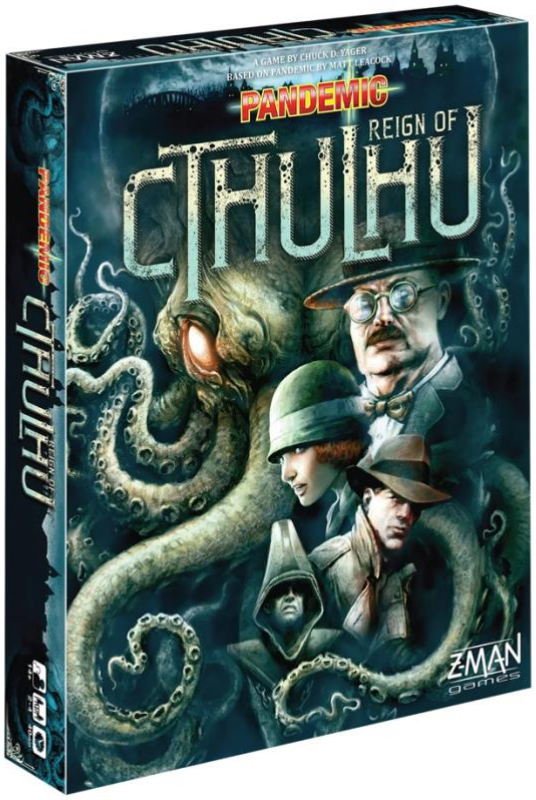
Pandemic: El Reino de Cthulhu



:

PANDEMIC EL REINO DE CTHULHU Seres de una inteligencia antigua y bizarra, conocidos como los Primigenios, se están despertando dentro de sus vastas prisiones cósmicas. Si llegaran a despertar en el mundo, desatarían una era de locura, caos y destrucción sobre la esencia misma de la realidad. ¡Todo lo que conoces y amas será destruido! Estás condenado por el conocimiento que las "masas adormecidas" no pueden soportar: que este Mal existe y que debe ser detenido a cualquier precio. Las sombras danzaban alrededor de la farola de gas sobre ti, mientras la pequeña llama piloto emitía una débil luz amarilla. Incluso una pequeña mancha de luz es mejor que la oscuridad total, piensas para ti mismo. Compruebas de nuevo el reloj por tercera vez en los últimos minutos. ¿Dónde se había metido? ¿Había pasado algo? El sonido de tacones resonando en la acera atrae tu mirada hacia el otro lado de la calle. Lentamente, como si la oscuridad fuera un manto a su alrededor, una mujer entra en tu campo de visión. Su cabello castaño está recogido en un moño ordenado en la cabeza y sus gafas enmarcan un rostro tenso. Sus manos sujetan una gruesa carpeta de manila con la palabra INNSMOUTH impresa en el exterior con letras mayúsculas. "Llegas tarde", dices con un tono de preocupación en la voz, tomando la carpeta que te está tendiendo. "Yo... intenté llegar aquí lo antes posible". Su voz está tensa por el miedo, aguda y rápida, mientras sus ojos se mueven nerviosamente sin cesar. "¿Sabes cómo solucionar esta situación?" La pregunta en su voz te corta como un cuchillo. "¿Puedes... hacer desaparecer ESTA COSA?!"

