

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

Guía de Campaña Universo Paralelo

Universo Paralelo

Tras una larga noche, por fin encuentras un momento para descansar. Fuera llueve a cántaros con gigantes gotas de lluvia que resuenan en tu cabeza apoyada en la almohada. Te preguntas que ha estado pasando últimamente, cómo pueden haberse vuelto las cosas del revés en un momento, cómo es todo posible, cómo... -justo entonces te sumes en tu sueño.

Reglas de Campaña

Si los investigadores reciben 1 Trauma durante el escenario 1, la partida termina. Consulta qué objetos pueden conseguir y continúan con el siguiente. Durante el escenario 2 pueden recibir hasta 2 Traumas como grupo y sucederá lo mismo. En el tercer escenario el límite es de 3 Traumas como grupo, pero la campaña terminará con Derrota.

Parte I: Pesadilla o Sueño

Despiertas en una extraña habitación sin recordar cómo has llegado allí. Hay algo distinto en el aire. Ves un extraño objeto antiguo en la mesilla. No sabes por qué, pero algo es diferente y mejor salir de allí cuanto antes...

- Prepara la carta del Camino y mézclala junto con dos cartas al azar de Bosque para formar la parte más a la derecha del Bosque.

- Aparta el Compás y ponlo en la Habitación Oscura. Coloca las cartas de localización de la siguiente forma:



Los investigadores comienzan en la Habitación Oscura.

- No puedes moverte en diagonal por el Bosque si no tienes el Compás.
- Si investigas el Camino mientras el Compás está todavía en la Habitación Oscura, obtienes 2 puntos de Victoria adicionales al final de la partida.
- Las cartas con el "*" sólo se usarán para partidas de 3 o 4 jugadores.

Despertar

Despiertas en la misma casa, algunos aldeanos de aspecto medieval golpean la puerta y gritan. Todo tiene aspecto de ser una pesadilla, pero ¿qué ha pasado? ¿Dónde estas? Esto no es Massachusetts así que.. ¿qué está pasando?

Parte II: Despertar



Preparación

Baraja todas las cartas de localización excepto el acantilado y coloca una a la derecha del Bosque (en la posición 3). Luego introduce el Acantilado y coloca el resto en las posiciones 1,2,4 y 5.

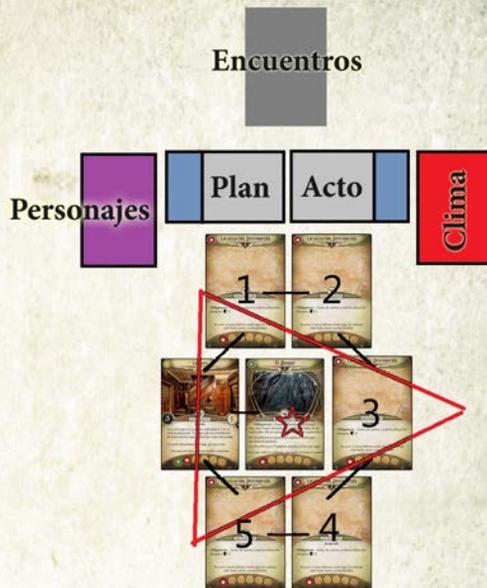
Baraja todas las cartas de Clima juntas (Buen Tiempo y Mal Tiempo) formando un solo mazo.

Baraja todos los personajes juntos: 7 Poseídos, 4 Aldeanos Furiosos, 4 Totalmente Poseídos y 5 Monstruos. Según el número de jugadores forma el mazo con 3 cartas para 1 solo jugador, 4 cartas para 2-3 jugadores y 5 cartas para 4 jugadores.

Baraja las cartas de Plan y las de Acto.

- ❖ Comienzas la partida con 2 cartas y 2 recursos.
- ❖ Comienzas la partida en la Casa.
- ❖ Puedes gastar una pista en cualquier momento para entrar en el **Bosque**.
- ❖ Las habilidades de los personajes solo pueden usarse cuando están en juego.
- ❖ Las habilidades de los monstruos solo pueden usarse cuando están enfrentados.

