

LAS MANSIONES DE LA LOCURA

LIBRI
Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

Resumen del juego

Las Mansiones de la Locura es un juego de tablero para grupos de 2 a 5 jugadores; uno de ellos asume el papel del Guardián, y los demás juegan como investigadores. El objetivo de los investigadores es explorar un lugar para desentrañar un misterio. Los investigadores ganan o pierden en equipo, y deberán utilizar sus cerebros y sus músculos para encontrar artefactos, armas y pistas que les permitan frustrar el diabólico plan del Guardián.

El objetivo del Guardián es culminar su plan maléfico, que puede consistir en cualquier cosa desde volver locos a los investigadores hasta provocar el fin del mundo. Sus armas son el miedo, la paranoia y alguna que otra horda de monstruos.

Cada partida plantea una historia envolvente con múltiples y emocionantes desenlaces que dependerán de las decisiones que tomen los jugadores.

Objetivo del juego

Antes de cada partida, los jugadores eligen una de las historias diseñadas que se recogen en la Guía de los Investigadores (al final de este manual de reglas) y en la Guía del Guardián. Durante la preparación de la partida, el Guardián recibe una carta de Objetivo que describe el modo en que puede hacerse con la victoria. Esta condición de victoria puede variar, desde la invocación de una espantosa criatura hasta la captura o aniquilación de todos los investigadores.

Cada carta de Objetivo expone también lo que deben hacer los investigadores para frustrar los planes del Guardián y salir airoso de su aventura. Sin embargo, como esta carta se mantiene oculta al principio de la partida, lo primero que han de hacer los investigadores es encontrar las cartas de Pista que se escondieron durante la preparación de la partida. Cuando los investigadores descubren la última carta de Pista, se muestra la carta de Objetivo y se revelan las condiciones de victoria de los jugadores. Gana la partida el bando que consiga primero su objetivo.

Cada historia tiene 3 cartas de Objetivo distintas. ¡Aunque los investigadores repitan una misma historia, sus objetivos pueden ser completamente distintos!

Componentes

- Este libro de reglas (que incluye la Guía de los Investigadores)
- 1 Guía del Guardián
- 8 miniaturas de investigadores
- 24 miniaturas de monstruos:
 - 2 Chthonians
 - 2 Líderes de secta
 - 6 Sectarios
 - 2 Perros de Tíndalos
 - 2 Maníacos
 - 2 Mi-go
 - 2 Shoggoths
 - 2 Brujas
 - 4 Zombis
- 1 dado de diez caras
- 224 cartas pequeñas:
 - 83 cartas de Exploración
 - 20 cartas de Hechizo
 - 14 cartas de Objeto inicial

- 32 cartas de Perfil de investigador
- 12 cartas de Cerradura
- 7 cartas de Obstáculo
- 35 cartas de Mitos
- 21 cartas de Trauma
- 126 cartas grandes:
 - 65 cartas de Combate
 - 8 cartas de Investigador
 - 25 cartas de Evento
 - 13 cartas de Acción del Guardián
 - 15 cartas de Objetivo
- 9 láminas de cartón troquelado, que contienen:
 - 15 piezas de mapa (1 grande, 7 medianas y 7 pequeñas)
 - 72 fichas de Daño
 - 24 fichas de Horror
 - 24 indicadores de Monstruo
 - 18 indicadores de Accesorio de habitación
 - 4 fichas de Muestra
 - 12 indicadores de Puerta bloqueada
 - 24 fichas de Habilidad
 - 24 fichas de Efecto
 - 13 indicadores de Trama
 - 12 fichas de Amenaza
 - 6 fichas de Tiempo
 - 3 piezas iniciales para rompecabezas de Combinación
 - 15 piezas para rompecabezas de Combinación
 - 23 piezas para rompecabezas de Runa
 - 3 piezas iniciales para rompecabezas de Circuito eléctrico
 - 15 piezas para rompecabezas de Circuito eléctrico



Descripción de los componentes

A continuación se describen con detalle los diversos componentes del juego.

Guía del Guardián

Este manual contiene la información necesaria para que el Guardián prepare las cinco historias de la caja básica, incluidas las pistas, acciones, monstruos y objetivos que se deben utilizar en cada partida.

Miniaturas de investigadores

Cada una de estas miniaturas se corresponde con uno de los personajes que pueden controlar los jugadores. Deben ponerse sobre las piezas de mapa que conforman el tablero de juego para señalar el espacio ocupado por el personaje.

Miniaturas de monstruos

Estas miniaturas representan a las criaturas de pesadilla que el Guardián puede desplegar sobre el tablero durante la partida. Cada miniatura tiene su correspondiente indicador de Monstruo, que debe introducirse en su peana antes de empezar la partida (ver diagrama de la página 5). Las miniaturas de los monstruos se colocan sobre las piezas de mapa que conforman el tablero de juego para señalar el espacio que ocupan.

Cartas de Exploración

Estas cartas representan las armas, tomos, pistas y demás elementos que pueden encontrarse cuando se registra una habitación. Algunas cartas indican que la habitación está vacía, y no tienen otra función que desperdiciar el tiempo de los investigadores.

Cartas de Hechizo

Estas cartas representan las capacidades mágicas que los investigadores pueden aprender a utilizar para combatir a los monstruos o recuperar su salud y su cordura.

Cartas de Objeto inicial

Estas cartas representan los artículos con los que empieza la partida un investigador. Pueden tratarse de objetos o aliados cuya ayuda resulte indispensable.

Cartas de Perfil

Al comienzo de la partida, cada jugador debe elegir dos de las cuatro cartas de Perfil exclusivas de su investigador. Estas cartas determinan su equipo inicial, los valores de sus atributos y las capacidades especiales que pueden usar una vez en cada partida.

Cartas de Cerradura y de Obstáculo

Las cartas de Cerradura representan cerraduras físicas o cualquier otra barrera que impide a los investigadores *entrar* en una habitación si no cumplen ciertos requisitos. Por otro lado, las cartas de Obstáculo representan los peligros o distracciones que hay en una habitación, y que impiden a los investigadores *explorar* dicha habitación a menos que cumplan ciertos requisitos.

Cartas de Mitos

Estas cartas constituyen eventos sobrenaturales o inesperados que el Guardián puede utilizar contra los investigadores durante sus turnos.

Cartas de Trauma

Estas cartas representan las heridas y trastornos mentales que el Guardián puede infligir a los investigadores.

Cartas de Combate

Estas cartas se utilizan para determinar el resultado de un combate, tanto si atacan los investigadores como si estos son atacados por monstruos. Existen tres tipos de cartas de Combate, uno por cada clase de monstruo: Humanoides, Bestiales y Arcanos. Todos los monstruos se engloban en una de estas categorías según su apariencia física y sus capacidades. En cada carta se indica el resultado mecánico del combate junto a un texto de ambientación en el que se describen las consecuencias de forma narrativa.

Cartas de Investigador

Cada investigador posee su propia carta de personaje en la que se muestra su Vida, su Cordura y los puntos de Habilidad con los que empieza. Estas cartas sirven para identificar al investigador que controla cada jugador, y en el reverso se incluye también un breve texto de trasfondo.

Cartas de Evento

Cada historia tiene asociado un mazo exclusivo de 5 cartas de Evento. Estas cartas representan los sucesos que tienen lugar a medida que se desarrolla la historia, sin tener en cuenta las acciones que hayan realizado los investigadores o el Guardián. Cada carta de Evento se roba al cabo de un número determinado de turnos, y puede contener un máximo de tres acciones que deberán aplicarse durante el turno del Guardián.



Cartas de Acción del Guardián

En la Guía del Guardián se especifican las cartas de Acción que tiene a su disposición para cada historia. Estas cartas constituyen las acciones básicas que puede llevar a cabo el Guardián en su propio turno gastando fichas de Amenaza (ver página 10).

Cartas de Objetivo

Cada historia tiene 3 cartas de Objetivo exclusivas en las que se enumeran las condiciones de victoria del Guardián y de los investigadores. El Guardián recibe una de estas cartas al principio de la partida según las decisiones que haya tomado durante la preparación de la misma.

Piezas de mapa

Estas piezas de gran tamaño se utilizan para montar el tablero de juego durante la preparación de la partida. Las miniaturas de investigadores y monstruos se ponen sobre ellas para indicar en qué habitaciones se encuentran.

Fichas de Daño y de Horror

Estas fichas se colocan sobre la carta de un investigador para señalar la cantidad de Daño y de Horror que ha sufrido. Las fichas de Daño también sirven para indicar los daños que ha recibido un monstruo (en cuyo caso deben fijarse al enganche que hay en la peana de su miniatura).

Indicadores de Monstruo

En el anverso de estos indicadores figuran los valores de Percepción y de Horror de cada monstruo. El reverso contiene una descripción del ataque especial exclusivo del monstruo, su Vida y su valor de Daño. Antes de empezar la partida, todos los indicadores de Monstruo deben introducirse en sus respectivas peanas (ver diagrama de la página 5).

Indicadores de Accesorio de habitación

Estos indicadores representan muebles y demás objetos del mapa con los que pueden interactuar tanto los investigadores como los monstruos. Entre ellos hay obstrucciones, escondites, altares, cadáveres y muchos más.

Fichas de Muestra

El uso de estas fichas se explica en la carta de Acción del Guardián "Tomar muestra". Representan muestras biológicas que pueden ser utilizadas como ingredientes en un ritual.

Indicadores de Puerta bloqueada

Estos indicadores representan puertas que han sido atrancadas, cegadas con ladrillos u obstruidas de algún modo que impide franquearlas. Se colocan sobre el tablero de juego durante la preparación de la partida (siguiendo las instrucciones de la historia en cuestión). Ni monstruos ni investigadores pueden pasar *jamás* a través de una puerta señalada con un indicador de Puerta bloqueada.

Fichas de Habilidad

Cada investigador empieza la partida con una cantidad determinada de puntos de Habilidad, que se representan mediante estas fichas. Normalmente no se recuperan, y pueden utilizarse para alterar una tirada de atributo *antes* de lanzar los dados.

Fichas de Efecto

Estas fichas sirven para indicar que una habitación, investigador o monstruo se encuentra bajo los efectos de un estado especial. Las hay de tres tipos: Aturdimiento, Fuego y Oscuridad.

Indicadores de Trama

Estos indicadores se usan para dejar constancia de las respuestas del Guardián a una serie de preguntas que se le formulan durante la preparación de la partida. Por una cara tienen un número que se corresponde con la pregunta, y por la otra una letra que señala su respuesta. El Guardián debe poner estos indicadores boca abajo frente a él para acordarse de sus respuestas y consultarlas durante el transcurso de la partida.

Fichas de Amenaza

Estas fichas representan el poder en auge del Guardián. Puede gastarlas para realizar acciones y para jugar cartas de Mitos.

Fichas de Tiempo

Estas fichas sirven para llevar la cuenta del tiempo que queda hasta que se deba resolver la próxima carta de Evento. El Guardián debe poner una de estas fichas sobre el mazo de Eventos durante cada paso de Evento.

Piezas para rompecabezas

De vez en cuando los investigadores se toparán con cartas de Obstáculo o de Cerradura que les plantean rompecabezas específicos, los cuales deberán resolver si quieren avanzar. Existen tres tipos distintos de rompecabezas, y todos se completan utilizando un número aleatorio de piezas (ver páginas 17–20).

Dado de diez caras

Este dado se usa ante todo para las tiradas de atributo. El resultado de la tirada determina si el investigador ha tenido éxito o ha fracasado en una tarea (ver "Tiradas de atributo" en la página 13).



Montaje de las miniaturas de monstruos

Las miniaturas de monstruos incluidas en este juego no vienen montadas (así no sufren daños durante el transporte).

Para montarlas hay que encajar el pivote de cada miniatura en su correspondiente peana (ver imagen de abajo). Si quieres dejarlas montadas de forma permanente, añade un poco de pegamento al pivote antes de encajarlo (pero hazlo antes de introducir el indicador de Monstruo en la peana).

Los dos Shoggoths van sobre las peanas de mayor tamaño, los dos Chthonians hay que montarlos sobre las peanas de tamaño medio, y todas las demás miniaturas utilizan las peanas pequeñas.



Cuando hayas encajado todas las miniaturas en sus peanas, introduce los indicadores de Monstruo en las peanas de sus respectivas miniaturas. El diseño de estas peanas te permitirá ver en todo momento la información más importante de los indicadores sin necesidad de sacarlos.



Preparación de la partida

Las partidas de *Las Mansiones de la Locura* no se preparan como las de otros juegos. Aunque todos los jugadores contribuyen a la preparación general, tanto el Guardián como los investigadores deben encargarse de diferentes aspectos de la misma. Cada historia tiene sus propias instrucciones de preparación para los investigadores; todas ellas se recogen en la Guía de los Investigadores, al final de este manual de reglas. Las instrucciones del Guardián se describen por separado en la Guía del Guardián, y los investigadores no pueden leerlas bajo ningún concepto.

Preparación general

Antes de empezar la partida, los jugadores deben completar los siguientes pasos en el orden indicado:

1. **Elegir una historia:** La caja básica de *Las Mansiones de la Locura* contiene cinco historias únicas, cada una de las cuales puede jugarse con muchas combinaciones distintas de cartas y posee tres finales diferentes.

Antes de empezar, los jugadores deben decidir cuál de las cinco historias quieren protagonizar. Más adelante deberán consultar las secciones correspondientes a la historia elegida tanto en la Guía de los Investigadores (al final de este manual) como en la Guía del Guardián. Si los jugadores no consiguen ponerse de acuerdo, tendrán que elegir una historia al azar (tirando el dado, por ejemplo).

2. **Elegir bandos:** Seguidamente los jugadores habrán de decidir cuál de ellos va a jugar como Guardián (el antagonista de la historia); se recomienda que sea el jugador con más experiencia.

Todos los demás jugadores asumirán el papel de investigadores. Si los jugadores no consiguen ponerse de acuerdo, tendrán que dejar esta decisión en manos del azar (tirando el dado, por ejemplo).

3. **Preparar los monstruos:** Todas las miniaturas de los monstruos deben tener dentro de sus peanas los correspondientes indicadores de Monstruo (ver diagrama de la izquierda). Cuando estén listas, las miniaturas de los monstruos se dejan sobre la mesa al alcance del Guardián.

4. **Preparar las fichas y los indicadores:** Los demás indicadores y fichas deben separarse, agruparse en montones del mismo tipo y ponerse al alcance de todos los jugadores. Las piezas de rompecabezas se colocan boca abajo formando cinco montones separados en función de las ilustraciones del dorso.

5. **Los investigadores cogen las cartas iniciales:** Los investigadores cogen todas las cartas de Perfil, Objeto inicial e Investigador. Las necesitarán para sus preparativos.

6. **El Guardián coge las cartas iniciales:** El Guardián coge todas las cartas de Mitos, Exploración, Cerradura, Obstáculo, Objetivo y Acción. Las necesitará para sus preparativos.

7. **Construir el mazo de Eventos:** El Guardián coge las 5 cartas de Evento pertenecientes a la historia que han escogido los investigadores y las ordena para formar el mazo de Eventos, poniendo la de fase V en la parte inferior y siguiendo hasta dejar la de fase I en la parte superior del mazo. Ninguno de los jugadores puede mirar el anverso de estas cartas durante la creación del mazo.

8. **Formar los mazos de robo:** Todas las demás cartas se separan según el tipo (indicado por la ilustración del dorso). Los tres mazos de Combate y el mazo de Trauma se dejan al alcance del Guardián. Los cuatro mazos de Hechizos deben quedar al alcance de los investigadores.

Una vez completados todos estos pasos, los investigadores deben proceder a la sección titulada "Preparativos de los investigadores" (justo a continuación y también en la página II de la Guía de los Investigadores, al final de este manual), y al mismo tiempo el Guardián ha de seguir las instrucciones descritas en la sección "Preparativos del Guardián" (ver más adelante, también las páginas 2-3 de la Guía del Guardián).

Preparativos de los investigadores

Cuando se haya completado la preparación general, los investigadores han de seguir las instrucciones correspondientes de la Guía de los Investigadores (al final de este manual).

