



REGLAMENTO

3.0

CRÉDITOS

DISEÑO DE JUEGO

Juraj Bilić

DIRECCIÓN DE ARTE

Aleksandra Bilić

ILUSTRACIONES

Jakub Bazyluk, Karin Bogdanić, Nele Diel
Sebastian Giacobino, Stefan Koidl, Max Kostin
Igor Krstić, Marek Madej, Kristian Pavlin y Damir Podhraški

DISEÑO DE LAS LOSETAS DE MAPA

Black Scrolls Games

DISEÑO GRÁFICO

Aleksandra Bilić

INSERTO ORGANIZADOR DE LA CAJA

Matt Healey

ESCRITURA

Juraj Bilić, Curtis James Coffey, Paul Barrett
Andrew Lennon, Daniel Monan y Kristian Pavlin

REGLAMENTO

Juraj Bilić, Danny Bartel, Frank Calcagno, Ulrich Thomas e Isabel Thomas

EDICIÓN DE TEXTO

Andrew Lennon, Mike Malley, Sofia Pavlin y David J Thomas

EMBAJADOR DEL JUEGO

Jayce Fornstrom

EDICIÓN EN ESPAÑOL

Maldito Games

TRADUCCIÓN

Sito Palacios

REVISIÓN

Olmo Castrillo Cano
Luis Álvarez Dato
Pablo Robles Grande

RESUMEN DEL JUEGO

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 terror con una ambientación *steampunk* en el que de 1 a 4 jugadores asumiréis el papel de **Exploradores**. Representáis a un grupo de individuos lo suficientemente cuerdos como para resistir el embate de la oscuridad y, sin embargo, lo bastante locos como para tomar la decisión de enfrentaros a ella. Participáis en una peligrosa expedición a las profundidades de un antiguo complejo subterráneo de origen desconocido.

Los **Monstruos**, inspirados en los *Mitos de Cthulhu*, aguardan a vuestra expedición sin otro propósito que destriparos y devoraros sin piedad.

La sangre se vierte sobre las **losetas del Mapa**, que crece a medida que exploráis el área. Estas losetas, repletas de elementos y trampas, ofrecen un entorno apremiante en el que luchar y huir.

Podréis encontrar distintos tipos de **Objetos**. Los refuerzos y las mejoras de equipo, de corte *steampunk*, os otorgarán alguna posibilidad en esta lucha.

En vuestro siniestro viaje, resolveréis **Eventos** de Explorador, activaréis efectos permanentes y emprenderéis misiones secundarias para seguir con vida.

Los horrores no esperan ociosos, sino que os obstaculizarán con multitud de planes tortuosos para entorpecer vuestro progreso.

La historia se divide en **Escenarios**, cada uno de los cuales es una partida autónoma con **Capítulos** en los que progresaréis para alcanzar el **desafío final**: una batalla decisiva en la que se determinará si seréis condenados.

Sin embargo, la partida no termina si mueres. Como Explorador muerto, asumirás el control de los Monstruos y tu nuevo objetivo consistirá en eliminar de la partida al resto de Exploradores.

No necesitáis director de juego ni hay condiciones especiales según el número de jugadores que participen. Se puede modificar la duración y la dificultad de la partida.

RESUMEN DE UNA RONDA

La partida se desarrolla a lo largo de varias **rondas**. Cada ronda de la partida se divide en 4 fases diferentes que siguen este orden:

FASE DE EXPLORACIÓN

Podéis decidir el orden en el que cada jugador resolverá su **turno**. En tu turno, tratarás de progresar en el Escenario. Sin embargo, muchas veces la situación será tan adversa que tendrás que conformarte con sobrevivir hasta la siguiente ronda.

FASE DE GENERACIÓN

Por cada Explorador que haya en la partida, existe la posibilidad de que se **Genere** un nuevo Monstruo.

FASE DE HORROR

Existe la posibilidad de que se **invoque** uno de los terribles Eventos de Horror.

FASE DE MONSTRUOS

Los Monstruos actúan siguiendo un orden específico que depende de la **fila de Monstruos** que se forma conforme se Generan nuevos Monstruos.

Para ver en profundidad cada fase de la partida, consulta «Desarrollo» en la página 11.



GANAR LA PARTIDA

Si el Escenario tiene un desafío final, tenéis que cumplir su condición de victoria.

Si el Escenario no tiene un desafío final, tenéis que conseguir resolver el Capítulo con el efecto de victoria.

Los Exploradores supervivientes comparten la victoria y los muertos permanecerán en las tinieblas para siempre.

PERDER LA PARTIDA

La muerte de un Explorador es permanente. En consecuencia, si el último Explorador vivo muere, habréis perdido la partida.

Si llegáis hasta el desafío final y se cumple la condición de derrota, también perdéis la partida.



COMPONENTES

CONTENIDO DE LA CAJA

CARTAS



8 EXPLORADORES



29 MONSTRUOS



32 EVENTOS BÁSICOS
DE EXPLORADOR



32 EVENTOS BÁSICOS
DE HORROR

OTROS COMPONENTES

20 PEANAS BLANCAS PARA FIGURAS
29 PEANAS NEGRAS PARA FIGURAS
1 REGLAMENTO
1 INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS
4 AYUDAS DE JUGADOR
1 BOLSA PARA DADOS

CARTAS DE OBJETO



51 ARMAS



40 ATUENDOS



35 ARTEFACTOS



30 CONSUMIBLES

LOSETAS Y TABLEROS



4 TABLEROS DE JUGADOR



1 TABLERO DE CAPÍTULO



10 LOSETAS DE MAPA A DOBLE CARA

DADOS



3 DADOS DE ATAQUE FUERTE (D6)



3 DADOS DE ATAQUE DÉBIL (D6)



1 DADO DE RECARGA (D6)



1 DADO DE JUEGO (D10)

MARCADORES, FICHAS Y FIGURAS



8 FIGURAS DE EXPLORADOR



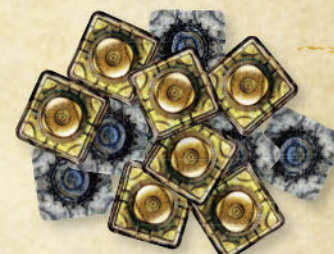
29 FIGURAS DE MONSTRUO



12 FICHAS DE EXPLORADOR



4 FICHAS DE HORROR

34 FICHAS DE
HERIDA/CONTADOR4 MARCADORES DE
ESENCIA (DE MADERA)4 MARCADORES DE
VIGOR (DE MADERA)4 MARCADORES DE
SALUD (DE MADERA)56 FICHAS DE LUZ /
DESTRUIDO10 FICHAS DE
PUERTA DESTRUIDA12 FIGURAS DE
PUERTA CERRADA2 LOSETAS DE
ENTRADA/SALIDA1 MARCADOR DE NIVEL DE
MONSTRUOS (DE MADERA)3 MARCADORES DE MADERA DE:
AMENAZA DE MONSTRUOS / VALOR
DE GENERACIÓN / VALOR DE HORROR

ESCENARIO I (HORROR EN EL HIELO)

12 cartas de Capítulo

11 cartas de Evento de Explorador

11 cartas de Evento de Horror

1 loseta de Mapa de desafío final



ESCENARIO II (ESTATUA DE DESESPERACIÓN)

10 cartas de Capítulo

6 cartas de Evento de Explorador

6 cartas de Evento de Horror

1 loseta de Mapa de desafío final



ESCENARIO III (LA BESTIA)

13 cartas de Capítulo

11 cartas de Evento de Explorador

11 cartas de Evento de Horror

1 loseta de Mapa de desafío final



PARTES DE LOS COMPONENTES

CARTA DE EXPLORADOR



- 1 - Nombre y clase del Explorador
- 2 - Habilidades (ver «Habilidades», página 23)
- 3 - Atributos (ver «Atributos», página 12)
- 4 - Símbolo de Escenario (opcional)

CARTA DE MONSTRUO



- 1 - Nombre y nivel del Monstruo
- 2 - Habilidades (ver «Habilidades», página 23)
- 3 - Texto de ambientación
- 4 - Atributos (ver «Atributos», página 12)
- 5 - Símbolo de Escenario (opcional)

CARTA DE OBJETO



- 1 - Nombre y nivel del Objeto
- 2 - Habilidades (ver «Habilidades», página 23)
- 3 - Tipo de Objeto (ver «Tipos de Objetos», página 19)

Hay 4 tipos diferentes de Objetos. Cada tipo de Objeto tiene su propio mazo de cartas:

- Armas
- Atuendos
- Artefactos
- Consumibles

- 4 - Espacio para mejora
- 5 - Espacio para refuerzo
- 6 - Bonificación de atributos si te equipas con él
- 7 - Símbolo de Escenario (opcional)

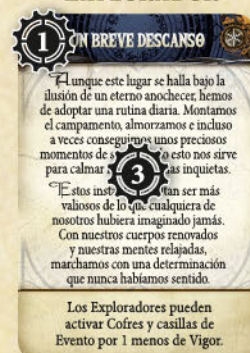
CARTA DE CAPÍTULO



- 1 - Título
- 2 - Símbolo de Escenario
- 3 - Historia del Capítulo
- 4 - Valor de Generación (opcional)
- 5 - Valor de Horror (opcional)
- 6 - Efectos del Capítulo

CARTA DE EVENTO

EVENTO DE EXPLORADOR



EVENTO DE HORROR



- 1 - Título
- 2 - Símbolo de Escenario (opcional)
- 3 - Historia del Evento
- 4 - Efectos del Evento

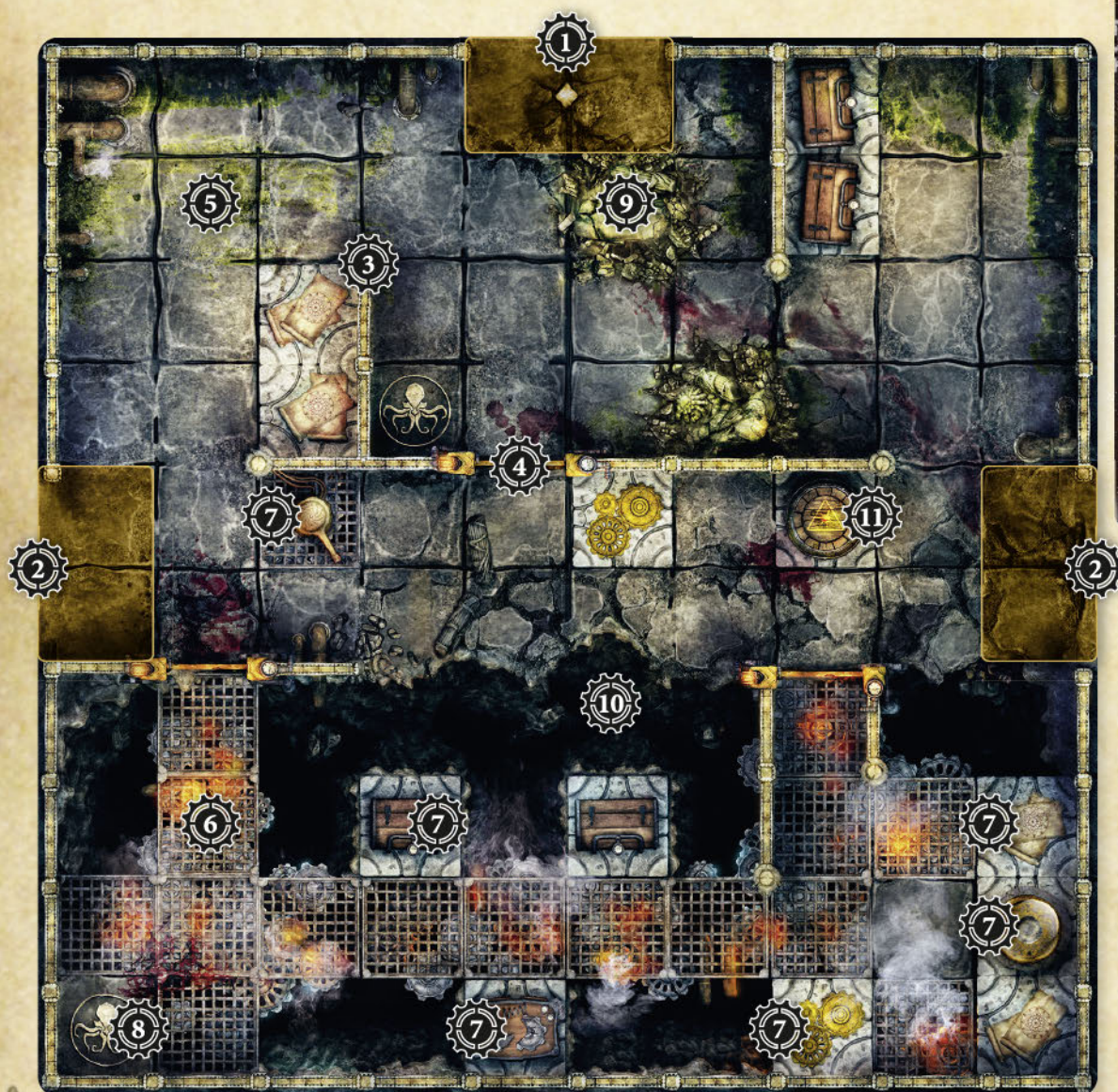
TABLERO DE JUGADOR



- 1 - Espacio para la carta de Explorador
- 2 - Símbolo de identificación
- 3 - Indicador de Esencia
- 4 - Indicador de Salud
- 5 - Indicador de Vigor

LOSETA DE MAPA

- | | |
|---|---------------------------|
| 1 - Conexión de loseta con símbolo de dirección | 7 - Casilla de acción |
| 2 - Conexión de loseta de Mapa | 8 - Casilla de Generación |
| 3 - Pared | 9 - Escombros |
| 4 - Puerta | 10 - Foso |
| 5 - Casilla transitable | 11 - Barril Explosivo |
| 6 - Casilla con Trampa | |



TABLERO DE CAPÍTULO



- 1 - Sección superior: Ilustración del Capítulo actual (consulta «Elegir un Escenario» en la página 10)
- 2 - Sección inferior: Capítulo actual (consulta «Elegir un Escenario» en la página 10)
- 3 - Indicador de Generación del Capítulo actual (consulta «Fase de Generación» en la página 11)
- 4 - Indicador de Horror del Capítulo actual (consulta «Fase de Horror» en la página 11)
- 5 - Indicador de Amenaza de Monstruos (consulta «Incrementar la Amenaza de Monstruos» en la página 11)
- 6 - Última casilla del indicador de Amenaza de Monstruos (consulta «Incrementar la Amenaza de Monstruos» en la página 11)
- 7 - Indicador del nivel de Monstruos

REPARAR UN GLAS FETTERO

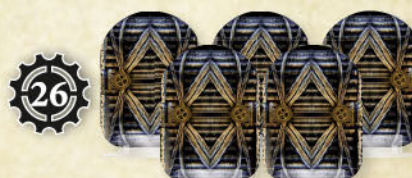
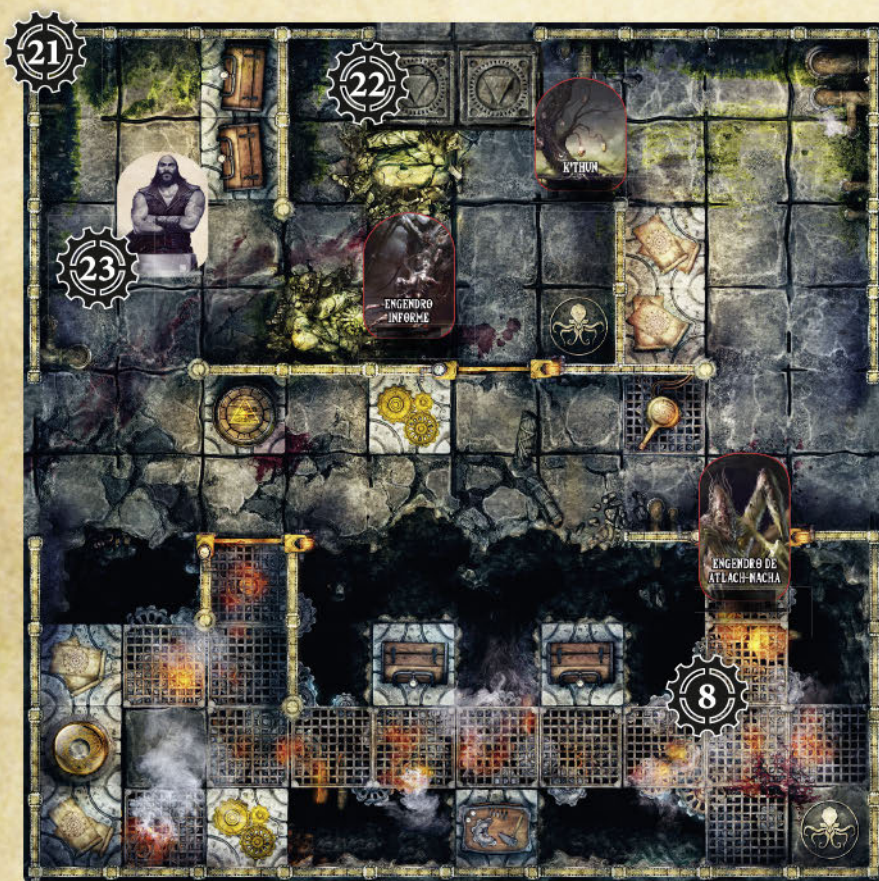
Las unidades pierden 1 de salud.

