

HASTA LA ETERNIDAD



REGLAS DE LA EXPANSIÓN



Esta expansión presenta un nuevo tipo de cartas de Capítulo llamadas Capítulos de Eternidad. Se identifican por el símbolo de Capítulo de Eternidad.

Medidores de Horror y de Generación

En los Capítulos normales, tienes que lanzar dados para determinar si se Generan Monstruos y si se Invocan Eventos de Horror. Sin embargo, los Capítulos de Eternidad presentan una nueva mecánica para las fases de Generación y de Horror.

Al inicio de la fase de Generación:

- Cancela todos los efectos de Generación que estén afectando a la partida actualmente.
- Resuelve todos los efectos de Generación correspondientes al valor actual de Generación.

Al inicio de la fase de Horror:

- Cancela todos los efectos de Horror que estén afectando a la partida actualmente.
- Resuelve todos los efectos de Horror correspondientes al valor actual de Horror.

Al final de la ronda:

- Si el valor de Horror no es de 1, redúcelo en 1.
- Si el valor de Generación no es de 1, redúcelo en 1.

Al inicio de nuestra sesión, convocando una fuerza mágica, una percepción sorprendente y el indicio de una necesidad. A medida que nuestros cuerpos se movían en burlas cada vez más vacilantes, parte del equipo salió despedido alejándose de nosotros. Los huesos se nos quebraban y volvían a unirse, atrapados en un resuello rechazado de su simetría. Estamos poca atención, empujamos ya que, tras nuestros objetos mundanos, semejamos una insólita empatía por el receptáculo de esta su catástrofe. Parecía que la infección estaba donos, instruyendolos. Y, como uno solo, nos nos por completo a su insaciable profanación.

Explorador tiene que destruir al menos un objeto y, luego, obtiene 1 de Esencia por cada objeto que haya destruido así.

Los Exploradores no se ven afectados por las Trampas que se activen ni por los Barriles Explosivos.

- **1:** Cada Explorador Genera un Monstruo; restablece el valor de Generación.
- **2:** Si un Explorador sufre un impacto, pierde 2 de Salud en vez de 1.
- **3:** Si un Explorador sufre un impacto, pierde 3 de Salud en vez de 1.

Al inicio de la fase de Generación, si el valor actual de Generación es de 1: cada Explorador Genera un Monstruo y, luego, el valor de Generación se restablece.

Al inicio de la fase de Horror, si el valor actual de Horror es de 2: siempre que un Explorador sufra un impacto, perderá 2 de Salud en vez de 1. Este efecto dura hasta la siguiente fase de Horror.

Al inicio de la fase de Horror, si el valor actual de Horror es de 1: siempre que un Explorador sufra un impacto, perderá 3 de Salud en vez de 1. Este efecto dura indefinidamente, ya que se resolverá cada ronda (el valor de Horror no se restablece).

Cartas de Capítulo con Mapa

Además de jugar dentro de las losetas de Mapa normales, los Capítulos de Eternidad también te permiten jugar dentro de un tipo de cartas de Mapa predefinidas. Al voltear algunas cartas de Capítulo, estas se convierten en cartas de Mapa. Estas cartas de Mapa se pueden unir a una conexión de una loseta de Mapa, a una conexión de otra carta de Mapa que ya estuviera en juego o incluso a veces se pueden colocar individualmente.

Normalmente, cuando te diriges al siguiente Capítulo, volteas la carta de Capítulo y la colocas en el espacio superior del tablero de Capítulo. En esta expansión, si la carta volteada revela una cara de Mapa, tienes que colocarla en el área de juego en vez de en el tablero de Capítulo.

Si en ese momento no hay ni losetas de Mapa ni cartas de Mapa en el área de juego, coloca la carta de Mapa individualmente. **De lo contrario**, la carta de Mapa recién revelada tendrá uno de los siguientes símbolos:



DIRECCIÓN DE LOSETA DE MAPA:

En este caso, únela a una conexión sin Explorar a tu elección de la loseta de Mapa en juego que elijas.



DIRECCIÓN DE CARTA DE MAPA:

En este caso, únela al símbolo de dirección correspondiente de una carta de Mapa que ya esté en juego.

Alcance de loseta de Mapa

Una carta de Mapa se considera parte de la/s loseta/s a las que esté conectada.

Al determinar si algo está dentro del alcance de una loseta de Mapa, las cartas de Mapa conectadas entre sí se consideran 1 única carta de Mapa.

Desplazar el Mapa

Como una carta de Mapa puede medir hasta 5x4 casillas, se considera **media** loseta de Mapa a la hora de determinar el área de juego máxima (2x2 losetas de Mapa). Esto quiere decir que una loseta de Mapa puede expandirse con hasta 2 cartas de Mapa antes de que sea obligatorio desplazar el área de juego (el Mapa).

Puedes usar las conexiones sin Explorar que tienen algunas cartas de Mapa para expandir el área de juego robando y colocando una loseta de Mapa.

Cualquier efecto que te impida Explorar nuevas losetas de Mapa también te impide Explorar desde las cartas de Mapa que haya en juego.

Cargas

Si una carta entra en juego con Cargas, o si coges o Descubres un Objeto con Cargas, coloca tantas fichas de contador sobre la carta como Cargas indique. Estas Cargas permanecen sobre la carta independientemente de si estás o no equipado con el Objeto, e incluso aunque el propietario del Objeto cambie. Si la carta es destruida o desterrada, retira las fichas de contador de la carta.



RECORDATORIO

No olvides que Invocar un Evento de Horror incrementa en 1 la Amenaza de Monstruos.

Si tienes que Generar o colocar una Unidad en una casilla de Mapa que resulta ser intransitable (como una casilla de acción), en vez de ello, determina cuál es la casilla vacía transitable que esté más cerca de esa casilla de Mapa y colócala ahí.

Si una regla dice que una casilla específica se considera una loseta de Salida, esa casilla pasa a ser transitable (si era un obstáculo, deja de serlo y las Unidades pueden colocarse en esa casilla). Sigues teniendo que gastar 2 de Vigor para Salir del Mapa.

Al inicio del desafío final, coge las cartas de desafío final y colócalas junto a las losetas y cartas de Mapa que haya en juego para que podáis consultarlas. El tablero de Capítulo tiene que mostrar la ilustración del desafío final y el texto narrativo.

Si el último Explorador con vida Sale del Mapa:

- Destierra a todos los Monstruos que estén sobre las losetas y cartas de Mapa que haya en juego.
- Coloca las cartas de Mapa que hubiera en juego en la sección superior del tablero de Capítulo.
- Mezcla las losetas de Mapa que hubiera en juego y colócalas en la parte inferior de la pila de losetas de Mapa.
- Voltea el Capítulo actual y resuelve las habilidades de entrada en juego del siguiente Capítulo.
- Si la carta de Capítulo que has volteado resulta ser una carta de Mapa, ponla en juego. Si la carta de Mapa se coloca individualmente, coloca a los Exploradores sobre la Entrada que aparece ilustrada o adyacentes a ella.

DISEÑADOR DE ESCENARIOS INVITADO: Roland Auer.

Copyright 2021. Adreama Games, Inc. EE. UU. Todos los derechos reservados. www.machinaarcana.com

EDICIÓN EN ESPAÑOL: Maldito Games. TRADUCCIÓN: Sito Palacios. REVISIÓN: Luis Álvarez Dato y Olmo Castrillo Cano.