Estas instrucciones consisten en varios pasos durante los cuales se prepara el tablero de juego, se lee en voz alta la introducción de la historia y se escogen investigadores. Cuando un jugador ha elegido al investigador que controlará durante la partida, recibe sus correspondientes cartas de Investigador, cartas de Perfil y tantas fichas de Habilidad como se indique en ellas.

Durante los preparativos de los investigadores, cada jugador elige dos de las cartas de Perfil asociadas a su investigador para representar las capacidades de las que dispondrá durante el transcurso de la partida. Luego recibe la carta de Objeto inicial o Hechizo indicado en sus cartas de Perfil y devuelve a la caja todas las demás cartas de Perfil del investigador.

Por último, cada jugador pone la miniatura de su investigador en la casilla señalada como *Inicio* en la sección “Colocación del tablero” de la historia elegida.

Preparativos del Guardián

Cuando se haya completado la preparación general, el Guardián ha de seguir las instrucciones correspondientes a su papel en la historia escogida (enumeradas en la Guía del Guardián).

Estas instrucciones consisten en varios pasos durante los cuales deberá escoger su objetivo, preparar sus mazos de Acciones y de Mitos, y distribuir por el tablero varias cartas de Exploración, Obstáculo y Cerradura.

Tanto los preparativos del Guardián como los que deben completar los investigadores deben llevarse a cabo de forma simultánea. Ningún jugador puede basar una decisión en las acciones o decisiones del bando contrario. Si esto supone un problema, los investigadores pueden completar sus preparativos en secreto, sin que el Guardián los vea, después de montar el tablero de juego.

Mecánica de juego

Una partida de *Las Mansiones de la Locura* transcurre a lo largo de una serie de rondas de juego. Empezando por los investigadores, cada jugador dispone de un turno para actuar en cada ronda.

Un investigador debe completar su turno y darlo por finalizado antes de pasar al turno del siguiente jugador. Los investigadores deben acordar el orden en que desean actuar en cada ronda. Si no consiguen ponerse de acuerdo jugarán en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador que esté a la izquierda del Guardián.

Resumen del turno del investigador

En su turno, un investigador dispone de 2 pasos de movimiento y 1 paso de acción. Puede resolver estos pasos en el orden que prefiera, y no tiene por qué resolver los tres. Por ejemplo, un investigador podría moverse un espacio, realizar su acción y luego moverse otro espacio.

- **Paso de movimiento:** El jugador puede mover la miniatura de su investigador a un espacio adyacente. Puede hacer esto un máximo de dos veces durante cada uno de sus turnos.
- **Paso de acción:** El jugador puede realizar una acción, que puede ser una de las siguientes:
 - Correr: Mover la miniatura del investigador a un espacio adyacente.
 - Usar una carta: Utilizar una capacidad de “Acción” de una carta que controle.
 - Soltar un objeto: Dejar cartas de Exploración u Objeto inicial en su habitación.

- Atacar a un monstruo: Atacar a un monstruo de su elección que esté en su mismo espacio.
- Explorar: Revelar las cartas de Obstáculo y de Exploración que haya en su habitación.

Si el jugador ha resuelto un máximo de dos pasos de movimiento y uno de acción, otro investigador podrá empezar su turno. Cuando todos los investigadores hayan completado sus respectivos turnos en la ronda, la partida continúa con el turno del Guardián (ver a continuación).

Resumen del turno del Guardián

Durante el turno del Guardián, hay que completar los siguientes pasos en el orden establecido:

1. **Intercambio de equipo:** Los investigadores que estén en el mismo espacio pueden intercambiar cartas de Exploración y de Objeto inicial (ver “Intercambio de equipo” en la página 10). A continuación, todos los investigadores que estén aturdidos podrán descartarse de 1 ficha de Efecto de Aturdimiento (ver “Efectos” en la página 15).
2. **Aumento de la amenaza:** El Guardián recibe tantas fichas de Amenaza como el número de jugadores que estén participando en la partida como investigadores. Estas fichas se añaden a las que lleve acumuladas (sin gastar) de turnos anteriores.
3. **Acción del Guardián:** El Guardián gasta (descarta) fichas de Amenaza para realizar acciones descritas en sus cartas de Acción.
4. **Ataques de monstruos:** El Guardián *puede* (si lo desea) efectuar un ataque con cada monstruo que se encuentre en el mismo espacio que un investigador.
5. **Evento:** El Guardián pone 1 ficha de Tiempo sobre el mazo de Eventos. Si con esto se acumulan sobre el mazo tantas fichas como el número que figure impreso en el dorso de la primera carta de Evento, se quitan todas las fichas del mazo y se resuelve esa carta.

Una vez finalizado el turno del Guardián, comienza una nueva ronda y los investigadores pueden volver a jugar un turno cada uno. Este proceso se repite hasta que uno de los bandos gane la partida (cumpliendo los requisitos señalados en la correspondiente carta de Objetivo) o hasta que se resuelva la última carta del mazo de Eventos.

Cómo ganar la partida

Al empezar la partida, el Guardián recibe una de las 3 cartas de Objetivo de la historia seleccionada. En esta carta se describe con detalle lo que debe hacer para ganar, así como el modo en que los investigadores pueden impedirlo. Es muy importante que mantenga esta carta *en secreto* para que no la vean los investigadores, a menos que otra carta o regla especial indique lo contrario. Además de completando su objetivo en la historia, el Guardián gana la partida si consigue eliminar a todos los investigadores.

El objetivo de los investigadores consiste en encontrar todas las cartas de Exploración de Pista, ocultas y diseminadas por todo el tablero de juego. Para ello, los investigadores deberán *escuchar atentamente* la introducción de la historia al principio de la partida y examinar con sumo cuidado todas las cartas que descubran. Tanto la narración de la historia como las pistas desveladas apuntarán al próximo lugar que han de explorar para hallar la siguiente. Cuando los investigadores hayan encontrado la última Pista (designada siempre “Pista 1”), el Guardián deberá mostrar su carta de Objetivo, planteando con ello una última tarea a los investigadores para que puedan hacerse con la victoria.

Si tanto los investigadores como el Guardián fracasan en su intento por completar sus respectivos objetivos antes de que se resuelva la última carta de Evento, *todos los jugadores pierden la partida* (¡investigadores y Guardián por igual!).



Diagrama de preparación de la partida



1. Fichas de Muestra
2. Carta de Objetivo
3. Cartas de Acción del Guardián
4. Indicadores de Trama
5. Cartas de Mitos
6. Cartas de Trauma
7. Mazos de Combate
8. Fichas de Amenaza
9. Mazos de Hechizos
10. Fichas de Tiempo
11. Mazo de Eventos
12. Tablero de juego
13. Indicadores de Accesorio de habitación

14. Indicadores de Puerta bloqueada
15. Fichas de Efecto
16. Fichas de Daño
17. Fichas de Habilidad
18. Fichas de Horror
19. Miniaturas de investigadores
20. Cartas de Investigador
21. Cartas de Hechizo y de Objeto inicial
22. Puntos de Habilidad iniciales
23. Cartas de Perfil de investigador
24. Piezas de rompecabezas
25. Piezas iniciales de los rompecabezas

Contenido de una pieza de mapa



1. **Pieza:** Pieza única de cartón, que suele contener de una a tres habitaciones.
2. **Habitación:** Zona de la pieza de tablero que tiene *nombre* y que está separada de otras habitaciones mediante paredes sólidas de color marrón, puertas o el borde mismo de la pieza. Todas las cartas de Cerradura, Obstáculo y Exploración que hay en una habitación se colocan junto a su nombre.
3. **Espacio:** La división de menor tamaño de una habitación, separada de otros espacios mediante líneas blancas, sólidas paredes marrones o puertas.
4. **Puerta:** Abertura rectangular en una pared, a través de la cual pueden moverse con libertad tanto los investigadores como los monstruos.

Turno del investigador

En el turno de un investigador, el jugador que lo controla puede moverlo dos veces y realizar una acción. Estos pasos pueden sucederse en cualquier orden; por ejemplo, está permitido moverse una vez, llevar a cabo una acción y luego volver a moverse.

En esta sección se explican de forma detallada los pasos de movimiento y de acción de los investigadores.

Paso de movimiento

Durante un paso de movimiento, el jugador puede mover la miniatura de su investigador a un *espacio adyacente*. Dado que un investigador puede efectuar dos pasos de movimiento durante su turno, el jugador puede desplazarlo un máximo de dos espacios y luego realizar una acción (que bien podría ser moverse a un tercer espacio adyacente).

Dos espacios se consideran **ADYACENTES** si están separados por una puerta o por una línea blanca. Si los separa una pared marrón en la que no hay ninguna puerta (o si ésta se halla bloqueada), los espacios *no* se consideran adyacentes.

Los investigadores *sí pueden* moverse entre dos espacios diagonalmente adyacentes. Debido a las imperfecciones inherentes al proceso de troquelado, si hay dos espacios pertenecientes a dos piezas de tablero distintas que parezcan estar diagonalmente adyacentes, entonces se consideran adyacentes. Los espacios separados por líneas blancas distanciadas entre sí por al menos tres milímetros no son adyacentes; esto se ve claramente sobre el tablero de juego.

Para pasar a través de una puerta no es necesario realizar una acción ni recurrir a ningún tipo de movimiento especial, a menos que dicha puerta esté provista de una Cerradura (ver más abajo).

Bajo ninguna circunstancia se podrá pasar a través de puertas que estén marcadas con indicadores de Puerta bloqueada (colocados normalmente durante la preparación de la partida).

Nota: En lo referente al movimiento, los investigadores pueden pasar sin problema de un espacio de la escalera del Vestíbulo a otro adyacente de la planta baja de la misma habitación (como si trepasen por la balaustrada y el pasamanos). El dibujo de esta pieza de tablero no afecta a las reglas de movimiento dentro de la habitación.

Cartas de Cerradura

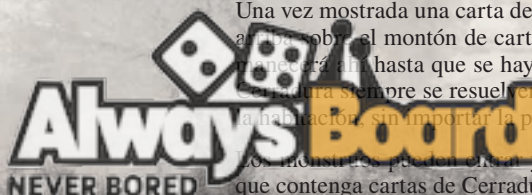
Durante la preparación de la partida, el Guardián debe poner cartas de Cerradura en algunas habitaciones (según se indique en la Guía del Guardián). Las habitaciones cerradas pueden identificarse de un vistazo porque siempre tienen una carta de Cerradura *encima* de las cartas de Exploración y de Obstáculo que contienen.

A diferencia del resto de cartas de la habitación, las Cerraduras se ponen al descubierto en cuanto un investigador *intenta entrar* en ella. Antes de que el jugador traslade físicamente la miniatura de su investigador al interior de la habitación, el Guardián ha de poner boca arriba la carta de Cerradura y leerla en voz alta a los demás jugadores.

Las cartas de Cerradura suelen obligar al investigador a descartarse de una carta de Exploración concreta, o le plantean un rompecabezas que deberá resolver para poder entrar en la habitación. Si el jugador no puede descartarse de la carta apropiada o no logra resolver el rompecabezas, no podrá entrar en la habitación en este turno (y habrá desperdiciado este paso de movimiento). Si un investigador en movimiento se topa con una regla especial que dice “Esta puerta está cerrada”, su miniatura debe permanecer donde está y *no podrá moverse con este paso de movimiento*.

Una vez mostrada una carta de Cerradura o de Obstáculo, se coloca boca arriba sobre el montón de cartas de Exploración de la habitación, y permanecerá allí hasta que se hayan cumplido sus requisitos. Las cartas de Cerradura siempre se resuelven cuando un investigador intenta entrar en la habitación, sin importar la puerta por la que pase.

Los monstruos pueden entrar y salir libremente de cualquier habitación que contenga cartas de Cerradura.



En el recuadro “Ejemplo del turno de un investigador” de la página 10 se muestra cómo se resuelve una carta de Cerradura.

Paso de acción

En su turno, un investigador puede efectuar una única acción. Como sólo dispone de un paso de acción, su decisión será a menudo la más importante de todas las que deba realizar en su turno. En esta sección se explican todas las acciones disponibles para los investigadores.

Correr

A veces un investigador querrá moverse más deprisa por el tablero de juego. En estos casos, el investigador puede emplear su acción para moverse a un espacio adyacente.

Este movimiento especial está sujeto a todas las reglas normales de movimiento, incluidas las de espacios adyacentes y la realización de tiradas de evasión (ver página 14).

Usar una carta

Durante el transcurso de la partida los jugadores adquirirán cartas que pondrán a su disposición más tipos de acciones. Estas capacidades van precedidas de la palabra “**Acción:**”, y para utilizarlas el jugador debe emplear su paso de acción al completo. El efecto concreto de cada acción viene descrito en su correspondiente carta.

Soltar un objeto

Puede darse el caso de que un investigador quiera soltar cartas de Objeto inicial o de Exploración en la habitación en la que se encuentra. Al realizar esta acción, el jugador coge cualquier cantidad de sus cartas de Objeto inicial y Exploración que desee y las coloca boca arriba (en cualquier orden) sobre las cartas de Obstáculo y Exploración que haya en la habitación.

Si otro jugador explora esta misma habitación más adelante, podrá recoger todas las cartas que soltara el primero (siguiendo las reglas habituales para la exploración de habitaciones).

Atacar a un monstruo

Ésta es una de las acciones más comunes de los investigadores. El jugador elige una de sus armas o cartas de Hechizo y declara como objetivo a un monstruo (siguiendo las instrucciones de la carta escogida). Opcionalmente, un investigador puede atacar con las manos desnudas a un monstruo que se encuentre en el mismo espacio que él.

Si se ataca a un monstruo con un Hechizo, el jugador atacante debe seguir las reglas descritas en la sección “Lanzamiento de Hechizos” (página 16). Si el investigador no va a atacar con un Hechizo, el Guardián ha de determinar de qué clase es el monstruo atacado, basándose en el color de su indicador (los monstruos se dividen en clases para diferenciar su aspecto físico y sus capacidades). A continuación, el Guardián roba y resuelve la primera carta del mazo de Combate correspondiente a la clase del monstruo. Las reglas del combate se explican con detalle en las páginas 21–23.

Atacar a un monstruo es la única acción que puede llevar a cabo un investigador si hay un monstruo en el mismo espacio que él (a no ser que decida evitarlo; ver “Tiradas de evasión” en la página 14).

Explorar

La acción que con más frecuencia utilizarán los investigadores en sus turnos es la de explorar una habitación.

Durante la preparación de la partida, el Guardián debe poner cartas de Exploración boca abajo en todas las habitaciones del tablero de juego. Los investigadores pueden poner al descubierto estas cartas explorando la habitación.

Importante: Un investigador puede explorar una habitación desde cualquier espacio de la misma. No es necesario que esté en el espacio donde se encuentran el nombre y las cartas de Exploración.

Cuando un investigador efectúa una acción de exploración, el Guardián le da la vuelta a todas las cartas de la habitación *de una en una*, empezando por la que esté arriba y siguiendo hacia abajo. Debe leer en voz alta cada una de las cartas y luego entregársela al jugador que esté explorando la habitación. Este jugador *debe* coger todas estas cartas y ponerlas boca arriba junto a su carta de Investigador (para indicar que las lleva su personaje). La única excepción a esta regla se da con las cartas que contienen la expresión “No encuentras nada de interés” (que se descartan tras ser reveladas).

No existe límite al número de cartas de Exploración que puede tener un investigador.

Tipos de cartas de Exploración

Cada carta de Exploración tiene impreso un tipo justo debajo de la ilustración (a excepción de las Pistas). Este tipo determina el modo en que otras cartas pueden interactuar con ésta (tal y como se explica a continuación). Algunas cartas poseen múltiples tipos, en cuyo caso se les aplican las reglas de todos los tipos que la identifiquen.

Es importante señalar que los investigadores sólo pueden utilizar las capacidades de las cartas de Exploración que lleven encima. Si se ven obligados a soltarla en su misma habitación, no podrán utilizar sus capacidades ni aplicar sus efectos.