Las unidades no pueden poder volar.

PREPARACIÓN

ÁREA DE JUEGO

1. TABLERO DE CAPÍTULO
2. CARTAS DE CAPÍTULO
3. MAZO DE EVENTOS DE EXPLORADOR
4. EVENTO DE EXPLORADOR ACTUAL / PILA DE DESCARTE DE EVENTOS DE EXPLORADOR
5. MAZO DE EVENTOS DE HORROR
6. EVENTO DE HORROR ACTUAL / PILA DE DESCARTE DE EVENTOS DE HORROR
7. FICHAS DE HORROR
8. FIGURAS DE MONSTRUO
9. PILA DE DESCARTE DE MONSTRUOS
10. MAZO DE MONSTRUOS
11. FICHAS DE HERIDA / CONTADOR
12. PILA DE DESCARTE DE OBJETOS
13. MAZOS DE OBJETOS
14. TABLERO DE JUGADOR
15. CARTA DE EXPLORADOR
16. FICHAS DE EXPLORADOR
17. OBJETOS SIN EQUIPAR
18. MARCADORES DE ATRIBUTO
19. OBJETOS CON LOS QUE ESTÁS EQUIPADO
20. FILA DE MONSTRUOS
21. LOSETA DE MAPA
22. LOSETA DE ENTRADA
23. FIGURA DE EXPLORADOR
24. DADOS
25. FICHAS DE LUZ / DESTRUIDO
26. FIGURAS DE PUERTA CERRADA
27. FICHAS DE PUERTA DESTRUIDA



ELEGIR UN ESCENARIO

- ♦ Elige uno de los Escenarios disponibles.
- ♦ Crea un mazo de Escenario bocarriba: coloca la carta de Escenario en la parte superior del mazo, seguida de las cartas de Capítulo en orden numérico.
- ♦ Si hay cartas de Capítulo de desafío final, apártalas (ver «Iniciar el desafío final», pág. 21).
- ♦ Coloca el mazo del Escenario que hayas elegido en el espacio inferior para cartas del tablero de Capítulo.
- ♦ Coloca el marcador de Amenaza y el de nivel de los Monstruos en sus primeras casillas del tablero de Capítulo.
- ♦ Añade las cartas de Evento, de Objeto, de Monstruo y de Explorador del Escenario elegido a sus correspondientes mazos básicos. Baraja cada mazo por separado.

VARIANTES: PARTIDA RÁPIDA

Si es la primera vez que juegas, te recomendamos usar una de estas variantes, aunque también puedes usarlas para probar diferentes estrategias.

PARTIDA MUY RÁPIDA (MENOS DE 1 HORA):

Juega el Escenario I con solo los Capítulos 1, 2 y 4.

Ganáis la partida si el último Explorador superviviente completa el Capítulo 4.

PARTIDA RÁPIDA (MENOS DE 2 HORAS):

Juega el Escenario I, pero sin los Capítulos 2 y 7.

Ganáis la partida si cumplís la condición de victoria.

VARIANTES: PARTIDA MÁS FÁCIL

PARTIDA FÁCIL:

El dado de juego tiene unos resultados del 1 al 10, donde «0» representa un resultado de 10. Para que la partida sea fácil, trata «0» como un resultado de 0.

PARTIDA MUY FÁCIL:

Para que la partida sea muy fácil, no reduzcas los valores de los indicadores durante las fases de Generación y de Horror.

ELEGIR UN EXPLORADOR

- ♦ Cada jugador elige un Explorador y coge la carta y la figura correspondientes junto con un tablero de jugador.
- ♦ En tu tablero de jugador, coloca el marcador de Esencia en la casilla 0 y los marcadores de Salud y de Vigor como indiquen los atributos correspondientes de tu carta de Explorador (ver «Atributos», página 12).
- ♦ Coge las 3 fichas de Explorador con el mismo símbolo de identificación que tu tablero de jugador. Colócalas en la parte superior de tu tablero de jugador (consulta «Usar fichas de Explorador» en la página 26).

PREPARAR LOS OBJETOS

- ♦ Prepara 4 mazos diferentes de Objetos barajando por separado los Objetos de nivel I de cada categoría: Armas (☞), Atuendos (♣), Artefactos (♦) y Consumibles (*).
- ♦ Aparta las cartas de Objeto restantes (niveles 2 y 3). Añádelas a sus respectivos mazos si una carta de Capítulo te lo indica.

Aunque hay 4 mazos de Objetos, solo hay 1 pila de descarte de Objetos.

PREPARAR LOS MONSTRUOS

- ♦ Crea un mazo de Monstruos barajando todas las cartas de Monstruo de nivel 1. Aparta el resto de Monstruos (con niveles 2, 3 y 4).

Si durante la partida aumenta el nivel de Monstruos, añade los Monstruos del nivel correspondiente al mazo.

PREPARAR LA PILA DE LOSETAS DE MAPA Y LA LOSETA DE MAPA INICIAL

- ♦ Si el Escenario que has elegido tiene una loseta de desafío final, déjala aparte (consulta «Iniciar el desafío final» en la página 21).
- ♦ Coge todas las losetas de Mapa que no sean del Escenario (a doble cara) y mézclalas en una pila, volteando algunas para mezclar las caras. Esta será la pila de losetas de Mapa.
- ♦ Coge la loseta inferior y colócala en el área de juego. Esta será la loseta inicial de Mapa.

COMENZAR EL PRIMER CAPÍTULO

- ♦ Voltea la primera carta del mazo de Escenario y colócala bocabajo en el espacio superior para cartas del tablero de Capítulo.
- ♦ Coge el marcador de Generación y el de Horror y colócalos en las casillas que indique la primera carta de Capítulo (en el espacio inferior para cartas del tablero de Capítulo).
- ♦ Lee el texto del Capítulo y sigue sus instrucciones. La primera carta de Capítulo te indicará que coloques una loseta de Entrada y las figuras de vuestros Exploradores en el Mapa (consulta «Colocar una loseta de Entrada» en la página 21).

Consulta el área de juego de la página 8 y la imagen de abajo para organizar los componentes del juego.



DESARROLLO

La partida se desarrolla a lo largo de varias **rondas**. Cada ronda de la partida se divide en 4 fases diferentes que siguen este orden:



1. FASE DE EXPLORACIÓN

Al principio de esta fase, se restablece el Vigor de cada Explorador al valor máximo que indique su carta de Explorador. Vuelve a colocar todas las fichas de Explorador en sus correspondientes tableros de jugador.

Los Exploradores a los que les quede Vigor tienen que resolver su turno en esta ronda.

En cada ronda, los jugadores (Exploradores) pueden resolver su turno en el orden que elijan. Tenéis que pensar qué orden de resolución es el que más os beneficia. Cada jugador Explorador tiene que completar su turno antes de que otro jugador pueda comenzar a resolver el suyo.

En tu turno, puedes realizar muchas acciones con tu Explorador: moverte, usar habilidades de activación de tu carta de Explorador, usar Consumibles y Objetos con los que estés equipado, usar la carta superior de la pila de descarte de Eventos de Explorador, la carta de Capítulo actual o tus cartas de Evento de Explorador vinculables, interactuar con la loseta de Mapa o Abrir tu Inventario.

Por lo general, realizar una acción cuesta Vigor. Puedes realizar varias acciones consecutivas hasta agotar todo tu Vigor. También puedes finalizar tu turno antes de agotarlo: coloca tu marcador de Vigor en la casilla «0» para indicar que has terminado tu turno de Explorador.

2. FASE DE GENERACIÓN

Cada jugador Explorador que haya en la partida lanza 1 dado de juego (1d10), a menos que todas las casillas de Generación de su loseta hayan sido destruidas (ver «Sellar casilla de Generación», página 17).



Si el resultado es **igual** o **mayor** que el valor de Generación actual:

- ♦ Si en la loseta de Mapa donde esté el Explorador hay 4 o más Monstruos (*límite de Generación*), incrementa la Amenaza de Monstruos en 1 y omite los siguientes pasos.
- ♦ Genera 1 Monstruo en la loseta de Mapa donde esté el Explorador que lanzó el dado.
- ♦ Restablece el marcador de Generación al valor inicial que indique la carta de Capítulo.

Si el resultado es **menor** que el valor de Generación actual:

- ♦ Reduce el valor de Generación en 1 (ver «Tablero de Capítulo», página 7).

3. FASE DE HORROR



Al inicio de la fase de Horror, coloca todas las fichas de Horror junto al mazo de Eventos de Horror (ver «Usar fichas de Horror», página 27). Solo 1 jugador lanza el dado de juego (1d10).

Si el resultado es **igual** o **mayor** que el valor de Horror actual:

- ♦ Restablece el marcador de Horror al valor inicial que indica la carta de Capítulo.
- ♦ Resuelve el efecto de Invocar un Evento de Horror (ver «Invocar un Evento de Horror», página 22).

Si es **menor** que el valor de Horror actual:

- ♦ Reduce el valor de Horror en 1 (consulta «Tablero de Capítulo» en la página 7).

4. FASE DE MONSTRUOS

LA FILA DE MONSTRUOS

Los Monstruos actúan siguiendo un orden específico que depende de la fila de Monstruos. Cada vez que se Genere un nuevo Monstruo, coloca su carta al final de la fila (a la derecha). Si la fila de Monstruos está vacía, omite esta fase.

Resuelve el turno del primer Monstruo por la izquierda (el primero que entró en la fila), luego el del siguiente, y así sucesivamente hasta resolver el turno de todos los Monstruos de la fila (ver «Comportamiento de los Monstruos», pág. 28).

EFFECTO: GENERAR MONSTRUOS

- ♦ Si no hay casillas de Generación en la loseta de Mapa donde esté el Explorador que activó el efecto o que lanzó el dado, omite los siguientes pasos.
- ♦ Roba 1 carta del mazo de Monstruos. Si no hay cartas disponibles en el mazo, baraja la pila de descarte de Monstruos para crear un nuevo mazo. Si tampoco hay Monstruos Destruídos, incrementa la Amenaza de Monstruos en 1 y omite los siguientes pasos.
- ♦ Coloca la carta del Monstruo al final de la fila de Monstruos (en el extremo derecho).
- ♦ Coloca la figura de ese Monstruo en la casilla de Generación más cercana al Explorador que activó el efecto o que lanzó el dado (ver «Más cercano», página 24).

EFFECTO: INCREMENTAR LA AMENAZA DE MONSTRUOS

Incrementa la Amenaza de Monstruos en 1 (ver «Tablero de Capítulo», página 7). Si la Amenaza de Monstruos alcanza la última casilla, restablécela a la primera casilla e incrementa el nivel de Monstruos en 1.

Si el nivel de Monstruos se incrementa, baraja las cartas de Monstruo del nivel correspondiente con el mazo de Monstruos y la pila de descarte de Monstruos.

Si el nivel de Monstruos es de 5 (///), en vez de incrementar la Amenaza, cada Explorador tiene que destruir 1 Objeto con el que esté equipado o él mismo será destruido (consulta «Muerte de un Explorador» en la página 13).



UNIDADES

Hay dos tipos de Unidades: Exploradores y Monstruos. Cada Unidad tiene una carta que detalla sus reglas y una figura que la representa. El área de juego principal en *Machina Arcana* son las losetas de Mapa. En ellas, puedes mover Unidades e interactuar con casillas y otras Unidades.

Al moverse, realizar Ataques y usar habilidades, los Monstruos y Exploradores se rigen por el mismo conjunto de reglas (ver «Habilidades», pág. 23).

ATRIBUTOS

Cada Unidad tiene un conjunto de atributos que determinan: su aptitud para defenderse ante diferentes tipos de Ataque (Armadura y Voluntad), la cantidad de daño que puede recibir antes de morir (Salud), su capacidad de usar habilidades (Vigor) y su reserva para activar poderes especiales (Esencia).

Usa tu tablero de jugador para registrar el estado actual de los atributos (Salud, Esencia y Vigor) de tu Explorador.

Algunos efectos pueden provocar que pierdas puntos de un atributo. Por ejemplo, al moverte gastarás Vigor. De igual modo, si sufres un impacto (ver «Ataques», página 14), perderás Salud. Tu Vigor se restaura en cada ronda. Sin embargo, para recuperar Salud y Esencia, tendrás que recurrir a otras soluciones.

A veces, tendrás que perder deliberadamente varios atributos como ofrenda a *Machina Arcana* para resolver un efecto deseado.



ARMADURA

La Armadura mide la capacidad para bloquear Ataques físicos (ver «Ataques», pág. 14). Cuanto más alto sea este valor, mayor será la posibilidad de bloquear los Ataques físicos sufridos. Puedes incrementar tu Armadura equipándote con Objetos que otorguen una bonificación de Armadura (ver «Efectos de los Objetos», pág. 19) o mediante habilidades específicas.



VOLUNTAD

La Voluntad mide la capacidad para bloquear Ataques Arcanos (ver «Ataques», página 14). Cuanto más alto sea este valor, mayor será la posibilidad de bloquear los Ataques Arcanos sufridos. Puedes incrementar tu Voluntad equipándote con Objetos que otorguen una

bonificación de Voluntad (ver «Efectos de Objetos», página 19) o mediante habilidades específicas.



ESENCIA

La Esencia es la cantidad de energía arcana que un Explorador puede obtener. Usa el marcador de Esencia de tu tablero de jugador para indicar tu valor de Esencia actual. Los Exploradores empiezan sin Esencia (0).

Tu Explorador puede obtener Esencia:

- Activando una casilla de Evento (consulta «Casilla de Evento» en la página 18).
- Activando un Cofre (ver «Cofre», página 18).
- Destruyendo Monstruos en tu turno (consulta «Muerte de un Monstruo», página 13).
- Con habilidades que otorguen Esencia.

