



Coraza de cazador

Encantada. La Coraza de cazador obtiene el rasgo *Reliquia* y ocupa un espacio arcano en vez de un espacio de cuerpo.

Runas protectoras. Puede asignarse a la Coraza de cazador daño y/u horror infligidos a otros investigadores que estén en tu Lugar.

Duradera. La Coraza de cazador recibe +2 de salud.

Sagrada. La Coraza de cazador recibe +2 de cordura.

Ligera. La Coraza de cazador recibe -1 a su coste y jugarla no provoca ataques de oportunidad.

Sorbemaleficios. Después de que se asigne 1 o más puntos de daño u horror a la Coraza de cazador por un efecto de Traición, puedes agotarla para robar 1 carta.

Armadura de espinas. Después de que se asigne 1 o más puntos de daño u horror a la Coraza de cazador por el ataque de un Enemigo, puedes agotarla para infligir 1 punto de daño a ese Enemigo.

Coraza de cazador

Encantada. La Coraza de cazador obtiene el rasgo *Reliquia* y ocupa un espacio arcano en vez de un espacio de cuerpo.

Runas protectoras. Puede asignarse a la Coraza de cazador daño y/u horror infligidos a otros investigadores que estén en tu Lugar.

Duradera. La Coraza de cazador recibe +2 de salud.

Sagrada. La Coraza de cazador recibe +2 de cordura.

Ligera. La Coraza de cazador recibe -1 a su coste y jugarla no provoca ataques de oportunidad.

Sorbemaleficios. Después de que se asigne 1 o más puntos de daño u horror a la Coraza de cazador por un efecto de Traición, puedes agotarla para robar 1 carta.

Armadura de espinas. Después de que se asigne 1 o más puntos de daño u horror a la Coraza de cazador por el ataque de un Enemigo, puedes agotarla para infligir 1 punto de daño a ese Enemigo.

Coraza de cazador

Encantada. La Coraza de cazador obtiene el rasgo *Reliquia* y ocupa un espacio arcano en vez de un espacio de cuerpo.

Runas protectoras. Puede asignarse a la Coraza de cazador daño y/u horror infligidos a otros investigadores que estén en tu Lugar.

Duradera. La Coraza de cazador recibe +2 de salud.

Sagrada. La Coraza de cazador recibe +2 de cordura.

Ligera. La Coraza de cazador recibe -1 a su coste y jugarla no provoca ataques de oportunidad.

Sorbemaleficios. Después de que se asigne 1 o más puntos de daño u horror a la Coraza de cazador por un efecto de Traición, puedes agotarla para robar 1 carta.

Armadura de espinas. Después de que se asigne 1 o más puntos de daño u horror a la Coraza de cazador por el ataque de un Enemigo, puedes agotarla para infligir 1 punto de daño a ese Enemigo.

Hacha rúnica

- Herencia.** Este Apoyo recibe -1 a su coste y obtiene el rasgo *Reliquia*.
- Inscripción de gloria.** Añade esta inscripción:
“*◆ Gloria* – Si este ataque derrota a un Enemigo, elige una opción: roba 1 carta, cúrate 1 punto de daño o cúrate 1 punto de horror.”
- Inscripción de los ancianos.** Añade esta inscripción:
“*◆ Ancianos* – Si este ataque tiene éxito por una cantidad igual o mayor que el velo de tu Lugar, descubre 1 pista en tu Lugar.”
- Inscripción de la caza.** Añade esta inscripción:
“*◆ Caza* – Muévete inmediatamente a un Lugar conectado o enfrentate a un Enemigo que esté en tu Lugar.”
- Inscripción de furia.** Añade esta inscripción:
“*◆ Furia* – Si este ataque tiene éxito, además de su daño estándar, inflige 1 punto de daño a cada uno de los demás Enemigos enfrentados a ti.”
- Poder antiguo.** Puedes imbuir la misma inscripción hasta tres veces.
- Saga.** Repón 2 de las cargas del Hacha rúnica al comienzo de cada ronda en lugar de sólo 1.
- Tejedora de escritura.** Por cada carga gastada, puedes imbuir el hacha de hasta dos inscripciones distintas.


Hacha rúnica

- Herencia.** Este Apoyo recibe -1 a su coste y obtiene el rasgo *Reliquia*.
- Inscripción de gloria.** Añade esta inscripción:
“*◆ Gloria* – Si este ataque derrota a un Enemigo, elige una opción: roba 1 carta, cúrate 1 punto de daño o cúrate 1 punto de horror.”
- Inscripción de los ancianos.** Añade esta inscripción:
“*◆ Ancianos* – Si este ataque tiene éxito por una cantidad igual o mayor que el velo de tu Lugar, descubre 1 pista en tu Lugar.”
- Inscripción de la caza.** Añade esta inscripción:
“*◆ Caza* – Muévete inmediatamente a un Lugar conectado o enfrentate a un Enemigo que esté en tu Lugar.”
- Inscripción de furia.** Añade esta inscripción:
“*◆ Furia* – Si este ataque tiene éxito, además de su daño estándar, inflige 1 punto de daño a cada uno de los demás Enemigos enfrentados a ti.”
- Poder antiguo.** Puedes imbuir la misma inscripción hasta tres veces.
- Saga.** Repón 2 de las cargas del Hacha rúnica al comienzo de cada ronda en lugar de sólo 1.
- Tejedora de escritura.** Por cada carga gastada, puedes imbuir el hacha de hasta dos inscripciones distintas.


Hacha rúnica

- Herencia.** Este Apoyo recibe -1 a su coste y obtiene el rasgo *Reliquia*.
- Inscripción de gloria.** Añade esta inscripción:
“*◆ Gloria* – Si este ataque derrota a un Enemigo, elige una opción: roba 1 carta, cúrate 1 punto de daño o cúrate 1 punto de horror.”
- Inscripción de los ancianos.** Añade esta inscripción:
“*◆ Ancianos* – Si este ataque tiene éxito por una cantidad igual o mayor que el velo de tu Lugar, descubre 1 pista en tu Lugar.”
- Inscripción de la caza.** Añade esta inscripción:
“*◆ Caza* – Muévete inmediatamente a un Lugar conectado o enfrentate a un Enemigo que esté en tu Lugar.”
- Inscripción de furia.** Añade esta inscripción:
“*◆ Furia* – Si este ataque tiene éxito, además de su daño estándar, inflige 1 punto de daño a cada uno de los demás Enemigos enfrentados a ti.”
- Poder antiguo.** Puedes imbuir la misma inscripción hasta tres veces.
- Saga.** Repón 2 de las cargas del Hacha rúnica al comienzo de cada ronda en lugar de sólo 1.
- Tejedora de escritura.** Por cada carga gastada, puedes imbuir el hacha de hasta dos inscripciones distintas.


