



Secretos de la Orden
Reglas de la expansión



Secretos de la Orden

La figura de piedra miraba amenazante a Agatha Crane mientras ésta ajustaba los diales de su receptor de radio portátil. No había ninguna placa o documento que revelase la identidad del sujeto, pero la estatua extraída de las ruinas calcinadas de la iglesia de Bayfriar se había considerado lo suficientemente importante como para darle un lugar de honor en el conservatorio erigido donde antaño estaba la iglesia. Cuando el crepitar de la estática dio paso poco a poco a una voz débil e incoherente, anotó meticulosamente la frecuencia de radio y consultó sus notas. Aquí había una presencia que merodeaba al borde de la percepción e intentaba hacerse oír. ¿Sus silenciosos gritos transmitían una amenaza o una advertencia?

* * *

Winifred Habbamock arrugó la nariz y se coló sin ser vista en el guardarropa de la Logia. El olor del incienso y de las bolas de naftalina lo impregnaba todo, pero eso no la disuadió de coger una pesada túnica con el emblema de la Orden del Crepúsculo de Plata que tenía una capucha para esconder su rostro. Estos estirados de sangre azul protegían muy bien sus secretos, pero Wini pretendía unirse a la reunión de esa noche para averiguar qué sabían. Se acercaba algo, y ella iba a detenerlo. La Orden iba a ayudarla, tanto si eran conscientes de ello como si no. A fin de cuentas, hablar en latín no podía ser tan difícil, ¿no?

Resumen de la expansión

Secretos de la Orden es una expansión para *Arkham Horror* que lleva a los investigadores de vuelta al clásico barrio de French Hill y más allá de nuestra realidad, al aterrador Mundo subterráneo. French Hill es una de las zonas más antiguas de Arkham, por lo que alberga secretos remotos, aliados potenciales y amenazas misteriosas. Por su parte, en la capa más profunda de las Tierras del Sueño, más allá del velo del mundo de la vigilia, el Mundo subterráneo es un reino de monstruos y locura, donde sólo los muy desesperados se atreven a caminar.

Esta expansión contiene tres escenarios rejugables con tramas divergentes; nuevos módulos de tablero y localizaciones; cuatro investigadores con capacidades especiales y cartas iniciales exclusivas; y un surtido variado de recursos, Encuentros, Estados y Monstruos. *Secretos de la Orden* introduce además diversas mecánicas, entre las que se incluyen nuevos tipos de encuentros y capacidades de Monstruos.

Cómo usar esta expansión

Para jugar con *Secretos de la Orden*, basta con añadir los componentes de esta expansión a tu colección de *Arkham Horror* de la siguiente manera:

- Las hojas de Investigador y Escenario, así como las fichas y los módulos de tablero, se mezclan con los demás suministros de la caja básica.
- Las cartas de Encuentro, Titular, Aliado, Objeto y Hechizo se incorporan a sus respectivos mazos antes de barajarlos.
- Las cartas de Archivo, Estado y Monstruo, así como las cartas especiales e iniciales, se añaden a sus respectivos mazos.
- Los nuevos mazos de Anomalía y Evento se guardan por separado para utilizarlos siguiendo las instrucciones del escenario seleccionado. **Es importante no mezclar las cartas de Evento con las de Encuentro.**

Icono de la expansión

Todas las cartas incluidas en esta expansión están señaladas con el icono de *Secretos de la Orden* para distinguirlas del material de otros productos de la línea de *Arkham Horror*.