Te te tensas por dentro cuando su voz se eleva demasiado en esa última palabra, con un borde nervioso de histeria que se cuela en su tono. En un instante has abierto la carpeta, examinando las fotos de unos estibadores y de un lugar cerca de un paseo marítimo que nunca antes has visto. El borde de la foto está borroso, pero la masa ondulante de tentáculos y... algo muy grande... son inconfundibles. Lo escondes todo dentro de tu abrigo, un peso familiar que se posa una vez más sobre tus hombros. "Puedo intentarlo. Es lo que hacemos", es todo lo que consigues decir. ¿Qué promesas puedes hacerle a alguien cuando te enfrentas a la prole del caos y de la locura encarnada? Arietas las manos en puños dentro del bolsillo del abrigo para evitar que tiemblen al recordar la última vez que te acercaste a uno de estos "Primigenios" y a sus sirvientes deformes y psicóticos. Haber llegado hasta aquí es un milagro. 2 Los ojos de la mujer se abren de par en par, sus fosas nasales tiemblan mientras sus manos agarran la parte delantera de tu camisa. "¿Intentarlo?", su voz es un lamento que roza el grito de una sirena. "¡¿Intentarlo?! Tú... ¡tienes que hacerlo! No sabes lo que tuve que hacer para conseguir eso..." Te la sacudes de encima, tu mirada se endurece lo suficiente para que el resplandor amarillo de la farola muestre el peligro en tus ojos. Es suficiente para hacer que sus siguientes palabras se le atraganten en la garganta, enderezándose mientras da un paso atrás de medio metro. "Gracias por la información, señora", dices dándote la vuelta y avanzando a zancadas en la oscuridad. "A menos que pretendas unirte a mí, harías

bien en volver a casa. Por aquí la noche es peligrosa". Con esta información, deberías tener las últimas pistas necesarias para evitar que esta nueva abominación se infiltre aún más en tu mundo. Caminas hacia la siguiente serie de horrores. Notando que ya no estás solo, comienzas a compartir las palabras de tu difunto mentor que te impulsaron por este camino: "Un gran Mal duerme bajo la misma tierra que pisas, amigo mío. Se esconde tras la oscuridad que llena el vacío de medianoche en el cielo. Susurra sueños de locura y caos a las masas desde debajo de las aguas profundas. Pero las pistas para detener su entrada en el mundo están a tu alrededor. Un gran Mal se mueve en algún lugar de los rincones oscuros del mundo. ¿Podrás evitar que despierte a tiempo?" No hay día que haya pasado en el que no hayas deseado poder olvidarlas y recorrer un camino diferente... y no hay día en el que no sepas que no puedes hacerlo. Alguien tiene que intentar rechazar a este antiguo Mal. Alguien tiene que aferrarse a la luz. Pero eso no significa que ese alguien deba estar solo...

OVERVIEW / RESUMEN DEL JUEGO Tú y tus compañeros de juego sois investigadores. Debéis trabajar juntos para sellar cuatro primigenios/portales para evitar el despertar de Cthulhu, o que el área sea invadida por cultistas o Shoggoths. El fracaso significa desatar una era de locura. Pandemic – El Reino de Cthulhu es un juego cooperativo. Cada jugador tiene un rol específico con habilidades especiales para mejorar las probabilidades de su equipo. Los jugadores ganan o pierden todos

juntos. VUESTRO OBJETIVO ES SELLAR LOS 4 PORTALES. LOS JUGADORES PIERDEN SI: • Cthulhu se despierta, • No quedan suficientes cultistas cuando se necesiten, • No quedan suficientes Shoggoths cuando se necesiten, • No quedan suficientes cartas de Jugador cuando se requieran, o • Todos los jugadores se vuelven locos.

CONTENIDO • 1 Tablero • 1 Dado de Cordura • 18 Fichas de Cordura • 4 Fichas de Sello • 24 Cartas de Invocación • 44 Cartas de Pista • 12 Cartas de Primigenio • 12 Reliquias • 7 Cartas de Investigador • 7 Miniaturas de Investigador • 26 Miniaturas de Cultista • 3 Miniaturas de Shoggoth • 4 Cartas de Referencia

PREPARACIÓN DEL TABLERO, CTHULHU Y LAS PIEZAS

1. EL TABLERO: Coloca el tablero al alcance de todos los jugadores. Coloca la carta del Primigenio Cthulhu boca abajo en el tablero, en el espacio reservado para ella (X). Coloca las miniaturas de cultistas y Shoggoths como reserva al lado del tablero. Coloca las fichas de Sello cerca de la tabla del Orden de Turno en la parte inferior del tablero.
2. COLOCAR LOS PRIMIGENIOS: Mezcla las cartas de Primigenio y coloca 6 boca abajo en los espacios restantes a la izquierda de Cthulhu. Devuelve a la caja las cartas de Primigenio no utilizadas.