Puedes usar la Esencia de varias maneras:

- Puedes elegir perder de 1 Esencia en vez de perder 1 de Salud.
- Después de tu tirada de Ataque (consulta «Ataques» en la página 14) o de cualquier otra tirada de Ataque que se realice en tu turno, puedes incrementar el resultado en 1 por cada punto de Esencia que decidas gastar.
- Puedes usar habilidades de activación que requieran Esencia (consulta «Habilidades de activación» en la página 23).
- Para Sellar una casilla de Generación (ver «Sellar casilla de Generación», página 17).
- Para activar una casilla de Capítulo oscura (ver «Casilla de Capítulo», página 18).

Siempre que un Explorador pierda o gaste Esencia, otros Exploradores pueden ayudarlo contribuyendo con su propia Esencia.



SALUD

La Salud es la cantidad de daño que una Unidad puede sufrir antes de morir (ver «Muerte de un Explorador / Monstruo», página 13). Como Explorador, usa el marcador de Salud de tu tablero de jugador para indicar tu estado de Salud actual. Usa fichas de Herida para indicar la Salud que pierden los Monstruos.

Si una Unidad sufre un impacto, pierde 1 de Salud. Cualquier Unidad que haya perdido al menos 1 de Salud se considera Herida. Si la Salud de una Unidad se reduce a 0, es destruida.

La Salud solamente se puede restaurar mediante habilidades específicas.



VIGOR

Una Unidad gasta su Vigor durante su turno para moverse y usar habilidades (consulta «Habilidades» en la página 23). Como Explorador, usa el marcador de Vigor de tu tablero de jugador para organizar tu turno. Los Monstruos Salvajes no necesitan marcadores de Vigor debido a su naturaleza directa (consulta «Comportamiento de los Monstruos» en la página 28).

VALORES DE LOS ATRIBUTOS

Los atributos no se pueden reducir por debajo de 0, el valor mínimo, y tampoco pueden exceder 9, el valor más alto posible.

La Salud, Esencia y Vigor actuales de una Unidad no pueden exceder sus valores máximos (los valores iniciales indicados en su carta de Unidad, modificados por los efectos de juego).

CONCEPTO: EXPLORADORES COLABORADORES

Un Explorador que tenga que perder o gastar Esencia se considera el Explorador activador.

Si el Explorador activador elige como objetivo una casilla del Mapa (como activar una casilla de Capítulo o Sellar una casilla de Generación), dicha casilla del Mapa se considera la casilla objetivo. En cualquier otro caso, la posición del Explorador activador se considera la casilla objetivo.

Un Explorador colaborador puede contribuir con su Esencia si elige hacerlo y está adyacente a la casilla objetivo, al Explorador activador o a otro Explorador colaborador.

No es obligatorio que el Explorador activador tenga que gastar su propia Esencia.



EXPLORADORES

Cada jugador está representado por un Explorador. Tú controlas las decisiones y acciones de tu personaje durante la partida.

Tu Explorador tiene un Inventario: un conjunto de cartas que puedes utilizar para dotar a la Unidad de habilidades adicionales (consulta «Efectos de los Objetos» en la página 19).

Además del Inventario de tu Explorador, también puedes usar las habilidades de las cartas de Eventos vinculados que hayas obtenido (consulta «Eventos vinculables» en la página 22).

Puedes usar habilidades de activación de:

- Tu carta de Explorador.
- Tus Consumibles y los Objetos con los que estés equipado.
- El Evento de Explorador actual.
- El Capítulo actual.
- Tus Eventos de Explorador vinculados (consulta «Eventos vinculables» en la página 22).
- Interactuar con una loseta de Mapa (consulta «Losetas de Mapa» en las páginas 16-18).
- Efectos de Objetos: Abrir el Inventario o Intercambiar con otro Explorador (consulta «Efectos de Objetos» en la página 19).

Cada vez que coloques un Explorador en la loseta de Mapa, resuelve primero todos los efectos del Capítulo y luego resuelve sus habilidades de entrada en juego (consulta «Habilidades de entrada en juego» en la página 23).



FICHAS DE EXPLORADOR

Además de 1 carta y 1 figura, cada Explorador tiene 3 fichas para indicar efectos persistentes.



Al elegir tu Explorador, observa tu símbolo de identificación único en tu tablero de jugador. Coge 3 fichas de Explorador con el mismo símbolo y colócalas en la parte superior de tu tablero. Las utilizarás para indicar tus efectos persistentes (ver «Efectos persistentes», página 26).

Al comienzo de la fase de Exploración, devuelve todas tus fichas de Explorador a la parte superior de tu tablero de jugador.

MUERTE DE UN EXPLORADOR

Si los puntos de Salud de tu Explorador se reducen a 0, tu Explorador es destruido (consulta «Monstruos Pensantes» en la página 28).

- Retira de la partida su figura, su carta y sus fichas.
- Baraja su Inventario y colócalo en la pila de descarte de Objetos.
- Retira de la partida sus Eventos vinculados.
- Si el último Explorador vivo es destruido, perdéis la partida.

MONSTRUOS

Los Monstruos son criaturas hostiles cuyo propósito es obstaculizar y destruir a los Exploradores.

No tienen Inventario y sus acciones están determinadas por un conjunto de reglas sencillas. Sin embargo, los jugadores cuyo Explorador haya sido destruido asumirán el control de los Monstruos. Si esto ocurre, los Monstruos se vuelven más inteligentes y la partida más difícil (ver «Comportamiento de los Monstruos», página 28).

Un Monstruo puede usar habilidades de activación de:

- Su carta de Monstruo.
- El Evento de Horror actual.
- Interactuar con la loseta de Mapa (consulta «Elementos del Mapa» en la página 17).

Cada vez que se Genere un nuevo Monstruo, resuelve sus habilidades de entrada en juego (ver «Habilidades de entrada en juego», página 23).

MUERTE DE UN MONSTRUO

Si los puntos de Salud de un Monstruo se reducen a 0, el Monstruo es destruido.

Si el nivel del Monstruo destruido no es de 4 y es menor que el nivel de Monstruos actual indicado en el tablero de Capítulo, retira de la partida su carta y su figura. **En caso contrario**, coloca su carta de Monstruo en la parte superior de la pila de descarte de Monstruos y deja aparte su figura de Monstruo.

Si en el turno de un Explorador se destruye un Monstruo, ese Explorador obtiene 1 de Esencia.

DESTERRAR UN MONSTRUO

Si un Monstruo es desterrado (ver «Desplazar el Mapa», página 16, y «Colocar una loseta de Salida», página 21), los Exploradores no obtendrán Esencia.

Si el nivel del Monstruo desterrado no es de 4 y es menor que el nivel de Monstruos actual: retira de la partida su carta y su figura. **En caso contrario**, coloca su carta en la parte superior de la pila de descarte de Monstruos y deja aparte su figura de Monstruo.

Los Monstruos desterrados no se consideran destruidos, por lo que su destierro no activa efectos condicionales del tipo «si este Monstruo es destruido...».



EFFECTOS DE UNIDADES

ATAQUES

Al usar una habilidad de Ataque, el atacante lanza los dados de Ataque y, dependiendo de la defensa del objetivo, podría infligir un impacto.

Si una Unidad sufre un impacto, pierde 1 punto de Salud: si esa pérdida reduce su Salud a 0, la Unidad es destruida (consulta «Muerte de un Explorador / Monstruo» en la página 13) y se considera que es el atacante quien la ha Asesinado.

El/los objetivo/s de un Ataque y cualquier Unidad afectada por un Ataque sin objetivo se consideran defensores (ver «Elegir un objetivo», pág. 24).

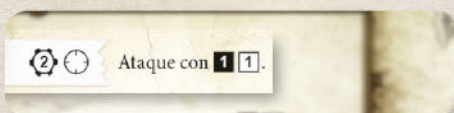
Cada Ataque especifica cuántos dados de Ataque Débil y Ataque Fuerte se lanzan en la tirada de Ataque (ambos tienen 6 caras personalizadas).

EJEMPLO DE UN ATAQUE

Para demostrar mejor la mecánica de Ataque del juego, preparemos la arena. Nuestro Explorador luchará contra un Monstruo espantoso y mortal: un Mi-Go.



Supongamos que nuestro héroe tiene un Objeto con la siguiente habilidad:



Como podemos ver, para resolver el Ataque nuestro héroe necesitará 2 dados; 1 dado de Ataque Fuerte y 1 dado de Ataque Débil. Supongamos que este es el resultado de su Ataque:



Dado que el Mi-Go tiene una Armadura de 3, consigue un impacto por los pelos y el Monstruo pierde 1 punto de Salud. Si es la primera vez que el Mi-Go recibe daño, todavía sigue vivo, pero si recibió ya un impacto anteriormente, el Mi-Go es destruido y su atacante invoca un Evento de Explorador (debido a la habilidad del Mi-Go).



Cada dado de Ataque Débil (□) tienen estos posibles resultados:

0 • 1 • 1 • 1 • 2 • 2



Cada dado de Ataque Fuerte (■) tiene estos posibles resultados:

0 • 1 • 1 • 2 • 2 • 3

- ♦ El atacante lanza tantos de dados de Ataque como corresponda y suma sus resultados.
- ♦ Suma a ese valor cualquier efecto activo y/o la Esencia que gaste para incrementar el resultado del Ataque (ver «Esencia», pág. 12).
- ♦ Resta a ese valor cualquier efecto activo que reduzca el resultado del Ataque.
- ♦ Si el resultado del Ataque es menor que el atributo de defensa del objetivo, omite los siguientes pasos.
- ♦ El atacante impacta.
- ♦ El defensor recibe un impacto.
- ♦ El defensor pierde 1 punto de Salud.

Hay 2 tipos de Ataques: Ataques **normales** (o físicos) y Ataques **Arcanos**.

- ♦ El atributo de defensa contra Ataques normales es la Armadura.
- ♦ El atributo de defensa contra Ataques Arcanos es la Voluntad.

Un efecto que incremente el resultado de los Ataques Arcanos puede aplicarse a un Ataque normal. En ese caso, el Ataque normal pasa a ser un Ataque Arcano.



Este Objeto modificará los Ataques del Arma que refuerce, convirtiéndolos en Ataques Arcanos.

Si un Ataque afecta a más de 1 Unidad (como una Trampa o un Barril Explosivo), se realiza 1 única tirada de Ataque y su resultado se aplica a todos los defensores.

ETÉREO

Si una Unidad es Etérea, no puede ser objetivo de otra Unidad a menos que esta tenga un efecto activo que le permita elegir como objetivo a Unidades Etéreas.

Puedes Atacar indirectamente a Unidades Etéreas si usas Trampas, Barriles Explosivos u otras habilidades que no necesiten elegir como objetivo a la Unidad Etérea (por ejemplo, Ataques que afecten a Unidades adyacentes).

Resolver habilidades (por ejemplo, moverse, Atacar o defender) no anula el efecto Etéreo.

Los Monstruos ignoran a todos los Exploradores a los que no puedan elegir como objetivo y, por lo tanto, no se mueven hacia ellos.

MOVER A TRAVÉS DE UNIDADES ETÉREAS

Las Unidades se pueden mover a través de Unidades Etéreas y las Unidades Etéreas se pueden mover a través de otras Unidades (ver «Efectos de mover a través de», página 16).

Al margen de esto, las Unidades Etéreas se siguen considerando obstáculos (ver «Obstáculos», página 24) y otra Unidad no puede detenerse en una casilla ocupada por una Unidad Etérea.

INTERCAMBIAR POSICIONES

Si resuelves este efecto, intercambia las posiciones (de las figuras en la loseta de Mapa) entre la Unidad que lo activa y la Unidad objetivo.

MANIPULAR A UN MONSTRUO

Al resolver el turno del Monstruo objetivo, el Explorador que usó la Manipulación controla su movimiento, pudiendo realizar Ataques y usar las habilidades del Monstruo Manipulado (incluso realizar Ataques contra otros Monstruos).

Esto anula el control de los Monstruos Pensantes (consulta «Monstruos Pensantes» en la página 28).

ASESINAR

Si un Explorador destruye a un Monstruo o a otro Explorador en juego, se considera que ha Asesinado a esa Unidad (incluso indirectamente, por ejemplo, Empujando a la Unidad a un Foso).



TELETRANSPORTARSE

Si Teletransportas una Unidad hasta una casilla transitable a cierta distancia, ignora todas las Paredes, los obstáculos, los Escombros y las Puertas Cerradas que haya entre la casilla de origen y la de destino.



Si Teletransportas una Unidad hasta una casilla de destino de un tipo específico, se determina que esta siempre es la casilla del Mapa sin destruir de ese tipo más cercana dentro de la misma loseta de Mapa en la que esté la Unidad en cuestión (consulta «Más cercano» en la página 24).



Si la casilla de destino está ocupada o no es transitable, determina la casilla transitable y desocupada más cercana a la primera casilla de destino.

EMPUJAR Y ATRAER

Una Unidad puede ser Empujada o Atraída hacia la Unidad o casilla que active este efecto. Si no se especifica una casilla del Mapa, la posición de la Unidad que activó el efecto se considera la casilla activadora del efecto de Empujar o Atraer.



Si la Unidad objetivo está en una casilla ortogonal a la casilla activadora, desplázala en línea recta. De lo contrario, desplázala en diagonal. Comprueba esto y resuélvelo tras cada casilla que una Unidad sea Empujada o Atraída. Siguiendo estas reglas, se puede Empujar o Atraer una Unidad hasta un Foso, por lo que sería destruida (ver «Foso», página 17).

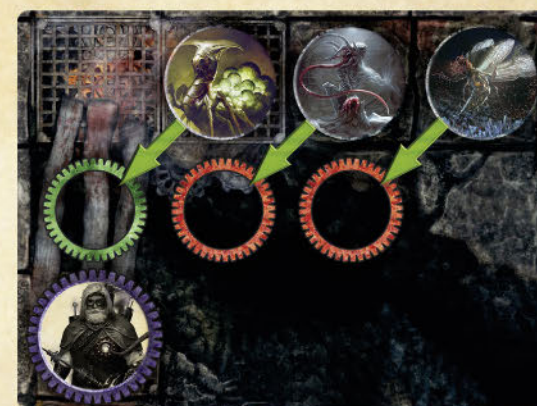
Si una Unidad es Empujada o Atraída hasta una Palanca de Trampa, activa esa Palanca de Trampa (consulta «Palanca de Trampa» en la página 18).

Si una Unidad es Empujada o Atraída hasta un Barril Explosivo, se considera que este recibe un impacto (ver «Barril Explosivo», página 17).

Las Unidades Inmóviles no pueden ser Empujadas ni Atraídas.



Ejemplo de Empujar



Ejemplo de Atraer



LOSETAS DE MAPA

Las Unidades se mueven y usan sus habilidades en las losetas de Mapa. Cada loseta de Mapa es una cuadrícula de 10x10 casillas y tiene hasta 4 posibles conexiones en sus lados.

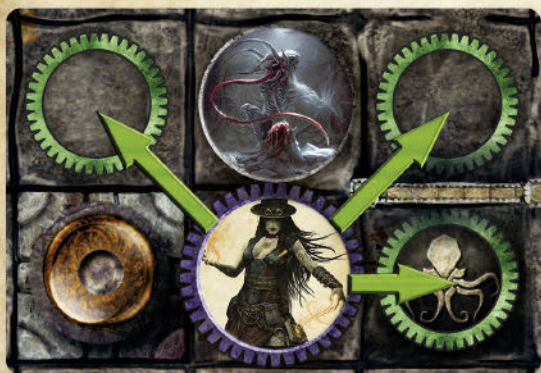
Trata las conexiones inexploradas de una loseta de Mapa como si fueran Paredes.