Contenido



2 módulos de Barrio



2 módulos de Umbral

1 Sendero oculto y
1 Portal ruinoso/Calle del puente



1 módulo de Misterio

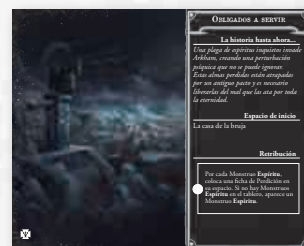


1 ficha de Anomalía



4 hojas de Investigador

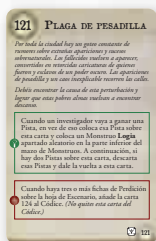
Con sus correspondientes fichas



3 hojas de Escenario



4 cartas de Titular



45 cartas de Archivo



12 cartas de Anomalía



80 cartas de Evento



54 cartas de Encuentro



20 cartas de Monstruo



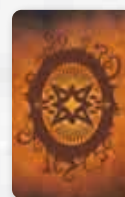
6 cartas de Estado



7 cartas de recursos



12 cartas iniciales



18 cartas especiales



2 indicadores variados



20 fichas de Concentración

Reglas de la expansión

Módulos de tablero

En *Secretos de la Orden* se introducen dos tipos de módulos de Umbral, dos módulos hexagonales de Barrio y un módulo de Misterio.

Módulos de Umbral

Los Umbrales representan portales entre nuestro mundo y otros lugares más allá de nuestra comprensión. Contienen bordes peligrosos, como se describe más adelante en esta misma página. Cuando entra en juego uno o más módulos de Umbral, ya sea durante la preparación de la partida o como resultado de un efecto del Código, baraja el mazo de Encuentros de Umbral y ponlo en juego junto a los demás mazos de Encuentros. Cuando se añade un módulo de Umbral al tablero, orienta los bordes peligrosos de forma aleatoria.

Senderos ocultos

Los Senderos ocultos son rutas impredecibles y caprichosas que unen los mundos. El módulo del Sendero oculto es un módulo de esquina que conecta con las esquinas de los módulos de Barrio hexagonales. Los bordes del módulo indican que el espacio del Sendero oculto está adyacente a las localizaciones colindantes, y los investigadores y Monstruos pueden moverse a través de ese borde.



Ejemplo: Agatha Crane está en un Sendero oculto y quiere moverse un espacio. Puede moverse a la Estación de trenes, a la Comisaría o a la Ciudad de los gugs. El espacio de Calle no comparte borde con el Sendero oculto, así que no puede moverse allí directamente desde el Sendero oculto.

Portales ruinosos

Los Portales ruinosos son puertas místicas hacia reinos lejanos que se ocultan en los rincones oscuros de nuestro mundo, donde resultan invisibles para la gente corriente. Al igual que las Calles, los Portales ruinosos conectan dos módulos de tablero hexagonales.



Puertas salvajes

Las Puertas salvajes son grietas en la realidad peligrosas e inestables. Aunque este tipo de encuentro aparece en las cartas de Encuentro de Umbral de *Secretos de la Orden*, los módulos de tablero de Puertas salvajes sólo aparecen en otras expansiones.

Considera los espacios de Umbral como espacios de Calle para todos los efectos, a excepción de los encuentros.

Encuentros de Umbral



Los Umbrales tienen su propio mazo de Encuentros. Durante la fase de Encuentros, si un investigador se encuentra en un espacio de Umbral y no está enfrentado a ningún Monstruo, roba una carta del mazo de Encuentros de Umbral y resuelve el efecto correspondiente al tipo de espacio de Umbral en el que está, según indique el icono de dicho espacio.

Otros mundos

El Mundo subterráneo es un módulo de Otro mundo y aparece identificado como tal para que puedas distinguirlo fácilmente de los demás tipos de módulos de Barrio.

Bordes peligrosos

Los otros mundos son lugares de pesadilla repletos de peligros, por lo que viajar por ellos no es nada fácil. Moverse de un espacio a otro en Otros mundos o Umbrales puede conllevar un coste adicional, indicado por los iconos de las líneas de borde que separan algunos espacios. Estos bordes especiales reciben el nombre de bordes peligrosos, y después de que un investigador atraviese uno de ellos, debe dejar de moverse inmediatamente salvo que pague un coste adicional, indicado por el icono del borde.



Daño: Después de que cruces un borde de Daño, debes dejar de moverte a menos que sufras un punto de Daño.



Horror: Después de que cruces un borde de Horror, debes dejar de moverte a menos que sufras un punto de Horror.



Concentración: Después de que cruces un borde de Concentración, debes dejar de moverte a menos que descartes una ficha de Concentración.