Modificaciones personalizadas

- Mira calibrada.** Si realizas un ataque con el Apoyo vinculado contra un Enemigo enfrentado a otro investigador y fracasas, no infliges daño.
- Culata ampliada.** Recibes +2  al atacar con el Apoyo vinculado.
- Contrapeso.** Después de que vincules una carta *Mejora* que no sea Modificaciones personalizadas al Apoyo vinculado, roba 1 carta.
- Empuñadura de cuero.** Modificaciones personalizadas recibe -1 a su coste y obtiene: “Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.”
- Cargador ampliado.** Después de que se gaste munición del Apoyo vinculado o se coloque sobre él por otro Evento, coloca 1 munición sobre el Apoyo vinculado.
- Balas de mercurio.** Si tienes éxito por 3 o más al atacar con el Apoyo vinculado, este ataque inflige +1 de daño.

Modificaciones personalizadas

- ☐ **Mira calibrada.** Si realizas un ataque con el Apoyo vinculado contra un Enemigo enfrentado a otro investigador y fracasas, no infliges daño.
- ☐☐ **Culata ampliada.** Recibes +2  al atacar con el Apoyo vinculado.
- ☐☐ **Contrapeso.** Después de que vincules una carta *Mejora* que no sea Modificaciones personalizadas al Apoyo vinculado, roba 1 carta.
- ☐☐☐ **Empuñadura de cuero.** Modificaciones personalizadas recibe -1 a su coste y obtiene: “Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.”
- ☐☐☐ **Cargador ampliado.** Después de que se gaste munición del Apoyo vinculado o se coloque sobre él por otro Evento, coloca 1 munición sobre el Apoyo vinculado.
- ☐☐☐☐ **Balas de mercurio.** Si tienes éxito por 3 o más al atacar con el Apoyo vinculado, este ataque inflige +1 de daño.

Modificaciones personalizadas

- Mira calibrada.** Si realizas un ataque con el Apoyo vinculado contra un Enemigo enfrentado a otro investigador y fracasas, no infliges daño.
- Culata ampliada.** Recibes +2  al atacar con el Apoyo vinculado.
- Contrapeso.** Después de que vincules una carta *Mejora* que no sea Modificaciones personalizadas al Apoyo vinculado, roba 1 carta.
- Empuñadura de cuero.** Modificaciones personalizadas recibe -1 a su coste y obtiene: “Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.”
- Cargador ampliado.** Después de que se gaste munición del Apoyo vinculado o se coloque sobre él por otro Evento, coloca 1 munición sobre el Apoyo vinculado.
- Balas de mercurio.** Si tienes éxito por 3 o más al atacar con el Apoyo vinculado, este ataque inflige +1 de daño.

Destilación alquímica

- Destilado reparador.** Añade esta opción:
“ Cúrate 2 puntos de daño.”
- Destilado calmante.** Añade esta opción:
“ Cúrate 2 puntos de horror.”
- Destilado iluminador.** Añade esta opción:
“ Coloca 1 carga o secreto sobre un Apoyo que controles.”
- Destilado estimulante.** Añade esta opción:
“ Muévete hasta 2 veces.”
- Refinada.** La Destilación alquímica entra en juego con 2 suministros adicionales.
- Potenciada.** Cuando inicies esta prueba de habilidad, puedes aumentar su dificultad en 2. Si lo haces, aumenta en 1 el valor del efecto concedido por cada opción para esta prueba.
- Perfeccionada.** Si tienes éxito por 2 o más, el investigador elegido puede realizar dos opciones distintas en lugar de una.




Destilación alquímica

- Destilado reparador.** Añade esta opción:
“ Cúrate 2 puntos de daño.”
- Destilado calmante.** Añade esta opción:
“ Cúrate 2 puntos de horror.”
- Destilado iluminador.** Añade esta opción:
“ Coloca 1 carga o secreto sobre un Apoyo que controles.”
- Destilado estimulante.** Añade esta opción:
“ Muévete hasta 2 veces.”
- Refinada.** La Destilación alquímica entra en juego con 2 suministros adicionales.
- Potenciada.** Cuando inicies esta prueba de habilidad, puedes aumentar su dificultad en 2. Si lo haces, aumenta en 1 el valor del efecto concedido por cada opción para esta prueba.
- Perfeccionada.** Si tienes éxito por 2 o más, el investigador elegido puede realizar dos opciones distintas en lugar de una.

Destilación alquímica

- Destilado reparador.** Añade esta opción:
“ Cúrate 2 puntos de daño.”
- Destilado calmante.** Añade esta opción:
“ Cúrate 2 puntos de horror.”
- Destilado iluminador.** Añade esta opción:
“ Coloca 1 carga o secreto sobre un Apoyo que controles.”
- Destilado estimulante.** Añade esta opción:
“ Muévete hasta 2 veces.”
- Refinada.** La Destilación alquímica entra en juego con 2 suministros adicionales.
- Potenciada.** Cuando inicies esta prueba de habilidad, puedes aumentar su dificultad en 2. Si lo haces, aumenta en 1 el valor del efecto concedido por cada opción para esta prueba.
- Perfeccionada.** Si tienes éxito por 2 o más, el investigador elegido puede realizar dos opciones distintas en lugar de una.




Hipótesis empírica

- Perspectiva pesimista.** Añade el siguiente criterio: “te quedas sin cartas en la mano”.
- Ensayo y error.** Añade el siguiente criterio: “recibes daño u horror”.
- Variable independiente.** Añade el siguiente criterio: “descartas del juego una Traición o Enemigo”.
- Investigación de campo.** Añade el siguiente criterio: “entras en un Lugar con 3 o más de velo”.
- Evaluación de pares.** El criterio elegido se cumple si cualquier investigador que esté en tu Lugar lo cumple, en lugar de cumplirse sólo si lo cumples tú. Otros investigadores que estén en tu Lugar pueden activar capacidades  de la Hipótesis empírica.
- Beca de investigación.** La Hipótesis empírica obtiene: “ Gasta 2 pruebas: Reduce en 3 el coste de la siguiente carta que juegues en esta fase.”
- Prueba irrefutable.** La Prueba empírica obtiene: “ Gasta 3 pruebas: Descubre 1 pista en tu Lugar.”
- Hipótesis alternativa.** Después de que agotes la Hipótesis empírica, puedes resolver su efecto Obligado, eligiendo un criterio que no hayas elegido en esta ronda. A continuación, prepárala.