Tras la preparación de los mazos, debería tener una disposición similar a esta:



La línea roja representa el movimiento de los monstruos, las negras el de los investigadores. Los monstruos **solo** entraran en una Localización de un encuentro debido a la habilidad CAZADOR

Restricciones:

- ❖ Solo puedes tener 1 Poseído y 1 Curado.
- ❖ Puedes gastar 1 recurso para coger 1 Poseído de una localización.
- ❖ No se cogen cartas de Encuentro durante la fase de Mitos.
- ❖ Los chequeos de Evasión o Combate no superados no cuentan como fallidos para robar cartas de Encuentros.
- ❖ Las localizaciones se exploran al inicio del siguiente turno o gastando una acción.

Reglas

- ☉ Cada vez que falles un chequeo, robas 1 Personaje y lo colocas en la localización opuesta.
- ☉ Cada vez que investigas por completo 1 localización retira 1 marcador de perdición del Plan.
- ☉ Cada vez que un Monstruo entre en una localización que tenga un Poseído, se descarta y no vuelve al mazo de Encuentros.
- ☉ Los Monstruos **solo** aparecen en tu localización si se roban por fallar un chequeo.
- ☉ Cada localización solo puede tener unida una única carta de Encuentro.
- ☉ Cada vez que recibes 1 o más pistas robas una carta de Encuentro.

Según lo que haya pasado en el episodio anterior hay que tener en cuenta:

- ◊ *Si el Túnel se ha investigado por completo, no puedes utilizar la habilidad "Cerrar" de la Casa.*
- ◊ *Si el Comedor se ha investigado por completo, baraja la carta de Ratas Hambrientas en el mazo de Personajes y sigue todas las reglas de aparición del escenario Despertar.*
- ◊ *Si todas las habitaciones de la Casa han sido investigadas por completo, solo te cuesta 1 acción moverte desde la Casa si tiene la cara explorada.*
- ◊ *Si todas las cartas de Bosque han sido investigadas por completo, roba 2 cartas de Encuentro y de Personaje al principio de la partida y ponlas en cualquiera de las 5 localizaciones sin explorar. También puedes ver las 3 primeras cartas de Clima y devolverlas al mazo en el mismo orden.*
- ◊ *Si el Compás esta todavía en la Habitación Oscura comienzas la partida con la mano completa.*

Objetivos:

☉ Ganas si:

- ◊ *Se cubre en pistas el valor de la última carta de Acto y al menos 3 Poseídos han sido curados y entregados (4 si hay 2-3 jugadores y 5 si hay 4 jugadores).*

☉ Pierdes si:

- ◊ *Se descartan 3 Poseídos.*
- ◊ *Se reciben 2 Traumas como grupo.*
- ◊ *La última carta de Plan alcanza el número de marcadores de perdición.*

No leer hasta el final del escenario

"Es imposible salvarlos a todos, tiene que haber alguien detrás de estos hechos demoníacos... Debemos encontrar la raíz de lo que hasta ahora ha estado alimentando al demonio alrededor de la aldea. Podemos preguntar a los aldeanos, ver lo que ellos ya saben, lo que ha pasado, el lugar del que todo procede, Quizas, si cortamos la cabeza del calamar, sus tentáculos dejen de jugar con los aldeanos como si fueran un piano" piensas para ti - Y no puedes estar más en lo cierto...

La historia continua en "La Raíz de todos los Demonios"...

Parte III: La Raíz de todos los Demonios

Preparación

Baraja todas las cartas de Encuentro.
Coloca las cartas de localización por el lado descubierto como sigue:



- ◇ Baraja todas las cartas de Encuentros y ponlas en un mazo junto al resto.
 - ◇ Coloca a Darr'kh en el Sótano Centro junto con los dos Tentáculos Cortos; coloca los Tentáculos Élite en el Sótano Medio en el lado correspondiente.
- Según lo que haya ocurrido en el escenario anterior:
- ◇ Si Darr fue destruida, reduce en 1 el nivel del Plan.
 - ◇ Si Darr'kha está viva, elige una de las localizaciones superiores y quita las pistas de allí, aunque sí puedes usar su habilidad.