Los Monstruos ignoran los costes adicionales por cruzar bordes peligrosos y en lugar de eso se mueven de forma normal.

Ejemplo: Como su acción de movimiento, Preston Fairmont se mueve de un Portal ruinoso al Valle de Pnath y cruza un borde de Daño (1). Puesto que quiere continuar su movimiento, sufre un punto de Daño. A continuación se mueve a Las salas de Zin y cruza un borde de Concentración (2). Como Preston no va a moverse más, no tiene que descartar una ficha de Concentración.



Misterios

Los Misterios son lugares de poder y locura que plantean encuentros más peligrosos, pero con mayores recompensas, que los ocurridos en otras localizaciones. En *Secretos de la Orden* se incluyen dos Misterios: La casa de la bruja y Lo innombrable. Son módulos de un solo espacio que se añaden al tablero cuando así se indique en las instrucciones de preparación de ciertos escenarios.

Un Misterio se considera adyacente a todo espacio con el que tenga un borde en común. Tanto investigadores como Monstruos pueden entrar en un espacio de Misterio como lo harían en cualquier otro espacio.

Cada Misterio tiene asociado un mazo propio de cartas de Encuentro. Durante la fase de Encuentros, si un investigador se halla en un espacio de Misterio y no está enfrentado a ningún Monstruo, deberá robar y resolver una carta del mazo de ese Misterio.

Barrios ampliados

Un módulo de Misterio forma parte del Barrio al que está conectado. Si ha de colocarse Perdición en un espacio de Misterio debido a algún efecto de juego, esa Perdición se suma a la que haya en el resto del Barrio conectado en lo que respecta a toda resolución de efectos que precise de un recuento de la Perdición total de ese Barrio, como la resolución de cartas de Anomalía. De igual modo, si un efecto hace referencia a Pistas, Monstruos, investigadores u otros componentes que haya en un Barrio que tenga un Misterio, el efecto también hará referencia a los componentes presentes en dicho Misterio (a excepción de los estallidos de portal, como se describe en la siguiente columna).



Ejemplo: El módulo de Misterio de Lo innombrable está conectado al Distrito comercial, y la carta de Archivo 2 está en el Código, por lo que añade las reglas de Anomalías a la partida. Hay dos fichas de Perdición tanto en Lo innombrable como en la Isla ignota. Puesto que Lo innombrable es parte del Distrito comercial, en este momento hay un total de cinco fichas de Perdición en ese Barrio, lo que provoca que aparezca una Anomalía en el Distrito comercial.

Estallidos de portal

Cuando resuelvas un estallido de portal en un Barrio ampliado, lo que incluye la resolución de un estallido de portal en el espacio de un Misterio, coloca una ficha de Perdición en tres espacios distintos de ese Barrio en lugar de una ficha de Perdición en cada uno de los espacios de ese Barrio.

Pistas en Misterios

Las localizaciones de Misterios tienen sus propios mazos de Encuentros; por lo tanto, cuando aparezca una Pista en un Misterio, colócala en el espacio del Misterio, coge la carta de Evento junto con las dos primeras cartas del mazo de Encuentros del Misterio, mézclalas y ponlas en la parte superior de dicho mazo. Las Pistas que haya en una localización de Misterio se pueden obtener mediante un encuentro en ese espacio, pero no mediante encuentros en otros espacios de ese Barrio. Cuando estés en una localización de Misterio, si un efecto te indica que obtengas una Pista de tu Barrio, en lugar de eso obtén la Pista del espacio del Misterio que ocupas.

Encuentros complejos

A diferencia de otros encuentros en localizaciones y Calles, los encuentros específicos de los Misterios proporcionan vías alternativas que dependen de las decisiones tomadas por el investigador que está resolviendo esos encuentros. Toda carta de Encuentro de un Misterio consta de tres apartados para una misma localización.