Hipótesis empírica

- Perspectiva pesimista.** Añade el siguiente criterio: “te quedas sin cartas en la mano”.
- Ensayo y error.** Añade el siguiente criterio: “recibes daño u horror”.
- Variable independiente.** Añade el siguiente criterio: “descartas del juego una Traición o Enemigo”.
- Investigación de campo.** Añade el siguiente criterio: “entras en un Lugar con 3 o más de velo”.
- Evaluación de pares.** El criterio elegido se cumple si cualquier investigador que esté en tu Lugar lo cumple, en lugar de cumplirse sólo si lo cumples tú. Otros investigadores que estén en tu Lugar pueden activar capacidades ⚡ de la Hipótesis empírica.
- Beca de investigación.** La Hipótesis empírica obtiene: “⚡ Gasta 2 pruebas: Reduce en 3 el coste de la siguiente carta que juegues en esta fase.”
- Prueba irrefutable.** La Prueba empírica obtiene: “⚡ Gasta 3 pruebas: Descubre 1 pista en tu Lugar.”
- Hipótesis alternativa.** Después de que agotes la Hipótesis empírica, puedes resolver su efecto Obligado, eligiendo un criterio que no hayas elegido en esta ronda. A continuación, prepárala.

Hipótesis empírica

- Perspectiva pesimista.** Añade el siguiente criterio: “te quedas sin cartas en la mano”.
- Ensayo y error.** Añade el siguiente criterio: “recibes daño u horror”.
- Variable independiente.** Añade el siguiente criterio: “descartas del juego una Traición o Enemigo”.
- Investigación de campo.** Añade el siguiente criterio: “entras en un Lugar con 3 o más de velo”.
- Evaluación de pares.** El criterio elegido se cumple si cualquier investigador que esté en tu Lugar lo cumple, en lugar de cumplirse sólo si lo cumples tú. Otros investigadores que estén en tu Lugar pueden activar capacidades  de la Hipótesis empírica.
- Beca de investigación.** La Hipótesis empírica obtiene: “ Gasta 2 pruebas: Reduce en 3 el coste de la siguiente carta que juegues en esta fase.”
- Prueba irrefutable.** La Prueba empírica obtiene: “ Gasta 3 pruebas: Descubre 1 pista en tu Lugar.”
- Hipótesis alternativa.** Después de que agotes la Hipótesis empírica, puedes resolver su efecto Obligado, eligiendo un criterio que no hayas elegido en esta ronda. A continuación, prepárala.

La pluma de cuervo

Apoyo *Tomo* o *Hechizo* nombrado: _____.

Pluma viviente. Usar las capacidades ➔ del Apoyo vinculado no provoca ataques de oportunidad.

Atadura espectral. El Apoyo vinculado no ocupa espacios.

Veleta mística. Recibes +2 a tu valor de habilidad al realizar pruebas de habilidad del Apoyo vinculado.

Tintero infinito. Nombra dos Apoyos *Tomo* o *Hechizo* más: _____,

_____.

Extracción de energía. La pluma de cuervo obtiene: “⚡ Agota La pluma de cuervo: Mueve 1 secreto o carga de un Apoyo que controles al Apoyo vinculado.”

Tinta entrelazada. Después de que resuelvas una capacidad ➔ del Apoyo vinculado, puedes agotar La pluma de cuerpo para preparar otro Apoyo que controles.

Registro sobrenatural. Cuando juegues La pluma de cuervo, en lugar de vincularla a un Apoyo nombrado que controles, puedes buscar en tu mazo, pila de descartes y mano una copia de un Apoyo nombrado y jugarlo (*pagando su coste*). A continuación, vincúlale La pluma de cuervo.

La pluma de cuervo

Apoyo *Tomo* o *Hechizo* nombrado: _____.

Pluma viviente. Usar las capacidades ➔ del Apoyo vinculado no provoca ataques de oportunidad.

Atadura espectral. El Apoyo vinculado no ocupa espacios.

Veleta mística. Recibes +2 a tu valor de habilidad al realizar pruebas de habilidad del Apoyo vinculado.

Tintero infinito. Nombra dos Apoyos *Tomo* o *Hechizo* más: _____,

_____.

Extracción de energía. La pluma de cuervo obtiene: “⚡ Agota La pluma de cuervo: Mueve 1 secreto o carga de un Apoyo que controles al Apoyo vinculado.”

Tinta entrelazada. Después de que resueles una capacidad ➔ del Apoyo vinculado, puedes agotar La pluma de cuerpo para preparar otro Apoyo que controles.

Registro sobrenatural. Cuando juegues La pluma de cuervo, en lugar de vincularla a un Apoyo nombrado que controles, puedes buscar en tu mazo, pila de descartes y mano una copia de un Apoyo nombrado y jugarlo (*pagando su coste*). A continuación, vincúlale La pluma de cuervo.

La pluma de cuervo

Apoyo *Tomo* o *Hechizo* nombrado: _____.

Pluma viviente. Usar las capacidades ➔ del Apoyo vinculado no provoca ataques de oportunidad.

Atadura espectral. El Apoyo vinculado no ocupa espacios.

Veleta mística. Recibes +2 a tu valor de habilidad al realizar pruebas de habilidad del Apoyo vinculado.

Tintero infinito. Nombra dos Apoyos *Tomo* o *Hechizo* más: _____,


_____.

Extracción de energía. La pluma de cuervo obtiene: “⚡ Agota La pluma de cuervo: Mueve 1 secreto o carga de un Apoyo que controles al Apoyo vinculado.”


Tinta entrelazada. Después de que resuelvas una capacidad ➔ del Apoyo vinculado, puedes agotar La pluma de cuerpo para preparar otro Apoyo que controles.

Registro sobrenatural. Cuando juegues La pluma de cuervo, en lugar de vincularla a un Apoyo nombrado que controles, puedes buscar en tu mazo, pila de descartes y mano una copia de un Apoyo nombrado y jugarlo (*pagando su coste*). A continuación, vincúlale La pluma de cuervo.


