

1

Reutilizar



APOYO



Talento

Encadenada (+2 de experiencia).

➤ Después de que investigues con éxito por 2 o más, agota Reutilizar: Elige 1 carta **Objeto** de tu pila de descartes y añádela a tu mano.

1

Reutilizar



APOYO



Talento

Encadenada (+2 de experiencia).

Después de que investigues con éxito por 2 o más, agota Reutilizar: Elige 1 carta **Objeto** de tu pila de descartes y añádela a tu mano o juégala (*pagando su coste*).

3

Batidor




APOYO



Talento

Encadenada (+1 de experiencia).

 Durante tu turno, si no estás enfrentado a ningún Enemigo, agota el Batidor: Muévete a un Lugar conectado.

Los amantes del terror frecuentan los lugares misteriosos y remotos.

–H. P. Lovecraft, “La lámina de la casa”

4


Lanzallamas



APOYO

**Objeto • Arma • Arma de fuego**

Encadenada (+1 de experiencia). Usos (4 municiones).

➔ Gasta 1 munición: **Combatir**. El Enemigo elegido para este ataque debe ser el Enemigo enfrentado a ti con el valor de combatir más alto. Recibes +4  para este ataque. Si este ataque tiene éxito, en lugar de su daño estándar puedes asignar hasta 4 puntos de daño entre Enemigos enfrentados a ti (*cualquier daño adicional se suma a este total*).



0

Apurando



APOYO



Talento

Encadenada (+3 de experiencia).

↻ Cuando inicies una prueba de habilidad, agota Apurando: Aumenta en 2 la dificultad de esta prueba. Obtén 2 recursos o roba 1 carta.



EVENTO



El conocimiento es poder

Inspiración

Encadenada (+2 de experiencia). Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.

Elige un Apoyo *Tomo* o *Hechizo* que controles, o revela un Apoyo *Tomo* o *Hechizo* de tu mano. Resuelve una capacidad ➤ o ⚡ de ese Apoyo, ignorando todos los costes (*incluido su coste ➤ si lo tiene*). A continuación, si ese Apoyo estaba en tu mano, puedes descartarlo para robar 1 carta.

3

El Necronomicón

Traducción de Petrus de Dacia

APOYO

**Objeto • Tomo**

Encadenada (+3 de experiencia). Usos (6 secretos). Límite de 1 por mazo.

⚡ Gasta 1 secreto: Recibes +2 al valor de habilidad para esta prueba de habilidad.

⚡ Gasta 2 secretos: Roba 2 cartas.

⚡ Gasta 3 secretos: Descubre 1 pista en cualquier Lugar.

⚡ Gasta 4 secretos: Inflige 3 puntos de daño a un Enemigo enfrentado a ti.

Señal de la cruz


HABILIDAD



Experimentado • Bendecido

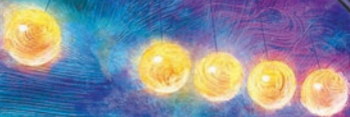
Desencadenada (-2 de experiencia).

Asigna esta carta solo a una prueba de habilidad que estés realizando, y solo si la dificultad de dicha prueba es mayor que el valor básico de tu habilidad.

Después de que asignes la Señal de la cruz a una prueba de habilidad, añade X fichas  a la bolsa de caos. X es la diferencia entre la dificultad de la prueba y el valor básico de tu habilidad.



EVENTO



Rito de equilibrio

Hechizo • Bendecido • Maldito

Desencadenada (-2 de experiencia).

Elige una sola opción:

- ◆ Añade X fichas ♠ a la bolsa de caos para añadir X fichas ♦ a la bolsa de caos.
- ◆ Retira X fichas ♠ y X fichas ♦ de la bolsa de caos para curar un total de X puntos de horror entre cartas que estén en tu Lugar.

2

Tirador de primera

APOYO



Talento

Desencadenada (-1 de experiencia).

👉 Cuando uses una capacidad **Combatir** de un Apoyo **Arma de fuego**, agota Tirador de primera: Elige una o ambas opciones –

- ◊ Este ataque usa 🐾 en lugar de 🧠. Todos los modificadores a tu 🧠 para este ataque modifican tu 🐾 en su lugar.
- ◊ Usa el valor de evitar del Enemigo atacado para este ataque en lugar de su valor de combatir.

5

*Gené Beauregard


Exploradora intrépida

APOYO

*Aliado • Viajero*

Encadenada (+2 de experiencia).

Recibes +1  y +1 .

 Durante tu turno, después de que te muevas a un Lugar, agota a Gené Beauregard: Mueve una pista o un Enemigo que no sea **Élite** de un Lugar conectado a tu Lugar o viceversa.

2

2



4


*Hacha rúnica



APOYO

**Objeto • Arma • Cuerpo a cuerpo**

Personalizable. Encadenada. Usos (4 cargas). Repón 1 de estas cargas al comienzo de cada ronda.

➤: **Combatir.** Recibes +1  para este ataque. Antes de este ataque, puedes gastar cualquier cantidad de cargas para imbuir el hacha de esa misma cantidad de inscripciones –

◆ *Precisión* – Recibes +2  adicional para este ataque.