Para resolver un encuentro en un Misterio, en primer lugar ha de resolverse el efecto del apartado de arriba, que planteará dos posibles alternativas; cada una de estas opciones aparece resaltada en **negrita**. A continuación se resuelve solamente uno de los dos efectos siguientes, el descrito bajo el epígrafe correspondiente a la opción escogida. La decisión debe tomarse antes de leer los enunciados de estos efectos secundarios.

arcanos garabateados en sus márgenes. Ganas un Hechizo. Tienes un tiempo limitado; puedes leer la **primera entrada** o la **última entrada** del diario.

La casa de la bruja

Encuentras un viejo diario escondido en un agujero que hay tras el espejo del salón blanco del primer piso. Mientras la noche, escuchas diligentes susurros parlatarios en sus márgenes. Ganas un Hechizo. Tienes un tiempo limitado; puedes leer la **primera entrada** o la **última entrada** del diario.

Primera entrada

En la primera entrada, la joven describe cómo cuando a un apuesto desconocido poco después de llegar a la ciudad. Dice que recuerda a los tipos era como ver un cielo azulado (☼). Si superas la prueba, reconoces el lugar donde se cuentan por la descripción; ganas Determinación y aparece una Pista de Hechizo. Si fallas, pierdes la carta.

Última entrada

La mujer describe su intención por seguir una especie de fuerza sobrenatural que la seguita (☼). Si superas la prueba, reconoces la zona en la que describe el ritual que quiere realizar; ganas un Hechizo y una ficha de Barrio. Si fallas la prueba, pierdes todo el efecto de la carta que describe en el apartado de la parte inferior del texto de la historia.

*Ejemplo: Durante un encuentro en La casa de la bruja, Mark Harrigan encuentra un extraño diario. El primer efecto dice así: "Puedes leer la **primera entrada** o la **última entrada** del diario". El jugador se decanta por la segunda opción, así que resuelve el enunciado del apartado inferior titulado "Última entrada".*

Monstruos

Secretos de la Orden incorpora al juego nuevas palabras clave y capacidades que modifican el comportamiento de algunos Monstruos.

Movimiento de Monstruos

Los Monstruos ignoran el coste adicional de cruzar bordes peligrosos y se mueven de forma normal a través de ellos (consulta la página 4).

Modificadores de ataque

Algunos Monstruos nuevos tienen habilidades que no son  como parte de su modificador de ataque. Cuando un investigador realice una acción de ataque contra un Monstruo, debe realizar una prueba de la habilidad que indique el modificador de ataque. Los Objetos y otros efectos que proporcionen bonificaciones a  no proporcionan esa bonificación si el investigador ataca con otra habilidad. Sin embargo, los recursos y capacidades que conceden una bonificación a  pueden tener otros efectos adicionales; en ese caso, estos efectos pueden usarse de forma normal al realizar una acción de ataque contra un Monstruo que tenga un modificador de ataque alternativo.



Ejemplo: Jenny Barnes ataca a una Vidente de la Logia, que tiene un modificador de ataque de  -0. Jenny tiene un Saber de 1, y las 45 gemelas de Jenny le proporcionan una bonificación cuando ataca usando . Esa bonificación no se aplica, así que sólo tira un dado al realizar una acción de ataque contra la Vidente de la Logia. Si que podrá seguir usando el otro efecto del arma para sumar uno al resultado de un dado.

Palabras clave de los Monstruos

Algunos de los Monstruos presentados en *Secretos de la Orden* poseen nuevas palabras clave. En este apartado se describen las reglas de estas palabras clave. Es habitual que en las cartas se incluya un enunciado resumido de estas reglas a modo de recordatorio para los jugadores.

Represalia

Después de que efectúes una acción de ataque estando enfrentado a un Monstruo que posea la palabra clave “Represalia”, si no has infligido Daño a ese Monstruo como parte de esa acción, el Monstruo te ataca. Esto sucede incluso si has infligido Daño con éxito a un Monstruo *distinto* como parte de la acción.

Encubierto

Cuando un Monstruo que posea la palabra clave “Encubierto” esté preparado, dicho Monstruo no puede quedar agotado, y los investigadores no pueden mirar el lado enfrentado/agotado de su carta de Monstruo. Además de la palabra clave, los Monstruos Encubiertos tienen el icono de Encubierto en su lado preparado.