En una de las conexiones hay un símbolo de dirección. Este se utiliza si Exploras una nueva loseta de Mapa: al colocar la nueva loseta, tienes que hacerlo uniéndola su conexión con símbolo a la loseta desde la que Exploras.

MOVER

A menos que una Unidad sea Inmóvil, puede gastar 1 de Vigor para moverse en cualquier **dirección** (diagonal u ortogonalmente) hasta una casilla adyacente, desocupada y transitable (consulta «*Adyacente*» en la página 24).

Las Unidades no pueden atravesar Escombros, obstáculos, Paredes ni Puertas Cerradas (consulta «*Obstáculos*» en la página 24).



EFFECTOS DE «MOVER A TRAVÉS DE»

Algunas habilidades te permiten moverte a través de obstáculos o casillas intransitables para llegar a una casilla transitable desocupada.



No puedes finalizar tu turno sobre una casilla de Foso y morirías si te Teletransportan, Empujan o Atraen hasta un Foso. Tienes que gastar 1 de Vigor para entrar en una casilla de Foso y 1 de Vigor para salir de ella hasta una casilla que no sea de Foso. El único caso en que no consumes Vigor es si te mueves de una casilla de Foso a otra de Foso.

EXPLORAR LOSETAS 2

Si un Explorador está junto a una conexión que no haya sido Explorada y que no contenga una loseta de Entrada o de Salida de una loseta de Mapa, puede Explorar gastando 2 de Vigor. Si lo haces, roba 1 loseta de Mapa y únela a la conexión de la loseta de Mapa desde la que Exploras: la conexión con símbolo de dirección de la nueva loseta tiene que estar adyacente al Explorador que haya realizado la acción de Explorar.

A medida que Exploréis losetas de Mapa adicionales, el Mapa se ampliará, pero solo puede tener un máximo de 2x2 losetas. No obstante, podéis seguir Explorando al aplicar las reglas de desplazar el Mapa.



Ejemplo de unión de losetas de Mapa: paso 1



Ejemplo de unión de losetas de Mapa: paso 2

DESPLAZAR EL MAPA

El Mapa (2x2) se puede desplazar, para lo que habrá que destruir algunas de las losetas de Mapa ya colocadas al Explorar una nueva loseta de Mapa. Hay 1 único requisito: no puede haber Exploradores en las losetas de Mapa destruidas.

Si hay Monstruos en las losetas de Mapa destruidas, estos son desterrados (consulta «*Desterrar un Monstruo*» en la página 13).

Al destruir losetas de Mapa, voltéalas y colócalas debajo de la pila de losetas de Mapa.



Ejemplo de desplazar el Mapa: paso 1



Ejemplo de desplazar el Mapa: paso 2

SALIR DEL MAPA



Si tu Explorador está sobre una loseta de Salida, puedes Salir del Mapa gastando 2 de Vigor (ver «Colocar una loseta de Salida», página 21). Retira la figura del Explorador del área de juego: omite su turno de Explorador e ignora los efectos asignados a él (omite su tirada en la fase de Generación).

ELEMENTOS DEL MAPA



PARED

Una Pared es un tipo de borde de casilla del Mapa que separa casillas de Mapa y obstruye la línea de visión. Las Unidades no pueden moverse a través de Paredes.



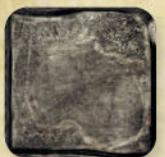
PUERTA

Una Puerta es un tipo de borde de casilla del Mapa que une 2 casillas de Pared adyacentes. Las Puertas están Abiertas por defecto.

Si una Puerta está Abierta o ha sido destruida (ver recuadro a la derecha), las Unidades pueden cruzarla de forma normal y no obstruye la línea de visión. Si está Cerrada, trátala como una Pared.



Una Unidad adyacente a una Puerta Cerrada puede destruirla gastando 4 de Vigor. Si una Unidad destruye una Puerta Cerrada, reemplaza la figura de Puerta Cerrada por una ficha de Puerta Destruída. No se puede activar una Puerta sobre la que haya una ficha de Puerta Destruída.



CASILLA TRANSITABLE

Una casilla por la que pueden moverse las Unidades. Las casillas transitables no obstruyen la línea de visión.



CASILLA DE TRAMPA

Una casilla de Trampa es un tipo específico de casilla transitable. Si una Unidad resuelve un efecto de Activar Trampas en una loseta de Mapa específica, esa Unidad resolverá un Ataque con **3** contra todas las Unidades que haya sobre las casillas de Trampa de esa loseta (consulta «Activar Trampas» en la página 18).

EFECTO:

ABRIR/CERRAR PUERTAS



Si una Puerta está **Abierta** (no tiene una figura de Puerta Cerrada), un Explorador adyacente a ella (ver «Adyacente», página 24) puede gastar 2 de Vigor para realizar una acción de Cerrar Puerta y colocar sobre ella una figura de Puerta Cerrada.

Si una Puerta está **Cerrada** (tiene una figura de Puerta Cerrada), trátala como una Pared. Un Explorador adyacente a ella puede gastar 2 de Vigor para realizar la acción de Abrir Puerta, retirando la figura de Puerta Cerrada.

Los Monstruos Salvajes solo pueden destruir Puertas Cerradas gastando 4 de Vigor (consulta «Monstruos Salvajes» en la página 28).

Los Monstruos Pensantes pueden Abrir y Cerrar Puertas gastando 3 de Vigor, y pueden destruir Puertas Abiertas o Cerradas gastando 4 de Vigor (ver «Monstruos Pensantes», pág. 28).



FOSO

Un Foso es un tipo especial de casilla transitable. Una Unidad que se mueva, se Teletransporte, sea Empujada o sea Atraída hasta un Foso es destruida. Los Monstruos Salvajes nunca se mueven hasta un Foso (consulta «Monstruos Salvajes» en la página 28).



BARRIL EXPLOSIVO

Un Barril Explosivo se considera un obstáculo que no obstruye la línea de visión. Es un tipo especial de Unidad sobre la que solo se pueden realizar Ataques (consulta «Ataques» en la página 14).

Al realizar una tirada de Ataque contra un Barril Explosivo, tienes que conseguir un resultado de al menos 1 para infligirle un impacto. Si un Barril Explosivo recibe un impacto:

- ♦ Resuelve un Ataque con **3** contra cada Unidad adyacente a la casilla del Barril.
- ♦ Coloca 1 ficha de Destruído sobre la casilla del Barril Explosivo.

Si una Unidad es Empujada o Atraída hasta un Barril Explosivo, se considera que el Barril Explosivo ha recibido un impacto.



CASILLA DE GENERACIÓN

Una casilla de Generación es una casilla transitable que no obstruye la línea de visión.

Si Generas un Monstruo (por ejemplo, durante una fase de Generación), coloca la figura del Monstruo en la casilla de Generación más cercana a tu Explorador (consulta «Generar Monstruos» en la página 11).

EFECTO: SELLAR CASILLA DE GENERACIÓN

Un Explorador puede Sellar una casilla de Generación adyacente gastando 3 de Vigor y 4 de Esencia (consulta «Exploradores colaboradores» en la página 12).

Si tu Explorador Sella una casilla de Generación:

- ♦ Reduce la Amenaza de Monstruos en 1 (hasta un mínimo de 1).
- ♦ Si hay una Unidad sobre la casilla de Generación que se Selle, es destruida.
- ♦ Para indicar que una casilla de Generación ha sido destruida, coloca sobre ella 2 fichas de Destruído (para diferenciarla de otras casillas de Mapa).
- ♦ Resuelve el efecto de Iluminar el Capítulo.

Una casilla de Generación destruida se considera un obstáculo.



ESCOMBROS

Los Escombros son una casilla intransitable y obstruyen la línea de visión. Si no puedes identificar claramente una casilla del Mapa, trátala como si fueran Escombros.

CASILLAS DE ACCIÓN

Todas las casillas de acción se pueden activar. Una casilla de acción se considera un obstáculo (consulta «Obstáculos» en la página 24). Una vez que actives una casilla de acción, esta se destruye (coloca sobre ella 1 ficha de Destruído).



PALANCA DE TRAMPA

Tu Explorador puede activar una Palanca de Trampa adyacente gastando 2 de Vigor para resolver el efecto de Activar Trampas.

Los Monstruos Pensantes pueden activar Palancas de Trampa gastando 3 de Vigor (ver «Monstruos Pensantes», página 28).

Si Empujas o Atraes una Unidad hasta una Palanca de Trampa, esta última se activa.

EFFECTO: ACTIVAR TRAMPAS

- Realiza un Ataque con **3** contra todas las Unidades que estén sobre casillas de Trampa de la misma loseta de Mapa que la Unidad que activó el efecto. Si no hay una Unidad activadora (por ejemplo, al invocar un Evento de Horror), realiza el Ataque contra todas las Unidades que estén en casillas de Trampa en todas las losetas de Mapa.



ESTACIÓN DE RECARGA

Tu Explorador puede activar una Estación de Recarga adyacente gastando 1 de Vigor para resolver el efecto de Recargar.

EFFECTO: RECARGAR

- Lanza el dado de Recarga.
- Posibles resultados de la tirada: recuperas 1 de Salud, recuperas todo tu Vigor o no sucede nada.



COFRE

Activar Cofres es la principal fuente de Objetos para tu Explorador, permitiéndote además obtener Esencia.

Tu Explorador puede activar un Cofre adyacente gastando 3 de Vigor para resolver el efecto de Descubrir un Objeto y obtener 1 de Esencia (ver «Descubrir un Objeto», página 20).



TALLER

Tu Explorador puede activar un Taller adyacente gastando 3 de Vigor para resolver el efecto de Trabajar en el Taller (ver «Trabajar en el Taller», pág. 20).



CASILLA DE EVENTO

Si tu Explorador activa una casilla de Evento, obtienes Esencia y puedes resolver uno de los muchos Eventos beneficiosos del mazo de Eventos de

Explorador con su propia historia y efectos.

Tu Explorador puede activar una casilla de Evento adyacente gastando 3 de Vigor para resolver el efecto de Invocar Evento de Explorador y obtener 1 de Esencia (consulta «Invocar un Evento de Explorador» en la página 22).



CASILLA DE CAPÍTULO

Normalmente utilizarás la casilla de Capítulo para progresar al siguiente Capítulo. Puede tener 3 estados: **oscura** (sin ficha), **iluminada** (con 1 ficha de Luz) o **destruida** (con 1 ficha de Destruído).

Iluminar una casilla de Capítulo (por ejemplo, al Sellar una casilla de Generación) reduce en gran medida su coste de activación.

Si tu Explorador activa una casilla de Capítulo adyacente:

- Para activar una casilla de Capítulo **oscura** tienes que gastar 3 de Vigor y 3 de Esencia (ver «Exploradores colaboradores», página 12). Coloca sobre la casilla 1 ficha de Destruído.
- Para activar una casilla de Capítulo **iluminada** solo tienes que gastar 1 de Vigor. Voltea la ficha de Luz a su cara de Destruído.
- Si se coloca una loseta de Salida en una loseta de Mapa o si el Capítulo actual es un Capítulo de bloqueo (ver «Capítulos de bloqueo», página 21), omite los siguientes pasos.
- Avanza al Capítulo siguiente volteando el Capítulo actual a la sección superior del tablero de Capítulo (ver «Tablero de Capítulo», pág. 7).
- Resuelve los efectos de entrada en juego del siguiente Capítulo y ajusta los valores de Generación y Horror como se indique.



OSCURA



ILUMINADA



DESTRUIDA

EFFECTO:

ILUMINAR EL CAPÍTULO



El efecto de Iluminar el Capítulo se resuelve si Sellas una casilla de Generación o con alguna habilidad específica de cartas.

Si tu Explorador resuelve el efecto de Iluminar el Capítulo, coloca 1 ficha de Luz en una casilla de Capítulo que no tenga fichas. Solo puedes elegir la casilla de Capítulo más cercana que esté en la loseta de Mapa donde te encuentres (ver «Más cercano», página 24).

DESTRUIR CASILLAS DE MAPA

Si se destruye una casilla del Mapa, coloca 1 ficha de Destruído sobre ella.

Si se destruye una casilla de Generación del Mapa, coloca 2 fichas de Destruído sobre ella. Si hay una Unidad sobre esa casilla, destruye esa Unidad.

Una casilla del Mapa destruida se considera un obstáculo que no obstruye la línea de visión. No se puede interactuar con ella.

RESTAURAR CASILLAS DE MAPA

Si se restaura una casilla del Mapa (por ejemplo, con la habilidad de una carta específica), retira todas las fichas de Destruído que haya sobre ella.

TRATAR CASILLAS DEL MAPA COMO...

Algunos efectos pueden hacer que tengas que tratar una casilla del Mapa como otro tipo de casilla del Mapa (deja de tener sus propiedades iniciales).

Trata las casillas de Pila de Cuerpos del Mapa como si fueran Escombros.

Una casilla del Mapa también puede adquirir características adicionales de otros tipos de casillas de Mapa.

Puedes tratar los Cofres como si también fueran Barriles Explosivos.

OBJETOS

Los Exploradores pueden obtener Objetos durante la partida y equiparse con ellos, mejorarlos o reforzarlos. Además, los Exploradores adyacentes pueden Intercambiar Objetos entre sí.

Obtienes todas las habilidades de tus Consumibles y de los Objetos con los que te hayas equipado. Si te equipas con un Objeto, resuelve de inmediato sus habilidades de entrada en juego (ver «Habilidades de entrada en juego», página 23).

El Explorador propietario de un Objeto es el objetivo por defecto de las habilidades activas de ese Objeto que no requieran un objetivo legal, así como de las habilidades de entrada en juego del Objeto.

OBJETO PRINCIPAL

El Objeto principal es aquel con el que te hayas equipado que esté más abajo (no mejora ni refuerza ningún otro Objeto con el que te hayas equipado).



REFORZAR ARMAS O ATUENDOS

Los refuerzos son un tipo especial de Objeto que puedes combinar con Atuendos de torso o Armas que tengan el símbolo de refuerzo correspondiente. Para poder usar un refuerzo, tienes que asignarlo a un Objeto con el que te hayas equipado.

EFFECTOS DE LOS OBJETOS

EQUIPARSE CON OBJETOS PRINCIPALES

Tu Explorador solo puede equiparse con 1 Objeto principal de cada tipo. No obstante, hay algunas Armas que te permiten equiparte con 2 Armas principales a 1 mano a la vez (cada Arma debe tener un símbolo de 1 mano).

Puedes desequiparte de un Objeto principal para equiparte con otro Objeto principal del mismo tipo.

Al equiparte con un Objeto principal, resuelve inmediatamente sus habilidades de entrada en juego (ver «Habilidades de entrada en juego», pág. 23).

MEJORAR OBJETOS

Puedes mejorar un Objeto con el que estés equipado mediante el símbolo de mejora vertical con otro Objeto del mismo tipo que tenga el símbolo de mejora correspondiente. Un Atuendo de torso no se puede mejorar con otro Atuendo de torso.

Puedes desequiparte de una mejora de un Objeto para poder asignarle otra mejora del mismo tipo.

También puedes asignar una mejora a otra si sus símbolos de mejora coinciden (la excepción a esto sería el torso). Trata el Objeto de mejora como te hubieras equipado con él y resuelve sus habilidades de entrada en juego.