- ◇ Si el Santuario no se ha investigado por completo, mete 2 murciélagos del primer escenario en el mazo de Encuentros.
- ◇ Si has salvado a 5 Aldeanos o más, retira "Regeneración" del mazo de Encuentros.
- ◇ Si Luke ha sido curado y entregado, puedes mirar las dos primeras cartas del mazo de Encuentros y devolverlas en cualquier orden.

Reglas

- ◇ Al final del turno de cada jugador, deberán robar una carta de Encuentro.
- ◇ Cuando el mazo de Encuentro se agote, vuelve a barajar, pero solo 9 cartas, luego 8,7,6 y así sucesivamente.
- ◇ La partida termina cuando en el mazo hayan:
 - 7 cartas si juegas en solitario
 - 6 cartas para 2 jugadores.
 - 5 cartas para 3 jugadores.
 - 4 cartas para 4 jugadores.
- ◇ Si Darr'kh esta en la fila de en medio, los Tentáculos cortos pueden alcanzar la Entrada. NO PUEDEN alcanzar la 3ª fila aunque se lo permita una carta de Encuentro.
- ◇ Puedes reparar cualquier localización rota si gastas 3 recursos.
- ◇ Los Tentáculos **solo** se enfrentan por una carta de Encuentro o por efectos de algún marcador, no por entrar en una localización.

- ◊ Cuando cojas el máximo de Daño o de Horror, el excedente lo coges del otro perfil (si llegas al máximo de Daño lo coges en Horror y viceversa).
- ◊ Si una carta de Encuentro no tiene efecto por la situación de la partida, roba otra (y si sucede lo mismo roba otra más y así hasta que alguna tenga efecto).

Objetivo

🕒 Derrotar a Karr'kh.

Si en algún momento se agotan las cartas de Plan o, como grupo, recibís 3 Traumas, la partida acaba.

Variante

- ◊ Hay dos cartas de Traición adicionales marcadas como DIFÍCIL. Si quieres, inclúyelas en el mazo de Encuentros y empieza con 10 cartas en el mazo, cuando lo barajas de nuevo lo haces con 9,8,7...

No leer hasta el final del escenario

Llevas su cabeza y sus tentáculos en una bolsa, esperemos que no vuelva a recomponerse... Parece que lo has conseguido.

Puedes elegir, o cosechar el poder de Karr'dh (ganando sus puntos de experiencia) o salvar a "Zz" y tenerlo disponible para tus próximas aventuras. Es tú, es él, es el manipulador del tiempo y el espacio, y la causa de que hayas acabado aquí.

Tú ganas.

Reglas de Objeto y Habilidad

- ◊ **Al final del escenario 1**, baraja las 4 cartas y roba 2 para quedarte con 1 de ellas. Haz lo mismo al final del escenario 2. Estas cartas cuentan para el número de cartas del mazo del investigador. Si jugáis más de un investigador, debéis decidir quién de todos se queda con la carta, no puede haber más de una copia de cada.



Trucos

Aplica estos trucos si alguno de los escenarios te parece abrumador:

- ◊ **Pesadilla o Sueño:** El movimiento cauteloso es la clave. Junto con el Compás o los marcadores de perdición del Comedor, Mover al interior de la Casa es mejor que intentar investigar el Sendero muchas veces.
- ◊ **Despertar:** El Bosque es tu mejor opción para el movimiento rápido aunque tengas que gastar una pista. Piensa que si exploras todas las localizaciones en el primer turno inutilizas la habilidad nocturna del Bosque.
- ◊ **Raíz del Demonio:** Investigar la primera fila es la mejor opción para mantenerte a salvo de los tentáculos hasta que avancen y tener un lugar a salvo para retirarse si fuese necesario y te proporciona la vacuna de la Sanre de Darr para evitar la posesión.