Testimonio condenatorio

- Orden de registro.** Al investigar usando el Testimonio condenatorio, puedes ignorar cualquier efecto o palabra clave del Lugar investigado que fuese a activarse.
- Pruebas falsas.** El Testimonio condenatorio entra en juego con 2 pruebas adicionales.
- Chantaje.** Recibes +2  al investigar usando el Testimonio condenatorio.
- Extorsión.** Cuando investigues con éxito usando el Testimonio condenatorio, puedes gastar 1 prueba para evitar automáticamente el Enemigo elegido.
- Vigilancia.** Puedes usar la capacidad del Testimonio condenatorio para investigar el Lugar del Enemigo elegido en vez de tu Lugar.
- Divulgación.** Cuando investigues con éxito usando el Testimonio condenatorio, puedes gastar X pruebas para descartar el Enemigo elegido si no es *Élite*. X es la salud restante de ese Enemigo.

Testimonio condenatorio

- Orden de registro.** Al investigar usando el Testimonio condenatorio, puedes ignorar cualquier efecto o palabra clave del Lugar investigado que fuese a activarse.
- Pruebas falsas.** El Testimonio condenatorio entra en juego con 2 pruebas adicionales.
- Chantaje.** Recibes +2  al investigar usando el Testimonio condenatorio.
- Extorsión.** Cuando investigues con éxito usando el Testimonio condenatorio, puedes gastar 1 prueba para evitar automáticamente el Enemigo elegido.
- Vigilancia.** Puedes usar la capacidad del Testimonio condenatorio para investigar el Lugar del Enemigo elegido en vez de tu Lugar.
- Divulgación.** Cuando investigues con éxito usando el Testimonio condenatorio, puedes gastar X pruebas para descartar el Enemigo elegido si no es *Élite*. X es la salud restante de ese Enemigo.

Testimonio condenatorio

- Orden de registro.** Al investigar usando el Testimonio condenatorio, puedes ignorar cualquier efecto o palabra clave del Lugar investigado que fuese a activarse.
- Pruebas falsas.** El Testimonio condenatorio entra en juego con 2 pruebas adicionales.
- Chantaje.** Recibes +2  al investigar usando el Testimonio condenatorio.
- Extorsión.** Cuando investigues con éxito usando el Testimonio condenatorio, puedes gastar 1 prueba para evitar automáticamente el Enemigo elegido.
- Vigilancia.** Puedes usar la capacidad del Testimonio condenatorio para investigar el Lugar del Enemigo elegido en vez de tu Lugar.
- Divulgación.** Cuando investigues con éxito usando el Testimonio condenatorio, puedes gastar X pruebas para descartar el Enemigo elegido si no es *Élite*. X es la salud restante de ese Enemigo.

Amigos en los bajos fondos

Rasgo elegido: _____.

Serviciales. Cuando juegues Amigos en los bajos fondos, puedes elegir a otro investigador que esté en tu Lugar para que resuelva sus efectos en lugar de ti.

Versátiles. Elige otro **Rasgo**: _____. Cuando juegues Amigos en los bajos fondos, puedes elegir una de las cartas miradas que tenga ambos **Rasgos** elegidos para añadirla a tu mano sin gastar 1 recurso.

Apoyo. Cada carta añadida a tu mano por Amigos en los bajos fondos obtiene un icono ? hasta el final de la fase.

Astutos. En lugar de añadir las cartas restantes a tu mazo y barajar éste, puedes colocarlas todas en la parte superior de tu mazo, en cualquier orden.

Raudos. Amigos en los bajos fondos obtiene Rápido y “juega esta carta durante cualquier oportunidad ⚡”.

Experimentados. Aumenta en 3 la cantidad de cartas miradas.

Veloces. Puedes jugar una de las cartas añadidas a tu mano (*pagando su coste*).

Amigos en los bajos fondos

Rasgo elegido: _____.

Serviciales. Cuando juegues Amigos en los bajos fondos, puedes elegir a otro investigador que esté en tu Lugar para que resuelva sus efectos en lugar de ti.

Versátiles. Elige otro **Rasgo**: _____. Cuando juegues Amigos en los bajos fondos, puedes elegir una de las cartas miradas que tenga ambos **Rasgos** elegidos para añadirla a tu mano sin gastar 1 recurso.

Apoyo. Cada carta añadida a tu mano por Amigos en los bajos fondos obtiene un icono ? hasta el final de la fase.

Astutos. En lugar de añadir las cartas restantes a tu mazo y barajar éste, puedes colocarlas todas en la parte superior de tu mazo, en cualquier orden.

Raudos. Amigos en los bajos fondos obtiene Rápido y “juega esta carta durante cualquier oportunidad ⚡”.

Experimentados. Aumenta en 3 la cantidad de cartas miradas.

Veloces. Puedes jugar una de las cartas añadidas a tu mano (*pagando su coste*).

Amigos en los bajos fondos

Rasgo elegido: _____.

Serviciales. Cuando juegues Amigos en los bajos fondos, puedes elegir a otro investigador que esté en tu Lugar para que resuelva sus efectos en lugar de ti.

Versátiles. Elige otro **Rasgo**: _____. Cuando juegues Amigos en los bajos fondos, puedes elegir una de las cartas miradas que tenga ambos **Rasgos** elegidos para añadirla a tu mano sin gastar 1 recurso.

Apoyo. Cada carta añadida a tu mano por Amigos en los bajos fondos obtiene un icono ? hasta el final de la fase.






Astutos. En lugar de añadir las cartas restantes a tu mazo y barajar éste, puedes colocarlas todas en la parte superior de tu mazo, en cualquier orden.

Raudos. Amigos en los bajos fondos obtiene Rápido y “juega esta carta durante cualquier oportunidad ⚡”.






Experimentados. Aumenta en 3 la cantidad de cartas miradas.

Veloces. Puedes jugar una de las cartas añadidas a tu mano (*pagando su coste*).