◆ *Poder* – Este ataque inflige +1 de daño.



2

EVENTO



Alumbrar

Inspiración • Truco

Encadenada (+2 de experiencia).

Rápido. Juega esta carta antes de revelar una ficha de Caos durante una investigación que estés realizando, y sólo si la dificultad de esta prueba es 0 actualmente.

Esta prueba tiene éxito automáticamente. Descubres 1 pista adicional en este Lugar y 1 pista adicional en cualquier Lugar.

1

Llavero viejo



APOYO



Objeto • Herramienta

Encadenada (+1 de experiencia). Usos (3 llaves). Si no hay llaves en el Llavero viejo, descártalo.

➤: **Investigar.** Tu Lugar recibe -2 a velo para esta investigación. Si tienes éxito, retira 1 llave del Llavero viejo y, si la dificultad de esta prueba es 0, descubres 1 pista adicional.



4

* Dr. Milan Christopher

Profesor de Entomología

APOYO

*Aliado. Miskatonic.*

Mutada.

Recibes +1

Después de que investigues con éxito, agota al Dr. Milan Christopher: Obtén 1 recurso.

1

2



2

EVENTO



Escurridizo

Táctica

Mutada. Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.

Deja de estar enfrentado a cada Enemigo enfrentado a ti y muévete a un Lugar conectado que no tenga Enemigos.

*Rex Murphy

El reportero



3



4



2



3



Reportero

Mutada.

Después de que tengas éxito en una prueba de habilidad por 2 o más al investigar: Descubre 1 pista en tu Lugar. (Límite una vez por ronda).

Efecto : +2. En lugar de eso, puedes elegir fracasar automáticamente en esta prueba de habilidad para robar 3 cartas.

"Esta vez, nada evitará que llegue a la verdad."





*Rex Murphy

El reportero



Tamaño de mazo: 30.

Opciones de creación de mazos: Cartas Buscador (🔍) de nivel 0-5, cartas neutrales de nivel 0-5, hasta cinco cartas de nivel 0 de cualquier otra clase.

Requisitos de creación de mazos (no cuentan para el tamaño de mazo): Buscar la verdad, La maldición de Rex, 1 Debilidad básica aleatoria.

Restricciones de creación de mazos: Sin cartas *Fortuna*.

Cuando ocurre un desastre, Rex Murphy suele encontrarse cerca, sufriendo las consecuencias. Tras pasar un día con Rex, hasta el escéptico más empedernido admitirá que ese hombre está maldito. Cada vez que tiene una pista para conseguir una buena historia, algo va mal. Las fotografías de ese asunto de Insmouth que se fueron volando hacia el mar. Los rastros que borró la lluvia en Dunwich justo antes de que llevara el sheriff hasta ellos. Su mala suerte lo ha expuesto en más de una ocasión a horripilantes bestias y conspiraciones ocultistas. Para sobrevivir, Rex ha desarrollado una mente inquisitiva que le permite ir un paso por delante del próximo desastre.

1

Velas Rituales



APOYO



Objeto

Mutada.

➤ Después de que sea revelado un símbolo durante una prueba que estés realizando: Recibes +1 al valor de la habilidad para esta prueba.

Los cirios emiten un resplandor fantasmal, y las llamas se mueven como si tuvieran vida.



3

EVENTO



Mirada hipnótica

Hechizo

Mutada.

Rápido. Juega esta carta cuando un Enemigo ataque a un investigador que esté en tu Lugar.

Cancela el ataque. A continuación, revela una ficha aleatoria de la bolsa de caos. Si tiene un símbolo, inflige el daño del Enemigo atacante a sí mismo.

3

EVENTO



Mirada hipnótica

Hechizo

Mutada.

Rápido. Juega esta carta cuando un Enemigo ataque a un investigador que esté en tu Lugar.

Cancela el ataque. A continuación, revela una ficha aleatoria de la bolsa de caos. Si tiene un símbolo, inflige al Enemigo atacante una cantidad de daño igual a su daño u horror.



APOYO

* Joya de Aureolus

Regalo de los homúnculos



Objeto • Reliquia

Mutada.

➤ Después de que sea revelado un símbolo durante una prueba de habilidad en tu Lugar, agota la Joya de Aureolus: Roba 1 carta u obtén 2 recursos.



0

EVENTO



Voz de Ra

Hechizo

Mutada.

Obtén 1 recurso. Revela 3 fichas aleatorias de la bolsa de caos. Por cada símbolo revelado, obtén 2 recursos adicionales.



2

EVENTO



Desterrar

Hechizo

Mutada. **Evitar.** Usa esta capacidad sólo contra un Enemigo que no sea *Élite*. Este intento de evitar usa  en lugar de . Si tienes éxito, mueve el Enemigo que acabas de evitar a cualquier Lugar en juego. Si tienes éxito y fue revelado un símbolo durante este intento de evitar, ese Enemigo no se prepara durante la siguiente fase de Mantenimiento.

