

LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES™

Extracto del Arkham Advertiser:

La policía busca a una mujer joven, cuyo nombre aún no ha sido revelado, después de que la tragedia haya golpeado a su familia esta semana. La chica, de 14 años, fue vista por última vez entrando en el bosque del Barrio Sur.

Esta desaparición es la tercera que se produce en Arkham en los últimos meses; todas las víctimas fueron vistas por última vez en una zona relativamente despoblada o subdesarrollada de Arkham, como el bosque o los islotes del río. No se han encontrado ninguno de sus cuerpos.

Los familiares y amigos no han perdido la esperanza de reunirse con sus seres queridos, aunque el sheriff Engle advierte que no se debe albergar un vano optimismo. "En estos momentos tenemos razones para pensar que todos los casos están relacionados. Recomendamos encarecidamente a los ciudadanos que no salgan de casa después del anochecer y que eviten el bosque a todas horas del día hasta que hayamos concluido nuestras pesquisas".

En la expansión LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES, una malvada secta se ha instalado en Arkham. Las prácticas de este depravado culto incluyen sacrificios humanos y contactos con terribles criaturas en rituales celebrados alrededor de hogueras. La espantosa verdad es que el poder de la secta crece cada día que pasa a medida que intentan despertar a su deidad de su letargo. Los investigadores deberán infiltrarse en esta secta y averiguar todo lo posible sobre sus enemigos para salvar Arkham de la hecatombe, pero... ¿cuánto tiempo podrán resistir el corruptor y seductor influjo de la Cabra Negra?

Componentes

LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES incluye los siguientes componentes:

- 90 cartas de Investigador
 - 11 cartas de Objeto común
 - 11 cartas de Objeto único
 - 4 cartas de Hechizo
 - 8 cartas de Pertenencia a la secta "Uno del millar"
 - 16 cartas verdes de Corrupción
 - 16 cartas rojas de Corrupción
 - 24 cartas de Encuentro en la secta
- 88 cartas de Primigenio
 - 36 cartas de Localización de Arkham
 - 24 cartas de Portal
 - 23 cartas de Mitos
 - 5 cartas de Dificultad
- 1 hoja de Heraldo (La Cabra Negra de los Bosques)
- 9 indicadores de Monstruo



Todas las cartas de la expansión LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES están marcadas con un símbolo pequeño de una cabeza monstruosa en la parte frontal, para poder diferenciarlas de las demás cartas de ARKHAM HORROR.

Explicación de los componentes

A continuación te presentamos descripciones resumidas sobre los diversos componentes incluidos en LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES. Este sumario te ayudará a identificarlos y a entender de qué forma se utilizan.

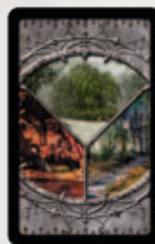
Nuevas cartas de Investigador

Los nuevos Objetos comunes, Objetos únicos y Hechizos son similares a los que contiene la caja básica de ARKHAM HORROR y pueden mezclarse sin problemas en sus respectivos mazos.

Las **cartas de Pertenencia a la secta "Uno del millar"** se utilizan para designar a los investigadores elegidos para infiltrarse en la misteriosa secta que está arraigando en la ciudad de Arkham.

También hay dos nuevos mazos de cartas de Investigador.

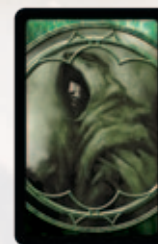
El **mazo de Corrupción** se compone de cartas que representan la siniestra influencia que ejercen los Mitos sobre los investigadores. Existen dos tipos de cartas de Corrupción: las verdes suelen ser menos graves, ¡pero las rojas pueden acarrear la pérdida de uno o todos los investigadores!



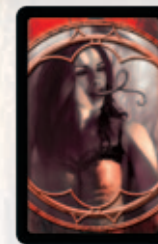
Cartas de Pertenencia a la secta "Uno del millar"



Cartas de Encuentro en la secta



Cartas verdes de Corrupción



Cartas rojas de Corrupción

El **mazo de Encuentro en la secta** está formado por encuentros especiales que los investigadores pueden tener si poseen una carta de Pertenencia a la secta "Uno del millar" y se encuentran en una localización donde la infame secta esté activa.

Nuevas cartas de Primigenio

Las nuevas cartas de Portal, Mitos y Localización de Arkham son similares a los que contiene la caja básica de ARKHAM HORROR y pueden mezclarse sin problemas en sus respectivos mazos.

Las **cartas de Dificultad** ofrecen nuevas opciones para que los jugadores hagan sus partidas de ARKHAM HORROR más fáciles o más desafiantes.

Nueva hoja de Heraldo

Esta hoja representa una poderosa entidad sobrenatural que está preparando el camino para la llegada del Primigenio. Sólo se utiliza con la variante de juego de "El Heraldo" que se describe más adelante.