3. DAR A CADA JUGADOR UN INVESTIGADOR, UNA FIGURA Y LAS FICHAS DE CORDURA: o El jugador que haya leído más recientemente una historia de terror es el primer jugador. o Mezcla las 7 cartas de Investigador y reparte 2 en la mesa. El primer jugador elige una carta de Investigador. Esa carta se reemplaza y el siguiente jugador puede elegir entre esas 2 cartas. Continúa hasta que todos los jugadores hayan elegido una carta de Investigador. o Coloca la miniatura del Investigador correspondiente a cada jugador en la Estación de Trenes de Arkham. Cada jugador toma 4 fichas de cordura y se asegura de que su carta de Investigador esté orientada por el lado cuerdo (como se ilustra aquí). o Cada jugador toma también una carta de Referencia. o Devuelve a la caja las miniaturas de investigador no utilizadas, junto con las cartas de Investigador y Referencia restantes.
4. CONFIGURAR LA DIFICULTAD DEL JUEGO: Dependiendo del nivel de dificultad elegido, ajusta el número de cartas de Pista de la siguiente manera: o Para la partida introductoria, deja las 44 cartas de Pista en el mazo. o Para la partida estándar, retira 1 carta de Pista de cada color del mazo. o Para la partida experta, retira 2 cartas de Pista de cada color del mazo.
5. DAR LAS CARTAS A CADA JUGADOR Y PREPARAR EL MAZO DE RELIQUIAS: Selecciona al azar 4/5/6 cartas de Reliquia con 2/3/4 jugadores y mézclalas junto con las cartas de Pista restantes para

formar el mazo de Jugador. Pon las cartas de Reliquia no utilizadas boca abajo a un lado para formar una pila de Reliquias. Reparte las cartas a cada jugador para formar sus manos iniciales. Da las cartas según el número de jugadores: o Partida a 2 jugadores: 4 cartas o Partida a 3 jugadores: 3 cartas o Partida a 4 jugadores: 2 cartas (Sugerimos a los jugadores tener las cartas al descubierto en todo momento).

6. PREPARAR EL MAZO DE JUGADOR: Divide las cartas de Jugador restantes en cuatro montones boca abajo, lo más iguales posible en tamaño. Mezcla 1 carta de "El mal se mueve" en cada montón, boca abajo. En el espacio reservado para ello, apila estos montones para formar el mazo de Jugador, colocando los montones más pequeños en el fondo.
7. COLOCAR CULTISTAS Y SHOGGOTHS: Mezcla todas las cartas de Invocación y ponlas en el espacio correspondiente como mazo de Invocación. o Revela las primeras 2 cartas y coloca 3 cultistas en cada una de estas localizaciones. o Revela otras 2 cartas y coloca 2 cultistas en cada una de estas localizaciones. o Revela otras 2 cartas y coloca 1 cultista en cada una de estas localizaciones. o Por último, revela otra carta y coloca 1 Shoggoth en esta localización. o Pon todas las cartas de Invocación robadas boca arriba en la pila de descartes de Invocación.
8. EMPEZAR A JUGAR: Empieza el primer jugador.

DESARROLLO DEL TURNO El turno de cada jugador se divide en 3 fases:

1. REALIZAR 4 ACCIONES.
2. ROBAR 2 CARTAS DE JUGADOR (y resolver las cartas de "El mal se mueve").
3. REVELAR CARTAS DE INVOCACIÓN. Después de que un jugador haya terminado de resolver las cartas de Invocación, el turno pasa al jugador a su izquierda. Los jugadores deben darse consejos libremente. Dejad que todos ofrezcan opiniones e ideas. Sin embargo, el jugador cuyo turno está en curso decide qué hacer. Tu mano puede contener cartas de Pista y de Reliquia. Las cartas de Pista se usan en algunas acciones y las cartas de Reliquia se pueden jugar en cualquier momento.
4. ACCIONES Puedes realizar hasta 4 acciones por turno (como se muestra en el lado cuerdo de tu carta de Investigador). Selecciona cualquier combinación de las acciones enumeradas a continuación. Puedes realizar la misma acción varias veces, contando cada una como 1 acción. Las habilidades especiales de tu investigador pueden modificar la forma en que se realiza una acción. Algunas acciones implican descartar una carta de la mano; todos estos descartes van a la pila de descartes del Jugador.

