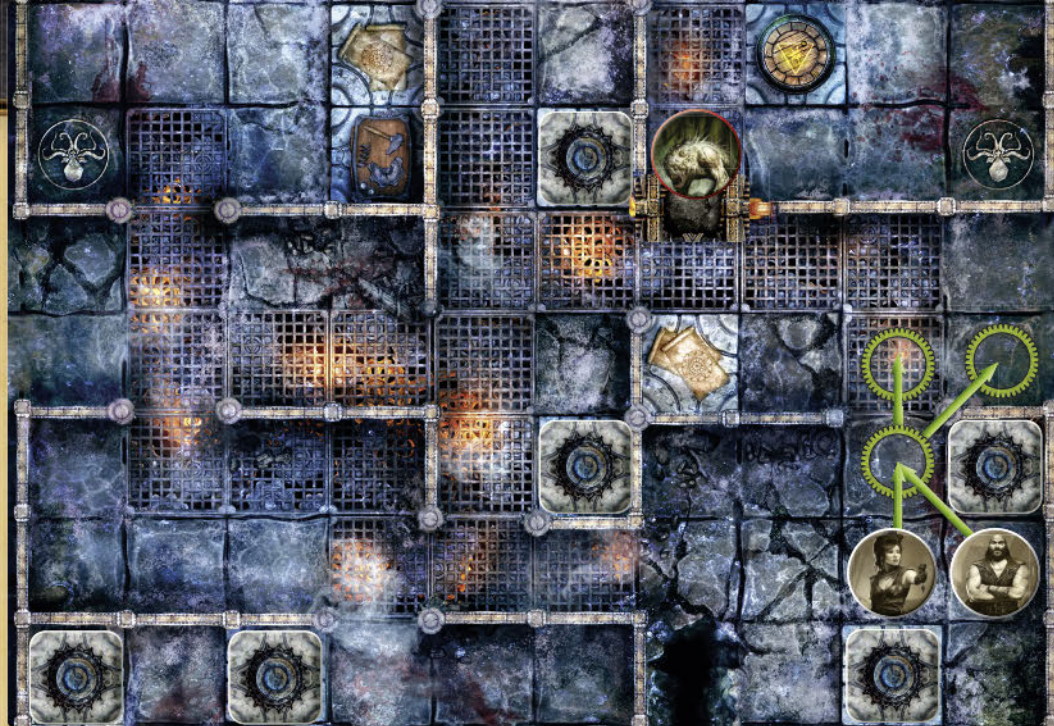
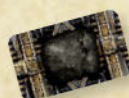
Los jugadores fallan su comprobación de Horror, por lo que incrementan el nivel de Amenaza de Monstruos y roban un nuevo Evento de Horror. Este nuevo Evento reemplaza al anterior al estar en la parte superior de la pila de descarte de Eventos de Horror (es el Evento de Horror actual). Otorga a todos los Monstruos la nueva habilidad *Onda abominable*, que pueden usar gastando 3 de Vigor: un Ataque Arcano con 2 dados negros contra un Explorador que esté dentro de un alcance de 3 casillas.



FASE DE MONSTRUOS

El Buopoth se mueve 1 casilla para estar en la casilla cuyo borde es la Puerta, ya que no se puede interactuar con la Puerta en diagonal.

Abrir una Puerta solo cuesta 2 de Vigor a los Exploradores. No obstante, el Buopoth sigue las reglas de los Monstruos Salvajes, por lo que tiene que destruirla. Para ello, tiene gastar sus 4 de Vigor restantes. Se retira la figura de Puerta Cerrada y se sustituye por una ficha de Puerta Destruída.



RONDA 4

FASE DE EXPLORACIÓN

Al comienzo de esta fase, María coge la ficha de Explorador que hay sobre la carta de Kim y la devuelve a su tablero de jugador, ya que el efecto especial de su Ataque de la ronda anterior deja de estar activo.