Instinto perfeccionado

- Respuesta refleja.** Añade la siguiente condición de juego: “ Recibes daño u horror.”
- Conciencia del entorno.** Añade la siguiente condición de juego: “ Un Lugar entra en juego o es revelado.”
- Instinto asesino.** Añade la siguiente condición de juego: “ Un enemigo se enfrenta a ti.”
- Reacción visceral.** Añade la siguiente condición de juego: “ Una Traición entra en tu zona de amenaza.”
- Memoria motriz.** Añade la siguiente condición de juego: “ Juegas un Apoyo.”
- Talento agudizado.** Durante la acción concedida por Instinto perfeccionado, recibes +2 a cada una de tus habilidades.
- Control de impulsos.** Puedes incluir hasta tres copias de Instinto perfeccionado en tu mazo. Instinto perfeccionado recibe -1 a su coste.
- La fuerza de la costumbre.** Cuando juegues Instinto perfeccionado, puedes realizar 2 acciones en lugar de 1 (de una en una).
A continuación, retíralo de la partida.

Instinto perfeccionado

- Respuesta refleja.** Añade la siguiente condición de juego: “ Recibes daño u horror.”
- Conciencia del entorno.** Añade la siguiente condición de juego: “ Un Lugar entra en juego o es revelado.”
- Instinto asesino.** Añade la siguiente condición de juego: “ Un enemigo se enfrenta a ti.”
- Reacción visceral.** Añade la siguiente condición de juego: “ Una Traición entra en tu zona de amenaza.”
- Memoria motriz.** Añade la siguiente condición de juego: “ Juegas un Apoyo.”
- Talento agudizado.** Durante la acción concedida por Instinto perfeccionado, recibes +2 a cada una de tus habilidades.
- Control de impulsos.** Puedes incluir hasta tres copias de Instinto perfeccionado en tu mazo. Instinto perfeccionado recibe -1 a su coste.
- La fuerza de la costumbre.** Cuando juegues Instinto perfeccionado, puedes realizar 2 acciones en lugar de 1 (de una en una).
A continuación, retíralo de la partida.


Instinto perfeccionado

- Respuesta refleja.** Añade la siguiente condición de juego: “ Recibes daño u horror.”
- Conciencia del entorno.** Añade la siguiente condición de juego: “ Un Lugar entra en juego o es revelado.”
- Instinto asesino.** Añade la siguiente condición de juego: “ Un enemigo se enfrenta a ti.”
- Reacción visceral.** Añade la siguiente condición de juego: “ Una Traición entra en tu zona de amenaza.”
- Memoria motriz.** Añade la siguiente condición de juego: “ Juegas un Apoyo.”
- Talento agudizado.** Durante la acción concedida por Instinto perfeccionado, recibes +2 a cada una de tus habilidades.
- Control de impulsos.** Puedes incluir hasta tres copias de Instinto perfeccionado en tu mazo. Instinto perfeccionado recibe -1 a su coste.
- La fuerza de la costumbre.** Cuando juegues Instinto perfeccionado, puedes realizar 2 acciones en lugar de 1 (de una en una).
A continuación, retíralo de la partida.

Tinta viviente

Rodea una habilidad con un círculo:




- Tinta cambiante.** Puedes jugar la Tinta viviente bajo el control de otro investigador que esté en tu Lugar.
- Representación sutil.** Al comienzo de tu turno, puedes elegir no retirar 1 carga de la Tinta viviente e ignorar su capacidad durante el resto de la ronda.
- Tinta imbuida.** La Tinta viviente entra en juego con 2 cargas adicionales y ocupa un espacio arcano en lugar de un espacio de cuerpo.
- Tinta arcana.** Rodea otra habilidad con un círculo.
- Tinta arcana.** Rodea otra habilidad con un círculo.
- Representación macabra.** La Tinta viviente obtiene: “ Después de que reveles una ficha de Caos con un símbolo, agota la Tinta viviente: Coloca 1 carga sobre ella.”
- Intensidad.** La Tinta viviente concede un +1 adicional a la habilidad o habilidades rodeadas con un círculo y -1 a cada una de las demás habilidades.

Tinta viviente

Rodea una habilidad con un círculo:




- Tinta cambiante.** Puedes jugar la Tinta viviente bajo el control de otro investigador que esté en tu Lugar.
- Representación sutil.** Al comienzo de tu turno, puedes elegir no retirar 1 carga de la Tinta viviente e ignorar su capacidad durante el resto de la ronda.
- Tinta imbuida.** La Tinta viviente entra en juego con 2 cargas adicionales y ocupa un espacio arcano en lugar de un espacio de cuerpo.
- Tinta arcana.** Rodea otra habilidad con un círculo.
- Tinta arcana.** Rodea otra habilidad con un círculo.
- Representación macabra.** La Tinta viviente obtiene: “ Después de que reveles una ficha de Caos con un símbolo, agota la Tinta viviente: Coloca 1 carga sobre ella.”
- Intensidad.** La Tinta viviente concede un +1 adicional a la habilidad o habilidades rodeadas con un círculo y -1 a cada una de las demás habilidades.




Tinta viviente

Rodea una habilidad con un círculo:






- Tinta cambiante.** Puedes jugar la Tinta viviente bajo el control de otro investigador que esté en tu Lugar.
- Representación sutil.** Al comienzo de tu turno, puedes elegir no retirar 1 carga de la Tinta viviente e ignorar su capacidad durante el resto de la ronda.
- Tinta imbuida.** La Tinta viviente entra en juego con 2 cargas adicionales y ocupa un espacio arcano en lugar de un espacio de cuerpo.
- Tinta arcana.** Rodea otra habilidad con un círculo.
- Tinta arcana.** Rodea otra habilidad con un círculo.
- Representación macabra.** La Tinta viviente obtiene: “ Después de que reveles una ficha de Caos con un símbolo, agota la Tinta viviente: Coloca 1 carga sobre ella.”
- Intensidad.** La Tinta viviente concede un +1 adicional a la habilidad o habilidades rodeadas con un círculo y -1 a cada una de las demás habilidades.




Servidor invocado

- Caparazón acorazado.** El Servidor invocado obtiene un valor de salud de 3. Se le puede asignar daño infligido a cualquier investigador que esté en su Lugar.
- Garras que atrapan.** Añade esta acción:
“**◆ Combatir.** Combates a cualquier Enemigo que esté en este Lugar con un valor de  básico de 4. Ignora las palabras clave Indiferente y Represalia para este ataque.”
- Mandíbulas que arrebatan.** Añade esta acción:
“**◆ Evitar.** Intentas evitar a cualquier Enemigo que esté en este Lugar con un valor de  básico de 4. Ignora la palabra clave Alerta para este intento de evitar.”
- Ojos de llama.** Añade esta acción: “**◆ Investigar.** Investigas este Lugar con un valor de  básico de 4.”
- Alas de noche.** Después de que el Servidor invocado se mueva de tu Lugar a un Lugar conectado, también puedes moverte a ese Lugar.
- Dominación.** El Servidor invocado deja de ocupar un (marca uno): espacio arcano/de aliado.
- Llamada onírica.** En lugar de descartar otro Apoyo que controles para jugar el Servidor invocado, puedes devolver ese Apoyo a la mano de su propietario.
- Influencia demoníaca.** El Servidor invocado puede realizar 2 acciones distintas en lugar de 1 durante cada uno de tus turnos.