Pistas: Éstas son las cartas que tienen que encontrar los investigadores. No tienen ninguna ilustración, y están marcadas claramente con un número y una letra de gran tamaño en la esquina superior izquierda. El número representa el nivel de la Pista (la 1 es siempre la última que se descubre), y la letra sólo tiene relevancia durante la preparación de la partida.

Los investigadores deben prestar especial atención a toda la información que contengan las cartas de Pista, ya que les conducirán a la próxima habitación que deben explorar.

Llaves: Estas cartas se necesitan para superar ciertas cartas de Cerradura y Obstáculo. En cada una se especifica de forma clara el nombre de la carta que se puede descartar con ella.

Equipo: Estas cartas representan objetos que pueden usarse con diversos fines. Como con todas las demás cartas, en cada una de ellas se describe con detalle el modo en que debe usarse y si es preciso emplear una acción para ello.

Artefacto: Estas cartas son similares a las de Equipo, pero representan objetos de gran poder que normalmente no se ven afectados por las cartas y capacidades del Guardián.

Arma: Estas cartas permiten a los investigadores atacar más eficazmente a los monstruos (según se indique en ellas). Salvo contadas excepciones, las hay de tres clases: “Armas a distancia”, “Armas cuerpo a cuerpo de filo” y “Armas cuerpo a cuerpo contundentes”. Para más información, consulta la sección “Combate” (páginas 21–23).

Tomo: Estas cartas representan libros que encierran un gran conocimiento. La mayoría pueden leerse realizando una acción, y al hacerlo pueden proporcionar cartas de Hechizo a los investigadores (ver página 16).

Nada de interés: Esta carta se descarta en cuanto se pone al descubierto. No tiene ningún efecto; su único propósito es hacer creer a los investigadores que puede haber algún objeto o pista importante en la habitación.

Cartas de Obstáculo

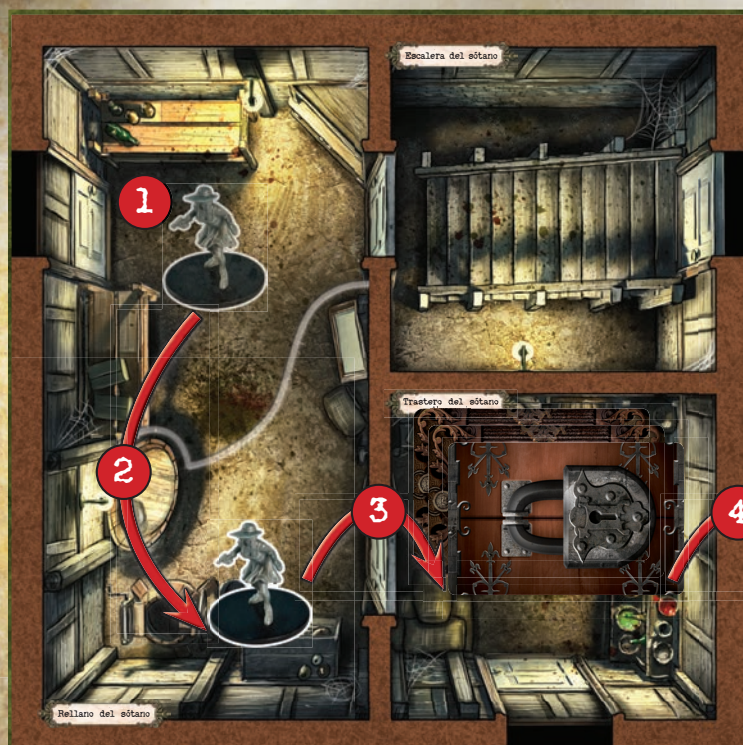
A veces un investigador puede toparse con una carta de Obstáculo al explorar una habitación. Estas cartas representan algún tipo de dificultad o complicación que impide al investigador explorar la habitación. El dorso de las cartas de Obstáculo es único, y a menudo requieren que el investigador complete alguna tarea para poder revelar las cartas que tienen debajo.

Ciertas cartas de Obstáculo exigen al investigador que resuelva un rompecabezas (ver página 17) o utilice una Llave concreta (una carta de Exploración del tipo Llave). Para poder descartar una de estas cartas de Obstáculo, el investigador debe estar en posesión de la Llave correspondiente. Por lo tanto, no se puede utilizar una Llave si es otro investigador quien la tiene.

Las cartas de Obstáculo sólo se descartan cuando se indique de manera específica.



Ejemplo del turno de un investigador



1. Jenny Barnes empieza su turno en el Rellano del sótano.
2. En su primer paso de movimiento, Jenny se traslada al otro espacio del Rellano del sótano.
3. Con su segundo paso de movimiento intenta entrar en el Trastero del sótano. Como hay una carta de Cerradura dentro, el jugador le da la vuelta antes de colocar su miniatura dentro de la habitación.
4. La carta de Cerradura le exige superar una tirada de Fuerza. Jenny supera la tirada y por fin puede entrar en la habitación (ver "Tiradas de atributo" en la página 13). Si hubiera fallado la tirada, tendría que haberse quedado en el Rellano del sótano.
5. A continuación, Jenny emplea su paso de acción para explorar la habitación. Le da la vuelta de una en una a todas las cartas de Exploración que hay en ella: se queda con la carta "Hacha" y descarta la que dice "No encuentras nada de interés".



Turno del Guardián

En el turno del Guardián, éste recibe fichas de Amenaza y las gasta para realizar acciones. Cada uno de estos turnos consta además de varios pasos de mantenimiento que se suceden cada ronda (como por ejemplo el paso de Evento). En esta sección se describen con detalle los cinco pasos del turno del Guardián.

1) Intercambio de equipo

Durante este paso, los investigadores pueden intercambiar cartas de Objeto inicial y Exploración entre sí. Los investigadores que estén en *el mismo espacio* pueden intercambiarse tantas cartas de Llave, Equipo, Arma, Artefacto, Aliado y Tomo como deseen. *Ninguno* de los demás tipos de carta podrá intercambiarse.

Aunque se pueden intercambiar cartas, en este paso *no está permitido* soltarlas voluntariamente (ver "Soltar cartas" en la página 9).

Una vez completado todos los intercambios deseados, cada investigador aturdido podrá descartar 1 de sus fichas de Aturdimiento (ver "Efectos" en la página 15).

2) Aumento de la Amenaza

Durante este paso, el Guardián recibe tantas fichas de Amenaza como el número de jugadores que empezaron la partida como investigadores. Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores el Guardián recibiría 3 fichas de Amenaza (una por cada investigador, ya que el cuarto jugador es el propio Guardián).

Estas fichas se utilizan más adelante para resolver cartas de Acción del Guardián y para jugar cartas de Mitos. Al final de su turno, el Guardián puede conservar todas las fichas de Amenaza que no haya gastado. Durante este paso el Guardián siempre recibe la asignación completa de fichas de Amenaza, independientemente de las fichas que ya tenga o del número de investigadores que haya eliminado.

3) Acción del Guardián

Tal y como se indica en la Guía del Guardián, cada historia pone a disposición del Guardián cartas de Acción específicas.

Durante este paso, el Guardián puede jugar tantas de estas cartas como desee (siempre que disponga de suficiente Amenaza). Estas acciones se resuelven de una en una gastando (descartando) el correspondiente número de fichas de Amenaza (el valor impreso en la esquina superior izquierda de estas cartas).





Contenido de una carta de Acción del Guardián

1. **Coste en Amenaza:** La cantidad de fichas de Amenaza que debe gastar el Guardián para utilizar esta carta.
2. **Capacidad:** El efecto del uso de esta carta (va precedido de la palabra "Acción:").

El texto que figura en negrita en estas cartas siempre está activo, tanto si el Guardián ha utilizado la carta en su turno como si no.

Nota: El Guardián no puede utilizar la carta "Deseo incontrolable" para usar un Hechizo u Objeto que no posea un objetivo válido. Por ejemplo, no puede obligar a un investigador a usar el "Sedante" sobre otro investigador que no tenga una carta de Trauma.

Robar cartas de Mitos y de Trauma

Algunas cartas de Acción del Guardián le permiten robar más cartas de Mitos y de Trauma. Las cartas de Mitos son eventos inesperados que el Guardián puede jugar durante el turno de un investigador gastando Amenaza (ver página 16). Las cartas de Trauma pueden jugarse sobre un investigador que acaba de recibir fichas de Daño o de Horror, y representan consecuencias adicionales de estos efectos (ver página 24).

Todas las cartas de Mitos y de Trauma que tenga el Guardián en su mano deben mantenerse ocultas (los investigadores no pueden verlas). El Guardián no puede tener en su mano más de **cuatro cartas de Mitos** y **cuatro cartas de Trauma** en ningún momento. Si alguna vez supera estos límites, deberá descartarse de las cartas que prefiera hasta quedarse con cuatro de cada.

Movimiento de monstruos

Las cartas de Acción del Guardián "Controlar siervo" y "Criaturas de la noche" le permiten mover a los monstruos.

Si el Guardián mueve un monstruo, debe hacerlo de espacio en espacio; esto puede obligar a algunos investigadores a realizar tiradas de Horror (ver página 13).

Al igual que los investigadores, los monstruos sólo pueden moverse a espacios adyacentes, pueden desplazarse en diagonal y no pueden atravesar paredes ni puertas bloqueadas. Los monstruos pueden moverse con plena libertad a través de puertas normales, y además ignoran las cartas de Cerradura.

Colocación de monstruos

Algunas cartas de Acción del Guardián (y de Evento) le permiten colocar miniaturas de monstruos específicos sobre el tablero de juego. Para ello debe coger una miniatura al azar del tipo especificado (sin mirar la parte inferior de su indicador de Monstruo) y colocarla sobre el espacio indicado.

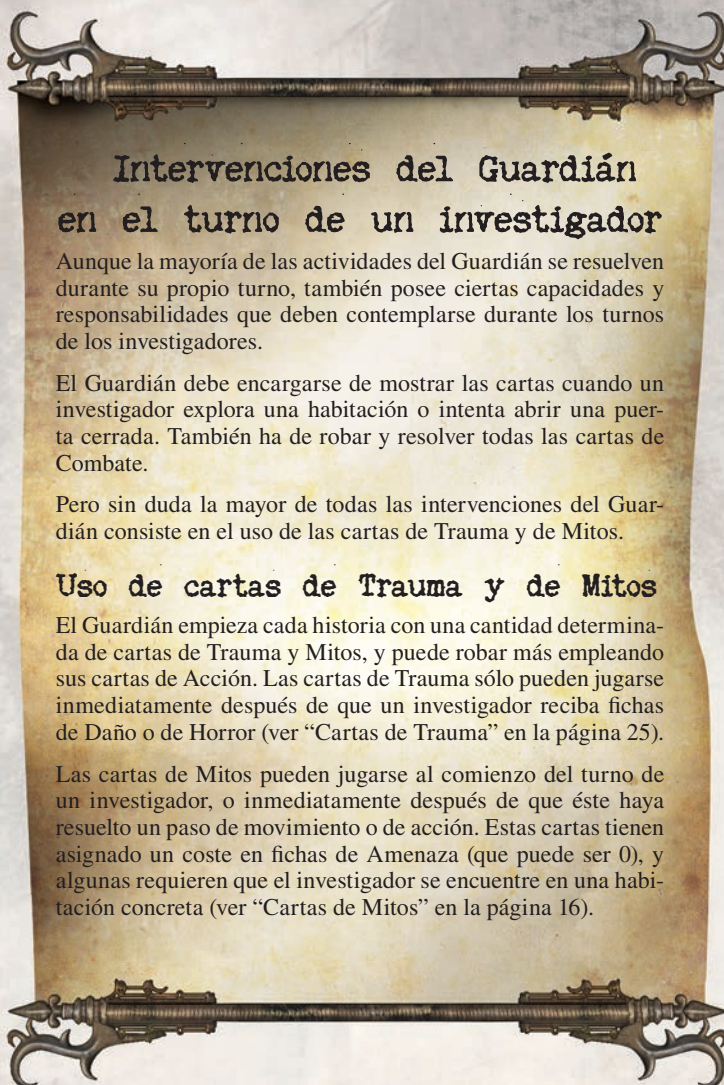
Si en la carta sólo se menciona la habitación donde debe colocarse el monstruo, el Guardián podrá situarlo en cualquiera de los espacios de dicha habitación.

4) Ataques de monstruos

Durante este paso, el Guardián puede hacer que cada uno de sus monstruos ataque a un investigador que esté en su mismo espacio. El Guardián puede elegir con cuál de sus monstruos desea atacar (no es obligatorio atacar con todos). Si hay varios investigadores en el mismo espacio que un monstruo, el Guardián debe decidir a cuál de ellos atacará el monstruo.

Si un monstruo tiene asignada una ficha de Aturdimiento, no podrá atacar durante este paso; en vez de eso, el Guardián le quitará 1 ficha de Aturdimiento.

Las reglas del combate se explican con mayor profundidad en las páginas 21-23.



Intervenciones del Guardián en el turno de un investigador

Aunque la mayoría de las actividades del Guardián se resuelven durante su propio turno, también posee ciertas capacidades y responsabilidades que deben contemplarse durante los turnos de los investigadores.

El Guardián debe encargarse de mostrar las cartas cuando un investigador explora una habitación o intenta abrir una puerta cerrada. También ha de robar y resolver todas las cartas de Combate.

Pero sin duda la mayor de todas las intervenciones del Guardián consiste en el uso de las cartas de Trauma y de Mitos.

Uso de cartas de Trauma y de Mitos

El Guardián empieza cada historia con una cantidad determinada de cartas de Trauma y Mitos, y puede robar más empleando sus cartas de Acción. Las cartas de Trauma sólo pueden jugarse inmediatamente después de que un investigador reciba fichas de Daño o de Horror (ver "Cartas de Trauma" en la página 25).

Las cartas de Mitos pueden jugarse al comienzo del turno de un investigador, o inmediatamente después de que éste haya resuelto un paso de movimiento o de acción. Estas cartas tienen asignado un coste en fichas de Amenaza (que puede ser 0), y algunas requieren que el investigador se encuentre en una habitación concreta (ver "Cartas de Mitos" en la página 16).

5) Evento

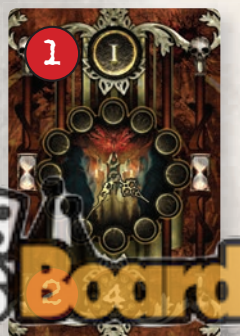
Durante este paso, el Guardián coloca 1 ficha de Tiempo sobre el mazo de Eventos. Si al hacerlo hay tantas fichas de Tiempo encima del mazo como el número que figure en el dorso de la primera carta de éste, el Guardián deberá resolverla. Para ello hay que descartar todas las fichas de Tiempo que tenga encima la carta, darle la vuelta, leer en voz alta el texto y aplicar sus efectos.

El anverso de toda carta de Evento contiene un máximo de tres efectos distintos, que varían en función de los indicadores de Trama que tenga el Guardián. Cuando haya que resolver una carta de Evento con múltiples efectos, el Guardián *sólo* debe leer en voz alta y resolver el efecto que se corresponda con la letra de su indicador de Trama (por ejemplo, la sección 1A si posee el indicador de Trama 1A).

Ni el Guardián ni los investigadores pueden mirar el anverso de una carta de Evento hasta que llegue el momento de resolverla.

Contenido de una carta de Evento

1. **Fase de evento:** Este número se usa para construir el mazo de Eventos durante la preparación de la partida.
2. **Valor de tiempo:** Este número indica la cantidad de fichas de Tiempo que deben acumularse sobre esta carta para darle la vuelta y resolverla.



Reglas básicas

En esta sección se explican aquellos conceptos de reglas que no se han cubierto anteriormente en este manual, como las tiradas de atributo, el lanzamiento de Hechizos y la utilización de cartas de Mitos y de Objetivo. Las reglas para la resolución de rompecabezas y combates se explican más adelante (a partir de la página 17).

Monstruos

Los investigadores se verán acosados con cierta frecuencia por monstruos que les atacarán e intentarán cumplir los nefandos planes del Guardián.