Hank resuelve primero su turno. Activa la casilla de Capítulo, lo que le cuesta 3 de Vigor y 3 de Esencia. Como Kim está adyacente a Hank o a la casilla de Capítulo, 1 o ambos Exploradores pueden unir sus recursos para pagar el coste de Esencia. Hank paga 2 de Esencia y Kim paga 1 como Exploradora colaboradora.

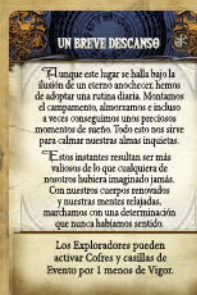
Colocan 1 ficha de Destruído sobre la casilla de Capítulo. Luego, José voltea la carta de Capítulo actual a la sección superior del tablero de Capítulo, pasando al siguiente Capítulo. Colocan los marcadores de Generación y de Horror en los valores correspondientes al nuevo Capítulo.



El nuevo Capítulo tiene una habilidad de entrada en juego. Al resolverla, tanto Hank como Kim deciden moverse 2 casillas hacia la conexión de la loseta de Mapa y la partida continúa.



A Hank le quedan aún 3 de Vigor. Gasta los 2 requeridos para Explorar una nueva loseta de Mapa. Los jugadores roban una nueva loseta de Mapa y la colocan de forma que su símbolo de dirección quede adyacente a Hank. Luego, este gasta su último punto de Vigor para moverse a la nueva loseta de Mapa, adentrándose más en el laberinto.



Kim se mueve hasta estar adyacente a un Cofre de la nueva loseta de Mapa y lo activa gastando 2 de Vigor (gracias al Evento de Explorador actual). Obtiene 1 de Esencia y coloca 1 ficha de Destruído sobre la casilla. Decide robar las 2 cartas

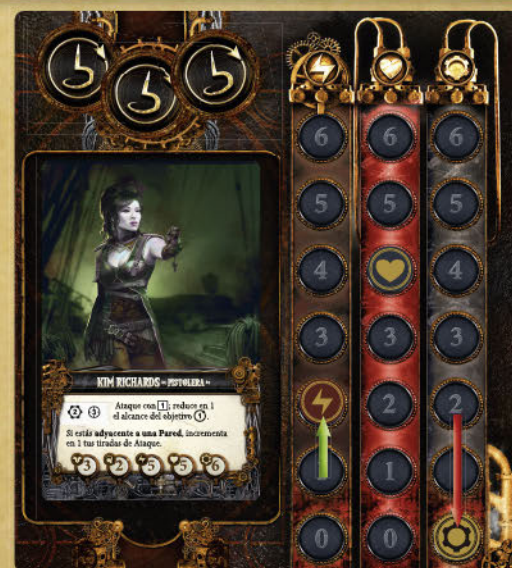
del mazo de Atuendos, que resultan ser *Caligamuris* y *Cartucheras de cuero*.

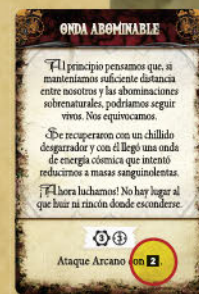
Si un Explorador activa un Cofre, puede equiparse con la carta que conserve como su Objeto principal si es del tipo de Objeto correspondiente a su clase de Explorador. Si ya estuviera equipado con un Objeto principal, primero puede desequiparse de él (al hacerlo, también se desequiparía de sus mejoras y refuerzos).



Como resolver el efecto de Descubrir un Objeto no te permite mejorar ni reforzar Objetos, Kim decide conservar las *Caligamuris* en su Inventario y devolver las *Cartucheras de cuero* a la parte superior del mazo de Atuendos para poder obtenerlas posteriormente.

Nota: Como la clase de Kim es Pistolera, podría equiparse con las Caligamuris inmediatamente como su Atuendo principal. Sin embargo, tendría que desequiparse del Chaleco desplazador.





FASE DE GENERACIÓN

Ambos jugadores sacan resultados altos: Kim Genera un K'Thun y Hank Genera un Mi-Go. Si Hank se hubiera quedado en la loseta de Mapa anterior, el Mi-Go habría aparecido en esa loseta de Mapa. Ahora, ambos aparecen en la casilla de Generación más cercana de la nueva loseta de Mapa.