Nuevos indicadores de Monstruo

Hay 9 indicadores de Monstruo nuevos en esta expansión, y todos ellos poseen el símbolo dimensional del hexágono. Estos monstruos pueden utilizarse en cualquier partida de ARKHAM HORROR, y cobran especial importancia cuando se juega con la variante de "El Heraldo" que se describe más adelante.

Preparación

Antes de jugar tu primera partida de LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES, separa las piezas de cartón troquelado con cuidado para que no se rasguen.

Integración de la expansión en el juego básico

Sigue estos dos pasos antes de comenzar la primera partida de LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES. Si luego no separas los componentes de la expansión, sólo tendrás que hacer esto una vez.

1. Prepara los mazos de cartas

Añade las cartas nuevas de Objetos comunes, Objetos únicos, Hechizos, Localizaciones de Arkham, Mitos y Portal a sus respectivos mazos y barájalos bien.

2. Prepara los indicadores de Monstruo

Si no vais a jugar a la variante de "El Heraldo", mezcla los monstruos nuevos con el resto de monstruos de ARKHAM HORROR (los que no son "Máscaras").

Preparación de la expansión

Para jugar con la expansión LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES, debes seguir los pasos de preparación normales del libro de reglas de ARKHAM HORROR, pero teniendo en cuenta estos cambios y adiciones (numerados de forma correspondiente a los pasos que se explican en el libro de reglas básico).

6. Separa los mazos

Forma un montón con las 8 cartas de Pertenencia a la secta "Uno del millar" y colócalo junto a las demás cartas especiales.

Crema un mazo con las cartas de Encuentro en la secta, barájalo y ponlo junto a las cartas de Localización de Arkham.

Forma y baraja un montón con las 16 cartas verdes de Corrupción y otro con las 16 cartas rojas de Corrupción. Después coloca el montón de cartas verdes sobre el de las cartas rojas para crear un único mazo de Corrupción. Este mazo debe ponerse junto a las demás cartas especiales.

Reglas de la expansión

Para jugar con la expansión **LA CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES**, es preciso utilizar estas reglas además de las reglas básicas de **ARKHAM HORROR**.

Estallidos de portal

Ciertas cartas de Mitos tienen coloreada de rojo la localización en la que se abre un portal: esto indica un **estallido de portal**. Los estallidos de portal funcionan igual que una carta normal de Mitos, a no ser que en la localización indicada haya un símbolo arcano, en cuyo caso el portal se abre violentamente, destruyendo el símbolo arcano (que debe retirarse del tablero). Luego, siguiendo las reglas normales, se abre un portal en la localización y aparece un monstruo. Sin embargo, cuando un portal se abre a consecuencia de un estallido de portal, no se coloca una ficha de Perdición en el medidor de Perdición del Primigenio; este suceso tampoco genera una oleada de monstruos.



Además, cada vez que se robe un estallido de portal, **todos los monstruos voladores se mueven**, sea cual sea su símbolo dimensional.

Pertenencia a la secta “Uno del millar”

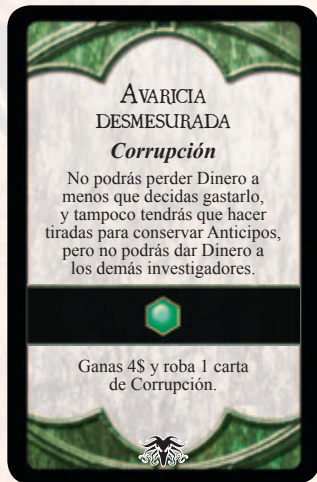
Durante la partida, los investigadores pueden tener la oportunidad de unirse a una misteriosa organización que venera a la Cabra Negra, conocida como la secta “Uno del millar”. Los miembros de esta secta tienen encuentros distintos a los demás investigadores en determinadas localizaciones de Arkham (ver a continuación).

Encuentros en la secta

Cada vez que un jugador que posea una carta de Pertenencia a la secta “Uno del millar” tenga un encuentro en la Cueva Negra, la Isla ignota o el Bosque, deberá robar una carta del mazo de Encuentros en la secta en vez de robarla del mazo correspondiente a la localización en la que se halle.

Cartas de Corrupción

Cuando un jugador reciba instrucciones de robar una carta de Corrupción, deberá robar la primera carta del mazo de Corrupción y ponerla junto a su hoja de investigador. Se pueden tener varias cartas de Corrupción a la vez.



Toda carta de Corrupción tiene un efecto que se activa cuando aparece un símbolo dimensional concreto en la carta de Mitos robada durante la fase de Mitos. Cada carta de Corrupción tiene dos versiones, una con un símbolo dimensional sobre fondo blanco y otra con un símbolo dimensional sobre fondo negro. Los efectos de estas cartas de Corrupción no se activan a no ser que el símbolo y el color de fondo coincidan con los que figuran en la carta de Mitos robada. La activación de las reglas de una carta de Corrupción no es opcional. Se resuelven inmediatamente después del movimiento de los monstruos durante el paso 3 de la resolución de las cartas de Mitos.