REFORZAR OBJETOS

Puedes reforzar un Objeto con el que te hayas equipado mediante el espacio de refuerzo horizontal y el símbolo de refuerzo correspondiente.

Puedes desequiparte de un refuerzo para poder asignar otro refuerzo con el mismo símbolo.

Trata el Objeto de refuerzo como si te hubieras equipado con él. Tras asignar un refuerzo, resuelve de inmediato sus habilidades de entrada en juego. A menos que su carta de Objeto indique lo contrario, un refuerzo solo afecta al Objeto al que refuerce.

Los Objetos de refuerzo se identifican por un símbolo de refuerzo en el borde izquierdo de su carta. Una carta de refuerzo nunca puede ser un Objeto principal.

MEJORA

PRINCIPAL

REFUERZO

DESEQUIPADOS

MEJORA

TORSO, MEJORA

PRINCIPAL

REFUERZO

CONSUMIBLES, SIN EQUIPAR

EJEMPLO DE INVENTARIO

TIPOS DE OBJETOS

Hay 4 tipos de Objetos diferentes separados en 4 mazos de Objetos: Armas, Atuendos, Artefactos y Consumibles.



ATUENDOS

Los Atuendos son Objetos útiles para el torso, las piernas o la cabeza. Antes de poder usar un Atuendo tienes que haberte equipado con él. Normalmente aumentan los atributos de Armadura o Voluntad.

Los Atuendos de torso se distinguen de otros porque tienen 1 símbolo de refuerzo en el borde derecho de su carta. Los Atuendos para la cabeza se identifican porque solo tienen 1 único símbolo de mejora en el borde inferior de su carta, mientras que los Atuendos de piernas solo tienen 1 símbolo de mejora en el borde superior de la carta.



ARMAS

Tu Explorador puede usar Armas para realizar Ataques contra Unidades (ver «Ataques», página 14). Antes de poder usar una Arma tienes que haberte equipado con ella. Algunas Armas también pueden aumentar tus atributos de Armadura o Voluntad si estás equipado con ellas.



ARTEFACTOS

Los Artefactos son Objetos con poderes arcanos especiales que pueden otorgarte una ventaja adicional. Por lo general, equiparte con un Artefacto suele aumentar tu atributo de Voluntad. Antes de poder usar un Artefacto tienes que haberte equipado con él.



CONSUMIBLES

No hace falta que te equipes con Consumibles para usarlos y nunca se consideran en juego. Se destruyen una vez usados.

EJEMPLOS DE COMBINACIONES INCORRECTAS



DESEQUIPARSE DE OBJETOS (🔒)

A veces, un efecto te pedirá que te desequipes de un Objeto, ya sea uno en concreto o uno a tu elección (principal, mejora o refuerzo).

Para desequiparte de un Objeto, coloca ese Objeto, sus mejoras y sus refuerzos en tu Inventario. Rota los Objetos con los que no estés equipado para indicar su estado (desequipado).

DESCUBRIR UN OBJETO

Si resuelves el efecto de Descubrir un Objeto:

- Roba 2 cartas de Objeto de la parte superior de los mazos de Objetos que elijas (puedes elegir el mismo mazo 2 veces).
- De esos 2 Objetos, elige 1. Puedes destruirlo o dejarlo sobre el mazo de Objetos correspondiente.
- Quédate con la carta restante o entrégasela a un Explorador adyacente. Trata esta carta como el Objeto obtenido.
- Si la carta conservada es el tipo de Objeto de la clase de tu Explorador, puedes resolver el efecto de equiparte con un Objeto principal para equiparte con ella.

CLASE	TIPO DE OBJETO
Pistolero	Atuendo
Luchador	Arma
Místico	Artefacto
Artesano	Cualquier Objeto

BARAJAR MAZOS DE OBJETOS

Baraja por separado cada mazo de un tipo de Objeto.

Si tienes que barajar las cartas de Objeto, no incluyas la pila de descarte de Objetos.

TRABAJAR EN EL TALLER

Si resuelves el efecto de Trabajar en el Taller:

- Roba 3 cartas de Objeto de la parte superior de los mazos de Objetos que elijas (puedes elegir el mismo mazo varias veces).
- Puedes intercambiar cualquiera de las cartas que hayas robado con los Objetos de tu Inventario (equipados o no).
- Elige 1 carta: consévala o entrégasela a un Explorador adyacente.
- Descarta (destruye) tantos Objetos restantes como quieras y luego coloca el resto sobre sus correspondientes mazos de Objetos en el orden que elijas.
- Resuelve el efecto de Abrir el Inventario.



INTERCAMBIO CON OTRO EXPLORADOR

Puedes iniciar un Intercambio con un Explorador adyacente gastando 2 de Vigor. Puedes entregar y recibir tantos Objetos como quieras.

Si estabais equipados con alguno de esos Objetos, se intercambian en estado desequipado.



ABRIR EL INVENTARIO

Para poder usar los efectos y habilidades de cualquier Objeto (excepto los Consumibles), tienes que haberte equipado con él.

Un Explorador puede gastar 3 de Vigor para resolver el efecto de Abrir el Inventario. En vez de reorganizar su propio Inventario, puede optar por que sea un Explorador adyacente el que resuelva el efecto.

Si resuelves el efecto de Abrir el Inventario:

- Desequíate de todos tus Objetos.
- Equípate con los Objetos principales que quieras.
- Mejora y refuerza tantos de los Objetos con los que estés equipado como quieras.
- Puedes entregar tantos de tus Objetos como quieras a los Exploradores adyacentes.

EJEMPLO DE DESCUBRIR UN OBJETO



Kim activa el Cofre adyacente gastando 3 de Vigor. Recupera 1 de Esencia y resuelve el efecto de Descubrir un Objeto.



La carta que Kim conserva es un Atuendo Plegador de proximidad.



Como su clase es Pistolero, puede equiparse inmediatamente con el Objeto como su Atuendo principal (usa el efecto de equiparse con un Objeto principal que otorga Descubrir un Objeto, por lo que no gasta Vigor).



Si decide equiparse con el Plegador de proximidad mediante el efecto de Descubrir un Objeto, tendría que desequiparse de su Atuendo principal, las Botas con tacos, así como de sus mejoras y refuerzos.

Siempre puede gastar 3 de Vigor para resolver el efecto de Abrir el Inventario, lo que le permitiría equiparse con tantos Objetos principales como quiera y luego mejorar y/o reforzar tantos de los Objetos con los que esté equipada como quiera.

CAPÍTULO

El progreso de la partida está directamente vinculado al desarrollo de la historia mediante sus Capítulos. Con cada nuevo Capítulo, vuestros Exploradores se hallan un paso más cerca de su esquivada salvación o de su perdición. Tendréis que avanzar a lo largo de los Capítulos hasta resolver el efecto de victoria (consulta «Victoria» al final de esta página) o, si el escenario lo requiere, enfrentaros al desafío final (consulta «Iniciar desafío final» al final de esta página).

Los Exploradores tienen acceso a todas las habilidades de activación del Capítulo actual. El Explorador activador es el objetivo por defecto de la habilidad de activación del Capítulo.

Cada vez que entre en juego un nuevo Capítulo, resuelve sus habilidades de entrada en juego (ver «Habilidades de entrada en juego», página 23) y ajusta los marcadores de Generación y Horror.

Si el valor de Horror está desactivado o no aparece en la carta de Capítulo, omite la fase de Horror.

Si el valor de Generación está desactivado o no aparece en la carta de Capítulo, omite la fase de Generación.

CAPÍTULOS DE BLOQUEO

Algunos Capítulos tienen un indicador de bloqueo que os impide progresar al siguiente Capítulo al activar una casilla de Capítulo (consulta «Casilla de Capítulo» en la página 18).



Una de las habilidades del Capítulo os indicará cómo avanzar al siguiente Capítulo o cómo colocar una loseta de Salida (consulta «Colocar una loseta de Salida» en esta página).

EFFECTOS DE CAPÍTULO

COLOCAR UNA LOSETA DE ENTRADA

- ◆ Coge la loseta de Mapa superior de la pila de losetas de Mapa y colócala en el área de juego (ignora esto durante la preparación).
- ◆ Coloca una loseta de Entrada en el símbolo de dirección de la loseta de Mapa, señalando hacia su interior (ignora esto si la loseta de Mapa es una loseta inicial de Escenario).
- ◆ Coloca a los Exploradores sobre la loseta de Entrada o en casillas desocupadas adyacentes.
- ◆ Resuelve las habilidades de entrada en juego de sus cartas de Unidad y de los Objetos con los que estén equipados.

COLOCAR UNA LOSETA DE SALIDA

Si entra en juego un nuevo Capítulo que tenga un efecto de colocar una loseta de Salida, el Explorador activador decide en qué conexión sin Explorar de las losetas de Mapa del área de juego se colocará la Salida (señalando hacia el exterior).

No puedes colocar una loseta de Salida sobre una loseta de Entrada ya presente.

Si todos los Exploradores supervivientes Salen de la loseta de Mapa:

- ◆ Destierra todos los Monstruos que haya en las losetas de Mapa en juego.
- ◆ Mezcla las losetas de Mapa que hubiera colocadas y ponlas 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 (consulta «Habilidades de entrada en juego» en la página 23).

AÑADIR OBJETOS DE UN NIVEL

Si un efecto de Capítulo indica que añadas Objetos de un nivel específico, coge todas las cartas de Objeto de ese nivel y barájalas en los mazos de su correspondiente tipo de Objeto.

INICIAR UNA NUEVA RONDA

Algunos Capítulos tienen la habilidad de entrada en juego de iniciar una nueva ronda que sirve de interludio. Una vez resuelto este efecto, la ronda comienza de nuevo con la fase de Exploración. Cada Explorador restablece su Vigor a su máximo y todas las fichas de Horror y de Explorador se devuelven a sus correspondientes ubicaciones.

INICIAR EL DESAFÍO FINAL

Algunos Escenarios tienen una loseta de Mapa especial de desafío final.

- ◆ Pon en juego la loseta de Mapa de desafío final que el Escenario indique.
- ◆ Coloca los Exploradores sobre la loseta/s de Entrada indicada/s o en casillas desocupadas adyacentes.
- ◆ Coloca las cartas de desafío final del Escenario junto a la loseta de Mapa de desafío final y resuelve su fase de preparación.
- ◆ Lee las condiciones de victoria y de derrota, así como cualquier otra indicación adicional.

Los Exploradores supervivientes compartiréis la victoria o la derrota. Podéis cumplir la condición de victoria incluso si algunos Exploradores son destruidos en el proceso. Si se da la condición de derrota, todo está perdido. Animamos a los Exploradores muertos a que se rían a carcajadas mientras se acercan siniestramente a los que queden vivos.

VICTORIA

Si resuelves un efecto de victoria, voltea la carta de Capítulo actual. Todos los Exploradores supervivientes han ganado la partida, que finaliza.

VARIANTE: MODO CAMPAÑA

Si los Exploradores sobreviven al Escenario, pueden empezar otro. Después de completar el Escenario, cada Explorador superviviente:

- ◆ Decide los Objetos y Eventos vinculados que desea conservar.
- ◆ Suma los valores de las cartas conservadas para calcular su valor de Amenaza de campaña.

OBJETO			EVENTO VINCULADO
NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	
1	2	3	2

Una vez preparado el nuevo Escenario:

- ◆ Cada Explorador Abre su Inventario.
- ◆ Cada Explorador ajusta su Esencia a 0 y su Salud a su valor máximo.
- ◆ Resuelve todas las habilidades de entrada en juego del nuevo Capítulo.
- ◆ Aumenta la Amenaza de Monstruos tanto como el valor de Amenaza de campaña más alto de los Exploradores que participen.

EVENTOS

Junto con los Monstruos y Objetos, los Eventos son otro tipo de cartas que pueden ejercer una gran influencia en la partida.

El Evento que haya sobre la pila de descarte de Eventos se considera el **Evento actual**. Las habilidades pasivas de los Eventos actuales siempre afectan a la partida y a cada Unidad que esté en cualquier loseta de Mapa.

Siempre que entre en juego un nuevo Evento, hay que resolver sus habilidades de entrada en juego (ver «Habilidades de entrada en juego», pág. 23).

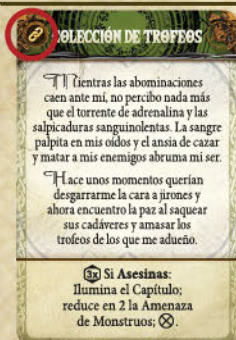
Hay 2 tipos de Eventos: de Explorador y de Horror.

EVENTOS DE EXPLORADOR

Únicamente los Exploradores pueden poner en juego Eventos de Explorador. Para hacerlo, tienen gastar 3 de Vigor para activar una casilla de Evento (consulta «Casilla de Evento» en la página 18), o bien resolver un efecto de Invocar o de Reinvocar el Evento de Explorador (consulta «Invocar un Evento de Explorador» en esta página).

Los Exploradores tienen acceso a todas las habilidades de activación del Evento de Explorador actual. El Explorador activador es el objetivo por defecto de las habilidades de activación y de entrada en juego del Evento.

EVENTOS VINCULABLES



Algunos Eventos de Explorador tienen un icono de vínculo. El Explorador activador coge el Evento y lo coloca junto a su carta de Explorador. A partir de entonces, las habilidades del Evento se consideran parte de su carta de Explorador.

EVENTOS DE HORROR

Durante la fase de Horror, 1 único Explorador tiene que lanzar el dado de juego (1d10).

Si el resultado es **igual o mayor** que el valor de Horror actual, se pone en juego un Evento de Horror (consulta «Fase de Horror» en la página 11).

Los Monstruos tienen acceso a todas las habilidades de activación del Evento de Horror actual.



EFFECTOS DE LOS EVENTOS

INVOCAR UN EVENTO DE EXPLORADOR

Si resuelves un efecto de Invocar un Evento de Explorador:

- ♦ Roba 1 carta del mazo de Eventos de Explorador. Si no quedan cartas en el mazo, baraja la pila de descarte de Eventos de Explorador para crear un nuevo mazo.
- ♦ Resuelve sus habilidades de entrada en juego (ver «Habilidades de entrada en juego», página 23).
- ♦ Si se trata de un Evento vinculable, como Explorador activador obtienes la carta de Evento (ver «Eventos vinculables» en esta página).
- ♦ De lo contrario, colócalo bocarriba sobre la pila de descarte de Eventos de Explorador.

INVOCAR UN EVENTO DE HORROR

Si resuelves un efecto de Invocar un Evento de Horror:

- ♦ Incrementa la Amenaza de Monstruos en 1 (ver «Incrementar la Amenaza de Monstruos», pág. 11).
- ♦ Roba 1 carta del mazo de Eventos de Horror. Si no hay cartas disponibles en el mazo, baraja la pila de descarte de Eventos de Horror para crear un nuevo mazo.
- ♦ Resuelve sus habilidades de entrada en juego (ver «Habilidades de entrada en juego», página 23).
- ♦ Coloca la carta bocarriba sobre la pila de descarte de Eventos de Horror.

REINVOCAR EL EVENTO DE EXPLORADOR

Si resuelves un efecto de Reinvocar el Evento de Explorador:

- ♦ Resuelve las habilidades de entrada en juego de la carta de Evento de Explorador actual.

REINVOCAR EL EVENTO DE HORROR

Si resuelves un efecto de Reinvocar el Evento de Horror:

- ♦ Resuelve las habilidades de entrada en juego de la carta de Evento de Horror actual.