El K'Thun se Genera primero y se coloca en la casilla de Generación más cercana a Kim. A continuación, el Mi-Go se Genera en la misma casilla de Generación. Como esa casilla ya está ocupada, los jugadores eligen una casilla transitable adyacente al K'Thun y colocan al Mi-Go ahí.

FASE DE HORROR

Para bien o para mal, los jugadores sacan un resultado lo bastante bajo como para no desencadenar un nuevo Evento de Horror, por lo que reducen el valor de Horror en 1.

FASE DE MONSTRUOS

Con 3 Monstruos ahora en el tablero, hay mucho que hacer. El primer Monstruo que actúa, por ser el primero de la fila, es el Buopoth. El Buopoth gasta 1 de Vigor para acercarse a Hank. Normalmente gastaría más, ya que su habilidad de activación es un Ataque cuerpo a cuerpo que requiere estar adyacente a un Explorador para

realizar el Ataque contra él. Sin embargo, los Monstruos priorizan la habilidad del Evento de Horror actual. Por ello, puede aprovecharse del Evento y usar la habilidad *Onda abominable*.

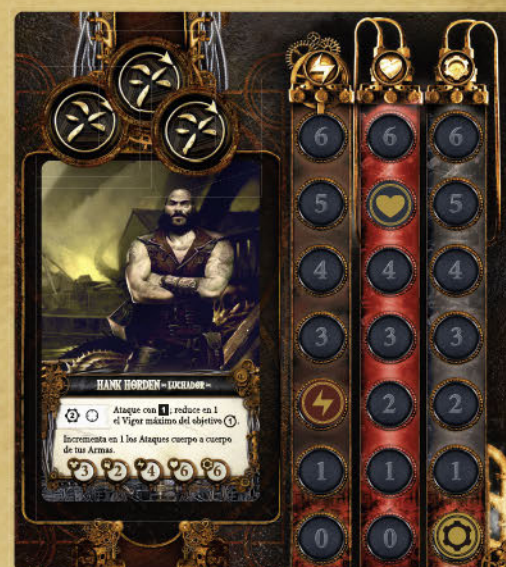
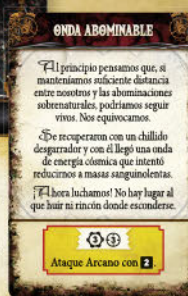
El Buopoth saca un 2, lo que iguala el atributo de Voluntad de Hank (se trata de un Ataque Arcano), por lo que el Ataque tiene éxito y Hank pierde 1 de Salud. Como el Buopoth no tiene suficiente Vigor para usar otras habilidades, gasta su Vigor restante para moverse hacia Hank.

El K'Thun es el siguiente en resolver su turno. Como no tiene suficiente Vigor para usar la *Onda abominable*, gasta 1 de Vigor para usar su habilidad de activación. La habilidad del K'Thun no especifica alcance, así que afecta a toda la loseta de Mapa. No hay ningún Monstruo Herido en la loseta, por lo que el K'Thun realiza un Ataque contra Kim y contra Hank (que están en la misma loseta de Mapa que el K'Thun). Lanza los dados 1 sola vez para el Ataque, aplicando el resultado a cada Explorador.

El resultado de la tirada de Ataque es un 1 y los dos Exploradores, por fortuna, resultan ilesos, ya que ambos tienen un atributo de Voluntad más alto: Hank tiene 2 de Voluntad y Kim 3 gracias a su Atuendo.

El Mi-Go actúa a continuación. Está a la misma distancia de ambos Exploradores, por lo que atacará a Kim debido a que esta tiene menos Salud restante. Para ello usará la *Onda abominable* del Evento de Horror.

El resultado de la tirada de Ataque iguala o supera el atributo de Voluntad de Kim, por lo que esta pierde 1 punto de Salud (recuerda: ¡igualar es superar!). Dado que el Vigor que le queda al Mi-Go no es suficiente para usar una habilidad de Ataque, se mueve hacia Kim, que tiene menos Salud restante, y su turno termina. ¡Es hora de que nuestros Exploradores se tomen la revancha!