Clases de monstruos

Pese a que existen muchos tipos distintos de monstruos (Sectarios, Brujas, Zombis y demás), tan sólo hay tres clases: Humanoides, Bestiales y Arcanos. Todo monstruo pertenece a una de estas clases, que viene indicada por el color de la esquina superior derecha de su indicador de Monstruo. Los Bestiales son marrones, los Arcanos son verdes y los Humanoides son azules. Cada una de estas clases se corresponde con un mazo de Combate del mismo color, que se utiliza cuando el monstruo presenta batalla (ver “Combate” en la página 21).



Bestial

Arcano

Humanoide

Monstruos con nombre

Hay ocasiones en que las historias introducen en el juego a monstruos que tienen un nombre concreto y una relevancia especial para la trama. Estos monstruos con nombre siguen las mismas reglas que los demás, pero deben señalarse con una ficha de Horror para que los jugadores puedan diferenciarlos de los monstruos ordinarios.

Algunos monstruos con nombre tienen más Vida de la que figura impresa en sus indicadores (por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, un monstruo que tuviera “+2 de Vida por cada investigador” añadiría 6 a su valor de Vida habitual). En estas situaciones, los jugadores tendrán que poner al lado de la miniatura del monstruo todas las fichas de Daño que no quepan en el enganche de su peana. No obstante, estas fichas de Daño se tratarán como si estuvieran encajadas en dicho enganche.

Los monstruos con nombre son inmunes a todos los efectos que matan automáticamente sin infligir Daño (como por ejemplo la carta “Golpe de suerte” de Joe Diamond). Si la carta de Objetivo exige que los investigadores maten a un monstruo al que no se ha dado un nombre específico, aun así se le aplican las mismas reglas que a los monstruos con nombre (incluida la inmunidad que se acaba de describir).

Nota importante: Los Líderes de secta *no* se consideran Sectarios en lo que respecta a efectos de cartas y capacidades.

Fichas de Muestra

Algunas cartas de Objetivo exhortan al Guardián a conseguir una determinada cantidad de fichas de Muestra. El Guardián puede usar su Acción “Tomar muestra” contra un investigador para hacer que un monstruo obtenga 1 ficha de Muestra. Los monstruos

no pueden transferirse estas fichas, ni soltarlas en ningún otro sitio que no sea el Altar. Si un monstruo muere llevando consigo fichas de Muestra, todas las que tenga se descartan.

Accesorios de habitación

Durante la preparación de la partida, la Guía de los Investigadores puede dar instrucciones específicas para la colocación de diversos indicadores de Accesorio de habitación en espacios concretos del tablero de juego. Estos indicadores tienen efectos variados, y tanto monstruos como investigadores pueden interactuar con ellos de distintas formas.

A continuación se describen con más detalle los usos y efectos de cada uno de estos indicadores.

Altar



El Guardián debe utilizar estos indicadores siguiendo las indicaciones de determinadas cartas de Acción (como “Tomar muestra” y “Congregar acólitos”, por ejemplo). Ciertas cartas de Objetivo y de Evento también pueden interactuar con las habitaciones que contengan un Altar.

Cadáver



Estos indicadores se despliegan sobre el tablero de juego cuando el Guardián utiliza su carta de Acción “Levantar a los muertos”. El Guardián puede sustituir estos indicadores por miniaturas de Zombis si surge la ocasión.

Cuando un investigador sale de un espacio en el que haya un indicador de Cadáver, puede llevarse a rastras con él hasta su nuevo espacio. Esto no le cuesta pasos de acción ni de movimiento adicionales (aunque sólo se puede arrastrar un indicador de Cadáver de este modo).

Un indicador de Cadáver se descarta si alguna vez se encuentra en una habitación en llamas (ver “Efectos” en la página 15). También puede descartarse si un investigador lo arroja a una Hoguera (ver “Hoguera” más adelante).

Escalera de mano



Los investigadores y los monstruos Humanoides (los azules) pueden moverse entre dos espacios que contengan indicadores de Escalera de mano como si estuviesen adyacentes entre sí. Estos espacios sólo se consideran adyacentes en lo relativo al movimiento. Los monstruos que no sean Humanoides no pueden moverse por Escaleras de mano.

Nota importante: Las cartas de Mitos y demás reglas que hagan referencia a habitaciones cuyos nombres contengan la palabra “Escalera” (como por ejemplo “Escalera del desván”) no afectan a los indicadores de Escalera de mano, a no ser que se indique de forma específica.

Escondite



Estos indicadores representan lugares especiales que permiten a los investigadores eludir ataques de monstruos. Un investigador puede emplear un paso de movimiento o de acción para situar su miniatura sobre un indicador de Escondite que esté en el mismo espacio que él.

A los monstruos les resulta más difícil dañar a los investigadores que se ocultan en un Escondite (ver página 23).

Mientras un investigador está escondido, un investigador no podrá moverse, atacar ni lanzar Hechizos de Ataque. En un turno posterior podrá utilizar un paso de movimiento o de acción para salir del Escondite.



Cabe señalar que un investigador oculto en un Escondite sigue viéndose afectado por todas las fichas de Efecto que haya en la habitación (como el Fuego o la Oscuridad).

Conducto de ventilación



Los monstruos Bestiales (los marrones) pueden moverse entre dos espacios que contengan sendos indicadores de Conducto de ventilación como si estuviesen adyacentes entre sí. Estos espacios sólo se consideran adyacentes en lo relativo al movimiento de los monstruos Bestiales. Los investigadores y los monstruos que no sean Bestiales no pueden moverse por Conductos de ventilación.

Hoguera



Estos indicadores pueden utilizarse de dos formas:

Propagar fuego: El Guardián puede colocar fichas de Fuego en esta habitación utilizando su carta de Acción “Pirómano”.

Destruir indicadores de Cadáver: Si se encuentra en el mismo espacio que una Hoguera, un investigador puede emplear una acción para descartar cualquier cantidad de indicadores de Cadáver que estén en su mismo espacio.

Obstrucción



Estos indicadores representan muebles que los investigadores pueden usar para bloquear temporalmente una puerta.

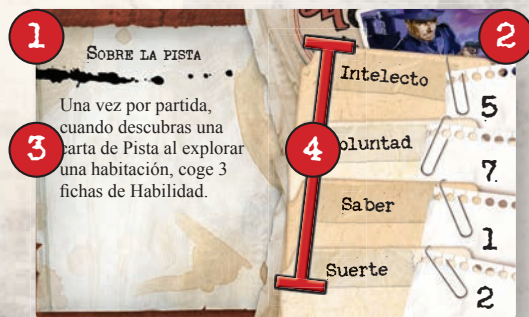
Un investigador puede emplear su paso de acción para mover una Obstrucción hasta una puerta (tanto la Obstrucción como la puerta han de estar en el mismo espacio que él), o bien para apartarla de la puerta y colocarla en su mismo espacio. Si la

Obstrucción bloquea una puerta, ni investigadores ni monstruos podrán atravesarla. No obstante, los monstruos que lo intenten pueden acabar retirando o destruyendo la Obstrucción (ver página 23).

Las Obstrucciones no pueden moverse fuera del espacio en el que empiezan la partida.

Tiradas de atributo

Los investigadores deberán afrontar numerosas situaciones de las que sólo saldrán airosos realizando TIRADAS DE ATRIBUTO. Estas tiradas siempre hacen referencia a uno de los atributos de un investigador (por ejemplo, “haz una tirada de Destreza”). En las cartas de Perfil de cada investigador se indican los valores de sus siete atributos: Intelecto, Voluntad, Saber, Suerte, Fuerza, Destreza y Puntería.



1. Nombre de la carta de Perfil
2. Dibujo del investigador
3. Capacidad especial
4. Atributos

Para hacer una tirada de atributo, el jugador debe tirar el dado de diez caras y comparar el resultado con el valor que tiene su investigador en dicho atributo. Si el resultado de la tirada es *igual* o *inferior* al atributo, el investigador ha conseguido realizar la tirada con éxito. Si el dado arroja un resultado superior al del atributo, el investigador habrá fallado la tirada. Nótese que, en la redacción de las reglas, “superar una tirada” y “tener éxito en una tirada” son sinónimos y por tanto se utilizan indistintamente.

Las consecuencias del éxito o el fracaso en una tirada se describen en la carta o texto de la capacidad que la ha solicitado. Si sólo figuran las consecuencias del fallo, superar la tirada no tendrá ningún efecto (y a la inversa, si únicamente se especifican las repercusiones de una tirada superada, no ocurrirá nada si se falla).

Si al hacer una tirada de atributo el jugador saca un 1, la tirada se consigue con *éxito de forma automática* sin importar el valor de su atributo. De igual modo, si saca un 10 en el dado, *falla de forma automática* la tirada, sea cual sea el valor del atributo del investigador.

En ciertas ocasiones un investigador tendrá que realizar una tirada modificada de atributo. En tales situaciones siempre se ofrece una bonificación o penalización después del nombre del atributo (por ejemplo, “Haz una tirada de Fuerza +1”). Este modificador debe añadirse siempre al valor del atributo del investigador antes de tirar el dado. De este modo, una tirada con un modificador negativo tiene más probabilidades de fallar.

Ejemplo: Joe Diamond es atacado por un Zombi. En la carta de Combate dice “Haz una tirada de Destreza +1”. Joe Diamond añade 1 al valor actual de su Destreza, que es 4. El jugador tira el dado de diez caras con la esperanza de sacar 5 o menos. Saca un 1, lo que supone un éxito automático en la tirada. Seguidamente resuelve el efecto de “Éxito:” de la carta de Combate, en el que dice “Sin efecto”.

Fichas de Habilidad

Cada investigador empieza la partida con una cantidad limitada de fichas de Habilidad. Antes de hacer una tirada de atributo, un jugador puede descartar una de estas fichas para sumar el valor del atributo *Suerte* de su investigador al del atributo que va a usar en la tirada.



Un jugador sólo puede descartar de este modo una ficha de Habilidad para cada tirada de atributo, y siempre antes de tirar el dado. No se pueden gastar fichas de Habilidad para añadir el valor de la Suerte a una tirada de Suerte.

Las fichas de Habilidad también pueden usarse para añadir la Suerte del investigador a su Intelecto cuando intente resolver un rompecabezas (ver página 18).

Tiradas de Horror

Siempre que un monstruo entra o es colocado en una habitación donde ya hay un investigador (y a la inversa, si es el investigador quien entra o es colocado en la misma habitación que un monstruo), el investigador debe realizar inmediatamente una tirada de atributo denominada **TIRADA DE HORROR**. Esto se resuelve haciendo una tirada de Voluntad modificada por el valor de Horror del monstruo (el número azul que hay en la esquina inferior derecha de su indicador de Monstruo). Si el investigador falla esta tirada, recibe 1 ficha de Horror (ver “Daño y Horror” en la página 24).

Si hay varios investigadores en la habitación, cada uno de ellos deberá hacer su propia tirada de Horror (siguiendo el orden establecido por el Guardián).

Si el investigador afectado sale de la habitación donde está el monstruo y luego vuelve a entrar, tendrá que hacer una nueva tirada de Horror. Es decir, deberá hacer una tirada de Horror cada vez que entre en la habitación ocupada por el monstruo (y cada vez que el monstruo entre en la habitación ocupada por el investigador). De este modo, un monstruo que persigue a un investigador deberá hacer una tirada de Horror cada vez que entre en la habitación ocupada por el investigador.



Si al comienzo del turno de un investigador ya hay un monstruo en la misma habitación que él, no tendrá que hacer una tirada de Horror. Del mismo modo, si el monstruo sale de una habitación ocupada por un investigador y luego vuelve a entrar en el mismo turno, tampoco le obligará a realizar una tirada de Horror.

Un investigador no puede hacer más de una tirada de Horror por monstruo y por turno.

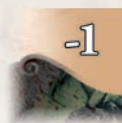
Las tiradas de Horror siempre interrumpen el paso del turno del jugador que se esté resolviendo en el momento.

Ejemplo: Joe Diamond entra en una habitación ocupada por un Zombi y decide atacarle con su Hacha. Sin embargo, primero tiene que hacer una tirada de Horror. El jugador mide la Voluntad de Joe (6) contra el valor de Horror del monstruo (-1). Luego tira el dado y saca un 8, que es más del 5 que necesitaba, por lo que sufre 1 de Horror. El Guardián aprovecha para jugar la carta de Trauma "Ataque de pánico" sobre Joe Diamond, que le permite mover al investigador hasta 3 espacios. Una vez desplazado, Joe Diamond sigue con su turno, pero ya no puede atacar al Zombi con su Hacha porque no está en el mismo espacio (debido al Ataque de pánico).

Tiradas de evasión

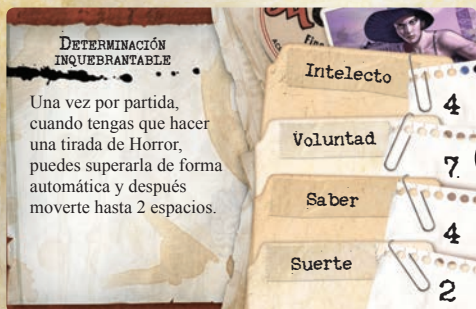
Un investigador debe hacer una TIRADA DE EVASIÓN contra cada monstruo que haya en el mismo espacio que él antes de moverse y de realizar acciones que no sean ataques.

La tirada de evasión es una tirada de atributo que se resuelve inmediatamente antes de que el investigador intente moverse o llevar a cabo una acción. Para evitar a un monstruo, el jugador debe hacer una tirada de **Destreza** modificada por el valor de **PERCEPCIÓN** del monstruo (el número blanco que hay en la esquina superior derecha de su indicador).



Si consigue la tirada, el investigador no sufre ningún perjuicio. Pero si la falla, el Guardián puede hacer que el monstruo inflija Daño al investigador (tanto como su valor de Daño; ver página 23). Tanto si consigue la tirada como si la falla, una vez realizada el investigador podrá moverse o llevar a cabo la acción deseada. Después de intentar evitar a un monstruo, un investigador puede moverse y realizar acciones con total libertad sin tener que volver a evitar al mismo monstruo en ese turno.

Ejemplo de una tirada de Horror



1. El Guardián utiliza una carta que le permite poner un Maníaco en el espacio ocupado por Jenny Barnes. Jenny debe hacer una tirada de Horror inmediatamente, así que resta de su Voluntad el valor de Horror del monstruo (-1).
2. El jugador que controla a Jenny tira el dado y saca un 5. Como el resultado es igual o inferior a su Voluntad modificada de 6, la investigadora no recibe fichas de Horror.
3. En su siguiente paso de movimiento, Jenny se desplaza al espacio contiguo del "Pasillo 3". No tiene que volver a hacer otra tirada de Horror por el Maníaco porque ha empezado su turno en la misma habitación que él.
4. Jenny emplea su segundo paso de movimiento para entrar en el "Pasillo en esquina 2".
5. En el turno del Guardián, éste mueve al Maníaco 2 espacios para meterlo en el "Pasillo en esquina 2". Como el monstruo acaba de entrar en su misma habitación, Jenny Barnes debe hacer otra tirada de Horror inmediatamente.

Si hay varios monstruos en el mismo espacio que el investigador, éste deberá evitarlos a todos por separado (en el orden que prefiera) antes de moverse o de realizar una acción.

Ejemplo: Joe Diamond quiere explorar la habitación en la que se encuentra, pero hay un Zombi en su mismo espacio. Para poder explorar la habitación, primero tiene que evitar al Zombi. El jugador suma la Percepción del monstruo (1) a la Destreza 4 de Joe Diamond; luego hace una tirada de Destreza y saca un 6. Como no la ha superado (la Destreza modificada de Joe es de 5, y el resultado del dado es mayor), el investigador no logra evitar al monstruo. El Zombi le inflige 2 puntos de Daño, tal y como se indica en el reverso de su indicador de Monstruo, y luego Joe Diamond es libre de explorar la habitación. Después de explorarla, decide moverse a un espacio adyacente. Como ya ha efectuado una tirada de evasión contra el Zombi en este turno, no tiene por qué hacer otra y puede moverse libremente.

Los monstruos pueden salir de un espacio ocupado por un investigador, y al hacerlo no le obligan a realizar una tirada de evasión. Si el Guardián mueve a un investigador, éste no tiene que hacer una tirada de evasión (pero sí es posible que deba realizar una tirada de Horror, tal y como se explica en la página 13).