BARAJAR UN MAZO DE EVENTOS

Al barajar un tipo de cartas de Evento (de Explorador o de Horror), también tienes que añadir y barajar con esas cartas su pila de descarte de Eventos.



HABILIDADES

Únicamente las cartas que estén en juego pueden influir en la partida a través de sus habilidades.

Se considera que están en juego los Eventos actuales de las correspondientes pilas de Explorador y de Horror.

Respecto a los Objetos, solo se considera que están en juego aquellos con los que los Exploradores estén equipados.

Los Exploradores no pueden equiparse con Consumibles, pero pueden resolver sus habilidades directamente desde su Inventario.

Además de su carta de Unidad, un Explorador posee sus Objetos en juego. En consecuencia, podemos decir que un Explorador tiene las habilidades de su carta de Unidad y las de sus Objetos. Las cartas de Evento y de Capítulo no tienen un propietario definido.

La parte de una habilidad que realmente afecta a la partida se denomina efecto (consulta «Efectos» en la página 26).

TIPOS DE HABILIDADES

Hay 3 tipos de habilidades: de activación, pasivas y de entrada en juego.

HABILIDADES DE ACTIVACIÓN

La Unidad activadora puede usar la habilidad de activación pagando su coste de activación.

El coste de activación puede consistir en:

- ♦ Gastar Vigor (⚡), Esencia (⚡) o Salud (♥).
- ♦ Destruir la carta después de resolver la habilidad (⊗).
- ♦ Otro coste o condición indicada en la propia carta.

La mayoría de las habilidades de activación requiere un objetivo legal, como una Unidad o una casilla del Mapa, al que afectará la habilidad (consulta «Elegir un objetivo» en la página 24).



Una habilidad de activación que no requiera un objetivo legal afecta a su Unidad activadora por defecto.



La primera habilidad afecta al objetivo, pero la segunda afecta al propietario de este Objeto.

Solo puedes usar habilidades de activación de una en una: tienes que resolver todos los efectos de cada habilidad que actives antes de poder usar otra.

Una Unidad no puede usar las habilidades con un coste de Vigor fuera de su turno.

CONCEPTO: USAR HABILIDADES FUERA DE TU TURNO

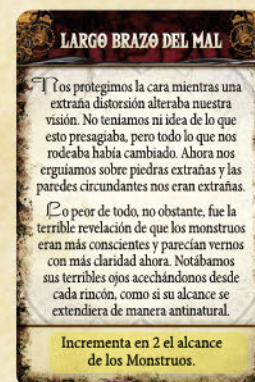
Entre cada acción que resuelva otra Unidad, puedes usar una habilidad de activación si su coste no requiere Vigor.

Puedes usar estas habilidades entre las acciones de otros Exploradores y Monstruos y entre los turnos de los Monstruos y los Exploradores.

No se pueden usar, sin embargo, para interrumpir otra acción. Por ejemplo: entre el instante de lanzar los dados y la resolución de su efecto, entre el momento de Asesinar un Monstruo y la resolución de ese efecto, o entre el instante de completar un Capítulo y la resolución de las habilidades de entrada en juego del siguiente Capítulo.

HABILIDADES PASIVAS

Las habilidades pasivas no requieren una Unidad activadora, ya que no tienen coste de activación: mientras su carta esté en juego, influirán de modo continuo (pasivamente) en la partida.



HABILIDADES DE ENTRADA EN JUEGO

Las habilidades de entrada en juego están marcadas con el icono especial (⚡) y se resuelven solo 1 vez si su carta entra en juego.



Los distintos tipos de cartas entran en juego de diversas formas, así que su condición de entrada en juego y la unidad activadora variarán:

TIPO DE CARTA	CONDICIÓN DE ENTRADA EN JUEGO	OBJETIVO POR DEFECTO
Explorador	Se coloca un Explorador en la loseta de Mapa	El Explorador colocado
Objeto	Se equipa con un Objeto	El Explorador propietario del Objeto
Monstruo	Se Genera un Monstruo	El Monstruo Generado
Evento de Explorador	Se pone en juego un Evento de Explorador	El Explorador que (Re)Invocó el Evento de Explorador
Evento de Horror	Se pone en juego un Evento de Horror	Especificado en el texto de la habilidad
Capítulo	Se pone en juego una carta de Capítulo	Especificado en el texto de la habilidad

ELEGIR UN OBJETIVO

LÍNEA DE VISIÓN

El concepto de línea de visión se utiliza para determinar objetivos legales. Se trata de una línea imaginaria trazada entre los centros de la casilla de origen y la del objetivo. Si esa línea atraviesa una Pared, Escombros o una Puerta Cerrada, el objetivo no está dentro de la línea de visión.

Si la línea solo toca el extremo de una Pared o la esquina de una casilla que normalmente bloquearía la línea de visión (como los Escombros), el objetivo está en la línea de visión.

Los obstáculos no bloquean la línea de visión.

ADYACENTE

Cualquier casilla del Mapa situada junto a la Unidad activadora y en su línea de visión se considera adyacente a esa Unidad.

Las Paredes y Puertas solo son adyacentes a una Unidad si se encuentran en uno de los bordes de su casilla del Mapa (es decir, ortogonalmente).



Si se Abren las dos Puertas, Lorrai estará adyacente a Hank, a Phillip y a la casilla de Capítulo. Puede Cerrar la Puerta adyacente a ella, pero no la Puerta adyacente a Phillip. Si hay al menos 1 Puerta Abierta, Lorrai estará adyacente a Phillip.

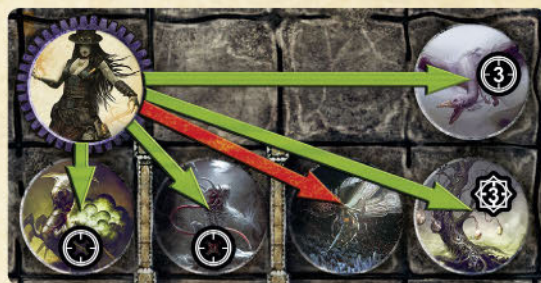
Supongamos que Kim tiene esta habilidad de activación:

2 2 Cierra la Puerta objetivo.

Podría Cerrar cualquiera de las dos Puertas con esta habilidad, ya que puede elegir como objetivo cualquiera de las dos casillas con Puertas adyacentes.

OBSTÁCULOS

Un obstáculo es una casilla intransitable que no bloquea la línea de visión. Las Unidades, casillas de acción, casillas de Mapa destruidas o los Barriles Explosivos se consideran obstáculos.



MÁS CERCANO/A

Determina el tipo de casilla o Unidad más cercano a tu ubicación en tu loseta de Mapa. Cuenta las casillas directamente: ignora Paredes, Escombros, Fosos, Unidades y obstáculos.

Para ver más detalles acerca de cómo los Monstruos eligen al Explorador más cercano al moverse, consulta «Movimiento de los Monstruos» en la página 28.

TELETRANSPORTARSE ♦ MOVER ♦ GENERAR UN MONSTRUO

Si la casilla del Mapa está ocupada, entonces el Explorador selecciona la casilla desocupada más cercana a esa casilla del Mapa.



ALCANCE DE LOSETA DE MAPA

Muchas habilidades pueden tener un propietario o una Unidad activadora. Si una de estas habilidades no requiere un objetivo, su alcance por defecto es la loseta de Mapa actual.

Las habilidades de activación y de entrada en juego de las Unidades y las habilidades de los Objetos tienen un propietario.



Ejemplo de Unidad activadora con alcance de loseta de Mapa: Lorrai puede elegir a cualquier Explorador en su loseta de Mapa para que recupere 1 de Salud.



Ejemplo de un Artefacto con una habilidad pasiva que afecta a los Exploradores. Si te equipas con este Objeto, los Exploradores que estén en tu loseta de Mapa pueden elegir como objetivo a Unidades Etéreas. Esta habilidad no tiene una unidad activadora (es pasiva), pero tiene un propietario (el Explorador equipado con el Objeto que da la habilidad).

Las habilidades de entrada en juego de los Eventos de Explorador y las habilidades de activación de un Capítulo o Evento tienen una Unidad activadora.

Ataque Arcano con 3 contra los Monstruos.

Ejemplo de Evento de Explorador con una habilidad de entrada en juego. Al activar este Evento, realizarás un Ataque contra todos los Monstruos que haya en tu loseta de Mapa. Esta habilidad tiene una Unidad activadora (el Explorador que ponga en juego el Evento de Explorador).

Ataque Arcano con 1 2 contra los Exploradores; Ataque Arcano con 2 contra los Exploradores.

Como Escalofríos tiene una habilidad de entrada en juego de un Evento de Horror, no tiene alcance de loseta de Mapa (no hay Unidad activadora ni propietario de la habilidad). Todos los Exploradores que estén en cualquier loseta de Mapa sufrirán 2 Ataques.

ADYACENCIA ENTRE LOSETAS DE MAPA

Ya hemos visto que, si una habilidad con propietario o Unidad activadora no requiere un objetivo, su alcance es la loseta de Mapa donde esté. La única excepción a esta regla son las habilidades que afectan a las Unidades adyacentes.

Si estás en la conexión de una loseta de Mapa unida a otra loseta, también afectarás a las Unidades adyacentes que estén en la conexión contigua de la otra loseta de Mapa.



OBJETIVOS CUERPO A CUERPO

⌚ En cuerpo a cuerpo, el objetivo solo puede ser la Unidad activadora o estar adyacente a la Unidad activadora.

OBJETIVOS A DISTANCIA

Hay 2 modos de elegir objetivos a distancia:

⊗ Solo se puede elegir un objetivo dentro del alcance **X** sin obstáculos en la línea de visión.

⊗ Solo se puede elegir un objetivo dentro del alcance **X**, pero se pueden ignorar los obstáculos en la línea de visión.

El alcance **X** indica cuántas casillas de Mapa necesitarías para llegar hasta la posición del objetivo, ignorando los obstáculos al contar. Los efectos que alteren el alcance de las Unidades solo afectan a sus habilidades de activación con objetivos a distancia. Puedes elegirte a ti mismo como objetivo a distancia.

Si un Arma tiene una habilidad de activación a distancia con un efecto de Ataque, se considera que es un Arma a distancia. Si un Arma tiene una habilidad de activación cuerpo a cuerpo con un efecto de Ataque, se considera un Arma cuerpo a cuerpo.

2 OBJETIVOS

Ciertas habilidades de activación requieren que elijas 2 objetivos (puede ser el mismo las 2 veces).



Coloca 1 ficha de Explorador cada vez que uses la habilidad de activación y no por cada efecto persistente que resuelvas. La primera habilidad de activación de este Objeto afectará a su(s) objetivo(s) (no a la Unidad activadora, ni a todas las Unidades).

MÚLTIPLES OBJETIVOS

Si tienes que resolver un efecto sobre varias Unidades o casillas de Mapa, afectará a cada una de las Unidades y casillas de Mapa especificadas.

Si esta carta entra en juego, cada Explorador resuelve el efecto de Descubrir un Objeto y cada Explorador se mueve 1 casilla o ninguna.

EJEMPLOS DE UNIDADES AFECTADAS:

TÚ USAS ESTA HABILIDAD:	¿QUIÉN SUFRE EL ATAQUE?
⊗ Ataque con 2.	Tú realizas el Ataque contra ti mismo.
⊗ ⌚ Ataque con 2.	Tú realizas el Ataque contra el objetivo . <i>Con esta habilidad no puedes elegir como objetivo a una Unidad Etérea, a menos que tengas un efecto específico presente que te permita elegir Unidades Etéreas. Otros ejemplos de esta tabla sí permiten realizar Ataques contra Unidades Etéreas, ya que sus habilidades no requieren elegir un objetivo.</i>
⊗ Ataque con 2 contra el Monstruo más cercano.	Tú realizas el Ataque contra el Monstruo más cercano que esté en tu loseta de Mapa. Cuenta las casillas directamente, ignorando casillas intransitables, Paredes, Fosos y Unidades.
⊗ Ataque con 2 contra los Monstruos.	Tú realizas el Ataque contra todos los Monstruos que estén en tu loseta de Mapa. Realizas solo 1 tirada de Ataque y aplicas ese mismo resultado a cada defensor.
⊗ Ataque con 2 contra 1 Monstruo a tu elección.	Tú realizas el Ataque contra 1 Monstruo a tu elección que esté en tu loseta de Mapa.
⊗ Ataque con 2 contra 1 Monstruo a tu elección en cualquier loseta de Mapa.	Tú realizas el Ataque contra 1 Monstruo a tu elección que esté en cualquier loseta de Mapa .

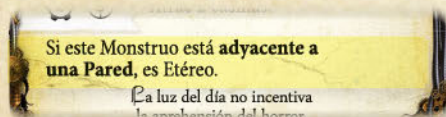
TÚ USAS ESTA HABILIDAD:	¿QUIÉN Y CÓMO SE MUEVE?
⊗ Te mueves hasta 2 casillas.	Tú te mueves hasta 2 casillas (0, 1 o 2 casillas).
⊗ ⌚ Mueve hasta 2 casillas.	El objetivo se mueve hasta 2 casillas. Si el objetivo es un Monstruo Salvaje, se moverá hasta 2 casillas hacia el Explorador más cercano que esté en cualquier loseta de Mapa (consulta «Movimiento de los Monstruos» en la página 28).
⊗ ⌚ Tú mueves la Unidad objetivo hasta 2 casillas.	Tú mueves la Unidad objetivo hasta 2 casillas.
⊗ Los Monstruos se mueven hasta 2 casillas.	Cada Monstruo que esté en tu loseta de Mapa se mueve hasta 2 casillas hacia el Explorador más cercano. <i>Supongamos que se resuelve esta habilidad de un Evento de Horror:</i> ⊗ Los Monstruos se mueven hasta 2 casillas Cada Monstruo se mueve hasta 2 casillas hacia el Explorador más cercano. <i>Esto se resuelve en todas las losetas de Mapa.</i>
⊗ Los Exploradores se mueven hasta 2 casillas.	Cada Explorador que esté en tu loseta de Mapa se mueve hasta 2 casillas.
⊗ Tú mueves los Monstruos hasta 2 casillas.	Tú mueves cada Monstruo que esté en tu loseta de Mapa hasta 2 casillas.

EJEMPLO AVANZADO:	¿CÓMO SE USA Y RESUELVE LA HABILIDAD?
⊗ ⌚ 1 Monstruo a tu elección adyacente a la casilla de Evento objetivo pierde 1 de Salud.	Para usar esta habilidad, tienes que gastar 3 de Vigor y elegir como objetivo una casilla de Evento adyacente. Al resolver esta habilidad, elige 1 Monstruo adyacente a la casilla de Evento objetivo. Ese Monstruo pierde 1 de Salud.
⊗ ⌚ Destruye una Palanca de Trampa adyacente Destierra al Monstruo objetivo.	Para usar esta habilidad, tienes que gastar 2 de Vigor, destruir una Palanca de Trampa adyacente y elegir como objetivo 1 Monstruo adyacente. Al resolver esta habilidad, destierra al Monstruo objetivo (consulta «Desterrar un Monstruo» en la página 13).

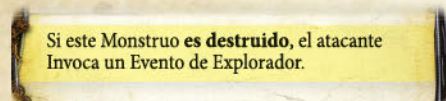
EFFECTOS

EFFECTOS CONDICIONALES

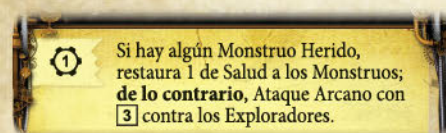
Hay efectos continuos que están activos mientras se cumpla su condición. El efecto alternativo puede contener la cláusula «de lo contrario».