RONDA 5

FASE DE EXPLORACIÓN

Los jugadores acuerdan que intentarán avanzar en la historia cumpliendo los requisitos del Capítulo que se revelaron cuando voltearon la carta de Capítulo. Kim usa la habilidad de activación del segundo Capítulo 2 veces: pierde 1 de Salud en cada activación y coloca 2 fichas de contador sobre la carta de Capítulo.



Kim tiene ahora 1 de Salud, por lo que intentará herir al Mi-Go mediante la habilidad de activación de su Explorador por un coste de 2 de Vigor.

Como está Adyacente a una Pared, también incrementa en 1 el resultado de su tirada, lo que le permite modificar su afortunado resultado de 2 a 3, infligiendo así un impacto al Mi-Go.

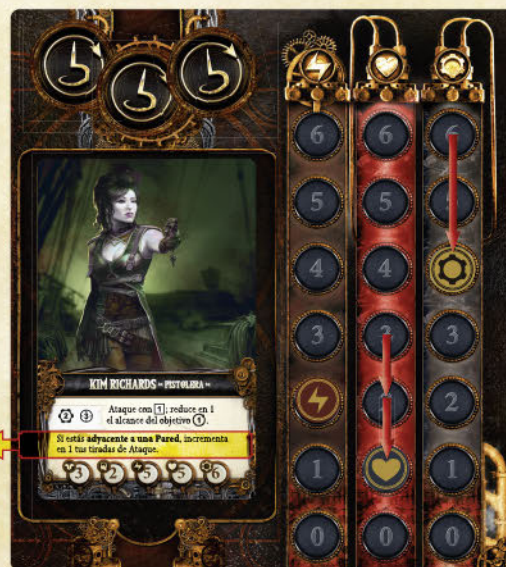
Si un Monstruo pierde Salud, se coloca 1 ficha de Herida sobre su carta a menos que el Monstruo sea destruido por el Ataque.

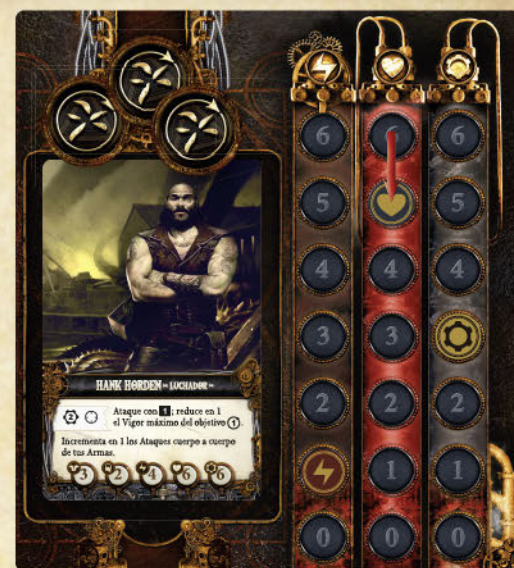
Convencida de que su suerte no puede continuar, decide confiar en Hank y gasta 3 de Vigor para resolver el efecto de Abrir el Inventario. Ahora puede mejorar libremente su *Chaleco desplazador* con las *Caligamuris*, lo que le permite sumar todos los símbolos de atributo de ambas cartas, incrementando sus valores de Armadura y de Voluntad. Además, también puede usar todas las habilidades de las dos cartas.

Decide gastar el último punto de Vigor que le queda para moverse 1 casilla.



+1





Ahora es el turno de Hank. Decide perder 1 de Salud para usar la primera habilidad de activación del Capítulo: esto le permite moverse hasta estar adyacente al Mi-Go. Gasta 3 de Vigor para resolver el efecto de Sellar una casilla de Generación. Como está adyacente tanto a Kim como a la casilla de Generación, los dos pueden unificar sus recursos y Kim contribuye a los 4 de Esencia requeridos para realizar la acción.



