ARKHAM NOIR

CASO #1 “Los asesinatos del culto de la bruja”
Yves Tourigny
Jugadores: 1
Duración: 30 minutos
Edad: 14+

INTRODUCCIÓN

Como cada año en la ciudad embrujada de Arkham, la noche de Walpurgis, en las vísperas del 1 de mayo, trae consigo malos augurios, desapariciones y sucesos inexplicables. Este año han aparecido muertos varios estudiantes de la Universidad de Miskatonic que investigaban temas relacionados con el ocultismo. Una vez más, la policía de Arkham reclama tu inusual experiencia para llegar a la raíz de los hechos. Debes actuar con rapidez antes de que las huellas del culto se desvanezcan y los culpables vuelvan a ocultarse entre las sombras, donde permanecerán hasta el Sabbat de las brujas, cuando comenzará un nuevo ciclo de muertes. Ponte en la piel del investigador privado Howard Lovecraft e indaga los sucesos basados en los relatos: “Los sueños en la casa de la bruja” (1933), “El que acecha en el umbral” (1933) y “Lo innombrable” (1923).

OBJETIVO

Recabar 5 tipos de pista diferentes con el atributo Puzle antes de que se agote el tiempo o pierdas la cordura.

COMPONENTES

50 Cartas de pista
6 Cartas de victima
4 Cartas de referencia
1 Carta de Contacto Profesional
3 Cartas de ayuda

CARTAS DE PISTA

TIPOS DE PISTA

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

ATRIBUTOS

PREPARACIÓN

A. Coloca las 4 cartas de referencia según lo indicado en el esquema de preparación. Deja visibles las caras sin asterisco para una partida de dificultad estándar.
B. Baraja las cartas de víctima y devuelve una a la caja sin mirarla. Coloca el resto boca abajo formando un mazo a la derecha de la carta de referencia 1. Roba 2 cartas de víctima y colócalas bajo la carta de referencia 2. Estos serán tus casos abiertos.
C. Baraja las cartas de pista y colócalas formando un mazo boca abajo a la izquierda de la carta de referencia 1. Este será el mazo de robo.
D. Roba 5 cartas de pista y colócalas boca arriba a la izquierda del mazo de robo, formando la fila principal de derecha a izquierda. La primera carta de la izquierda de la fila principal se denominará a partir de ahora la carta principal.
E. Roba 3 cartas de pista. Esta será tu mano de cartas.
F. Coloca la carta de Contacto Profesional a la izquierda de los casos abiertos. Si dispones de más de una carta de Contacto Profesional (procedente de otros casos de esta serie), puedes elegir cualquiera de ellas para jugar este caso.

JUGANDO

La partida se juega a lo largo de varios turnos, hasta que se cumpla una de las 3 condiciones de fin de partida (ver FIN DE LA PARTIDA).

Cada turno consta de 2 fases:

1. Fase de acción: debes coger la carta principal y realizar una de cinco acciones posibles, descritas en la siguiente sección.
2. Fase de mantenimiento: lleva a cabo, por orden, los 4 pasos de esta fase y verifica las 3 condiciones de fin de partida.

1. FASE DE ACCIÓN

Debes realizar una de las 5 acciones posibles, siempre ligadas a la **carta principal.**

a. Añade la carta principal a tu mano

Coge la carta principal y añádela a tu mano. El límite de cartas en tu mano es 3. Si en algún momento tienes más de 3 cartas, debes descartarte inmediatamente hasta quedarte con 3.

DESCARTAR CARTAS DE PISTA / PENALIZACIÓN POR TIEMPO

Cada vez que descartes una carta de pista por cualquier razón, si ésta contiene el icono ⌛ debes colocarla en el área de penalización por tiempo. Si no contiene dicho icono, colócala en el descarte.

b. Juega la carta principal en un caso abierto

Coge la carta principal y juégala en un caso abierto, a la derecha de las cartas de pista ya colocadas. Cada caso abierto comienza con una carta de víctima y tiene su propia línea de investigación. Solo puedes jugar una carta de pista en un caso abierto si el icono de investigación del lado izquierdo de la carta principal coincide con uno de los iconos del lado derecho de la última carta de esa línea de investigación. Las cartas de pista con el icono TODOS se pueden jugar en cualquier caso abierto y se pueden combinar con cualquier otro método de investigación.