Atacar a un monstruo no requiere una tirada de evasión. Este ataque puede ser desarmado, con un arma o con una carta de Hechizo de Ataque, y su objetivo no tiene por qué ser un monstruo situado en el mismo espacio que el investigador atacante.

Efectos

Los Efectos son circunstancias persistentes que se representan mediante fichas. En esta sección se describen los Efectos de Aturdimiento, Fuego y Oscuridad.

Las fichas de **Aturdimiento** denotan efectos perjudiciales sufridos por investigadores o monstruos (debidos normalmente a un combate). Cuando un investigador resulta aturdido, se coloca una de estas fichas sobre su carta de Investigador. Si se trata de un monstruo, la ficha debe ponerse junto a su miniatura.



Estas fichas afectan de un modo distinto a investigadores y a monstruos:

- **Investigadores:** Un investigador aturdido sólo dispone de un paso de movimiento en su turno (en lugar de 2). Si ha resultado aturdido en su propio turno, no podrá llevar a cabo un segundo paso de movimiento. Además, sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de atributo. Los efectos de las fichas de Aturdimiento no son acumulativos (es decir, que el hecho de tener asignadas 2 de estas fichas no impone al investigador una penalización de -4 a sus tiradas de atributo). Cabe destacar que esta penalización sólo se aplica a las tiradas de atributo (es decir, al acto de tirar el dado y comparar el resultado con el valor de un atributo), pero en lo que respecta a otras reglas no reduce el valor de ningún atributo. Por ejemplo, esta penalización no reduce el número de acciones que recibe un investigador para resolver un rompecabezas. Nótese además que el Aturdimiento priva al investigador de su segundo paso de movimiento, pero no de su paso de acción.
- **Monstruos:** Un monstruo aturdido no puede moverse ni atacar. Los investigadores pueden evitar de forma automática a un monstruo aturdido, ya que no puede atacar. Sin embargo, los monstruos aturdidos sí imponen tiradas de Horror y también pueden coger fichas de Muestra (aunque no se moverán después de cogerlas).

Tanto investigadores como monstruos pueden tener varias fichas de Aturdimiento asignadas, y sólo podrán descartar 1 por turno (ya sea durante el paso de intercambio de equipo o el de ataques de monstruos, como se explica en las páginas 10-11).

Las fichas de **Fuego** se ponen encima del nombre de una habitación y afectan a todos los investigadores y monstruos que estén en su interior. Sus efectos son los siguientes:

- Todo investigador o monstruo que esté dentro de la habitación al final del turno del jugador que lo controla sufre 2 puntos de Daño.
- Un investigador debe superar una tirada de Voluntad para entrar en la habitación. Si falla, sufre 1 de Horror. Sea cual sea el resultado de la tirada, después de hacerla el investigador podrá entrar en la habitación. Una vez dentro, el investigador no tiene que hacer nuevas tiradas de Voluntad para moverse a otros espacios de la misma habitación.

Las fichas de **Oscuridad** se ponen encima del nombre de una habitación y afectan a todos los investigadores que estén en su interior. La Oscuridad tiene un efecto doble:

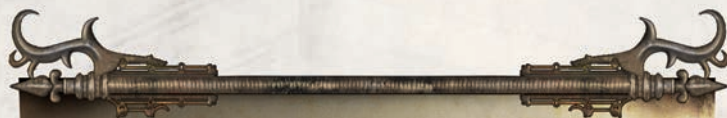


- Todo investigador que quiera explorar la habitación debe consumir su paso de acción y además un paso de movimiento para hacerlo.
- Los investigadores sufren una penalización de -2 a todas sus tiradas de atributo en combate mientras se encuentren dentro de la habitación. Es preciso señalar que esta penalización se añade a cualquier otra posible penalización (como por ejemplo la que acarrea el Aturdimiento).

Algunas cartas de Exploración (como la del "Farol") permiten a los investigadores ignorar estos efectos. Si se da este caso, el investigador *no podrá ser seleccionado como objetivo* de cartas que requieran su presencia en una habitación con una ficha de Oscuridad.

La Oscuridad no afecta en absoluto a las tiradas de Horror ni a las de evasión.

Por último, es perfectamente posible que haya Fuego y Oscuridad en una misma habitación (la justificación narrativa sería que la oscuridad se debe a una densa humareda negra que emana de las llamas).



Derrotas inevitables

Aunque no es habitual, puede darse el caso de que un bando no disponga de suficientes rondas para ganar la partida. En esta situación, los jugadores han de esforzarse al máximo por quedar en tablas: frustrar la victoria del adversario es casi tan satisfactorio como ganar.

Si esta situación no es del agrado de los jugadores, pueden optar por seguir la variante de "Duración alternativa de la partida" descrita en la página 26.

Los jugadores deben poner especial cuidado en no perder las cartas de Llave que hayan descubierto, pues en tal caso podría resultarles imposible ganar la partida. Aunque no es habitual que estas cartas se descarten del juego, ¡más vale prevenirlo a toda costa!

Si el Guardián se equivoca al repartir las cartas de Exploración durante la preparación de la partida, también es posible que los jugadores no puedan hacerse con la victoria. Si los investigadores creen que el Guardián ha cometido un error al colocar las cartas de Exploración durante la preparación de la partida, pueden pedirle que las compare con las instrucciones de la historia.

Si se confirma que el Guardián ha puesto sin querer las cartas en los lugares inapropiados, deberá enmendar su error buscando las cartas correctas y entregándoselas al investigador. Después, el Guardián deberá renunciar a su siguiente turno.



Lanzamiento de Hechizos

En este juego, el acto de usar una carta de Hechizo se denomina lanzar un Hechizo.

Los jugadores no suelen empezar la partida con cartas de Hechizo, pero pueden adquirirlas más adelante leyendo los Tomos que encuentren en las habitaciones (es decir, utilizando la capacidad especial de estas cartas).

Aunque en la caja básica sólo se incluyen cuatro tipos de Hechizos, cada uno de ellos presenta cinco variaciones con distinta información. Durante la preparación de la partida, cada tipo de Hechizo se coloca boca arriba en un mazo propio, que deberá quedar al alcance de los investigadores. Cuando un jugador obtiene una carta de Hechizo, debe coger la primera carta del mazo correspondiente y ponerla delante de él. Los jugadores *no pueden mirar nunca el dorso* de las cartas de Hechizo, a no ser que se indique lo contrario en una carta (normalmente en la propia carta de Hechizo).

Un jugador puede lanzar un Hechizo realizando la acción descrita en su carta. Normalmente esto requiere que haga una tirada de atributo (ver página 13) y luego le dé la vuelta a la carta. En función del número obtenido en la tirada, el investigador debe aplicar el resultado de “Éxito” o “Fracaso” del Hechizo.

Una vez resuelto este efecto, lo habitual es que la propia carta especifique si el jugador debe descartarla (ponerla en la parte inferior del mazo) y luego robar una nueva carta de Hechizo del mismo tipo. De este modo un jugador nunca sabe con certeza qué ocurrirá al lanzar un Hechizo.

Cabe destacar que los investigadores *sí pueden* seleccionarse a sí mismos como objetivos de Hechizos que sólo puedan lanzarse sobre investigadores situados en su misma habitación.

Cartas de Mitos

Las cartas de Mitos son la herramienta ideal para que el Guardián entorpezca la búsqueda de Pistas de los investigadores, o para causarles Daño y Horror cuando menos se lo esperen; esto último puede brindarle oportunidades adicionales para jugar cartas de Trauma sobre los investigadores (ver página 24).



Contenido de una carta de Mitos

1. Coste en Amenaza
2. Nombre
3. Requisitos
4. Texto de ambientación
5. Capacidad especial
6. Icono

Durante los preparativos del Guardián, éste ha de construir su mazo de Mitos empleando las cartas especificadas en las instrucciones de la historia. En la sección correspondiente de la Guía del Guardián se muestran una serie de iconos; el Guardián debe coger todas las cartas de Mitos en las que aparezca uno de estos iconos y barajarlas todas juntas para crear su mazo de Mitos para la partida. Luego ha de devolver a la caja todas las demás cartas de Mitos.

Cada historia proporciona al Guardián un número determinado de cartas de Mitos para su mano inicial al comienzo de la historia. El Guardián puede obtener más cartas de Mitos utilizando sus cartas de Acción durante el transcurso de la partida (ver página 11).

En cada turno de un investigador hay cuatro momentos en los que el Guardián puede jugar una carta de Mitos. No se puede utilizar más de una carta de Mitos por cada turno de investigador, y nunca se le permite jugar estas cartas durante su propio turno.

Los momentos en los que el Guardián puede jugar una carta de Mitos son:

- Al comienzo del turno de un investigador.
- Inmediatamente después del primer paso de movimiento de un investigador.
- Inmediatamente después del segundo paso de movimiento de un investigador.
- Inmediatamente después del paso de acción de un investigador.

Para usar una carta de Mitos, el Guardián debe pagar antes su coste en Amenaza. Algunas cartas tienen también requisitos previos (como puede ser el nombre de una habitación, sea completo o parcial). El Guardián sólo puede jugar cartas de Mitos sobre investigadores que se encuentren en una de las habitaciones indicadas por la carta o que reúnan los requisitos indicados en ella. Estos requisitos previos pueden hacer alusión a una habitación concreta, o bien a varias que tengan palabras o subtipos en común.

Por ejemplo, si en una carta de Mitos dice “**Requisito:** Dormitorio”, sólo podrá jugarse sobre un investigador situado en una habitación cuyo nombre contenga la palabra “Dormitorio” (como pueden ser el “Dormitorio de invitados” o el “Dormitorio principal”). Si en la carta pusiera “Requisito: Cocina”, podría utilizarse tanto en la habitación de la Cocina como en la Despensa (ya que ésta posee el subtipo Cocina, aunque no figure como parte de su nombre). Sin embargo, si el texto de la carta indicase “Requisito: Rellano del sótano”, que designa una habitación específica, únicamente podrá jugarse en la habitación del mismo nombre, aunque haya otras habitaciones que contengan la palabra o el subtipo Sótano (como por ejemplo la “Escalera del sótano”, que no sería válida como objetivo de esa carta de Evento concreta).

Después de utilizar una carta de Mitos, el Guardián debe descartarla poniéndola boca arriba en una pila adyacente al mazo de Mitos. Si se agotan todas las cartas del mazo de Mitos, basta con barajar la pila de descartes para formar uno nuevo.

Cartas de Objetivo

Durante los preparativos del Guardián, éste debe tomar varias decisiones. Una de ellas determina la carta de Objetivo que deberá emplear para la partida.

Esta carta de Objetivo explica las condiciones que deben cumplir tanto el Guardián como los investigadores para ganar la partida. El Guardián puede mirar esta carta siempre que quiera, pero no debe enseñarla a los investigadores ni leerla en voz alta hasta que sea revelada.

Revelar la carta de Objetivo

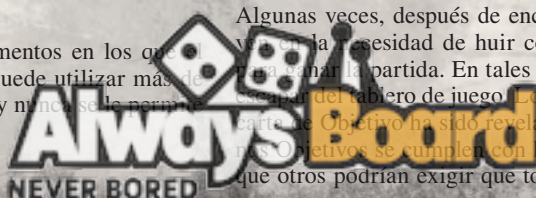
Al principio de la partida, los investigadores no saben qué tienen que hacer para ganar. El único modo de descubrirlo pasa por revelar la carta de Objetivo del Guardián. Esto ocurre cuando los investigadores encuentran la “Pista 1”, cuando resuelven la carta de Evento “IV” o si el Guardián cumple los requisitos indicados en la parte superior de algunas cartas de Objetivo.

Una vez revelada la carta de Objetivo, debe ponerse boca arriba sobre la mesa, delante del Guardián. A partir de entonces todos los jugadores podrán leerla siempre que quieran.

Cuando los investigadores o el Guardián cumplen la condición de victoria descrita en la carta, el Guardián debe revelarla (si no había sido revelada ya) y leer en voz alta la sección de las condiciones de victoria. ¡La partida ha terminado, y todos los jugadores del bando vencedor han triunfado sobre sus enemigos!

Escapar

Algunas veces, después de encontrar la “Pista 1”, los investigadores se ven en la necesidad de huir con los conocimientos que han adquirido durante la partida. En tales circunstancias, los investigadores pueden escapar del tablero de juego. Los investigadores sólo pueden escapar si la carta de Objetivo ha sido revelada y especifica que deben hacerlo. Algunos objetivos se cumplen con la huida de un solo investigador, mientras que otros podrían exigir que todos ellos logren escapar. Si una carta de



Objetivo requiere la huida de todos los investigadores, basta con que se escape un investigador por cada jugador. No es necesario que escapen también los investigadores que hayan muerto previamente.

En la carta de Objetivo siempre se indica la habitación desde la que pueden escapar los investigadores. Para conseguirlo, un investigador debe pasar a través de una puerta no bloqueada de dicha habitación que no comunique con otra habitación adyacente. La miniatura de este investigador se retira del tablero de juego, y el jugador que la controlaba ya no podrá jugar más turnos hasta el final de la partida.

Rompecabezas

En ocasiones los investigadores descubrirán cartas que les exigen “resolver un rompecabezas”. Por norma general, el propósito de estos rompecabezas es demorar a los investigadores y permitirles hacer gala de su ingenio. Cuando un investigador completa un rompecabezas, puede continuar con su movimiento o explorar la habitación que custodiaba.

El descubrimiento de un rompecabezas interrumpe todo movimiento o acción que estuviera llevando a cabo el investigador. Si el jugador consigue resolverlo con éxito, podrá continuar con el movimiento o acción interrumpidos. En caso contrario, su movimiento o acción se dan por finalizados. Por ejemplo, un jugador puede encontrarse un rompecabezas en una carta de Cerradura al tratar de entrar en una habitación. El investigador dispone de un intento para resolver el rompecabezas antes de seguir con su movimiento. Este intento *no* le cuesta al investigador ningún paso adicional de movimiento ni de acción.

Tipos de rompecabezas

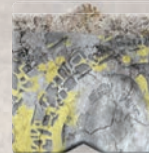
Existen tres tipos distintos de rompecabezas, cada uno con al menos tres variaciones.



Circuito eléctrico



Combinación



Runa

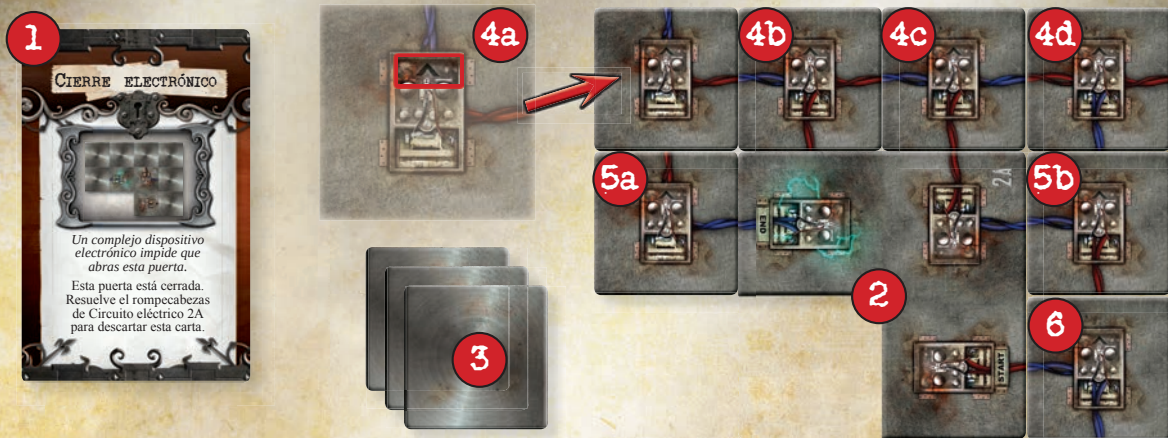
Aunque los investigadores deben realizar las mismas acciones de rompecabezas básicas (ver “Cómo abordar un rompecabezas” en la página 18) para resolverlos todos, cada uno de ellos plantea un objetivo distinto (ver “Resolución de rompecabezas” en la página 18).