ACCIONES DE MOVIMIENTO Si cualquier movimiento implica entrar en una localización ocupada por un Shoggoth, debes lanzar el dado de

Cordura. • CAMINAR: Muévete desde tu posición actual a una localización conectada por una línea. • TOMAR UN AUTOBÚS: Estando en una localización con estación de autobuses, puedes realizar esta acción de dos maneras:

1. Descarta una carta de Pista para moverte a cualquier localización de la ciudad representada en la carta.
2. Descarta una carta de Pista correspondiente a la ciudad en la que te encuentras para moverte a cualquier localización de cualquier ciudad. • USAR UN PORTAL: Muévete de una posición con portal a otra posición con portal. Los jugadores no pueden moverse hacia o desde portales sellados. Si, tras usar un portal, te encuentras en una localización con un Shoggoth, lanza el dado de Cordura dos veces: una por haber usado el portal y otra por haber entrado en una localización con un Shoggoth.

ACCIONES ESPECIALES • DAR O TOMAR 1 CARTA DE PISTA: Puedes realizar esta acción de dos maneras:

1. Da una carta de Pista que corresponda a la ciudad en la que te encuentras a otro jugador, o
2. Toma una carta de Pista que corresponda a la ciudad en la que te encuentras de otro jugador. Para ambas acciones, ambos debéis estar en la misma localización y debéis estar de acuerdo. Si el

jugador que recibe la carta tiene ahora más de 7 cartas, debe descartar inmediatamente una carta o jugar una carta de Reliquia. • DAR O TOMAR 1 CARTA DE RELIQUIA: En cualquier momento, puedes realizar la acción de Dar o Tomar 1 carta de Reliquia gratuitamente con un jugador en tu misma localización. • DERROTAR A UN CULTISTA: Retira 1 miniatura de cultista de la localización en la que te encuentras, devolviéndola a la reserva. • DERROTAR A UN SHOGGOTH (3 ACCIONES): Retira 1 miniatura de Shoggoth de la localización en la que te encuentras, devolviéndola a la reserva. Debido a su horror indecible, derrotar a un Shoggoth requiere 3 acciones y estas 3 acciones deben gastarse todas en el mismo turno. Después de derrotar a un Shoggoth con esta acción, roba una carta de Reliquia de la pila de Reliquias y añádela a tu mano. • SELLAR UN PORTAL: En una localización con un portal, descarta 5 cartas de Pista de tu mano que correspondan todas a la ciudad en la que te encuentras. Cuando selles un portal, coloca la ficha de Sello correspondiente sobre el portal y, a continuación, retira 1 cultista de cada localización de la ciudad cuyo portal acabas de sellar y devuélvelos a la reserva.

3. ROBAR CARTAS Después de realizar 4 acciones, roba las 2 primeras cartas del mazo de Jugador. Si, en el momento en que vas a robar, quedan menos de 2 cartas en el mazo de Jugador, ¡la partida termina

y vuestro equipo ha perdido! (No remezcles los descartes para formar un nuevo mazo).