Servidor invocado

- Caparazón acorazado.** El Servidor invocado obtiene un valor de salud de 3. Se le puede asignar daño infligido a cualquier investigador que esté en su Lugar.
- Garras que atrapan.** Añade esta acción:
“**◆ Combatir.** Combates a cualquier Enemigo que esté en este Lugar con un valor de  básico de 4. Ignora las palabras clave Indiferente y Represalia para este ataque.”
- Mandíbulas que arrebatan.** Añade esta acción:
“**◆ Evitar.** Intentas evitar a cualquier Enemigo que esté en este Lugar con un valor de  básico de 4. Ignora la palabra clave Alerta para este intento de evitar.”
- Ojos de llama.** Añade esta acción: “**◆ Investigar.** Investigas este Lugar con un valor de  básico de 4.”
- Alas de noche.** Después de que el Servidor invocado se mueva de tu Lugar a un Lugar conectado, también puedes moverte a ese Lugar.
- Dominación.** El Servidor invocado deja de ocupar un (marca uno): espacio arcano/de aliado.
- Llamada onírica.** En lugar de descartar otro Apoyo que controles para jugar el Servidor invocado, puedes devolver ese Apoyo a la mano de su propietario.
- Influencia demoníaca.** El Servidor invocado puede realizar 2 acciones distintas en lugar de 1 durante cada uno de tus turnos.






Servidor invocado

- Caparazón acorazado.** El Servidor invocado obtiene un valor de salud de 3. Se le puede asignar daño infligido a cualquier investigador que esté en su Lugar.
- Garras que atrapan.** Añade esta acción:
“**◆ Combatir.** Combates a cualquier Enemigo que esté en este Lugar con un valor de  básico de 4. Ignora las palabras clave Indiferente y Represalia para este ataque.”
- Mandíbulas que arrebatan.** Añade esta acción:
“**◆ Evitar.** Intentas evitar a cualquier Enemigo que esté en este Lugar con un valor de  básico de 4. Ignora la palabra clave Alerta para este intento de evitar.”
- Ojos de llama.** Añade esta acción: “**◆ Investigar.** Investigas este Lugar con un valor de  básico de 4.”
- Alas de noche.** Después de que el Servidor invocado se mueva de tu Lugar a un Lugar conectado, también puedes moverte a ese Lugar.
- Dominación.** El Servidor invocado deja de ocupar un (marca uno): espacio arcano/de aliado.
- Llamada onírica.** En lugar de descartar otro Apoyo que controles para jugar el Servidor invocado, puedes devolver ese Apoyo a la mano de su propietario.
- Influencia demoníaca.** El Servidor invocado puede realizar 2 acciones distintas en lugar de 1 durante cada uno de tus turnos.






Palabra de poder

- Traiciona.** Añade la orden: “ ‘Traiciona’”. Inflige 1 punto de daño a cualquier Enemigo que esté en el Lugar de este Enemigo y que tenga un valor de combate igual o menor que este Enemigo.”
- Apiádate.** Añade la orden: “ ‘Apiádate’”. Un investigador que esté en el Lugar de este Enemigo se cura una cantidad de daño u horror igual al respectivo valor de daño/horror de este Enemigo.”
- Confiesa.** Añade la orden: “ ‘Confiesa’”. Descubre 1 pista en el Lugar de este Enemigo si su salud es igual o mayor que el velo de su Lugar.”
- Distrae.** Añade la orden: “ ‘Distrae’”. Evita automáticamente a cualquier Enemigo que esté en el Lugar de este Enemigo y que tenga un valor de evitar igual o menor que este Enemigo.”
- Mayor control.** La Palabra de poder obtiene “: Devuelve la Palabra de poder a tu mano.”
- Atado.** Puedes activar la capacidad de negociar de la Palabra de poder desde un máximo de un Lugar de distancia del Enemigo vinculado.
- Trabalenguas.** Cuando negocies con la Palabra de poder, puedes dar hasta dos órdenes distintas.
- Pronunciada tres veces.** Puedes incluir tres copias de la Palabra de poder en tu mazo. Cuando des una orden usando una copia, dale también esa orden a cada uno de los demás Enemigos que tenga vinculada una de tus copias de la Palabra de poder.


Palabra de poder

- Traiciona.** Añade la orden: “ ‘Traiciona’”. Inflige 1 punto de daño a cualquier Enemigo que esté en el Lugar de este Enemigo y que tenga un valor de combate igual o menor que este Enemigo.”
- Apiádate.** Añade la orden: “ ‘Apiádate’”. Un investigador que esté en el Lugar de este Enemigo se cura una cantidad de daño u horror igual al respectivo valor de daño/horror de este Enemigo.”
- Confiesa.** Añade la orden: “ ‘Confiesa’”. Descubre 1 pista en el Lugar de este Enemigo si su salud es igual o mayor que el velo de su Lugar.”
- Distrae.** Añade la orden: “ ‘Distrae’”. Evita automáticamente a cualquier Enemigo que esté en el Lugar de este Enemigo y que tenga un valor de evitar igual o menor que este Enemigo.”
- Mayor control.** La Palabra de poder obtiene “: Devuelve la Palabra de poder a tu mano.”
- Atado.** Puedes activar la capacidad de negociar de la Palabra de poder desde un máximo de un Lugar de distancia del Enemigo vinculado.
- Trabalenguas.** Cuando negocies con la Palabra de poder, puedes dar hasta dos órdenes distintas.
- Pronunciada tres veces.** Puedes incluir tres copias de la Palabra de poder en tu mazo. Cuando des una orden usando una copia, dale también esa orden a cada uno de los demás Enemigos que tenga vinculada una de tus copias de la Palabra de poder.