CERRADURAS, LLAVES Y OTROS REQUISITOS

Algunas cartas de pista contienen en su parte superior izquierda el atributo Cerradura o Mínimo de Cartas Jugadas. Para poder jugar estas cartas, el caso abierto debe cumplir los requisitos que se explican a continuación:

- Para jugar una carta de pista con el atributo 🔒 en un caso abierto debe existir una carta de pista con el atributo 🔑 colocada previamente en esa línea de investigación. Por cada carta con 🔒 que juegues debe existir previamente una carta con 🔑 en ese mismo caso. No es obligatorio jugar estas cartas consecutivamente.
- Para jugar una carta de pista con el atributo 3 en un caso abierto es necesario que en esa línea de investigación estén ya colocadas como mínimo el número de cartas de pista indicado.

REGLA DE FATIGA MENTAL

Las investigaciones demasiado largas resultan agotadoras mentalmente. Cada carta de pista jugada en un caso abierto después de la séptima (la carta de víctima no cuenta), es decir, cuando la línea sobrepasa la carta de referencia 1, requiere efectuar una prueba de cordura antes de resolver los efectos de la carta.

PRUEBA DE CORDURA

La prueba de cordura consiste en revelar la carta superior del mazo de robo: si la carta contiene el icono 👤, colócala en el área de penalización por cordura. Si no contiene dicho icono, descártala (ver DESCARTAR CARTAS DE PISTA).

EFECTOS DE LA CARTA

En el momento en el que se coloca una carta de pista en un caso abierto, han de resolverse de izquierda a derecha los efectos que muestre la carta en su parte inferior. Estos efectos se describen al final de estas reglas (los de color negro son obligatorios y los marrones voluntarios).

c. Descarta la carta principal para jugar una carta de tu mano en un caso abierto

Descarta la carta principal (ver DESCARTAR CARTAS DE PISTA) y juega una carta de pista de tu mano siguiendo las reglas descritas para la acción anterior.

d. Descarta la carta principal para cerrar un caso abierto

Descarta la carta principal (ver DESCARTAR CARTAS DE PISTA) y cierra uno de tus casos abiertos. Solo se puede cerrar un caso abierto si en su línea de investigación hay al menos 5 tipos de pista diferentes (la carta de víctima no es una carta de pista).

Cuando cierras un caso, puedes recabar cualquier pista que contenga el atributo 🧩 siempre que al ser retirada continúe habiendo al menos 5 tipos de pista diferentes en el caso. Coloca las pistas recabadas con el atributo 🧩 boca arriba en el área de Perspectiva General, y las demás por encima de la carta de referencia 3 (casos cerrados).

Si en este momento no tienes ningún caso abierto, baraja el descarte junto con las cartas del área de penalización por tiempo y el mazo de robo; seguidamente, revela una nueva carta de víctima.

BONUS POR CORDURA

Si cierras un caso y éste contiene los 6 tipos de pista diferentes antes de recabar aquellas con el atributo , puedes robar una carta del área de penalización por cordura.

e. Descarta la carta principal para pasar

Descarta la carta principal (ver DESCARTAR CARTAS DE PISTA) y pasa inmediatamente a la fase de mantenimiento.

2. FASE DE MANTENIMIENTO

Antes de comenzar tu siguiente turno, debes llevar a cabo, por orden, cada uno de los siguientes pasos:

a. Comprobar la condición de victoria

Si tienes 5 o más tipos de pista diferentes con el atributo en el área de Perspectiva General, ganas la partida de inmediato.

b. Comprobar la penalización por cordura

Si tienes un número de cartas igual o superior a 5 en el área de penalización por cordura, pierdes la partida de inmediato.

c. Comprobar la penalización por tiempo

Si tienes un número de cartas igual o superior a 5 en el área de penalización por tiempo, debes:

- Revelar una nueva carta de víctima y abrir un nuevo caso bajo los anteriores. Si debes revelar una nueva víctima y no quedan cartas, pierdes la partida de inmediato.
- Coger todas las cartas que haya en el área de penalización por tiempo y colocarlas en el descarte.

d. Rellenar la fila principal de cartas de pista

Desplaza todas las cartas en la fila principal hacia la izquierda, tapando los posibles huecos, y revela nuevas cartas para completar la fila principal hasta cinco, empezando desde la última carta a la izquierda.