Preparación de un rompecabezas

La primera vez que los investigadores se topan con un rompecabezas, el jugador que lo ha descubierto debe seguir los pasos que se indican a continuación. Las piezas del rompecabezas siempre deben colocarse delante de este jugador, nunca sobre el tablero de juego.

1. **Colocar la pieza inicial:** Si el jugador ha descubierto un rompecabezas de Circuito eléctrico o de Combinación, primero debe colocar la pieza inicial necesaria (siguiendo las indicaciones de la carta que plantea el rompecabezas).
2. **Mezclar las piezas del rompecabezas:** A continuación, el jugador debe mezclar el montón de piezas de rompecabezas disponibles.

Ejemplo de preparación de un rompecabezas



1. Al explorar una habitación, uno de los jugadores descubre una carta de Obstáculo que le plantea el rompecabezas de Circuito eléctrico 2A.
2. Primero coloca la pieza inicial “2A” delante de él.
3. A continuación mezcla bien todas las piezas de rompecabezas de Circuito eléctrico (boca abajo).
4. Luego coge varias de ellas al azar, de una en una, y las va poniendo con la flecha señalando hacia arriba . Empieza por la esquina superior izquierda y sigue hacia la derecha.
5. Cuando ha acabado de poner las cuatro piezas de la primera fila, coge nuevas piezas para formar la segunda.
6. Por último, coge la última pieza para la fila inferior. Ahora ya puede intentar resolver este rompecabezas como parte de su acción de exploración.

3. **Repartir las piezas del rompecabezas:** El jugador va cogiendo piezas del montón, de una en una. La carta que plantea el rompecabezas indica el número de piezas que han de colocarse y las posiciones en las que va cada una. Estas piezas siempre se colocan por filas, empezando por la esquina superior izquierda y siguiendo la ilustración de la carta. Todas las piezas deben colocarse con la *flecha señalando hacia la parte de arriba del rompecabezas*. Más tarde el jugador podrá rotar estas piezas si lo considera necesario (ver “Cómo abordar un rompecabezas” más abajo).

Cómo abordar un rompecabezas

Cuando un jugador intenta resolver un rompecabezas, recibe tantas **ACCIONES DE ROMPECABEZAS** como el valor de Intelecto de su investigador (indicado en su carta de Perfil). Con cada una de estas acciones puede llevar a cabo uno de los siguientes pasos:

- **Sustituir** una pieza de rompecabezas por otra **ADYACENTE** (ver diagrama de la página 19). Ambas piezas conservan su orientación actual y no pueden rotarse con esta acción. Cabe señalar que ésta es la única acción que necesitan realizar los investigadores para resolver un rompecabezas de Runa.
- **Rotar 90°** una pieza de rompecabezas. Este movimiento puede realizarse en la dirección de las agujas del reloj o en el sentido opuesto, pero la pieza siempre se queda en su ubicación actual. En el caso de los rompecabezas de Combinación, el jugador puede rotar la pieza inicial 180° si es el número 4 (rectangular), 120° si es el número 5 (triangular) o 90° si es el número 6 (con forma de cruz).
- **Robar** una pieza de rompecabezas aleatoria del montón de piezas disponibles. El jugador debe reemplazar cualquiera de las piezas del rompecabezas con la que acaba de robar. La pieza nueva debe colocarse en su orientación original (es decir, con la flecha señalando hacia arriba), y la pieza *reemplazada* se devuelve boca abajo a la parte inferior de la pila de piezas de rompecabezas. *Para llevar a cabo este cambio se requieren 2 acciones de rompecabezas.*

El jugador puede seguir efectuando estas acciones hasta resolver el rompecabezas (ver a continuación), o bien hasta haber utilizado tantas acciones de rompecabezas como su Intelecto.

Resolución de rompecabezas

Se dice que un jugador ha **RESUELTO** un rompecabezas cuando ha completado el objetivo del mismo. Este objetivo depende del tipo concreto de rompecabezas:

- **Rompecabezas de Runa:** Se resuelve cuando todas las piezas se hallan en la posición apropiada de tal modo que pueda verse la ilustración de la carta que ha planteado el rompecabezas. Es preciso señalar que las ilustraciones de las cartas son sólo un referente del aspecto final que debe tener el rompecabezas una vez resuelto. Como ocurre con los demás, las piezas de estos rompecabezas deben colocarse de forma *aleatoria*.
- **Rompecabezas de Circuito eléctrico:** Se resuelve cuando el jugador puede trazar una ruta continua por los cables rojos y los azules desde el punto de inicio (START) del rompecabezas hasta el final. Un cable sólo se considera continuo si su color es igual al del cable de la pieza **ADYACENTE** (sea normal o inicial).
- **Rompecabezas de Combinación:** Se resuelve cuando los símbolos de todas las piezas del rompecabezas se corresponden con todos los símbolos **ADYACENTES** (incluidos los de la pieza inicial).

Las consecuencias de la resolución de un rompecabezas se describen en la carta que lo ha planteado. Cuando un rompecabezas se resuelve, su carta suele descartarse del juego para que el jugador pueda seguir moviéndose o explorando. Todas las piezas de un rompecabezas resuelto se colocan boca abajo en la parte inferior de sus respectivos montones de piezas.

Si un jugador gasta todas sus acciones de rompecabezas pero no logra resolverlo (o si ya no desea seguir intentándolo), las piezas del rompecabezas se quedan sobre la mesa en su configuración actual. El mismo

u otro investigador podrán seguir intentando resolver el rompecabezas inacabado cuando se topen con la carta de Obstáculo o Cerradura que lo ha planteado.

Cada investigador sólo puede intentar resolver un mismo rompecabezas una vez por turno (pero varios investigadores sí *pueden* intentar resolver el mismo rompecabezas en el mismo turno).

Otras reglas de los rompecabezas

Piezas adyacentes

Una pieza de rompecabezas se encuentra **ADYACENTE** a otra (sea normal o inicial) cuando está en contacto con ella. Dos piezas no pueden quedar adyacentes en sentido diagonal. En el diagrama de la página 20 se ofrecen algunos ejemplos de piezas adyacentes.

Cabe destacar que para resolver ciertos rompecabezas se requiere que todas las piezas adyacentes estén conectadas por un mismo símbolo o color de cable. En el diagrama de abajo, las piezas A y B *no* se consideran adyacentes entre sí (puesto que no están en contacto directo). Tampoco se considera resuelto porque el símbolo amarillo de la pieza A no se corresponde con el de la pieza inicial 4A, que es azul.



Reiniciar un rompecabezas

Algunos efectos de juego obligan a un investigador a **REINICIAR** un rompecabezas. Para reiniciar un rompecabezas se deben devolver todas sus piezas (salvo la inicial) a su montón correspondiente, mezclarlas bien y repartirlas de nuevo siguiendo las instrucciones del planteamiento del rompecabezas.

La Habilidad en un rompecabezas

Un jugador puede utilizar una ficha de Habilidad para añadir el valor de su atributo de *Suerte a su Intelecto* a la hora de intentar resolver un rompecabezas. El investigador puede usar esta ficha de Habilidad *en cualquier momento* durante la resolución del rompecabezas.

Ejemplo: Jenny Barnes está resolviendo un rompecabezas y ya ha utilizado sus cuatro acciones de rompecabezas. Decide gastar (descartar) una de sus fichas de Habilidad para sumar su Suerte (2) a su Intelecto. Al hacerlo recibe otras dos acciones de rompecabezas más, con las que puede seguir intentando resolverlo.

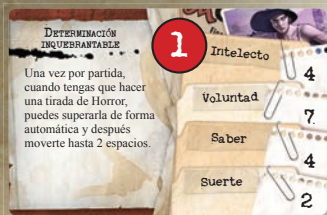
Trampas en los rompecabezas

Cuando un investigador intenta resolver un rompecabezas, los demás jugadores no pueden ayudarlo. Está prohibido sugerirle movimientos y darle consejos para resolverlo.

El jugador que intenta resolver el rompecabezas *no* puede utilizar hojas de papel ni demás accesorios para planear o visualizar sus posibles movimientos. Cuando el jugador gasta una acción de rompecabezas, no puede volver atrás. Por ejemplo, si el jugador rota una pieza del rompecabezas y luego se da cuenta de que no debería haberlo hecho, deberá emplear otra acción de rompecabezas para devolverla a su posición anterior.



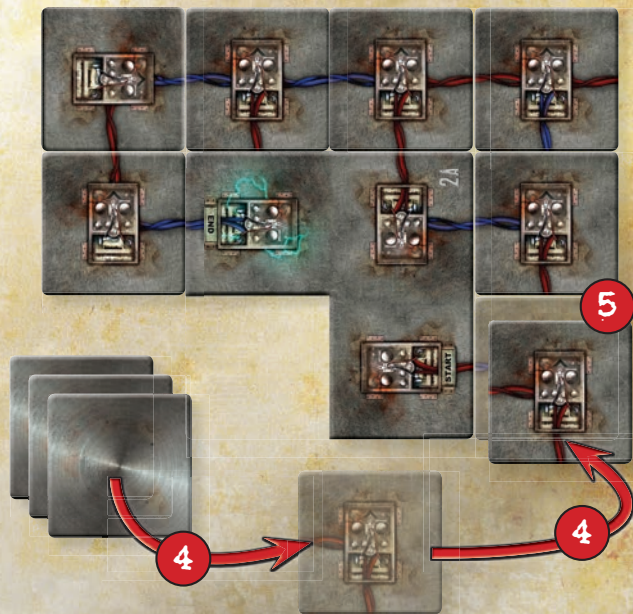
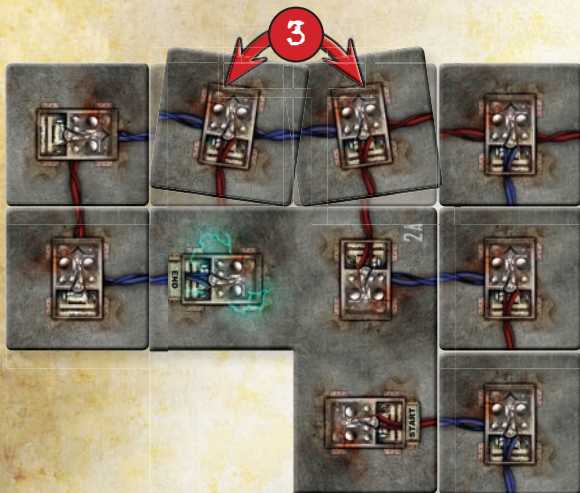
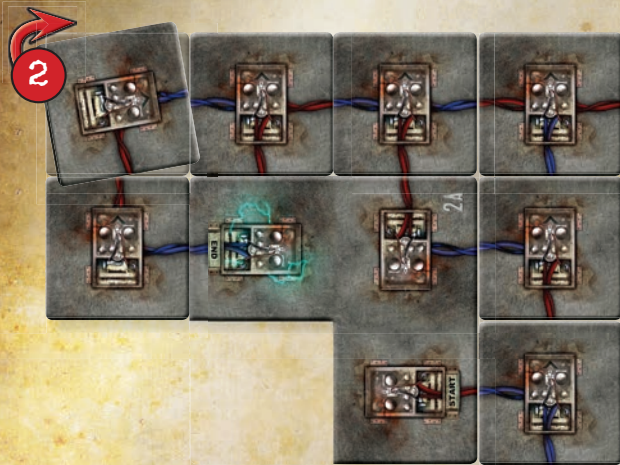
Ejemplo de rompecabezas



Al explorar una habitación, Jenny Barnes revela una carta de Obstáculo que le plantea el rompecabezas de Circuito eléctrico número 2A. Tras prepararlo (ver diagrama de la página 17), puede intentar resolverlo como parte de su acción de exploración.

1. Jenny tiene Intelecto 4, por lo que dispone de cuatro acciones de rompecabezas.
2. Utiliza la primera acción para **rotar** 90° una de las piezas.
3. Luego usa la segunda acción para **sustituir** una pieza por la pieza adyacente. Aunque puede intercambiarlas, su orientación debe seguir siendo la misma.
4. Las dos acciones que le quedan las utiliza para **robar** una pieza nueva. Elige una de las piezas colocadas en el rompecabezas, la descarta y la reemplaza por la que acaba de robar (que debe ponerse con la flecha señalando hacia arriba).
5. Como ya no le quedan más acciones de rompecabezas, su paso de acción se da por finalizado. No ha logrado resolver el rompecabezas, porque el cable de la pieza que acaba de poner no se corresponde con el de la pieza que tiene encima.

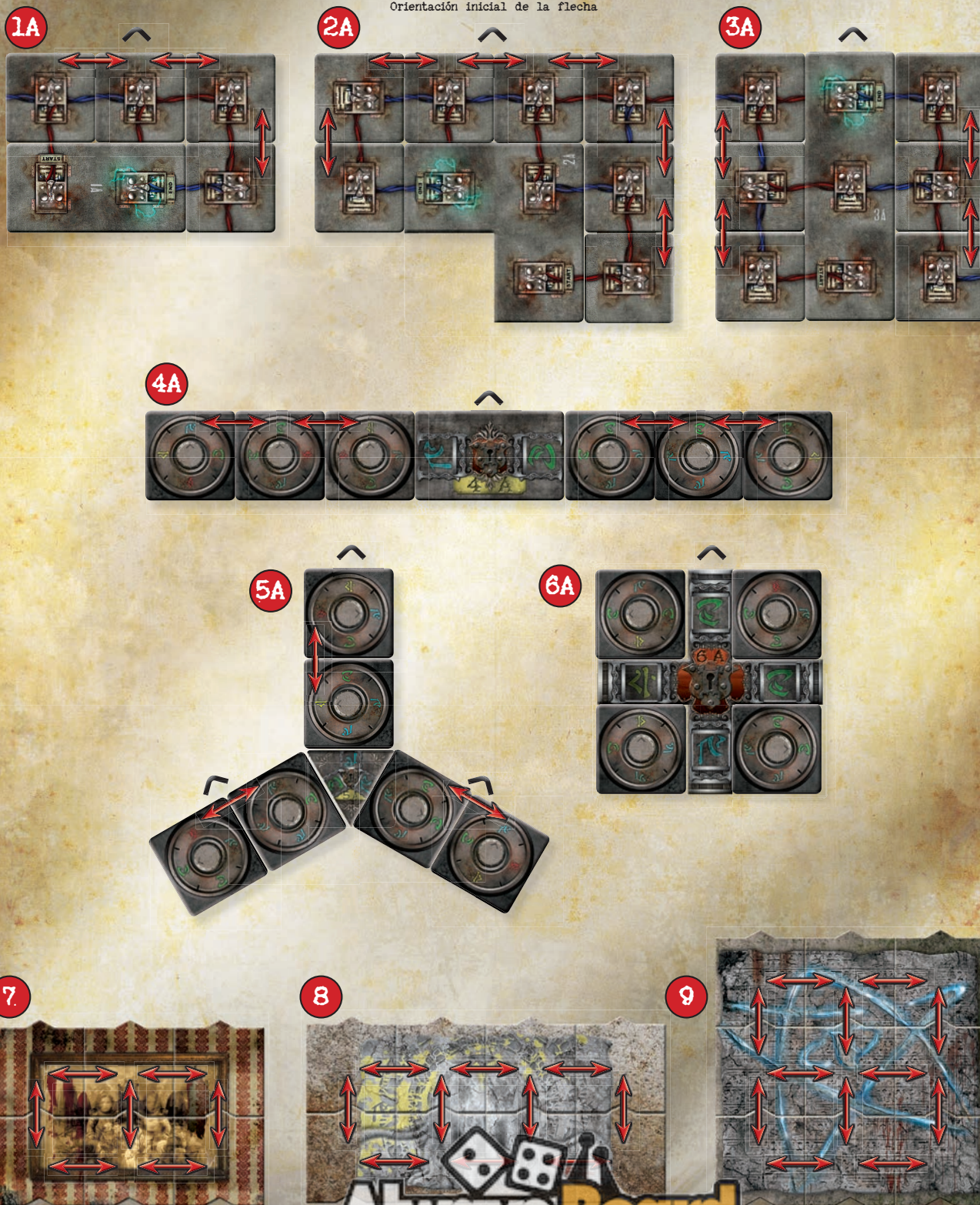
El rompecabezas se queda tal y como está. Jenny Barnes o cualquier otro investigador podrá volver a intentarlo explorando esta habitación (y encontrando la misma carta de Obstáculo).