Palabra de poder

- Traiciona.** Añade la orden: “ ‘Traiciona’”. Inflige 1 punto de daño a cualquier Enemigo que esté en el Lugar de este Enemigo y que tenga un valor de combate igual o menor que este Enemigo.”
- Apiádate.** Añade la orden: “ ‘Apiádate’”. Un investigador que esté en el Lugar de este Enemigo se cura una cantidad de daño u horror igual al respectivo valor de daño/horror de este Enemigo.”
- Confiesa.** Añade la orden: “ ‘Confiesa’”. Descubre 1 pista en el Lugar de este Enemigo si su salud es igual o mayor que el velo de su Lugar.”
- Distrae.** Añade la orden: “ ‘Distrae’”. Evita automáticamente a cualquier Enemigo que esté en el Lugar de este Enemigo y que tenga un valor de evitar igual o menor que este Enemigo.”
- Mayor control.** La Palabra de poder obtiene “: Devuelve la Palabra de poder a tu mano.”
- Atado.** Puedes activar la capacidad de negociar de la Palabra de poder desde un máximo de un Lugar de distancia del Enemigo vinculado.
- Trabalenguas.** Cuando negocies con la Palabra de poder, puedes dar hasta dos órdenes distintas.
- Pronunciada tres veces.** Puedes incluir tres copias de la Palabra de poder en tu mazo. Cuando des una orden usando una copia, dale también esa orden a cada uno de los demás Enemigos que tenga vinculada una de tus copias de la Palabra de poder.


Navaja multiusos de bolsillo

- Extraíble.** Otros investigadores que estén en tu Lugar pueden usar la capacidad de la Navaja multiusos de bolsillo.
- Palanca.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante una prueba de habilidad de una Traición.
- Navaja afilada.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante un ataque.
- Espejo de señales.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante un intento de evitar.
- Lente de aumento.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante una investigación.
- Amuleto de la suerte.** Después de que fracasas en una prueba de habilidad, prepara la Navaja multiusos de bolsillo.
- Con resorte.** La capacidad de la Navaja multiusos de bolsillo ahora es una capacidad  con el activador: “Cuando fueses a fracasar en una prueba de habilidad que estés realizando, agota la Navaja multiusos de bolsillo...”

Navaja multiusos de bolsillo

- Extraíble.** Otros investigadores que estén en tu Lugar pueden usar la capacidad de la Navaja multiusos de bolsillo.
- Palanca.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante una prueba de habilidad de una Traición.
- Navaja afilada.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante un ataque.
- Espejo de señales.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante un intento de evitar.
- Lente de aumento.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante una investigación.
- Amuleto de la suerte.** Después de que fracasas en una prueba de habilidad, prepara la Navaja multiusos de bolsillo.
- Con resorte.** La capacidad de la Navaja multiusos de bolsillo ahora es una capacidad  con el activador: “Cuando fueses a fracasar en una prueba de habilidad que estés realizando, agota la Navaja multiusos de bolsillo...”


Navaja multiusos de bolsillo

- Extraíble.** Otros investigadores que estén en tu Lugar pueden usar la capacidad de la Navaja multiusos de bolsillo.
- Palanca.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante una prueba de habilidad de una Traición.
- Navaja afilada.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante un ataque.
- Espejo de señales.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante un intento de evitar.
- Lente de aumento.** Recibes un +1 adicional a tu valor de habilidad si es durante una investigación.
- Amuleto de la suerte.** Después de que fracasas en una prueba de habilidad, prepara la Navaja multiusos de bolsillo.
- Con resorte.** La capacidad de la Navaja multiusos de bolsillo ahora es una capacidad  con el activador: “Cuando fueses a fracasar en una prueba de habilidad que estés realizando, agota la Navaja multiusos de bolsillo...”


Trampa improvisada

- Temporizador mejorado.** Cuando juegues la Trampa improvisada, puedes aumentar o reducir sus usos en 1.
- Cable trampa.** Activa la capacidad Obligado de la Trampa improvisada sólo si hay 1 o más Enemigos en el Lugar vinculado.
- Sencilla.** La Trampa improvisada obtiene Rápido y “juega esta carta durante cualquier oportunidad ”.
- Venenosa.** Cuando retires 1 o más de tiempo de la Trampa improvisada, inflige 1 punto de daño a un Enemigo en el Lugar vinculado.
- Configuración remota.** Cuando juegues la Trampa improvisada, puedes vinculársela a un Lugar revelado conectado.
- Red.** Los Enemigos que no sean *Élite* y estén en el Lugar vinculado no pueden moverse ni realizar ataques de oportunidad.
- Dispositivo explosivo.** Cuando la Trampa improvisada no tenga tiempo y sea descartada, inflige 3 puntos de daño a cada Enemigo e investigador en el Lugar vinculado.

Trampa improvisada

- Temporizador mejorado.** Cuando juegues la Trampa improvisada, puedes aumentar o reducir sus usos en 1.
- Cable trampa.** Activa la capacidad Obligado de la Trampa improvisada sólo si hay 1 o más Enemigos en el Lugar vinculado.
- Sencilla.** La Trampa improvisada obtiene Rápido y “juega esta carta durante cualquier oportunidad ”.
- Venenosa.** Cuando retires 1 o más de tiempo de la Trampa improvisada, inflige 1 punto de daño a un Enemigo en el Lugar vinculado.
- Configuración remota.** Cuando juegues la Trampa improvisada, puedes vinculársela a un Lugar revelado conectado.
- Red.** Los Enemigos que no sean *Élite* y estén en el Lugar vinculado no pueden moverse ni realizar ataques de oportunidad.
- Dispositivo explosivo.** Cuando la Trampa improvisada no tenga tiempo y sea descartada, inflige 3 puntos de daño a cada Enemigo e investigador en el Lugar vinculado.

Trampa improvisada

- Temporizador mejorado.** Cuando juegues la Trampa improvisada, puedes aumentar o reducir sus usos en 1.
- Cable trampa.** Activa la capacidad Obligado de la Trampa improvisada sólo si hay 1 o más Enemigos en el Lugar vinculado.
- Sencilla.** La Trampa improvisada obtiene Rápido y “juega esta carta durante cualquier oportunidad ”.
- Venenosa.** Cuando retires 1 o más de tiempo de la Trampa improvisada, inflige 1 punto de daño a un Enemigo en el Lugar vinculado.
- Configuración remota.** Cuando juegues la Trampa improvisada, puedes vinculársela a un Lugar revelado conectado.
- Red.** Los Enemigos que no sean *Élite* y estén en el Lugar vinculado no pueden moverse ni realizar ataques de oportunidad.
- Dispositivo explosivo.** Cuando la Trampa improvisada no tenga tiempo y sea descartada, inflige 3 puntos de daño a cada Enemigo e investigador en el Lugar vinculado.