1

EVENTO



Ahondar demasiado

Inspiración

Mutada.

En el orden de juego, cada investigador roba 1 carta de la parte superior del mazo de Encuentros. A continuación, añade Ahondar demasiado a la zona de victoria. Límite de grupo de 2 copias de Ahondar demasiado en la zona de victoria.

Algunas cosas no se pueden olvidar tras haberlas visto.

Victoria 1.

4

Springfield M1903




APOYO



Objeto • Arma • Arma de fuego

Mutada. Usos (3 municiones).

➔ Gasta 1 munición: **Combatir**. Recibes +3  e infliges +2 de daño para este ataque. No se puede usar para atacar a Enemigos enfrentados a ti. Este ataque puede tomar como objetivo a un Enemigo que no sea **Élite** y que este a hasta 1 Lugar de distancia de su alcance estandar, ignorando las palabras clave Indiferente y Reprisalia.





Reacción rápida

HABILIDAD



Innato

Mutada.

Si esta prueba de habilidad tiene éxito por 2 o más, después de que se resuelva, puedes realizar una acción inmediatamente como si fuera tu turno. Esta acción no cuenta para el número de acciones que puedes realizar en cada turno. (Máximo de una vez por ronda).

1


Solución extraña

Icor ácido

APOYO

*Objeto • Ciencia.*

Mutada. Investigado. Usos (3 suministros).

➔ Gasta 1 suministro: **Combatir**. Atacas con una habilidad  básica de 6. Este ataque inflige +1 puntos de daño.

0

EVENTO



As en la manga

Truco

Mutada. Excepcional. Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.

Puedes realizar 3 acciones adicionales en este turno. (Máximo de una vez por ronda).

*Lola Hayes

La actriz



3



3



3





3




Artista

Sólo puedes jugar, asignar o activar capacidades de cartas neutrales o de cartas de tu papel.

: Cambia tu papel. Límite de una vez por ronda.

: Cambia de papel. No provoca ataques de oportunidad.

Efecto : +2. Puedes cambiar de papel.

Puede que esto sea su regreso triunfal.



* Lola Hayes

La actriz



Tamaño de mazo: 35.

Opciones de creación de mazos: Cartas

Superviviente, Guardián, Buscador, Rebelde y Místico (♣, ♠, ♡, ♣ y ♠) de nivel 0-3, cartas neutrales de nivel 0-5.

Requisitos de creación de mazos (no cuentan para el tamaño de mazo): 2 copias de Improvisación, 2 copias de Crisis de identidad, 1 Debilidad básica aleatoria.

Requisitos adicionales: Tu mazo debe incluir al menos

3 clases distintas y 7 cartas de cada una de esas clases (♣, ♠, ♡, ♣ o ♠).

Preparación adicional: Después de que robes tu mano inicial: Elige un papel (♣, ♠, ♡, ♣, ♠ o ♡ o neutral).

Lola ha actuado en recintos llenos hasta la bandera de todo el mundo, pero ninguna obra ha sido tan perturbadora y extraña como El Rey de Amarillo. Todo lo que la rodea traía calamidades y terror, incluso durante los ensayos. Cuando encontraron a Miriam, su coprotagonista, flotando muerta en el Seta, Lola decidió que ya había tenido suficiente y le escribió una carta al director explicándole que la próxima actuación sería la última en la que ella tomaría parte. Ahora vuelve a casa, a Arkham, para un último espectáculo, con la esperanza de poderse librar por fin de esta terrible obra.



TRAICIÓN

Crisis de identidad

DEBILIDAD

Locura

Revelación – Descarta 1 carta de tu papel actual de tu mano o zona de juego. A continuación, descarta la primera carta de tu mazo. Cambia tu papel a la clase de la carta descartada; si la carta descartada es una Debilidad, cambia tu papel a neutral.

“He interpretado tantos papeles que una cierta locura es de esperar.”



1

EVENTO



Trucos de manos

Truco

Mutada. Rápido. Juega esta carta sólo durante tu turno.

Pon en juego un Apoyo **Objeto** de nivel 0-3 desde tu mano. Al final de tu turno, si ese Apoyo sigue en juego, devuélvelo a tu mano.


2


* David Renfield

Reputado escatólogo

APOYO

Aliado • Mecenas

Mutada. Mientras David Renfield tenga al menos 1 ficha de Perdición sobre él, recibes +1 .

 **Agota a David Renfield:** Puedes colocar 1 ficha de Perdición sobre David Renfield. Obtén 1 recurso por cada ficha de Perdición que haya sobre David Renfield. (hasta un máximo de 3 recursos).

2

1

3

APOYO

*Llave de Ys

Que ruja la tormenta

*Objeto • Reliquia*

Mutada. Excepcional.

Recibes +1 a cada una de tus habilidades por cada punto de horror que haya sobre la Llave de Ys.

Obligado – Cuando fuese a ser colocada cualquier cantidad de horror sobre ti: Coloca 1 punto de ese horror sobre la Llave de Ys.

Obligado – Cuando la Llave de Ys abandone el juego: Descarta las 10 primeras cartas de tu mazo.