Ejemplos de rompecabezas resueltos y piezas adyacentes

Todos los rompecabezas de este diagrama son ejemplos de rompecabezas resueltos. *No reflejan las únicas soluciones posibles*, ya que existen numerosas combinaciones de piezas.

Las flechas rojas indican las piezas que están adyacentes, y que por tanto pueden intercambiarse mediante la acción de rompecabezas del mismo nombre.



Always Board
NEVER BORED

Combate

Aunque el combate no forma parte de la esencia de *Las Mansiones de la Locura*, a menudo los investigadores se ven en la necesidad de luchar contra espantosas criaturas o humanos corruptos. En esta sección se detallan las reglas del combate y las mecánicas de juego relacionadas con él (como “Daño y Horror” en la página 24, “Cartas de Trauma” en la página 24, y “Muerte de investigadores” en la página 24).

El combate en *Las Mansiones de la Locura* es un procedimiento relativamente sencillo, y puede suceder de dos formas:

1. Un investigador ataca a un monstruo (normalmente empleando una acción para atacar).
2. Un monstruo ataca a un investigador (generalmente durante el paso de ataque de monstruos del turno del Guardián).

Sea quien sea el atacante, los combates se resuelven siempre del mismo modo: el Guardián roba cartas de Combate del mazo correspondiente a la clase (color) del monstruo hasta sacar una carta que pueda aplicarse a la situación concreta. A continuación, lee en voz alta el texto de la carta y aplica sus efectos.



Contenido de una carta de Combate

1. Tipo de ataque de investigador
2. Tirada de atributo
3. Resultados de éxito y fracaso
4. Tipo de ataque de monstruo

Ataques de los investigadores

Cuando un investigador ataca a un monstruo, el Guardián debe robar cartas de la parte superior del mazo de Combate correspondiente a la clase de ese monstruo (el color que aparece en la esquina superior derecha de su indicador). Cada carta de Combate está dividida en dos mitades. La mitad superior se usa cuando el atacante es un investigador, y en ella siempre se indica un tipo de arma (o bien “Sin arma”).

El Guardián ha de seguir robando cartas de Combate hasta sacar una que haga alusión al tipo de arma empleada por el investigador. Después debe leer la carta en voz alta, y el investigador realizará cualquier tirada que se le pida. Una vez resuelta la carta, el combate se da por finalizado y el Guardián descarta todas las cartas que haya robado.

Alcance

Muchas armas y objetos requieren que la miniatura de un investigador se encuentre a un alcance determinado de un monstruo o de otro investigador para poder llevar a cabo una acción específica. Por ejemplo, la “Metralleta” requiere que el monstruo objetivo esté a 2 espacios o menos del investigador que la utiliza.

El alcance se mide contando el número de espacios que separan al objetivo del investigador. Un monstruo situado a 1 espacio de un investigador (o lo que es lo mismo, en un espacio adyacente) se considera a alcance 1. Un monstruo que está a 2 espacios se halla a alcance 2. Si hay una pared entre el investigador y su objetivo, **no** se considera dentro de su alcance.

El modo más sencillo de medir el alcance consiste en contar la cantidad mínima de pasos de movimiento necesarios para colocarse en el mismo espacio que el objetivo.

Línea de visión

Para medir el alcance hasta un objetivo, el espacio ocupado por éste debe estar dentro de la **LÍNEA DE VISIÓN** del atacante. En términos de ambientación, esto quiere decir que la miniatura del investigador debe ser capaz de “ver” a su objetivo.

Normalmente no es necesario determinar la línea de visión entre dos miniaturas, pues en la mayoría de los casos resulta evidente cuándo está a la vista un objetivo.

En las zonas abiertas de mayor extensión, los jugadores pueden utilizar una regla para trazar una línea recta imaginaria entre los puntos blancos que hay en las esquinas de los dos espacios en cuestión. Una miniatura tiene línea de visión hacia su objetivo si se puede unir *al menos* un punto del espacio de origen con otro del espacio objetivo sin atravesar una pared marrón ni una puerta.

Si todas las líneas de visión trazadas pasan por paredes o puertas, el objetivo no se considera dentro del alcance del atacante (*independientemente del número de espacios que los separen*).



Ejemplo: Harvey Walters quiere atacar al Chthonian con un Hechizo que tiene un alcance máximo de 2. Como el monstruo se encuentra a 2 espacios de él, se halla dentro de su alcance, siempre y cuando pueda trazar una línea de visión hacia él.

1. En primer lugar lo intenta desde la esquina superior de su espacio. Esta línea choca contra una pared, por lo que no tiene línea de visión desde esta dirección.

2. Luego repite el trazado desde la esquina inferior izquierda del espacio que ocupa. Esta vez no atraviesa ninguna pared ni puerta, por lo que se considera que tiene línea de visión hacia el monstruo desde este punto.

Dado que puede trazar al menos una línea de visión y se halla a 2 espacios de distancia, el monstruo está dentro de su alcance y Harvey puede lanzarle su Hechizo.

Cabe destacar que ni monstruos, ni investigadores ni indicadores de Accesorio bloquean la línea de visión. También es preciso señalar que algunos espacios carecen de puntos para trazar líneas de visión. Cuando una miniatura se encuentra en uno de estos espacios, siempre tendrá línea de visión hacia todos los demás espacios de la misma habitación (pero no la tendrá hacia ninguna de las demás habitaciones, ni tampoco desde ellas).

Ataques de los monstruos

Durante cada paso de ataque de monstruos, todos los monstruos pueden atacar a un investigador que esté en el mismo espacio que ellos. Cuando un monstruo ataca, el Guardián debe robar cartas de la parte superior del mazo de Combate correspondiente a la clase de ese monstruo (el color que aparece en la esquina superior derecha de su indicador). Cuando el atacante es un monstruo se utiliza la mitad inferior de la carta, y en ella siempre aparecen las expresiones “Ataque de monstruo”, “Monstruo contra Escondite” o “Monstruo contra Obstrucción” (ver “Escondites y Obstrucciones” en la página 23). El Guardián ha de seguir robando cartas de Combate hasta sacar una que incluya la expresión “Ataque de monstruo”. Después debe leer la carta en voz alta, y el investigador realizará cualquier tirada que se le pida. Una vez resuelta la carta, el combate se da por finalizado y el Guardián descarta todas las cartas que haya robado.

Ejemplo de combate



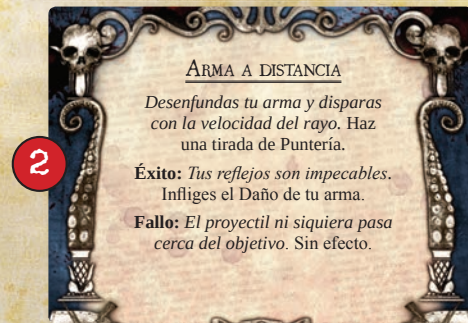
1. Jenny Barnes quiere atacar a un monstruo usando su arma a distancia "Automáticas del .45". No puede atacar a los siguientes monstruos porque están fuera de su alcance:

A. Este monstruo no está a su alcance porque el "Porche delantero" no tiene ningún punto blanco desde el que trazar línea de visión (y por tanto no puede verse desde otras habitaciones).

B. Este monstruo no está a su alcance porque se encuentra a 3 espacios de distancia, y su arma únicamente tiene alcance 2 (tal y como figura en su carta).

C. Este monstruo no está a su alcance porque Jenny no puede trazar línea de visión hasta su espacio, y además se encuentra a 5 espacios de distancia.

2. Jenny Barnes decide atacar al único monstruo que tiene a su alcance (el D). El Guardián roba la primera carta del mazo de Combate de criaturas Humanoides (porque el Zombi es Humanoide). Como la carta se corresponde con el tipo de arma que emplea Jenny Barnes, se resuelven sus efectos. La carta exige que el jugador de Jenny realice una tirada de Puntería.
3. El jugador supera la tirada con éxito e inflige 3 puntos de Daño al Zombi. Como éste ya tenía 1 punto de Daño, el Guardián inserta una ficha de 4 puntos de Daño en la peana del monstruo.
4. Por último, se consulta la parte inferior del indicador del monstruo. Como el Daño acumulado no iguala ni supera su Vida, el Zombi no ha muerto aún.



Ataques especiales de monstruos

Algunas cartas de Combate dicen "El monstruo efectúa su ataque especial". Para ejecutar el ataque especial de un monstruo, el Guardián debe levantar su miniatura, leer el texto de la capacidad especial impreso en la parte inferior de su indicador de Monstruo y resolverla exactamente igual que si figurase en una carta de Combate.

Ejemplo: Un Sectario ataca a Gloria Goldberg. El Guardián roba una carta de Combate del mazo Humanoide (azul) y resuelve el texto del recuadro "Ataque de monstruo". Como la carta indica que "El monstruo efectúa su ataque especial", el Guardián levanta la miniatura del monstruo y resuelve el texto de la capacidad especial que figura en su indicador de Monstruo.

Always Board
NEVER BORED

Escondites y Obstrucciones

Algunas cartas de Combate poseen efectos específicos para situaciones de “Monstruo contra Escondite” y “Monstruo contra Obstrucción”. Estas cartas sólo se utilizan en circunstancias especiales, tal y como se describe a continuación.

A veces los investigadores pueden esconderse de los monstruos, normalmente haciendo uso de un indicador de Escondite (ver página 12). Cuando un monstruo ataca a un investigador escondido, el Guardián debe robar cartas de Combate hasta sacar una en la que ponga “Monstruo contra Escondite”, y acto seguido ha de resolver sus efectos. Es bastante menos probable que estas cartas resulten en Daño para los investigadores, y a menudo les permiten alejar a un monstruo de ellos. Si el texto de la carta dice “Ya no estás escondido”, el investigador debe retirarse del indicador de Escondite y más adelante podrá ser atacado con normalidad.

En otras ocasiones, los investigadores pueden bloquear puertas con indicadores de Obstrucción (ver página 13). Estos indicadores impiden que los monstruos pasen a través de las puertas. Si un monstruo intenta pasar por una puerta obstruida, el Guardián debe robar cartas de Combate hasta coger una en la que ponga “Monstruo contra Obstrucción”, y acto seguido ha de resolver sus efectos. Estas cartas pueden destruir el indicador de Obstrucción (se descarta del juego) o simplemente retirarlo de la puerta (en cuyo caso se devuelve a su espacio original). Si la Obstrucción ha sido destruida o retirada, el monstruo puede continuar su movimiento a través de la puerta. Con cualquier otro resultado, el monstruo no consigue abrirse paso y el Guardián ya no podrá volver a mover a ese monstruo en ese turno.

Glosario de los combates

En esta sección se enumeran las expresiones más habituales que los jugadores encontrarán en las cartas de Combate y en los textos de las capacidades especiales de los monstruos.

ARMA A DISTANCIA: La expresión “Arma a distancia” hace referencia a cualquier tipo de arma que contenga las palabras “a distancia” en su tipo. Así, cuando el Guardián roba una carta de Combate en la que ponga “Arma a distancia”, debe resolver sus efectos si el investigador atacante está equipado con cualquier tipo de arma que contenga la expresión “a distancia” en su tipo.

ARMA CUERPO A CUERPO: La expresión “Arma cuerpo a cuerpo” hace referencia a cualquier tipo de arma que contenga las palabras “cuerpo a cuerpo” en su tipo, incluidas las Armas cuerpo a cuerpo de filo y las Armas cuerpo a cuerpo contundentes. Así, cuando el Guardián roba una carta de Combate en la que ponga “Arma cuerpo a cuerpo”, debe resolver sus efectos si el investigador atacante está equipado con cualquier tipo de arma que contenga la expresión “cuerpo a cuerpo” en su tipo. Por motivos de espacio, en algunas cartas puede aparecer abreviado como “c/c”.

EL MONSTRUO TE INFLIGE DAÑO: El investigador recibe tantos puntos de Daño como el valor de Daño del monstruo atacante (impreso en la parte trasera de su indicador).

HAZ UNA TIRADA DE (ATRIBUTO): El investigador debe realizar una tirada del atributo indicado (ver página 13). En la carta o indicador se especifican las consecuencias del éxito o fracaso de esta tirada. Si no hubiera un efecto de éxito o de fracaso, se considera que el resultado en cuestión no tiene ninguna repercusión.

INFLIGES EL DAÑO DE TU ARMA: El monstruo recibe tantos puntos de Daño como el valor de Daño del arma utilizada para atacarle (impreso debajo de la ilustración de la carta del arma).

INFLIGES X DE DAÑO: El monstruo recibe la cantidad de Daño indicada, que debe añadirse al que ya tuviera acumulado (ver página 24).

OBSTRUCCIÓN DESTRUIDA: La Obstrucción que bloquea la puerta se retira del tablero de juego.

SE TE CAE EL ARMA: El investigador debe dejar la carta de su arma en la habitación donde se encuentra actualmente. Debe sacar el arma que esté utilizando (si puede). La carta se pone sobre cualquier otra que

Contenido de un indicador de Monstruo



1. Nombre del monstruo
2. Tipo de monstruo (color) y Percepción (número)
3. Valor de Horror
4. Ataque especial
5. Valor de Daño
6. Vida

Obstáculo o Exploración que haya en la habitación. Cualquier jugador que explore esta habitación podrá recoger el arma (siguiendo las reglas habituales para la exploración de habitaciones).

SIN EFECTO: No ocurre nada.

SUFRES X DE DAÑO: El investigador recibe fichas de Daño por valor de X. Estas fichas se colocan sobre la carta del Investigador, y reducen su Vida en la cantidad indicada (ver “Daño y Horror” en la página 24).

SUFRES X DE HORROR: El investigador recibe X fichas de Horror. Estas fichas se colocan sobre la carta del Investigador, y reducen su Cordura en la cantidad indicada (ver “Daño y Horror” en la página 24).

YA NO ESTÁS ESCONDIDO: El investigador se retira del indicador de Escondite y se coloca en el espacio que ocupa éste actualmente. El monstruo no volverá a atacarle en el mismo turno (a no ser que se especifique lo contrario).

Muerte de monstruos

Cuando un monstruo recibe daños, se inserta una ficha de Daño con el número correspondiente en el pequeño enganche vertical que hay en su peana. Si más adelante recibe daños adicionales, estos se suman a los que tenga acumulados. El Guardián debe sustituir la ficha de Daño del enganche por otra que refleje el nuevo total de Daño sufrido por el monstruo.

Las miniaturas de monstruo que se montan sobre las peanas de mayor tamaño tienen dos enganches para fichas de Daño: la cantidad total de daños que llevan acumulados estos monstruos es igual a la suma de ambas fichas de Daño.

Cuando el Daño que ha recibido un monstruo *igual* o *excede* su **VALOR DE VIDA** (impreso en la parte trasera de su indicador), el monstruo es destruido. El Guardián debe retirar su miniatura del tablero de juego, descartar las fichas de Daño que tenga en su peana y devolverla al reservorio de miniaturas disponibles.



Daño y Horror

Las dos principales amenazas para los investigadores son la muerte y la locura, que pueden ser causadas por una acumulación excesiva de Daño y Horror, respectivamente. Sin embargo, durante el transcurso de la partida los investigadores no podrán evitar ninguno de estos efectos perjudiciales. El Daño normalmente se recibe en combate, y el Horror se padece ante todo por fallar tiradas de Horror (ver página 13) y a causa de ciertas cartas de Mitos (ver página 16).

Cada punto de Daño sufrido por un investigador reduce su Vida en 1. Cuando un investigador recibe Daño, se colocan sobre su carta de Investigador fichas de Daño por valor de la cantidad sufrida. Si la Vida de un investigador cae a 0 o menos, éste muere (ver “Muerte de investigadores”).