Avezado

Rasgos elegidos: _____, _____.

Especialista. Elige otro rasgo: _____.

Especialista. Elige otro rasgo:
_____.

Némesis. Si se trata de una prueba de habilidad de o contra un Enemigo con un rasgo elegido y la prueba tiene éxito, puedes vincular Avezado a ese Enemigo. Reduce en 1 la dificultad de las pruebas de o contra el Enemigo vinculado.

Curtido en los Mitos. Si esta prueba de habilidad está en una Traición con un rasgo elegido y la prueba tiene éxito, puedes añadir tanto Avezado como esa Traición a la zona de victoria.

Siempre preparado. Después de que robes una carta de Encuentro con un rasgo elegido, devuelve una copia de Avezado de tu pila de descartes a tu mano. Máximo de una vez por ronda.

Avezado

Rasgos elegidos: _____, _____.

Especialista. Elige otro rasgo: _____.

Especialista. Elige otro rasgo:

_____.

Némesis. Si se trata de una prueba de habilidad de o contra un Enemigo con un rasgo elegido y la prueba tiene éxito, puedes vincular Avezado a ese Enemigo. Reduce en 1 la dificultad de las pruebas de o contra el Enemigo vinculado.

Curtido en los Mitos. Si esta prueba de habilidad está en una Traición con un rasgo elegido y la prueba tiene éxito, puedes añadir tanto Avezado como esa Traición a la zona de victoria.

Siempre preparado. Después de que robes una carta de Encuentro con un rasgo elegido, devuelve una copia de Avezado de tu pila de descartes a tu mano. Máximo de una vez por ronda.

Avezado

Rasgos elegidos: _____, _____.

Especialista. Elige otro rasgo: _____.

Especialista. Elige otro rasgo:
_____.

Némesis. Si se trata de una prueba de habilidad de o contra un Enemigo con un rasgo elegido y la prueba tiene éxito, puedes vincular Avezado a ese Enemigo. Reduce en 1 la dificultad de las pruebas de o contra el Enemigo vinculado.

Curtido en los Mitos. Si esta prueba de habilidad está en una Traición con un rasgo elegido y la prueba tiene éxito, puedes añadir tanto Avezado como esa Traición a la zona de victoria.

Siempre preparado. Después de que robes una carta de Encuentro con un rasgo elegido, devuelve una copia de Avezado de tu pila de descartes a tu mano. Máximo de una vez por ronda.

Lanzadisparos hiperfísico

- **Lanzador de riel.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Combatir.** Combate con cualquier habilidad. Este ataque inflige +1 de daño.”
- **Teleescáner.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Investigar.** Investiga con cualquier habilidad. Si tienes éxito, descubres una pista en cualquier Lugar revelado en vez de en tu Lugar.”
- **Translocador.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Evitar.** Intenta evitar con cualquier habilidad. Antes o después de este intento, puedes mover un investigador o un Enemigo que no sea **Élite** en tu Lugar a un Lugar conectado o viceversa.”
- **Colapsador de la realidad.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – Realiza una prueba de cualquier habilidad (3). Si tienes éxito, descarta del juego una Traición que no sea Debilidad y que no esté vinculada a un Enemigo **Élite**.”
- **Tejedor de materia.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – Elige un Apoyo que esté en tu mano y realiza una prueba de cualquier habilidad (X), donde X es el coste de ese Apoyo. Si tienes éxito, juega ese Apoyo sin coste.”
- **Enlace etérico.** El Lanzadisparos hiperfísico entra en juego con 2 de éter adicional.
- **Configuración potenciada.** Mientras estés usando una capacidad *Manifestar*, recibes +2 a tu valor de habilidad.

Lanzadisparos hiperfísico

- **Lanzador de riel.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Combatir.** Combate con cualquier habilidad. Este ataque inflige +1 de daño.”
- **Teleescáner.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Investigar.** Investiga con cualquier habilidad. Si tienes éxito, descubres una pista en cualquier Lugar revelado en vez de en tu Lugar.”
- **Translocador.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Evitar.** Intenta evitar con cualquier habilidad. Antes o después de este intento, puedes mover un investigador o un Enemigo que no sea **Élite** en tu Lugar a un Lugar conectado o viceversa.”
- **Colapsador de la realidad.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – Realiza una prueba de cualquier habilidad (3). Si tienes éxito, descarta del juego una Traición que no sea Debilidad y que no esté vinculada a un Enemigo **Élite**.”
- **Tejedor de materia.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – Elige un Apoyo que esté en tu mano y realiza una prueba de cualquier habilidad (X), donde X es el coste de ese Apoyo. Si tienes éxito, juega ese Apoyo sin coste.”
- **Enlace etérico.** El Lanzadisparos hiperfísico entra en juego con 2 de éter adicional.
- **Configuración potenciada.** Mientras estés usando una capacidad *Manifestar*, recibes +2 a tu valor de habilidad.

Lanzadisparos hiperfísico

- **Lanzador de riel.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Combatir.** Combate con cualquier habilidad. Este ataque inflige +1 de daño.”
- **Teleescáner.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Investigar.** Investiga con cualquier habilidad. Si tienes éxito, descubres una pista en cualquier Lugar revelado en vez de en tu Lugar.”
- **Translocador.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – **Evitar.** Intenta evitar con cualquier habilidad. Antes o después de este intento, puedes mover un investigador o un Enemigo que no sea **Élite** en tu Lugar a un Lugar conectado o viceversa.”
- **Colapsador de la realidad.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – Realiza una prueba de cualquier habilidad (3). Si tienes éxito, descarta del juego una Traición que no sea Debilidad y que no esté vinculada a un Enemigo **Élite**.”
- **Tejedor de materia.** El Lanzadisparos hiperfísico tiene esta forma: “*Manifestar* – Elige un Apoyo que esté en tu mano y realiza una prueba de cualquier habilidad (X), donde X es el coste de ese Apoyo. Si tienes éxito, juega ese Apoyo sin coste.”
- **Enlace etérico.** El Lanzadisparos hiperfísico entra en juego con 2 de éter adicional.
- **Configuración potenciada.** Mientras estés usando una capacidad *Manifestar*, recibes +2 a tu valor de habilidad.