

Victoria/Derrota

Adjudicación de Experiencia

- Al final del Juego, los Investigadores sólo ganan Puntos de Victoria de los Enemigos que tienen un valor de Punto de Victoria impreso en ellos y si están en la Zona de Victoria. Cualquier Enemigo con un valor de Puntos de Victoria todavía en Juego no da ninguna experiencia (Puntos de Victoria).
- Al final del Juego, los Investigadores sólo obtienen Puntos de Victoria de las Ubicaciones que tengan algún valor de Punto de Victoria impresa en ellas y si no tienen ninguna Pista sobre ellas.

Derrota

- Si se eliminan a todos los Investigadores, se llega a la conclusión de que no se llegó a ninguna resolución. En un Escenario de Campaña, el Juego no ha terminado.

Reglas Universales

Daño y Horror

- El Daño y el Horror pueden ser asignados por el Investigador objetivo a sí mismo y/o a uno o más de los Apoyos del Investigador en Juego y que Controle. No es necesario elegir sólo un objetivo para asignar todo el Daño y el Horror.
- No se puede asignar Daño y Horror a los Apoyos si se tratara de causar que esa carta tenga Daño o Horror que exceda su valor máximo.
- El Daño y el Horror se asignan al mismo tiempo, por lo que la asignación de Daños y Horrores pueden ser colocados en un Apoyo, incluso si una o ambas de esas asignaciones hiciera que el Apoyo que se descartara.
- El Daño Directo o el Horror Directo no pueden ser asignados a los Apoyos.

Toma de decisiones

- Cuando las decisiones deban ser tomadas entre dos opciones igualmente válidas, el Investigador Jefe decide.

Perdición

- Las Cartas descartadas con fichas Perdición en ellas también descartan esas fichas de Perdición.

Robar Cartas

- Si algún Investigador tiene que Robar una Carta y su baraja/mazo está vacía: baraja su Pila de Descarte para formar una nueva baraja, roba una carta, y luego pilla una ficha Horror.
- Cuando robes una Carta de Debilidad, después de su resolución, no robes ninguna más para reemplazarla.

La Regla Nefasta

- La Regla Nefasta sólo se aplica si los Investigadores no están seguros de cómo resolver las reglas o durante un conflicto de tiempo. Esto no se aplica para las decisiones obvias donde el Investigador Jefe puede elegir.

Eliminación de Investigador

- Los Enemigos Enfrentados con un Investigador eliminado dejan de estar Enfrentados a la vez, y no se Agotan por esta retirada. Si no se habían Agotado previamente, esto podría hacer que se Enfrentaran a otros Investigadores.
- Los Investigadores eliminados dejan caer todas sus Pistas en el Lugar donde fueron eliminados.

Palabra Clave Presa

- Los Enemigos con Presa no cambiarán con quien están Enfrentados si una Presa más favorable entra en su Ubicación. Sólo determina a quién seleccionan cuando se activan automáticamente.
- La Presa rompe lazos equidistantes al comprobar hacia dónde se mueve un Cazador Enemigo. No hace que un Enemigo Cazador persiga a su Presa si está más allá del Investigador más cercano.

Reacciones

- Los Investigadores no están obligados a usar reacciones.

Pruebas de Habilidad

- Durante las Pruebas de Habilidad, necesitas igualar o superar el número exhibido.
- Durante las Pruebas de Habilidad, el efecto solo ocurre una vez, independientemente de cuántos logres. Las Acciones de Lucha siempre causarán 1 daño, y una Investigación exitosa siempre dará 1 Pista a menos que se especifique lo contrario.
- Cada Investigador puede usar tantas Cartas como desee durante las Pruebas de Habilidad en sí mismo, y solo hasta 1 cuando asista a otros Investigadores en el mismo Lugar que ellos.
- Todas las Cartas de Habilidad deben ser jugadas antes de que se saque el token de Caos.
- El valor base de una Habilidad es el valor impreso en la tarjeta, antes de cualquier modificador de Habilidades o Apoyos.
- Los valores de estadística inferiores a 0 se incrementan a 0. Sin embargo, en las Pruebas de Habilidad, si el valor de estado es inferior a cero y se juega "Qué Suerte!", El +2 se aplica al valor negativo inicial, no al valor 0.
- Si se saca el token Tentáculos del Caos, el Investigador falla automáticamente en la Prueba, incluso si el reto se establece en 0.

Trauma

- El Trauma Físico y Mental no reduce su Salud y su Cordura. Después de elegir a los Investigadores en un Escenario, reciben Daño y Horror igual a su Trauma Físico y Mental. El Daño y el Horror obtenidos de esta manera pueden ser curados durante el Escenario, pero esto no elimina el Trauma.

Debilidades

- En los Mazos de los Investigadores, todas las Debilidades son Cartas del jugador. Cuando se roban, su tipo puede cambiar. Si sólo tienen un efecto de Revelación, se colocan en el Área de Amenaza del Investigador, si son Eventos o Activos, sólo el Investigador puede encontrarlos. Sin embargo, si son Tareas o son Enemigos, cualquier Investigador puede encontrarlos y ayudar a su resolución.

Interacciones de Cartas Específicas

Cartas de Habilidad

- El Investigador que juegue "Agallas" en una exitosa Prueba de Habilidad roba la carta, no el Investigador que realiza la Prueba de Habilidad.
- La Habilidad máxima de 1 por Habilidad se refiere al límite que todos los Investigadores pueden jugar con la misma carta. Por ejemplo: los Investigadores sólo pueden jugar 1 copia de "Agallas" durante una Prueba, pero también pueden jugar 1 copia de "Coraje Inesperado".

Otras Cartas

- "Gato Callejero", o "Distracción Astuta" Pueden usarse para Evitar a un Enemigo que no esté Enfrentado con el Investigador.
- "Doble o Nada" Hace que el efecto de una Prueba exitosa ocurra 2 veces. No hace que la Prueba tenga éxito 2 veces. Esto causa que tarjetas como la del "Dr. Milan Christopher" solo ocurra 1 vez, pero Cartas como "Agallas" y "Golpe Brutal" ocurren 2 veces.
- Si "Iniciada en lo Arcano" revela una carta de Hechizo de Debilidad, debes robarla si no hay otros Hechizos.
- "Explosión de Dinamita" No tiene un efecto "Combatir". Por lo tanto, puede provocar Ataques de Oportunidad si estás Enfrentado con cualquier Enemigo.
- "Encubrimiento" No cojes los tokens de Pista de la Localización.
- "¡Mira lo que he encontrado!" Todavía se puede usar si has sacado los Tentáculos del Caos, si el Velo es de 2 o menos.
- "Qué Suerte!" No se puede usar si ya has sacado los Tentáculos del Caos...
- "Escurridizo" Desenfrenta a los Enemigos, no los Agota.
- La Capacidad de Investigación de Duke le permite Investigar su nueva Ubicación. No le permite moverse a una nueva Ubicación y luego Investigar la antigua.

Un Ataque de Oportunidad (AdO) sólo ocurrirá al salir de su Ubicación antigua. Investigar la nueva Ubicación no activa AdO.