Al Sellar la casilla de Generación, la Amenaza de Monstruos se reduce en 1 y el K'Thun es destruido, ya que está sobre esa casilla. Destruir al K'Thun otorga 1 de Esencia a Hank. Luego, se colocan 2 fichas de Destruído sobre la casilla de Generación. Por último, se resuelve el efecto de Iluminar el Capítulo (colocando 1 ficha de Luz en la casilla de Capítulo más cercana).



Ahora que está iluminada, activar esa casilla de Capítulo en concreto solo cuesta 1 de Vigor en vez de 3 de Vigor y 3 de Esencia. Además, ¡en la casilla de Generación sellada no se pueden Generar más Monstruos!

Hank decide usar su *Jabalina pesada* para atacar al Mi-Go. Podría gastar 2 de Vigor para lanzar 3 dados blancos y, siendo un Ataque cuerpo a cuerpo, añadir 1 al resultado de su tirada gracias a la habilidad de su Explorador. La otra opción sería usar su segunda habilidad a distancia, aunque esto le obligaría a desequiparse de la *Jabalina pesada* y devolverla a su Inventario.



Abandonando toda precaución, finalmente opta por usar la segunda habilidad, gastando 2 de Vigor y desequipándose del Objeto con el fin de lanzar 2 dados blancos y otros 2 negros.

Por desgracia, logra un resultado muy bajo de 2, inferior a la Armadura de 3 del Mi-Go.

Hank decide gastar su último punto de Esencia para incrementar en 1 el resultado, logrando así matar al Mi-Go y obtener 1 de Esencia. Cuando el Mi-Go es destruido, se activa su habilidad pasiva de Invocar un Evento de Explorador.



+1



José roba *Desde el corazón*, que tiene una habilidad de entrada en juego que restaura 2 de Salud a un Explorador. *Desde el corazón* se coloca sobre la pila de descarte de Eventos de Explorador y ahora pasa a ser el nuevo Evento de Explorador actual. Dado que no tiene habilidades de activación ni pasivas, ¡los Exploradores deberían buscar un nuevo Evento de Explorador! Los jugadores deciden que sea Hank quien obtenga la Salud, ya que no tiene ningún Atuendo para incrementar sus atributos de defensa.

Ahora, Hank decide que sería una buena idea sacrificar su recién restaurada Salud para progresar en el Capítulo:



Hank gasta 2 de Salud para colocar 2 fichas de contador sobre la carta de Capítulo. Como la carta de Capítulo indica que la cuarta vez que el requisito se cumpla se tiene que resolver el efecto de «*Dirígete al siguiente capítulo*», ¡los Exploradores avanzan al Capítulo 3!

Los jugadores voltean la carta de Capítulo, ajustando los valores de Generación y de Horror. Luego, resuelven la habilidad de entrada en juego del nuevo Capítulo, añadiendo los Objetos de nivel 2 a sus correspondientes mazos. Los jugadores barajan cada Objeto de nivel 2 en el mazo que corresponde a su tipo de Objeto. A partir de aquí, la partida prosigue con normalidad.

Hank gasta su último punto de Vigor en moverse hacia la casilla de Capítulo y la fase de Exploración termina.



¿EL FIN?

¿Cómo terminará la historia de Kim y Hank?
¿En el triunfo o en la desesperación?

Ahora que has asimilado las mecánicas básicas de *Machina Arcana*, ¡tal vez quieras continuar su aventura o comenzar una nueva por tu cuenta! Elijas lo que elijas, tus esfuerzos no amenazarán el plan de los Primigenios... al menos en el primer intento.

Ya estás listo para leer el reglamento completo. En sus páginas encontrarás en detalle todos los pasos a seguir para poder jugar a *Machina Arcana*. También encontrarás todas las características adicionales no mencionadas en esta introducción a las reglas, tales como:

- ♦ Fosos, Talleres y Estaciones de Recarga.
- ♦ Mecánicas de Empujar y Atraer.
- ♦ Todas las habilidades y efectos disponibles.
- ♦ Ajustes de dificultad.
- ♦ Muchas otras características y reglas más complejas.

¡ADELANTE, ENTONCES, HACIA NUEVAS AVENTURAS EN MACHINA ARCANA!