Icono de Encubierto

Mientras un Monstruo Encubierto esté preparado, no tiene ninguno de los atributos que sólo aparecen en el lado enfrentado/agotado de la carta de Monstruo, como la Vida, los modificadores de ataque o de evasión, el Daño, el Horror o cualquier texto de capacidad, rasgo o palabra clave que no aparezca también en el lado preparado de la carta.

Un Monstruo Encubierto puede recibir Daño mientras esté preparado, pero al no tener valor de Vida, no podrá ser derrotado por ese Daño hasta que esté enfrentado o agotado. Un Monstruo Encubierto preparado puede ser derrotado o descartado de forma normal mediante efectos que permitan hacerlo sin infligir Daño.

Cuando un Monstruo Encubierto se enfrente a un investigador, queda derrotado inmediatamente si ya ha sufrido una cantidad de Daño igual o mayor que su Vida. Mientras esté enfrentado o agotado, un Monstruo Encubierto puede quedar derrotado mediante Daño de manera normal.

Cuando un Monstruo Encubierto fuese a ser descartado, en lugar de eso añádelo al mazo de Monstruos y baraja éste.

Cuando se coloque un Monstruo Encubierto durante la preparación, elige al azar un Monstruo que tenga el nombre indicado en su lado preparado y colócalo en el tablero sin mirar el lado enfrentado.



Ejemplo: Agatha Crane usa el Hechizo Consunción para infligir dos puntos de Daño a un Monstruo Poltergeist enfurecido que está en un espacio adyacente (1). Puesto que tiene la palabra clave “Encubierto”, el Monstruo no tiene atributo de Vida mientras está preparado y, por lo tanto, no puede ser derrotado mediante este daño.

Durante la fase de Monstruos, el Poltergeist enfurecido se mueve al espacio de Agatha y se enfrenta a ella (2). Se le da la vuelta a la carta de Monstruo para mostrar su lado enfrentado y se convierte en un Espectro confundidor con un valor de Vida de dos. Debido a que el Monstruo ya ha sufrido una cantidad de Daño igual a su atributo de Vida, queda derrotado inmediatamente y no ataca a Agatha (3).

Añadir y quitar dados

Algunos efectos hacen que los investigadores deban cambiar la cantidad de dados que hay en la reserva de dados de una prueba después de haberlos tirado. Para añadir uno o más dados a una prueba, tira la cantidad necesaria de dados y luego añádelos a la reserva y determina los éxitos de forma normal. Para quitar uno o más dados de una prueba, elige la cantidad indicada de dados de la reserva y apártalos. Esos dados ya no forman parte de la prueba; no pueden volverse a tirar y no se incluyen en los resultados de la prueba.

Cartas de Archivo

Los efectos de algunos escenarios colocan cartas de Archivo en la zona de juego de un investigador en lugar de añadirlos al Códice. Las cartas de Archivo que estén en la zona de juego de un investigador sólo le afectan a él.

Después de que un efecto descarte una carta de Archivo de un mazo de Encuentros sin devolverla al Archivo, colócala en la parte superior del mazo de Encuentros del que se ha descartado. Si un efecto descarta varias cartas de un mazo de Encuentros, resuelve todo el efecto antes de colocar la carta de Archivo en la parte superior del mazo.

Cartas de doble cara

Algunas cartas tienen dos caras y se convierten en cartas de un tipo distinto cuando se les da la vuelta. El tipo de carta original se indica entre paréntesis en el reverso de la misma.

Cuando entra en juego una de estas cartas, lo hace como el tipo de carta correspondiente al mazo del que proviene, con la cara apropiada a la vista, y cambiará de tipo cuando un efecto de juego requiera darle la vuelta. Cuando se descarta una de estas cartas, se devuelve al mazo correspondiente a su tipo original.

Mazo de Eventos

Si un efecto va a hacer que un investigador tome o descarte una carta del mazo de Eventos y no queda ninguna en él, en vez de eso se anula todo el efecto y se coloca una ficha de Perdición sobre la hoja de Escenario; luego se baraja la pila de descartes del mazo de Eventos para crear un nuevo mazo.