Algunas cartas de Corrupción tienen también reglas pasivas que permanecen siempre en efecto. Por ejemplo, la carta “Avaricia desmesurada” tiene un efecto pasivo y otro que se activa con los símbolos dimensionales. El efecto pasivo de esta carta (el texto que aparece por encima del símbolo dimensional) se ejerce en todo momento mientras el investigador posea esta carta.

Cuando se cierra un Portal, todas las cartas de Corrupción que estén en juego y que tengan el mismo símbolo dimensional que el Portal cerrado se descartan. Los efectos de algunas cartas también pueden permitir que un jugador descarte cartas de la parte superior del mazo de Corrupción. Las cartas de Corrupción descartadas se colocan en un montón de descartes y se consideran eliminadas del juego. Nunca se barajan para formar un nuevo mazo de Corrupción.

Si un jugador debe robar una carta de Corrupción y ya no queda ninguna, el Primigenio despierta en el acto.

Variante “Heraldo”

En esta variante de juego, la Cabra Negra de los Bosques, un poderoso y maligno ser, ha aparecido en Arkham y se dispone a preparar el camino para la llegada del Primigenio. Esto aumenta la dificultad del juego y requiere el uso de la hoja de Heraldo de La Cabra Negra de los Bosques y una reserva especial de Monstruos.

Preparación

Se prepara el tablero de juego para una partida básica normal de **ARKHAM HORROR**, pero en el **Paso 5** y el **Paso 11** también hay que hacer lo siguiente:

5a. Coloca la hoja de Heraldo de la Cabra Negra de los Bosques a la izquierda de la hoja de Primigenio.

11a. Separa todos los indicadores de Monstruo que tengan el símbolo dimensional del hexágono para formar con ellos una segunda reserva (denominada “reserva hexagonal” en estas reglas).

Cómo jugar

En esta variante se aplican todas las reglas y condiciones de victoria del juego normal, pero también añade las reglas descritas en la hoja de Heraldo de la Cabra Negra de los Bosques:

- Cuando se abre un Portal, se roba un monstruo de la reserva como es habitual, pero luego se roba un segundo monstruo de la reserva hexagonal. Ambos monstruos se colocan en la localización donde se ha abierto el Portal.
- Si se produce una oleada de monstruos, la mitad de ellos (redondeando hacia abajo) se roban de la reserva hexagonal.
- Los monstruos hexagonales no se retiran del tablero si se cierra un Portal con el símbolo dimensional del hexágono.
- Cada vez que un investigador derrote a un monstruo hexagonal, deberá robar 1 carta de Corrupción.
- Los Retoños Oscuros se mueven como monstruos normales.
- Cada vez que se produzca una oleada de monstruos, se debe añadir 1 ficha de Perdición al medidor del Primigenio.
- Aun cuando la reserva hexagonal se quede sin monstruos, los jugadores deben seguir robando monstruos de la reserva normal como es habitual.

Variante de “Nivel de dificultad”

En esta variante, los jugadores eligen 1 de las 5 cartas de Dificultad al comienzo de la partida. Dos de ellas facilitan el juego, y otras dos lo vuelven más desafiante. Se incluye también una quinta carta de Dificultad que representa el nivel de dificultad de una partida normal. Esta variante puede utilizarse en cualquier partida de **ARKHAM HORROR**.

Créditos

Diseño de la expansión: Kevin Wilson

Desarrollo de la expansión: Dan Clark, Michael Hurley y Tim Uren

Textos: Mark O'Connor y Sam Stewart

Maquetación: Andrew Navarro

Dirección artística: Zoë Robinson

Ilustración de la caja: Michael Komarck

Ilustración de la hoja de Heraldo: Oliver Specht

Otras ilustraciones realizadas por los artistas de *La llamada de Cthulhu CCG*.

Coordinador de pruebas de juego: Mike Zebrowski

Pruebas de juego: Kurt Aldinger, William Baldwin, Jeannine Duncan, Eric Hanson, Erik Lind, Matt Mayberry, Tim Mayberry, Jeff Meier, Kevin Naughton, Zoë Robinson, Jason Allen Lee Smith, Jason Steinhurst, Amy Vogel, Steve Vogel y Thomas Zebro

Coordinador de producción: Gabe Laulunen

Desarrollo ejecutivo: Jeff Tidball

Editor: Christian T. Petersen

Créditos de la Edición en Castellano

Traducción: Juanma Coronil

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este juego puede ser copiada ni reproducida sin el consentimiento escrito de sus editores o de los propietarios del copyright. Publicado bajo licencia de Skotos Tech. *La llamada de Cthulhu* y *Arkham Horror* son marcas registradas de Chaosium, Inc. *La Cabra Negra de los Bosques*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *La maldición del Faraón Oscuro* y *El Rey de Amarillo* son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc para las expansiones de su juego de tablero *Arkham Horror*. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Las oficinas de Fantasy Flight Games se encuentran en 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, USA 55113, y pueden contactarse por teléfono en el 651-639-1905. Conserve esta información para futuras referencias. Fabricado en China.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM
WWW.EDGEENT.COM