

## Arkham Horror 3ª Edición



El año es 1926. El lugar es Arkham, Massachusetts. Por toda la ciudad se están abriendo portales hacia horribles lugares más allá de la imaginación, de los que surgen espantosas criaturas que acechan por las calles de noche

Rating: Not Rated Yet

**Price**  
900 Bs.

[Ask a question about this product](#)

Manufacturer [Edge](#)

## Description

### Arkham Horror 3ª Edición

El año es 1926. El lugar es Arkham, Massachusetts. Por toda la ciudad se están abriendo portales hacia horribles lugares más allá de la imaginación, de los que surgen espantosas criaturas que acechan por las calles de noche. Peor aún, si se abren demasiados de estos portales, una criatura de poder insondable será liberada al mundo.

En lo que parece una lucha perdida de antemano, un pequeño grupo de investigadores está decidido a derrotar a las despiadadas fuerzas del universo. Tendrán que profundizar en los misterios de los Mitos y utilizar todas sus habilidades, armas y hechizos si esperan tener la más mínima posibilidad de éxito.

Antes de embarcarte en tu primer juego de Arkham Horror Tercera Edición, tienes que elegir en qué escenario decidirás enfrentarte a la perdición y con qué investigador compartirás el camino de Arkham Horror. Cada uno de los investigadores tienen de partida objetos y habilidades especiales que les ayudarán a afrontar la aventura. Puedes derrotar al mal con el estilo y el garbo de Jenny Barnes, o proteger las calles de la ciudad encarnando al policía Tommy Muldoon...

Arkham Horror es un juego cooperativo. Todos los jugadores colaboran entre sí y ganan o pierden la partida como equipo. Cada jugador controla a un intrépido investigador, uno de los pocos individuos excepcionales que están al tanto del peligro que se cierne sobre nuestro mundo. Los investigadores deben explorar la ciudad para descubrir lugares, personas y criaturas de naturaleza tanto ordinaria como sobrenatural. Con suerte, a lo largo de este periplo los investigadores reunirán las pistas y recursos necesarios para enfrentarse a los Primigenios y, en última instancia, frustrar sus malvados designios.

Una partida de Arkham Horror Tercera Edición se divide en una serie de rondas. Al principio no tendrás ni remota idea de cómo ganar la partida, ¿o creías que tu objetivo sería tan simple como cerrar las puertas a otros mundos? No, cada escenario comienza con cartas de archivo que te ponen en contexto dándote las claves narrativas y los objetos de partida que necesitas para empezar a tirar del hilo. A partir de ahí debería ser sencillo. A más cartas consigas, más hilos de los que tirar hasta alcanzar la conclusión final. Pero es que en el mundo de Arkham las cosas nunca salen del todo según lo planeado. A medida que el horror se extiende por la ciudad se añadirán nuevas cartas que, en este caso, contribuyen a que el mundo esté cada vez más cerca de ser engullido por lo desconocido. Así que tus elecciones como investigador pueden llevar a sumar algunas de estas cartas a la baraja y, por tanto, poner en peligro vuestra propia supervivencia.

Con un enfoque absolutamente narrativo que se ramifica en diferentes rutas en cada escenario, Arkham Horror se ha convertido en una experiencia más temática e inmersiva que nunca. Nunca sabes qué hilo es el que te puede conducir a la victoria final, de modo que como siempre te acompañará esa incertidumbre tienes que saber adaptarte rápidamente a cualquier cambio de planes que se te presente.

Arkham Horror Tercera Edición se divide en cuatro fases. La primera es la Fase de Acción, en la que los investigadores os encaráis por primera vez con el poder oscuro. Durante esta fase cada investigador puede realizar dos acciones diferentes de entre las que tiene disponibles. Los investigadores, por ejemplo, os podéis desplazar hasta dos espacios en la ciudad, aunque podéis sumar algunos espacios adicionales gastando algo de dinero para contratar transporte. El lugar en el que termines tu turno determinará qué carta de encuentro jugarás más adelante. También puedes querer reunir recursos. Con esta acción obtienes un dólar, que puedes usar para comprar artículos, bienes o para moverte más rápido por la ciudad.

Aumenta el valor de una de tus habilidades usando el enfoque o usa protección para intentar eliminar algo de horror a tu alrededor. El aumento de este es un peligro para vosotros, y vuestra cordura, y eliminarlo puede retrasar el avance de los heraldos apocalípticos. También puedes intentar atacar a un monstruo que está en tu misma ubicación o escapar de él. O, por último, comerciar intercambiando dinero, pistas y otros elementos con el resto de investigadores que estén en tu misma ubicación.

En la fase de monstruos las pesadillas más horribles se acercan a través del tablero y no dudarán en atacaros. Cada uno de vuestros investigadores tiene un umbral de daño y horror, de modo que cada ataque que impacte sobre ti hará mella en tu salud y cordura. Cuando lleguen a cero habrás sido derrotado, sucumbiendo a las heridas o a la total locura. Cada monstruo en Arkham Horror Tercera Edición se comporta de manera diferente y plantea una distinta amenaza. Mientras algunos monstruos permanecen estáticos, sirviendo como obstáculo a tu investigación, otros son cazadores terroríficos que se acercan a ti y te fuerzan a enfrentarte a ellos a la primera de cambio. Así que más vale que hayas aprovechado la fase de acción para reunir armas, hechizos y todo lo que te sea posible para hacer frente a estas criaturas.

Después de que cada jugador que no se haya enfrentado con un monstruo saque una carta de encuentro, comienza la fase de mitos. Esta es una parte crucial del juego, que cambiará la ciudad de Arkham convocando al horror y los monstruos para cazaros a ti y el resto de investigadores. Pero también es un momento en el que florecerán nuevas pistas, faros de esperanza para que podáis avanzar en la historia con éxito. Al final de la ronda cada jugador saca dos fichas de mitos y seguirá la dirección indicada, cambiando la fortuna de los ciudadanos de Arkham y quién sabe si desencadenando nuevas y terribles plagas.

Una vez que haya pasado la sombra de la fase de mitos ha pasado lo peor, volvéis a la fase de acción en la que si seguís vivos podéis seguir investigando una vez más. Pero ya nada será igual, y ronda tras ronda iréis cambiando más y más mientras Arkham sucumbe al horror. A medida que la oscuridad comienza a alimentarse de vuestras almas os preguntáis cada vez con más insistencia si tenéis la entereza suficiente como para continuar el viaje. Pero ya no puedes mantenerte al margen, a la deriva, felizmente inconsciente del oscuro peligro que os acecha. ¿Podrás salvar al mundo y salir de esta sin perderte en un profundo pozo de inestabilidad mental? Bienvenido a Arkham Horror Tercera Edición.

## CONTENIDO:

- 1 cuaderno de Aprende a jugar
- 1 cuaderno de Guía de referencia
- 12 módulos de tablero
- 4 hojas de Escenario

- 12 hojas de Investigador con sus correspondientes indicadores y peanas
- 6 dados
- 1 soporte para el mazo de Eventos
- Más de 460 cartas
- Más de 220 fichas e indicadores variados.

Edad: de 14 a +

Núm. jugadores: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Tiempo de juego: 180