BANDA SONORA

Sumérgete en el universo
y ambienta la partida

<https://bit.ly/3hqSkDG>



BASE DE DATOS DE LOS COMPONENTES

Podrás ver todos los componentes
y cartas de *Machina Arcana*

<http://machinaarcana.com/cards.html>



GRUPO DE FACEBOOK

Únete a las discusiones y al
intercambio de ideas

facebook.com/groups/MachinaArcanaGroup

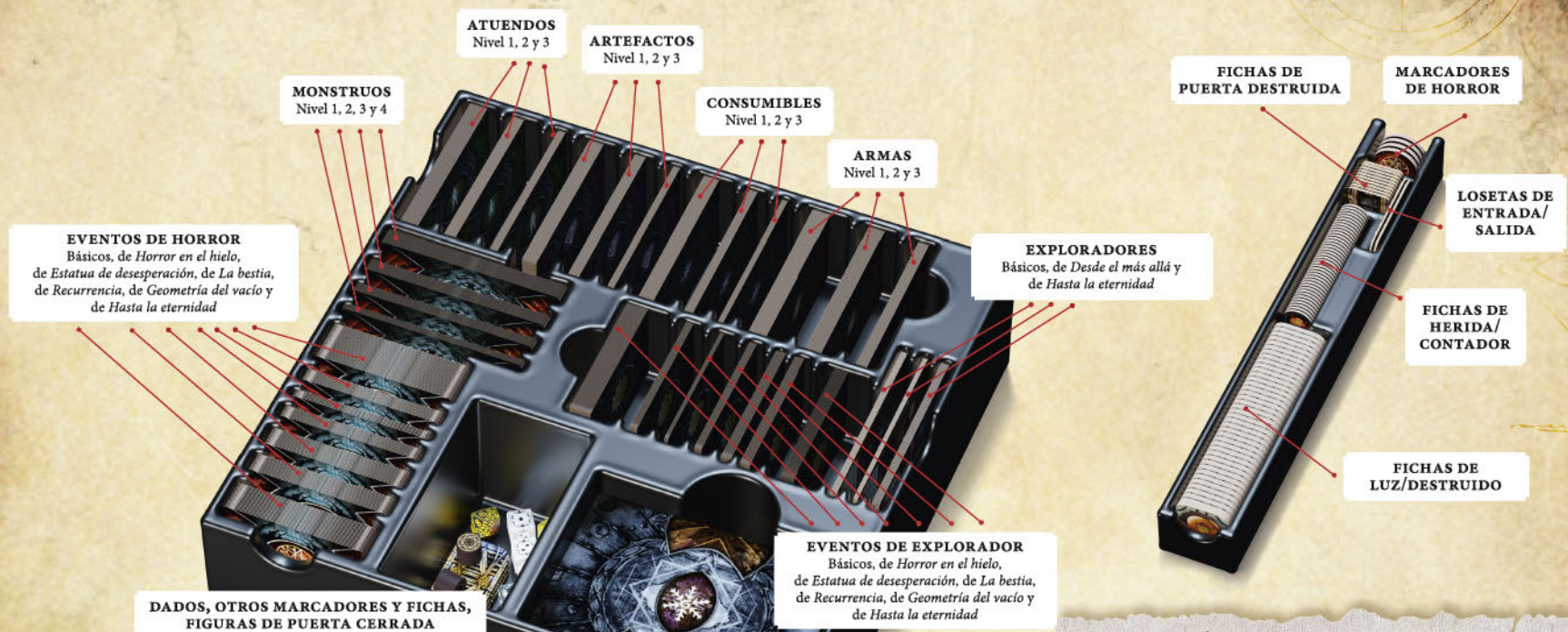


CANAL OFICIAL DE YOUTUBE

Encontrarás vídeos útiles, ejemplos de
partidas y consejos sobre cómo jugar

[https://www.youtube.com/
MachinaArcanaGame](https://www.youtube.com/MachinaArcanaGame)





CÓMO MONTAR EL INSERTO EN LA CAJA