Hay efectos que se resuelven si se cumple una condición.

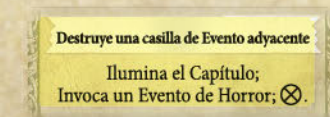
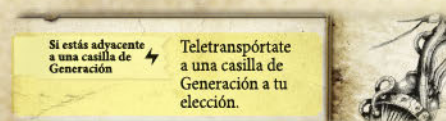


Al usar habilidades de activación, puede haber efectos que solo se resuelvan si se cumple una condición especial.



Si hay un Monstruo Herido en la loseta de Mapa de K'thun, todos los Monstruos que haya en esa loseta de Mapa se curan; de lo contrario, K'thun realiza un Ataque contra todos los Exploradores que haya en su loseta de Mapa.

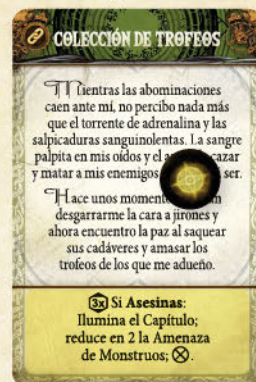
Hay habilidades de activación que, además de otros costes indicados, pueden requerir que se cumplan ciertas condiciones para su uso.



En este ejemplo, «Destruye una casilla de Evento adyacente» no es una condición, sino un coste necesario para usar la habilidad de activación. Para usar esta habilidad de activación, tienes que destruir una casilla de Evento adyacente. No se considerará que has pagado este coste si algún otro efecto destruye una casilla de Evento adyacente.

CONDICIÓN CONTABILIZADA (Yx)

A veces, para resolver un efecto específico, se tiene que cumplir tantas veces una condición como indique el icono de contabilizar (Yx):



El Explorador que Invoca este Evento de Explorador vinculable lo coloca junto a su tablero de jugador. Cada vez que ese Explorador Asesine una Unidad, coloca 1 ficha de contador sobre esta carta. Si coloca la 3.ª ficha, resuelve el efecto de Iluminar el Capítulo, reduce en 2 la Amenaza de Monstruos y destruye ese Evento.

A veces, tendrás que usar una habilidad de activación varias veces para resolver un efecto específico:



Cada vez que se use la habilidad de activación de «perder 1 de Salud», coloca 1 ficha de contador en la carta de Capítulo. Una vez que se añada la 4.ª ficha, activa el efecto de ir al siguiente Capítulo. Recuerda que siempre puedes gastar Esencia en vez de perder Salud (incluso para pagar el coste de una habilidad de activación).

Cada vez que se active la condición o se use la habilidad de activación, añade 1 ficha de contador a la parte superior de la carta que tenga una condición contabilizada.

Si hay tantas fichas de contador como indique el icono de contabilizar (Yx), retira todas esas fichas y resuelve el efecto de la condición contabilizada.

EFFECTOS PERSISTENTES (X ⊖)

La mayoría de las habilidades de activación y de entrada en juego se resuelven instantáneamente (en el momento en el que se usan).

Los efectos persistentes que una Unidad activadora ponga en juego siguen influyendo sobre la Unidad (o Unidades) objetivo, incluso después de ser resueltos. Duran hasta el siguiente turno de la Unidad activadora y se identifican con el símbolo (X), que significa «en esta ronda». El número (X) determina el máximo de veces que puedes acumular un efecto.

Esto queda ejemplificado en la habilidad de la Pistola lacerante:



Si un Explorador equipado con este Objeto impacta a un objetivo, sus tiradas de Ataque posteriores se incrementan. Esto se puede acumular hasta 2 veces y dura hasta el inicio de la siguiente fase de Exploración.

Recuerda que la Unidad equipada con este Objeto posee sus habilidades: esto significa que la habilidad se activará en cada Ataque de ese Explorador que inflija un impacto y no solo en los que realice con la Pistola lacerante.

USAR FICHAS DE EXPLORADOR

Usarás estas fichas para identificar tus efectos persistentes (ver «Fichas de Explorador», página 13).

Al comienzo de la fase de Exploración, devuelve todas tus fichas de Explorador a la parte superior de tu tablero de jugador (todos los efectos persistentes se extinguen).

Antes de resolver un efecto persistente:

- ♦ Si no te quedan fichas de Explorador o ya se ha alcanzado el número máximo de efectos acumulados, omite el siguiente paso.
- ♦ Coloca 1 ficha de Explorador sobre la carta de activación para indicar que está activa: resuelve y/o aplica su efecto persistente.

Si la carta sobre la que está tu ficha de Explorador se retira de la partida, su correspondiente efecto persistente ya no influye en su/s objetivo/s y tienes que devolver la ficha de Explorador a la parte superior de tu tablero de jugador.

DESTRUIR UNA CARTA CON FICHAS DE EXPLORADOR

Algunos Consumibles y Eventos vinculables pueden tener un efecto persistente y además un icono de «destruir» (como coste o efecto).

Si resuelves ese efecto persistente destruyendo también un Consumible o Evento vinculado:

- ♦ No coloques la carta en su correspondiente pila de descarte hasta que devuelvas todas tus fichas de Explorador a la parte superior de tu tablero de jugador.
- ♦ No puedes usar más habilidades de esa carta.
- ♦ No puedes volver a destruir esa carta con efectos de juego.
- ♦ Si es un Evento vinculable, ya no se considera en juego (sus habilidades pasivas ya no influyen en la partida).



USAR FICHAS DE HORROR

El Horror tiene sus propias fichas para representar los efectos persistentes de los Monstruos y los Eventos de Horror.

Al comienzo de la fase de Horror, coloca todas las fichas de Horror junto al mazo de Eventos de Horror (sus efectos persistentes se extinguen).

Antes de resolver un efecto persistente de Monstruos y/o Eventos de Horror:

- ♦ Si no quedan fichas de Horror disponibles, omite los siguientes pasos.
- ♦ Coloca 1 ficha de Horror sobre la carta de activación.
- ♦ Resuelve y/o aplica el efecto persistente.

Si la carta sobre la que estaba la ficha de Horror se retira de la partida, su correspondiente efecto persistente ya no influye en su/s objetivo/s y tienes que colocar su/s ficha/s de Horror junto al mazo de Eventos de Horror.



RETIRAR FICHAS DE HORROR/ EXPLORADOR DE UNA CARTA

Hay efectos condicionales que se activan al retirar la ficha de Explorador/Horror de la carta.



Al inicio de la fase de Exploración, si hay una ficha de Explorador en tu *Alhaja estigia*, devuélvela a tu tablero de jugador, obtén 1 de Esencia y luego destruye la *Alhaja estigia*.

Una habilidad de activación puede tener como coste retirar una ficha de Explorador/Horror de la carta.



Si hay una ficha de Explorador sobre tu *Sierra circular*, puedes usar la 2.ª habilidad de activación en cualquier momento (incluso fuera de tu turno) con el coste de devolver la ficha de Explorador a tu tablero de jugador. Al activar esta habilidad, resuelve el Ataque contra cualquier Unidad adyacente.

MÚLTIPLES EFECTOS

Una habilidad puede tener múltiples efectos de resolución. En tal caso, se resuelven en el orden en que aparezcan en el texto de la habilidad.



Inmediatamente después del Ataque (al margen de si infligió un impacto o no), resuelve el efecto persistente que influye sobre el objetivo de esta habilidad de activación (se puede acumular hasta 2 veces).

TIRADA DE EFECTO

A veces, al resolver un efecto, tendrás que lanzar el dado de juego (1d10): el efecto se resolverá si tienes éxito. Si se incluye la cláusula «de lo contrario» y la tirada de efecto es menor que el número indicado, tendrás que resolver un efecto alternativo.

X: Lanza el dado de juego: si el resultado es igual o mayor que **X**, el efecto se resuelve.

EFFECTOS COMUNES

Algunos efectos no son específicos de un tipo de carta en particular, sino que se pueden usar en diferentes contextos.

DESTRUIR (X)

Algunos elementos se pueden destruir durante la partida.

- ♦ Una casilla del Mapa (consulta «Destruir casillas del Mapa» en la página 18).
- ♦ Un Monstruo (consulta «Muerte de un Monstruo» en la página 13).
- ♦ Un Explorador (consulta «Muerte de un Explorador» en la página 13).
- ♦ Un Objeto:
 - ♦ Si alguien está equipado con el Objeto, tiene que desequiparse de él (ver «Desequiparse de Objetos», página 20).
 - ♦ Devuelve las fichas de Explorador que haya sobre él a la parte superior del tablero de jugador de su propietario.
 - ♦ Coloca el Objeto en la parte superior de su pila de descarte de Objetos.
- ♦ Un Evento vinculable: coloca el Evento sobre su pila de descarte de Eventos de Explorador.

COGER

Al resolver un efecto de coger, busca en el mazo que corresponda para coger la carta que se indique. Luego, baraja el mazo.

COGER MONSTRUO(S) ESPECÍFICO(S)

Si resuelves un efecto de coger uno o varios Monstruo/s específico/s, búscalo/s en:

- ♦ El mazo de Monstruos (barájalo luego).
- ♦ La pila de descarte de Monstruos.
- ♦ Los Monstruos retirados de la partida.
- ♦ Los Monstruos que aún no se han añadido a la partida.

COMPORTAMIENTO DE LOS MONSTRUOS

Si no hay Exploradores muertos, las acciones de los Monstruos están predeterminadas y las puede resolver cualquier jugador (consulta «Monstruos Salvajes» en esta página).

De lo contrario, los jugadores cuyos Exploradores hayan muerto resolverán los turnos de los Monstruos (consulta «Monstruos Pensantes» a continuación).

MONSTRUOS PENSANTES

Los jugadores de los Exploradores muertos asumen la responsabilidad de dirigir los turnos de los Monstruos. Conforman una mente colmena que controla todas sus acciones.

Pueden moverlos, usar sus habilidades o interactuar con losetas de Mapa para:

- ♦ Abrir o Cerrar una Puerta gastando 3 de Vigor (ver «Abrir/Cerrar puertas», página 17).
- ♦ Destruir una Puerta Abierta o Cerrada gastando 4 de Vigor.
- ♦ Activar una Palanca de Trampa gastando 3 de Vigor (ver «Palanca de Trampa», página 18).

MONSTRUOS SALVAJES

En su turno, un Monstruo usará sus habilidades si puede. De lo contrario, se moverá hacia el Explorador más cercano. Seguirá haciendo esto hasta que se haya quedado sin Vigor, o bien no pueda usar ninguna de sus habilidades y/o esté bloqueado y no pueda seguir moviéndose.

Los Monstruos se moverán y/o usarán habilidades de activación en su turno. Usar habilidades tiene prioridad sobre el movimiento. A menos que se indique lo contrario, los Monstruos solo eligen como objetivo a y se mueven hacia el Explorador más cercano.

Si el Monstruo tuviera que elegir entre 2 o más Exploradores, entonces el objetivo será:

- ♦ Aquel al que le quede menos Salud.
- ♦ Elegido por los jugadores.

Los Monstruos Salvajes intentarán destruir las Puertas Cerradas gastando 4 de Vigor para proseguir su camino hacia el Explorador más cercano.

Tras usar una habilidad de activación o moverse gastando 1 de Vigor, el Monstruo intentará usar una de sus habilidades de activación. Luego, tratará de moverse hacia el Explorador más cercano.

USAR HABILIDADES DE ACTIVACIÓN

Un Monstruo siempre intentará usar primero las habilidades de activación del Evento de Horror actual y luego las habilidades de activación en el orden en que aparezcan en su carta de Unidad. A menos que se indique lo contrario, solo elegirá como objetivo a los Exploradores.

MOVIMIENTO DE LOS MONSTRUOS

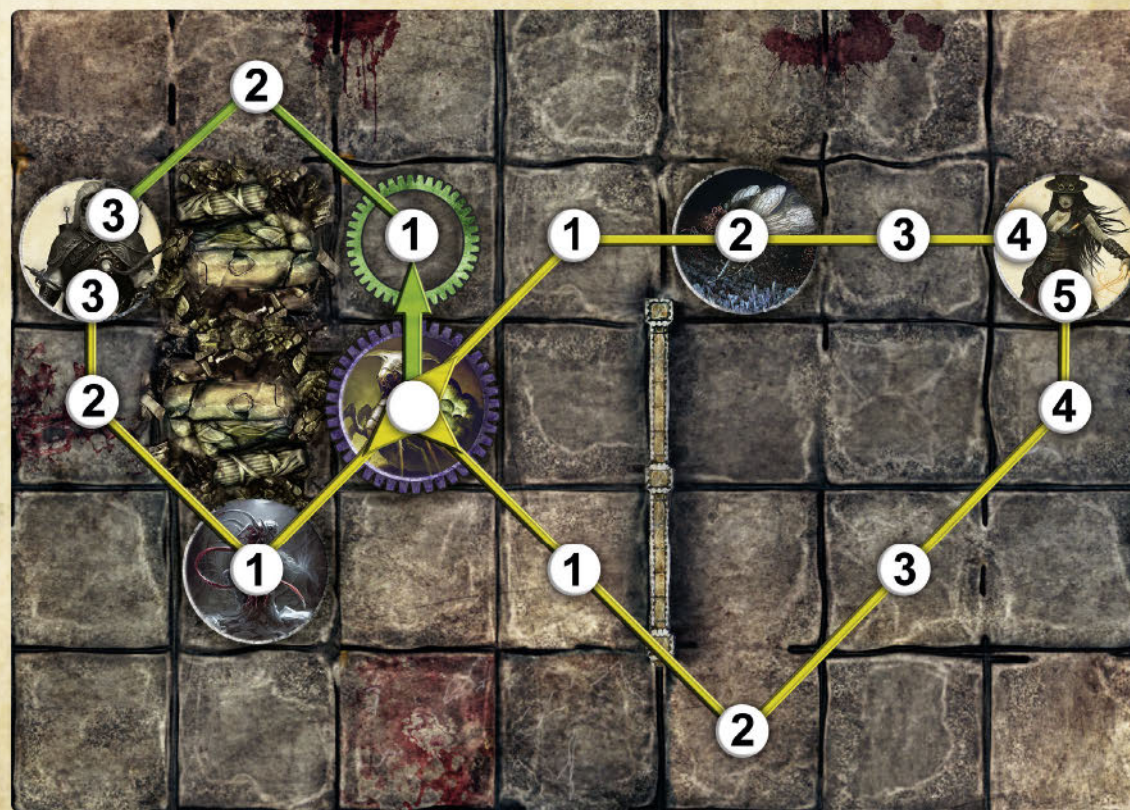
Si un Monstruo no puede usar ninguna habilidad de activación y no está adyacente a ningún Explorador, se moverá hacia el Explorador más cercano. Si un Monstruo está bloqueado por otros Monstruos y no puede aproximarse al Explorador más cercano, su turno finalizará.

EL EXPLORADOR MÁS CERCANO

Cuenta los pasos que haya hasta cada Explorador que pueda elegirse como objetivo en cualquier loseta de Mapa. Al contar, evita las casillas del Mapa intransitables, pero ignora las Puertas Cerradas y las Unidades.

