



Las mansiones de la locura

PREPARACIÓN GENERAL

- Elegir una historia
- Elegir bandos
- Preparar monstruos
- Preparar fichas e indicadores
- Los investigadores cogen las cartas iniciales
- El guardián coge las cartas iniciales
- Construir el mazo de eventos
- Formar los mazos de robo

TURNO DEL INVESTIGADOR

Un investigador puede hacer **2 pasos de movimiento** y **1 acción** en cualquier orden

Pasos en el orden que prefiera.

- MOVIMIENTO.** Las cartas de cerradura detienen el movimiento.
- ACCIÓN:**
 - Correr
 - Usar una carta
 - Soltar un objeto
 - Atacar (a un monstruo en tu mismo espacio)
 - Explorar
 - Interactuar (con algún objeto de la habitación, escondite, barrera)



El guardián puede jugar una carta de mitos al principio del turno, tras un movimiento o acción.



El guardián puede jugar una carta de trauma sobre cualquier jugador que sufra daño u horror.

TURNO DEL GUARDIAN

- INTERCAMBIO DE EQUIPO**
 - Entre investigadores que compartan espacio (objeto inicial, exploración, llave, equipo, arma, artefacto, aliado y tomo)
 - Descartarse de una ficha de aturdimiento
- AUMENTO DE LA AMENAZA** (1 ficha por jugador, aunque ya no juegue)
- ACCIÓN**
 - Jugar cartas de acción gastando amenaza.
 - Robar cartas de mitos y trauma (puede tener un máximo de 4 de cada)
 - Mover monstruos
- ATAQUE DE MONSTRUOS**
 - Atacar a un investigador en su mismo espacio
 - Eliminar una ficha de aturdimiento de cada monstruo
- EVENTO** (1 ficha de tiempo sobre el mazo de eventos)

PREPARATIVOS DE LOS INVESTIGADORES

- Elegir investigadores
Personaje, carta de investigador, cartas de perfil y fichas de habilidad
- Elegir perfiles
Escoger dos de las cartas de perfil. Escoger carta de objeto inicial o hechizo
- Colocar miniaturas

MONSTRUOS

- CLASES DE MONSTRUOS** (color esquina superior derecha, corresponde con un mazo de combate)
 - Humanoides (azul)
 - Bestiales (marrón)
 - Arcanos (verde)
- MONSTRUOS CON NOMBRE**
 - Señalarlos con una ficha de horror
 - Siguen las mismas reglas que el resto de monstruos
 - Pueden tener mas vida
 - Inmunes a los efectos que matan automáticamente sin infligir daño
 - Si una carta objetivo exige que maten a un monstruo sin nombre específico se trata como si lo tuviera.

TIRADA DE ATRIBUTO

- Realizar una tirada **menor o igual** que el **atributo** mas el modificador correspondiente.
- Una vez por tirada se puede usar un **token de habilidad** para añadir el valor del atributo **SUERTE** al atributo testado.
- Un 1 siempre es un éxito.
- Un 10 siempre es un fracaso.

TIRADA DE HORROR

- Siempre que se entra en una habitación en la que haya un monstruo o un monstruo entre en una habitación.
- Tirada de **voluntad** modificada por el valor de **HORROR** (Número azul de la esquina inferior derecha)
- Si falla recibe una ficha de horror.

TIRADA DE EVASIÓN

- Para evitar un monstruo y continuar moviéndose
- Tirada de **destreza** modificada por el valor de **PERCEPCIÓN** (Número blanco de la esquina superior derecha)
- Si falla el monstruo inflige daño.

FICHAS DE HABILIDAD

- Descartar 1 ficha antes de realizar una tirada de atributo para sumar el valor de suerte al atributo que va a usar en la tirada.
- No es valido para una tirada de suerte.
- Añadir suerte a intelecto para resolver un rompecabezas

ATURDIMIENTO



- Un investigador solo posee un paso de movimiento
- 2 a todas sus tiradas de atributos (solo a las tiradas)
- Conserva su acción.
- No reduce el numero de acciones para resolver un rompecabezas
- Un **monstruo no puede moverse ni atacar**.
- Solo podrá descartarse 1 ficha por turno

FUEGO



- Afecta a la habitación donde está
- 2 puntos de daño** al investigador o monstruo que esté al **final del turno** en la habitación
- Un investigador debe superar una tirada de **voluntad** para entrar en una habitación con fuego. Si falla **sufre 1 de horror**.

OSCURIDAD



- Explorar requiere un movimiento y una acción
- 2 a todas sus tiradas de atributo** (se añade a cualquier otra penalización)
- La carta farol permite ignorar estas penalizaciones
- No afecta a las tiradas de horror ni evasión

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

- Hechizos se adquieren leyendo tomos
- Cada tipo de hechizo se coloca en un mazo propio boca arriba
- Se roba la primera carta de hechizo
- No se debe mirar el dorso de la carta hasta realizar la tirada
- Aplicar éxito o fracaso de la misma

CARTAS DE MITOS

- Pueden jugarse en cada paso de movimiento o acción del investigador y cuando termina su turno (4)
- Deben cumplirse los requisitos de la carta
- Coste de amenaza indicado en la esquina superior izquierda
- Debe descartarse tras su uso

CARTAS DE TRAUMA

- Se usan inmediatamente **después** de que un investigador sufra **daño u horror**. O cuando tiene **cordura 0 en cuyo caso puede usar 1 por turno**.
- Borde rojo heridas (cuando sufre daño)
- Borde azul locuras (cuando sufre horror)
- El numero en la esquina superior derecha indica la cantidad máxima de vida o cordura de un investigador sobre el que usarla
- Un investigador solo puede tener una carta de trauma herida y una carta de trauma locura en todo momento. Pueden descartarse al sacar otra.

COMBATE

INVESTIGADORES

- Roba cartas del mazo de combate (del color de la esquina superior derecha)
- Usa la mitad superior
- Roba cartas hasta que haga alusión al tipo de arma del investigador
- Se realiza la tirada y se resuelve la carta descartándola finalmente.

MONSTRUOS

- Roba cartas del mazo de combate (del color de la esquina superior derecha)
- Usa la mitad inferior de la carta
- Roba cartas hasta que encuentre "Ataque de monstruo"
- "Ataque especial de monstruo" en cuyo caso se le el ataque especial (situado bajo el monstruo).

MUERTE DE INVESTIGADORES

- Retira la miniatura
- Las cartas de exploración y objeto inicial se dejan en la casilla en la que estaba.
- Los hechizos, tokens de habilidad, daño y horror son descartados
- Podrá elegir un nuevo investigador, **pierde su primer turno**, si no se ha revelado el objetivo y quedan investigadores.