Añadir un módulo al tablero

Durante un escenario, ciertos efectos del Códice pueden requerir que se añadan módulos al tablero. Las cartas de Archivo que contienen tales efectos incluyen una ilustración del tablero en la que se indican los módulos que deben añadirse y la ubicación de Monstruos, Perdición u otros componentes.

Cuando se añade un módulo al tablero, se baraja el mazo de Encuentros de ese Barrio y se dispone siguiendo las instrucciones para la preparación de la partida (sección 102.4 de la *Guía de referencia*).

Nuevos Estados

Los nuevos Estados DETERMINADO y FATIGADO aparecen impresos en caras opuestas de la misma carta. Puesto que estos dos Estados tienen nombres distintos, los investigadores podrían tener ambos a la vez. Los investigadores pueden mirar las dos caras de estas cartas de Estado en cualquier momento.

Modificar la reserva de Mitos

Cuando haya que eliminar de la partida una ficha de Mitos, si es posible se deberá seleccionar una ficha del tipo apropiado de entre las que aún estén dentro de la reserva. De no ser así, se escogerá una ficha del tipo apropiado de entre las que se hayan robado de la reserva, pero que aún no se hayan devuelto a la misma.

Cuando haya que añadir una ficha a la reserva de Mitos, basta con introducirla directamente en ella.

Referencia rápida

Bordes peligrosos



Daño: Después de que cruces un borde de Daño, debes dejar de moverte a menos que sufras un punto de Daño.



Horror: Después de que cruces un borde de Horror, debes dejar de moverte a menos que sufras un punto de Horror.



Concentración: Después de que cruces un borde de Concentración, debes dejar de moverte a menos que descartes una ficha de Concentración.

Los Monstruos ignoran los costes adicionales por cruzar bordes peligrosos y en lugar de eso se mueven de forma normal.

Encuentros de Umbral



Sendero oculto



Portal ruinoso



Puerta salvaje

Monstruos Encubiertos



Mientras un Monstruo Encubierto esté preparado, no puede quedar agotado y los investigadores no pueden mirar la otra cara de la carta de ese Monstruo (*consulta las reglas completas en la página 6*).

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Philip D. Henry con Alexis Dykema

Producción: Jason Walden

Edición: Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta

Revisión de texto: Sam Gregor-Stewart

Traducción: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de tablero: Christopher Winebrenner-Palo

Contenido narrativo: Kara Centell-Dunk y Matthew Newman

Dirección creativa de narrativa y ambientación: Katrina Ostrander

Diseño gráfico de la expansión: Caitlin Ginther con Michael Silsby y Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Anders Finer

Ilustraciones del tablero: Jokubas Uogintas

Ilustraciones del interior: William Whomas Arnold, Ryan Barger, Sara Biddle, Yoann Boissonet, Joshua Cairos, Alexander Chelyshev, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Eric Deschamps, Stanislav Dikolenko, Derek D Edgell, Aurore Folny, Quintin Gleim, Margaret Hardy, Ilich Henriquez, Rafal Hryniewicz, Aleksander Karcz, Roman Kendelic, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Robert Laskey, Diana Martinez, Patrick McEvoy, Germán Nobile, John Pacer, Emilio Rodriguez, Shane Tyree, Andeia Ugrai, Derk Venneman, Magali Villeneuve, Jarreau Wimberly, Andreas Zafiratos, Matt Zeilinger y Kim Chi Zutyn

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewelthomas

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Jefe de proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego: John Bagley, Alex Byers, Nate Carnahan, Emile De Maat, Josiah "Duque" Harrist, Anita Hilberdink, Jed Humphries, Alex Lupella, Josh McCluey, Erik Miller, Lacey Miller, Riley Miller, Calli Oliverius, Brandon Perdue, Angelic Phelps, Joe Phelps, Shiyue Xu, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jan van den Bosch, Vera Schaijk y Veronica Gatica Wiermann

¡Un agradecimiento especial a todos los que habéis colaborado en las pruebas del juego!



FANTASY
FLIGHT
GAMES