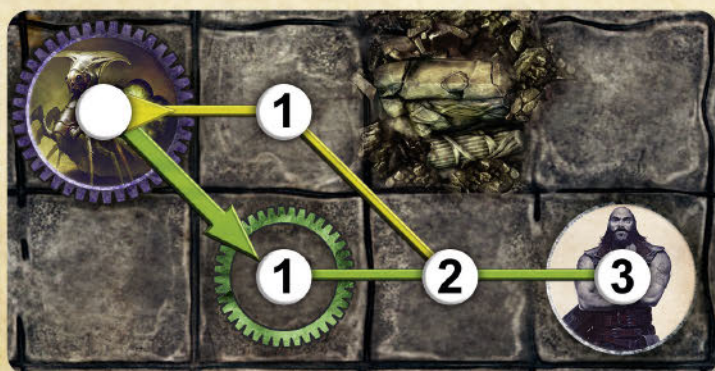
Trata las Unidades Inmóviles como si fueran Escombros.

Para más detalles sobre el movimiento de las Unidades, consulta «Mover» en la página 16).



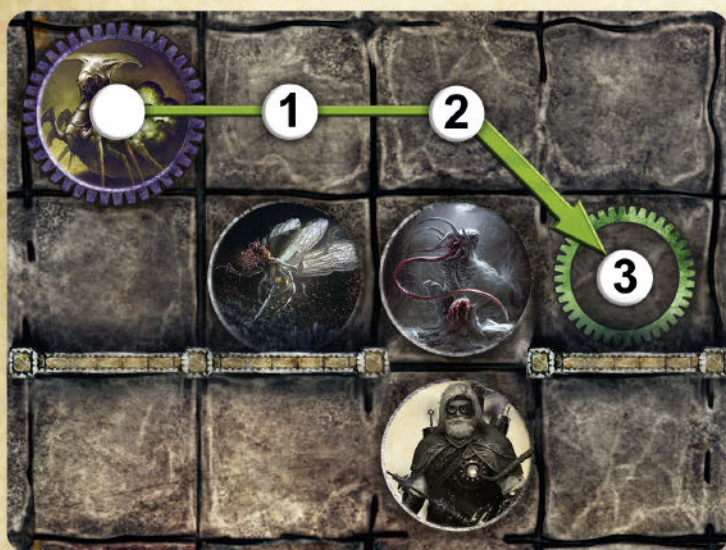
En este ejemplo, el Monstruo ignorará al Explorador más alejado y elegirá la ruta verde porque hay menos Unidades en el camino.

Al determinar su ruta, un Monstruo siempre elige las casillas que tengan menos obstáculos en la línea de visión y, si es posible, se enfrentará al Explorador desde una dirección ortogonal.



Si otra Unidad bloquea la ruta de un Monstruo, este se moverá rodeando a la Unidad que le bloquea el paso, siempre que eso no le aleje de su objetivo.

Un Monstruo finaliza su turno si otra Unidad le está bloqueando el paso y el Monstruo no puede moverse de forma que termine más próximo a su objetivo.

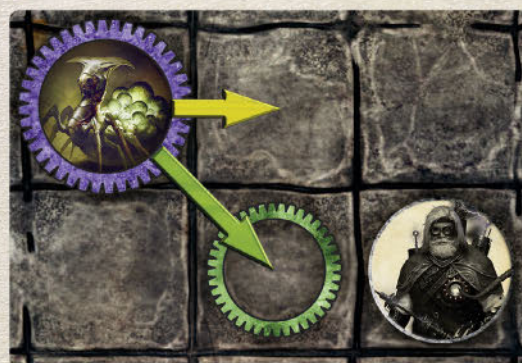


El Monstruo necesitaría tener al menos 3 de Vigor para poder moverse a su posición final.

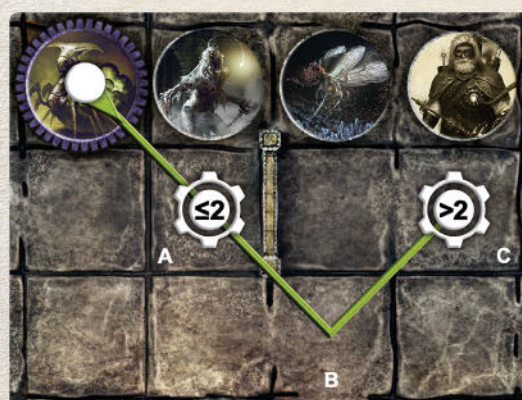
Un Monstruo intentará posicionarse junto a una Puerta Cerrada si necesita atravesarla y no tiene suficiente Vigor para destruirla.

Recuerda que los Exploradores resuelven todas las ambigüedades que surjan de estas reglas. Esto es especialmente importante en lo que respecta al comportamiento de los Monstruos Salvajes: utiliza eso a tu favor.

EJEMPLOS ADICIONALES DE MOVIMIENTO DE MONSTRUOS:



La casilla ortogonal tiene prioridad.

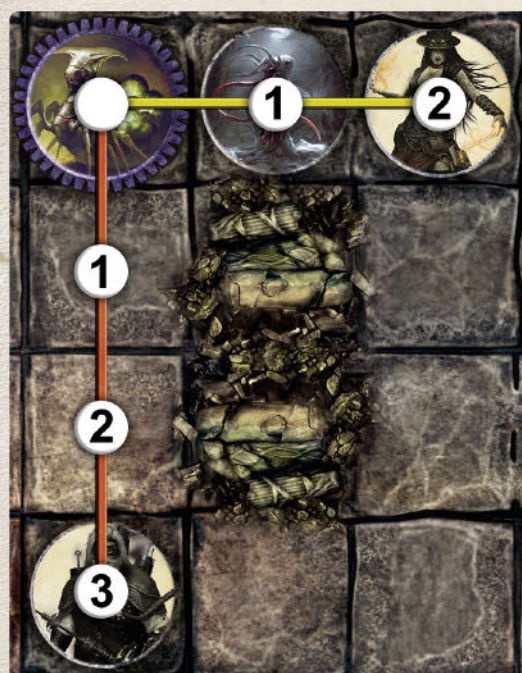


Posiciones finales del Monstruo dependiendo del Vigor que le quede.

El Monstruo se moverá a la posición A si le quedan 1 o 2 de Vigor.

El Monstruo se moverá a la posición C si le quedan más de 2 de Vigor.

Si el Monstruo tiene 2 de Vigor y ya ha movido 1 casilla hasta la posición A, finalizará su movimiento porque las posiciones A y B están a la misma distancia del Explorador.



El Monstruo ignorará a los Exploradores que se encuentren más lejos que el objetivo más cercano, a menos que estén dentro del alcance de habilidades de activación.

El Monstruo (Sarall) necesitaría tener 5 de Vigor para moverse alrededor de los Escombros y llegar hasta el Explorador más cercano (Lorrai).

En este ejemplo, el Monstruo que se va a mover es un Sarall, que tiene un máximo de 4 de Vigor. Si intercambiamos el Sarall con el Buopoth (que tiene un máximo de 5 de Vigor), el Buopoth se movería 1 casilla (comenzaría su movimiento rodeando los Escombros). En ese momento, Phillip se convertiría en el Explorador más cercano, por lo que Phillip pasaría a ser el nuevo objetivo del Buopoth.

INDICE DE CONTENIDO

RESUMEN DEL JUEGO 3

RESUMEN DE UNA RONDA 3

Ganar la partida 3

Perder la partida 3

COMPONENTES 4

CONTENIDO DE LA CAJA 4

PARTES DE LOS COMPONENTES 6

PREPARACIÓN 9

ÁREA DE JUEGO 9

ELEGIR UN ESCENARIO 10

VARIANTES: PARTIDA RÁPIDA 10

VARIANTES: PARTIDA MÁS FÁCIL 10

ELEGIR UN EXPLORADOR 10

PREPARAR LOS OBJETOS 10

PREPARAR LOS MONSTRUOS 10

PREPARAR LA PILA DE LOSETAS DE MAPA Y LA LOSETA DE MAPA INICIAL 10

COMENZAR EL PRIMER CAPÍTULO 10

DESARROLLO 11

FASE DE EXPLORACIÓN 11

FASE DE GENERACIÓN 11

FASE DE HORROR 11

FASE DE MONSTRUOS 11

La fila de Monstruos 11

EFEECTO: GENERAR MONSTRUOS 11

EFEECTO: INCREMENTAR LA AMENAZA DE MONSTRUOS 11

UNIDADES 12

ATRIBUTOS 12

Armadura 12

Voluntad 12

Esencia 12

Salud 12

Vigor 12

CONCEPTO: EXPLORADORES COLABORADORES 12

EXPLORADORES 13

Fichas de Explorador 13

Muerte de un Explorador 13

MONSTRUOS 13

Muerte de un Monstruo 13

Desterrar un Monstruo 13

EFECTOS DE UNIDADES 14

Ataques 14

Etéreo 14

Intercambiar posiciones 14

Manipular a un Monstruo 14

Asesinar 14

Teletransportarse 15

Empujar y Atraer 15

LOSETAS DE MAPA 16

MOVER 16

Efectos de «mover a través de» 16

EXPLORAR LOSETAS 16

Desplazar el Mapa 16

SALIR DEL MAPA 17

ELEMENTOS DEL MAPA 17

Pared 17

Puerta 17

EFEECTO: ABRIR/CERRAR PUERTAS 17

Casilla transitable 17

Casilla de Trampa 17

Escombros 17

Foso 17

Barril Explosivo 17

Casilla de Generación 17

EFEECTO: SELLAR UNA CASILLA DE GENERACIÓN 17

CASILLAS DE ACCIÓN 18

Palanca de Trampa 18

EFEECTO: ACTIVAR TRAMPAS 18

Estación de Recarga 18

EFEECTO: RECARGAR 18

Taller 18

Cofre 18

Casilla de Evento 18

Casilla de Capítulo 18

EFEECTO: ILUMINAR EL CAPÍTULO 18

DESTRUIR CASILLAS DE MAPA 18

RESTAURAR CASILLAS DEL MAPA 18

TRATAR CASILLAS DEL MAPA COMO 18

OBJETOS 19

TIPOS DE OBJETOS 19

Atuendos 19

Armas 19

Artefactos 19

Consumibles 19

Reforzar Armas o Atuendos 19

EFECTOS DE LOS OBJETOS 19

Equiparse con Objetos principales 19

Mejorar Objetos 19

Reforzar Objetos 19

Desequiparse de Objetos 20

Descubrir un Objeto 20

Barajar mazos de Objetos 20

Trabajar en el Taller 20

Intercambio con otro Explorador 20

Abrir el Inventario 20

CAPÍTULO	21
CAPÍTULOS DE BLOQUEO	21
EFFECTOS DE CAPÍTULO	21
Colocar una loseta de Entrada	21
Colocar una loseta de Salida	21
Añadir Objetos de un nivel	21
Iniciar una nueva ronda	21
Iniciar el desafío final	21
Victoria	21
VARIANTE:	
MODO CAMPAÑA	21
EVENTOS	22
EVENTOS DE EXPLORADOR	22
Eventos vinculables	22
EVENTOS DE HORROR	22
EFFECTOS DE LOS EVENTOS	22
Invocar un Evento de Explorador	22
Invocar un Evento de Horror	22
Reinvocar el Evento de Explorador	22
Reinvocar el Evento de Horror	22
Barajar un mazo de Eventos	22
HABILIDADES	23
TIPOS DE HABILIDADES	23
Habilidades de activación	23
Habilidades pasivas	23
Habilidades de entrada en juego	23
CONCEPTO:	
USAR HABILIDADES FUERA DE TU TURNO	23
ELEGIR UN OBJETIVO	24
Línea de visión	24
Adyacente	24
Obstáculos	24
Más cercano/a	24

Alcance de loseta de Mapa	24
Objetivos cuerpo a cuerpo	25
Objetivos a distancia	25
2 objetivos	25
Múltiples objetivos	25
EFFECTOS	26
EFFECTOS CONDICIONALES	26
Condición contabilizada	26
EFFECTOS PERSISTENTES	26
Usar fichas de Explorador	26
Usar fichas de Horror	27
MÚLTIPLES EFFECTOS	27
TIRADA DE EFFECTO	27
EFFECTOS COMUNES	27
Destruir	27
Coger	27

COMPORTAMIENTO DE LOS MONSTRUOS	28
MONSTRUOS PENSANTES	28
MONSTRUOS SALVAJES	28
Usar habilidades de activación	28
Movimiento de los Monstruos	28
El Explorador más cercano	28



RONDA DE JUEGO (3)

FASE DE EXPLORACIÓN

FASE DE GENERACIÓN

FASE DE HORROR

FASE DE MONSTRUOS

ATRIBUTOS (12)

 ARMADURA

 VOLUNTAD

 ESENCIA

 SALUD

 VIGOR

OBJETOS (19)

 ATUENDOS

 ARMAS

 ARTEFACTOS

 CONSUMIBLES

 REFUERZO DE ARMAS/ATUENDOS

PREPARACIÓN (10)

ELEGIR UN ESCENARIO

ELEGIR UN EXPLORADOR

PREPARAR LOS MAZOS DE OBJETOS

PREPARAR LOS MONSTRUOS

PREPARAR LA PILA DE LOSETAS DE MAPA Y LA LOSETA DE MAPA INICIAL

COMENZAR EL PRIMER CAPÍTULO

ICONOS DE HABILIDAD

 EFECTO PERSISTENTE (26)

 OBJETIVO CUERPO A CUERPO (25)

 OBJETIVO A DISTANCIA (25)

 TIRADA DE EFECTO (27)

 CONDICIÓN CONTABILIZADA (26)

 DESEQUIPARSE DE (20)

 DESTRUIR (27)

 ATAQUE FUERTE (14)

 ATAQUE DÉBIL (14)

TIPOS DE HABILIDADES

COSTE EFECTO(S) HABILIDAD DE ACTIVACIÓN (23)

EFECTO(S) HABILIDAD PASIVA (23)

 EFECTO(S) HABILIDAD DE ENTRADA EN JUEGO (23)

EFECTOS

Abrir/Cerrar Puertas (17)
Abrir el Inventario (20)
Activar Trampas (18)
Añadir Objetos de un nivel (21)
Asesinar (14)
Ataques (14)
Barajar un mazo de Eventos (22)
Barajar mazos de Objetos (20)
Coger (27)
Colocar losetas de Entrada/Salida (21)
Descubrir un Objeto (20)
Desequiparse de Objetos (20)
Desterrar un Monstruo (13)
Destruir (27)
Empujar y Atraer (15)
Equiparse con Objetos principales (19)
Etéreo (14)
Explorar losetas de Mapa (16)
Generar Monstruos (11)
Iluminar el Capítulo (18)
Incrementar la Amenaza de Monstruos (11)

Iniciar el desafío final (21)
Iniciar una nueva ronda (21)
Intercambio con otro Explorador (20)
Intercambiar posiciones (14)
Invocar un Evento de Explorador (22)
Invocar un Evento de Horror (22)
Manipular a un Monstruo (14)
Mejorar Objetos (19)
Mover / Mover a través de (16)
Recargar (18)
Reforzar Objetos (19)
Reinvocar el Evento de Explorador (22)
Reinvocar el Evento de Horror (22)
Restablecer Generación/Horror (11)
Restaurar casillas del Mapa (18)
Salir del Mapa (17)
Sellar casilla de Generación (17)
Teletransportarse (15)
Trabajar en el Taller (20)
Tratar casillas del Mapa como... (18)
Victoria (21)

ELEMENTOS DEL MAPA (17-18)



COFRE



CASILLA DE EVENTO



ESTACIÓN DE RECARGA

Casillas de acción



CASILLA TRANSITABLE



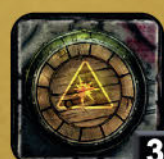
FOSO



ESCOMBROS



CASILLA DE GENERACIÓN



BARRIL EXPLOSIVO



CASILLA DE TRAMPA



PALANCA DE TRAMPA



CASILLA DE CAPÍTULO



TALLER