Cada punto de Horror sufrido por un investigador reduce su Cordura en 1. Cuando un investigador padece Horror, se colocan sobre su carta de Investigador tantas fichas de Horror como la cantidad sufrida. Si la Cordura de un investigador cae a 0, *no muere*, sino que se vuelve **LOCO**. El Guardián puede jugar cartas de Trauma sobre un personaje loco empleando para ello una de sus acciones (ver página 24). Un investigador que se ha vuelto loco puede suponer un gran lastre para sus compañeros, más incluso que si hubiera muerto.

Cuando la Cordura de un investigador se reduce a 0, ya no puede recibir más fichas de Horror. 0 es el valor mínimo que puede tener la Cordura de un investigador. No obstante, el Guardián puede jugar cartas de Trauma sobre un investigador loco cada vez que éste reciba Horror adicional (es decir, como si *hubiera* ganado nuevas fichas de Horror). Un investigador sólo se considera loco mientras su Cordura esté a 0. Si alguna vez la incrementa por encima de ese valor, se vuelve cuerdo de nuevo.

Hay ocasiones en las que un investigador puede recuperarse del Daño o el Horror sufridos. Cuando esto ocurre, el jugador debe retirar de su carta de Investigador todas las fichas de Daño u Horror indicadas y devolverlas a la reserva general. Los investigadores pueden intercambiar sus fichas de Daño por otras de valores similares (pero distinta denominación) *en cualquier momento*.

Muerte de investigadores

Un investigador muere cuando queda reducido a 0 de Vida (es decir, cuando el valor total de sus fichas de Daño iguala o excede su valor de Vida). La miniatura del investigador se retira del tablero de juego, y todas sus cartas de Exploración y Objeto inicial se depositan en la habitación donde se encontraba al morir (siguiendo las reglas de la acción “soltar un objeto”, descritas en la página 9). Las cartas de Hechizo que tuviera el investigador son descartadas (no se sueltan en la habitación). Después, el jugador debe descartarse de todas las fichas de Habilidad, Daño y Horror de su investigador. Por último, devuelve a la caja su carta de Investigador y su carta de Perfil.

Normalmente el jugador podrá escoger un nuevo investigador en su próximo turno; pero si muere después de que se haya revelado la carta de Objetivo (ver página 16), *el jugador es eliminado de la partida*.

Escoger un investigador nuevo

Si el investigador de un jugador ha muerto, en su próximo turno no dispondrá de pasos de movimiento ni de acción; en vez de eso, podrá elegir un investigador que aún no haya participado en la historia. Si ya se han utilizado todos los investigadores, entonces el jugador es eliminado de la partida (ver a continuación).

Una vez escogido un investigador nuevo, el jugador recibe su carta de Investigador y sus cuatro cartas de Perfil. Debe escoger dos de éstas (como hizo durante los preparativos iniciales de la partida) y luego recibir la carta de Objeto inicial (o Hechizo) indicada en una de ellas. A continuación ha de coger las fichas de Habilidad señaladas en su carta de Investigador.

Finalmente, el jugador debe poner la miniatura de su nuevo investigador en el espacio de inicio, tras lo cual se da por terminado su turno.

Eliminación de jugadores

Si un investigador muere después de que la carta de Objetivo haya sido revelada, queda eliminado de la partida. Cuando complete los pasos indicados en el epígrafe “Muerte de investigadores”, el jugador

Cartas de Trauma con efecto colectivo



Algunas cartas de Trauma están señaladas con un icono de efecto colectivo.

Si el Guardián roba una de estas cartas y sólo hay un investigador en juego, debe descartarla y robar otra nueva.

Si todos los investigadores salvo uno son eliminados, el Guardián debe descartar todas las cartas de Trauma de efecto colectivo que tenga en su mano y robar otras tantas cartas de Trauma nuevas.

de participar en la partida. No recibirá nuevos turnos de juego, pero sí compartirá la victoria con los demás investigadores en caso de que estos ganen la partida.

Cartas de Trauma

Las cartas de Trauma son una herramienta con la que el Guardián puede representar los daños físicos y emocionales que sufren los investigadores. El Guardián sólo puede usar estas cartas *inmediatamente después de que un investigador sufra Daño u Horror*. La única excepción a esta regla se da cuando un investigador tiene Cordura 0, en cuyo caso el Guardián puede jugar una carta de Trauma sobre él empleando una de sus acciones (una vez por turno para cada investigador loco).

Las cartas de Trauma permanecen en la mano del Guardián hasta ser utilizadas, y para robarlas hay que usar cartas específicas de Acción del Guardián (ver página 11).

Las cartas de Trauma que tienen el borde rojo son **HERIDAS** y únicamente pueden jugarse cuando un investigador sufre Daño. Las que tienen el borde azul son **LOCURAS** y sólo se puede usar cuando un investigador sufre Horror. Algunas cartas de Trauma tienen también un número en la esquina superior derecha; estas cartas sólo se pueden usar contra investigadores cuya Vida o Cordura actual sea *igual o inferior* a dicho número. A medida que los investigadores reciben Daños y presencian Horrores adicionales, se vuelven cada vez más vulnerables a cartas de Trauma de mayor gravedad.

Ejemplo: Un Zombi entra en la habitación ocupada por Michael McGlen. Éste hace una tirada de Horror (utilizando su Voluntad -1). Falla la tirada y recibe 1 de Horror, lo que reduce a 0 su deteriorada salud mental. El Guardián decide jugar la carta de Trauma “La única salida” sobre Michael McGlen, que le provoca la muerte. El Guardián sólo ha podido jugar esta carta porque la Cordura actual de Michael es igual o inferior al número que aparece en su esquina superior derecha.

Cada investigador puede tener un máximo de 1 Herida y 1 Locura en todo momento. Si un investigador recibe una segunda carta del mismo tipo, primero se descarta la anterior. En términos de ambientación, esto representa el hecho de que el investigador ha hallado el modo de superar su trauma o está concentrando todas sus energías en sobreponerse al nuevo.

Cuando un investigador recibe una carta de Trauma, es muy difícil que pueda deshacerse de ella (si tiene suerte, tal vez encuentre un objeto o hechizo que le cure).



Limitación de componentes

En el poco probable caso de que los jugadores no dispongan de suficientes cartas o fichas para resolver una acción o capacidad especial, deben aplicarse las siguientes reglas.

- **Mazos de cartas:** Si se agota un mazo de cartas, los jugadores deben barajar su correspondiente pila de descartes para crear un nuevo mazo. La única excepción a esta regla es el mazo de Eventos, que siempre supone el final de la partida cuando se roba la última carta (tal y como se indica en ésta).
- **Indicadores de Cadáver:** El uso de indicadores de Cadáver está limitado a la cantidad incluida en la caja del juego. Por encima de esta cantidad, todo efecto que cause la aparición de un nuevo indicador de Cadáver sobre el tablero deberá ignorarse. Aunque los indicadores de Cadáver tienen una imagen de fondo (hierba, madera o tierra), esta imagen no afecta para nada al juego, y todos ellos pueden colocarse en cualquier habitación. Los indicadores de Cadáver descartados (incluidos los que se hayan quemado) pueden volver a utilizarse más adelante en la misma partida.
- **Piezas de rompecabezas:** Si un jugador quiere robar piezas adicionales pero ya no quedan (porque todas estén siendo usadas), *no podrá* robar más. Una vez completado un rompecabezas, todas sus piezas se devuelven al montón de piezas disponibles y se mezclan bien.
- **Otras fichas:** Todas las demás fichas carecen de límite. Si los jugadores se quedan sin fichas de un tipo concreto (por ejemplo, de Horror), pueden utilizar cualquier cosa para representar las que falten (como monedas y similares).
- **Miniaturas de monstruos:** El Guardián nunca puede tener sobre el tablero más miniaturas de monstruos de las que se incluyen en la caja del juego. Si alguna capacidad especial le permite colocar una miniatura, pero todas las de ese tipo ya están sobre el tablero, puede optar por matar a una de ellas para disponer de una miniatura con la que representar al nuevo monstruo.
- **Investigadores:** Cuando un investigador muere, su miniatura se devuelve a la caja. Si muere y todas las demás miniaturas de investigadores están en la caja o sobre el tablero, el jugador que controlaba al investigador muerto es eliminado de la partida (ver página 24).

Reglas opcionales

En esta sección se ofrecen tres reglas opcionales diseñadas para distintos estilos de juego. Antes de empezar la partida, todos los jugadores deben acordar cuál de ellas van a implementar (si es que deciden hacerlo).

Límite de tiempo para rompecabezas

Algunos jugadores opinan que se pierde demasiado tiempo con los rompecabezas pensando en posibles combinaciones pero sin realizar ninguna acción. Para aplicar esta regla se necesita un reloj con segundero, un cronómetro, un despertador o quizá un reloj de arena.

Los jugadores disponen de un tiempo máximo de 60 segundos para interactuar con los rompecabezas (sea cual sea el Intelecto del investigador). Una vez finalizado este periodo de tiempo, el jugador no podrá seguir realizando acciones de rompecabezas aunque le hayan sobrado.

Fichas de Habilidad para monstruos

Esta regla opcional incrementa el poder de los monstruos en proporción al número de investigadores. Al principio de la partida, el Guardián recibe tantas fichas de Habilidad como el número de jugadores investigadores que vayan a participar. Como ocurre con los investigadores, las fichas de Habilidad del Guardián no se reponen cuando se gastan.

El Guardián puede gastar 1 ficha de Habilidad para aplicar uno de los siguientes efectos:

Secretismo

Dado que *Las Mansiones de la Locura* es un juego por equipos, es importante saber qué información debe estar disponible para todos los jugadores y cuál debe ocultarse al bando contrario.

Cartas de Combate: Toda la información de las cartas de Combate *debe* divulgarse. Un investigador puede conocer los posibles resultados de una carta antes de decidir si va a utilizar una ficha de Habilidad. Lo mismo se aplica a los ataques especiales de los monstruos.

Indicadores de Monstruo: El Guardián puede consultar la información de la parte trasera de estos indicadores en cualquier momento, pero los investigadores sólo pueden hacerlo con los monstruos que hayan resultado *dañados*. Cuando un monstruo inflige Daño o efectúa un ataque especial, un investigador puede mirar la parte trasera de su indicador para comprobar que el Guardián está siendo honesto.

Cartas de Mitos y de Trauma: Todas las cartas de la mano del Guardián son secretas y no deben mostrarse a los investigadores. Una vez puestas en juego, estas cartas quedan boca arriba sobre la mesa para que todos los jugadores puedan verlas. La única excepción a esta regla son algunas cartas de Mitos que deben jugarse específicamente boca abajo. Estas cartas sólo puede mirarlas el investigador que las ha recibido, y ninguno de los demás (aunque el Guardián sí puede consultarlas).

Guía del Guardián: Toda la información contenida en la Guía del Guardián es secreta y no debe leerla ninguno de los jugadores investigadores. No obstante, los investigadores sí pueden pedirle al Guardián que les recuerde la información ofrecida o que vuelva a leer algún pasaje concreto (como el breve texto introductorio que se lee en voz alta al final de la preparación de la partida). También pueden pedirle que verifique las cartas de Exploración una vez explorada una habitación para comprobar que las ha distribuido correctamente (ver página 9).

Conversaciones entre investigadores: Los investigadores pueden debatir y planear sus turnos entre ellos, pero siempre delante del Guardián. No está permitido pasarse notas ni planear estrategias sin que se entere el Guardián.

- **Repetir una tirada de atributo:** La ficha se descarta después de que un investigador haya hecho una tirada de atributo en combate. Dicho investigador deberá tirar de nuevo el dado y quedarse con el segundo resultado. El Guardián no puede forzar una repetición de esta segunda tirada.

- **Efectuar el ataque especial de un monstruo:** Antes de robar una carta de Combate para atacar con un monstruo, el Guardián puede descartar 1 ficha de Habilidad para efectuar su ataque especial de forma automática. En vez de robar cartas de Combate, el Guardián efectúa directamente el ataque especial descrito en la parte trasera del indicador de Monstruo.



Textos de ambientación

Las Mansiones de la Locura es un juego con un alto contenido temático y narrativo. Todos los textos de ambientación que aparecen en los diversos componentes están redactados en cursiva para diferenciarlos de los textos de reglas. Los jugadores pueden ignorar todo el texto de las cartas que esté en cursiva a la hora de resolver sus efectos. Aun así no se recomienda hacerlo, pues privaría a los jugadores de una parte importante de la experiencia de juego y dificultaría la búsqueda de Pistas.

Todos los textos de ambientación están escritos en segunda persona, y aluden específicamente a los investigadores.

Duración alternativa de la partida

Esta opción está pensada para los jugadores que prefieren no saber cuándo puede acabar una partida. Justo antes de que el Guardián robe la última carta del mazo de Eventos, primero ha de tirar el dado. Si saca 1 ó 2, no roba la carta en este turno. Este procedimiento se repite en cada paso de Evento subsiguiente.

Si en la carta de Objetivo se especifica que el Guardián o los investigadores ganan la partida cuando se resuelve la última carta de Evento, entonces el Guardián no tendrá que hacer esta tirada y deberá resolver la carta de Evento con normalidad.

Créditos

Diseño del juego: Corey Konieczka

Diseño de historias y componentes adicionales: Tim Uren

Edición y revisión: Brian Mola y Mark O'Connor

Diseño gráfico: Kevin Childress, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer y Adam Taubenheim

Ilustración de portada: Anders Finér

Ilustraciones del tablero y los accesorios: Henning Ludvigsen

Diseño de miniaturas: Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mío del Rosario y Allison Theus

Dirección artística para las miniaturas: Sally Hopper

Fotografía de las miniaturas: Jason Beaudoin

Dirección artística de la portada: Zoë Robinson

Gestión artística: Kyle Hough y Zoë Robinson

Jefe de producción de FFG: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Coordinador de producción: Gabe Laulunen

Pruebas de juego: Daniel Lovat Clark, Mike David, Jean Duncan, John Goodenough, Ansley Grams, John Grams, Eric Hanson, Michael Hurley, Sally Karkula, Steve Kimball, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Jay Little, Michelle Melykson, Andrew Meredith, Pam Van Muijen, Richard Nauertz, Mark Pollard, Thaadd Powell, Zoë Robinson, Adam Sadler, Brady Sadler, Jeremy Stomberg, Anton Torres, Jason Walden

Traducción: Juanma Coronil

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Gracias a H.P. Lovecraft y a todos los escritores de relatos de terror que han abierto nuestras mentes a lo largo de los años.

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser copiada ni reproducida sin consentimiento. *Mansions of Madness*, *Arkham Horror*, *Fantasy Flight Games*, *Fantasy Flight Supply* y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment. Conserva esta información para futuras referencias. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA NIÑOS DE 12 AÑOS O MENOS.

WWW.EDGEENT.COM



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

LA LLAMADA DE CTHULHU

EL JUEGO DE CARTAS

Antiguos horrores inconfesables moran en las tinieblas, agitándose sobre el cielo nocturno y bajo la tierra que pisamos, más allá de lo que perciben nuestros sentidos...



En *La llamada de Cthulhu: El Juego de Cartas*, los jugadores asumen el papel de investigadores, villanos y horrores innombrables inspirados por la siniestra mitología creada por H. P. Lovecraft. Detectives de la Agencia, estudiantes y profesores de la Universidad de Miskatonic y miembros del misterioso Sindicato unen sus fuerzas contra seres sobrenaturales como Cthulhu, Hastur, Yog-Sothoth y Shub-Niggurath.

La llamada de Cthulhu: El Juego de Cartas es un juego personalizable para 2 jugadores que plantea un duelo entre facciones humanas y monstruosas. Es también un Living Card Game™ y ofrece cientos de cartas adicionales para las siete facciones del juego, lo que permitirá a los jugadores personalizar el contenido de sus mazos o crear sus propias combinaciones de cartas.

*¡Los horrores de Lovecraft viven en
La llamada de Cthulhu: El Juego de Cartas!*



La llamada de Cthulhu se usa bajo licencia de Chaosium Inc. © 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Call of Cthulhu LCG, Living Card Game, el logotipo de Living Card Game, Fantasy Flight Games y el logotipo de Edge son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 112 861. No apto para niños menores de 3 años (contiene piezas pequeñas). Los componentes reales pueden diferir de los mostrados.