CARTAS DE "EL MAL SE MUEVE" Si las cartas robadas incluyen cartas de "El mal se mueve", realiza inmediatamente los siguientes pasos en orden (una vez robada una carta de "El mal se mueve", debes resolverla por completo antes de jugar una carta de Reliquia):

1. Lucha contra la locura: Lanza el dado de Cordura y aplica su resultado.
2. Despertar: Revela el siguiente Primigenio.
3. Aparece un Shoggoth: Roba la carta del fondo del mazo de Invocación y coloca una miniatura de Shoggoth en esa localización. Descarta esta carta en la pila de descartes de Invocación. (¡Si no puedes colocar un Shoggoth en el tablero porque no quedan en la reserva, la partida termina y vuestro equipo ha perdido!)
4. Los cultistas se agrupan: Mezcla solo las cartas de la pila de descartes de Invocación y ponlas encima del mazo de Invocación. Nota: Es raro, pero posible, robar 2 cartas de "El mal se mueve" al mismo tiempo. En este caso, realiza los cuatro pasos anteriores una primera vez y luego de nuevo. Después de resolver cualquier carta de "El mal se mueve", retírala del juego. No robes cartas de sustitución para ellas.

LÍMITE DE LA MANO El límite de la mano es de 7 cartas en todo momento. Si te encuentras con más de 7 cartas en la mano (después de resolver las cartas de "El mal se mueve" robadas), descarta cartas o juega cartas de Reliquia hasta que tengas 7 cartas en la mano.

1. INVOCACIÓN Gira tantas cartas de Invocación como indique la tasa de invocación actual. Este número se encuentra debajo del Primigenio revelado más a la derecha, o es 2 si no hay Primigenios revelados (la tasa de invocación inicial). Gira estas cartas una a una, colocando un cultista en la localización indicada en cada carta. Descarta la carta en la pila de descartes de Invocación. • Rituales de Despertar: Si la localización ya tiene 3 cultistas, no coloques un 4.º cultista. En su lugar, se produce un ritual de despertar. • Movimiento de los Shoggoths: Cada uno de estos iconos en las cartas de Invocación indica que cada Shoggoth se mueve una localización más cerca del portal abierto más cercano. Si el mazo de Invocación se queda sin cartas, remezcla la pila de descartes para crear un nuevo mazo de Invocación.

TIRADAS DE CORDURA Debes lanzar el dado de Cordura: • después de completar la acción Usar un Portal, • después de resolver los efectos de una carta de Reliquia, • cuando entras en una localización con un Shoggoth o cuando un Shoggoth entra en tu localización, • como primer paso de una carta de "El mal se mueve" robada.

EFECTOS DEL DADO DE CORDURA • VACÍO (Cara en blanco): No ocurre nada. • DELIRANTE: Pierdes 1 ficha de cordura. • PSICÓTICO: Pierdes 2 fichas de cordura. • PARANOICO: Añade 2 cultistas a tu localización actual.

INVESTIGADORES QUE ENLOQUECEN Si en cualquier momento un investigador pierde todas sus fichas de cordura, enloquece. Gira su carta para mostrar que sufre los siguientes efectos: • Tienen una acción menos en cada turno, como se muestra en su lado loco. • Su habilidad especial cambia para reflejar su estado mental. • Cura de la locura: Si un investigador loco sella un portal, es transportado inmediatamente a la Iglesia o al Hospital (a su elección). Vuelve a girar su carta hacia el lado cuerdo, recupera la cordura inicial, las habilidades y el número de acciones, y gana inmediatamente 1 acción en su turno.

FIN DE LA PARTIDA • Los jugadores ganan tan pronto como los 4 portales estén sellados. • Los jugadores pierden si se cumple una de las siguientes condiciones: o El último Primigenio (Cthulhu) se despierta, o No quedan miniaturas de cultista para añadir al tablero cuando sea necesario, o No quedan miniaturas de Shoggoth para añadir al tablero cuando sea necesario, o Un jugador no puede robar 2 cartas de Jugador después de realizar sus acciones, o o Todos los jugadores se han vuelto locos.

❓ ¿PREGUNTAS O MÁS INFORMACIÓN? ¿Necesitas alguna aclaración sobre alguna regla específica, habilidades de los investigadores o detalles sobre las cartas de Reliquia? ¡Dímelo!