MAZO DE ROBO AGOTADO

Si en cualquier momento de la partida debes robar una carta del mazo de robo y no quedan, debes:

- Revelar una nueva carta de víctima y abrir un nuevo caso bajo los anteriores. Si debes revelar una nueva víctima y no quedan cartas, pierdes la partida de inmediato.
- Barajar las cartas del descarte (si quedan) y formar un nuevo mazo de robo con ellas.
- Robar la(s) carta(s) necesarias (si quedan) para continuar la partida.

CARTA DE CONTACTO PROFESIONAL

En cualquier momento durante la partida, puedes usar uno de los 2 efectos de la carta de Contacto Profesional. Retira la carta del juego después de usarla.

- **Cara 1, Llave.** Juega una carta con el atributo aunque no haya una carta con el atributo en ese caso abierto que te lo permita.
- **Cara 2, Intercambio:** Intercambia una carta de tu mano por una carta del área de penalización por tiempo o del área de penalización por cordura.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba inmediatamente cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

1. Durante la fase de mantenimiento, el área de Perspectiva General contiene 5 o más tipos de pista diferentes con el atributo . Ganas la partida.
2. Durante la fase de mantenimiento, el área de penalización por cordura contiene 5 o más cartas. Pierdes la partida.
3. Debes robar una nueva carta de víctima y no quedan. Pierdes la partida.

CONFIGURACIÓN DE LA DIFICULTAD

Hay varios parámetros que puedes modificar para ajustar la dificultad de una partida. Cada uno de ellos se puede graduar independientemente del resto. Las reglas reflejan la configuración por defecto: debes adaptarlas para que correspondan a los nuevos parámetros, si modificas alguno.

OPCIÓN 1: Condición de victoria.
Se ajusta durante la Preparación, colocando la carta de referencia 3 por el lado correspondiente:

- 5 tipos de pista diferentes con el atributo (defecto y fácil).
- 6 tipos de pista diferentes con el atributo (difícil).

OPCIÓN 2: Número de cartas de víctima. Se ajusta durante la Preparación, paso B.

- 4 cartas de víctima (difícil).
- 5 cartas de víctima (defecto).
- 6 cartas de víctima (fácil).

OPCIÓN 3: Límites de tiempo y cordura.
Se ajusta durante la Preparación, colocando la carta de referencia 4 por el lado correspondiente:

- Límite de 5 cartas (defecto y difícil).
- Límite de 6 cartas (fácil).

AGRADECIMIENTOS

Este juego tiene una gran deuda intelectual con Howard Phillips Lovecraft. La lectura detenida de sus relatos cortos inspiró este caso. Otros diseñadores de juegos que han abordado este mismo tema de manera diferente, como Charlie Krank (Mythos CCG, 1996) o Robin D. Laws y Kenneth Hite (El rastro de Cthulhu RPG, 2008), también han influido en este juego, aunque en menor medida.

Muchos investigadores privados han probado el juego y ayudado en su desarrollo. Entre ellos se encuentran Dominick Lauzon, Jean Rivière, Sean Ross, Graeme Jahns, Jasen Robillard, Louis-Nicolas Dozois, Thomas Girard, Stéphane Gerard, Mike Young, Martin Ethier, Gaëtan Beaujannot y muchos otros.

Ludonova quiere agradecer especialmente su colaboración en las pruebas del juego a Paco Cantarero, David Ferrero y Antonio Varela.

CRÉDITOS

Idea de juego: Yves Tourigny
Ilustraciones: Yves Tourigny
Diseño gráfico y maquetación: David Prieto
Reglas: Juan Luque y Rafael Sáiz
Desarrollo: Juan Luque y Rafael Sáiz

Ludonova SL· San Pablo 22 · Córdoba
www.ludonova.com
© Ludonova 2017

EFECTOS DE LAS CARTAS

EFECTO	DESCRIPCIÓN	TOTAL	TIPO
	Coge 1 carta de la fila principal	9	Voluntario
	Coge 1 carta del descarte	4	Voluntario
	Coge 1 carta de los casos cerrados	2	Voluntario
	Coge 1 carta del área de penalización por cordura	2	Voluntario
	Coge 1 carta del área de penalización por tiempo	4	Voluntario
	Busca y coge 1 carta del mazo de robo	2	Voluntario
	Baraja el descarte con el mazo de robo	2	Voluntario
	Descarta 1 carta de tu mano	3	Obligatorio
	Descarta 1 carta de la fila principal	5	Obligatorio
	Prueba de cordura	19	Obligatorio