

1

EVENTO



## Profecía oscura

### *Presagio*

Mutada.

Rápido. Juega esta carta cuando fueses a revelar una ficha de Caos.

Revela 5 fichas de Caos en lugar de 1. Elige una de esas fichas que tenga un símbolo que no sea ♠ para resolverla e ignora el resto. Si no es revelada ninguna de esas fichas, elige cualquier otra ficha de entre las reveladas para resolverla e ignora el resto.

*Los secretos están escritos en las estrellas.*

0

EVENTO



## Día de cobro

*Illegal • Predestinado*

Mutada.

Obtén 1 recurso por cada acción que hayas gastado en este turno (*incluida ésta*). Si es tu turno, termina tu turno.

2

EVENTO



## Persuasión

*Inspiración • Truco*

Mutada.

**Negociar.** Elige un Enemigo que no sea Debilidad y que esté en tu Lugar y realiza una prueba de  (3). Esta prueba recibe +X a su dificultad, donde X es el valor de horror de ese Enemigo. Si tienes éxito, devuelve el Enemigo elegido al mazo de Encuentros y baraja éste. Si el Enemigo elegido es *Élite*, en lugar de eso evítalo automáticamente.

2

EVENTO



## Contrahechizo

*Hechizo • Bendecido*

Mutada. Rápido. Juega esta carta cuando se revele un símbolo que no sea ♠ durante una prueba de habilidad en tu Lugar.

Cancela esa ficha de Caos (No reveles una nueva ficha de Caos para sustituirla).

*“No mientras yo esté aquí.”*

# No va más

HABILIDAD



## *Fortuna*

Mutada. Máximo de 1 asignada por prueba de habilidad.

Si esta prueba tiene éxito, roba 1 carta por cada punto que tengas por encima del valor mínimo de éxito, hasta un máximo de 5. Devuelve a tu mazo cada Debilidad robada por este efecto sin resolverla y baraja tu mazo. Retira No va más de la partida.

1

Pergamino de secretos



APOYO

**Objeto • Tomo**

Mutada. Usos (3 secretos).

⚡ Agota el Pergamino de secretos y gasta 1 secreto: Mira la última carta del mazo de cualquier investigador o del mazo de Encuentros. A continuación, elige si descartas esa carta, la añades a la mano de su propietario, la colocas en la parte inferior de su mazo o bien la colocas en la parte superior de su mazo.



1

## Pergamino de secretos



APOYO

**Objeto • Tomo**

Mutada. Usos (3 secretos).

 Agota el Pergamino de secretos y gasta 1 secreto: Mira las 3 últimas cartas del mazo de cualquier investigador o del mazo de Encuentros. Puedes descartar 1 de esas cartas. Puedes añadir 1 de esas cartas a la mano de su propietario. Coloca el resto de esas cartas en la parte superior o inferior de su mazo, en cualquier orden.



1

## Pergamino de secretos



APOYO

*Objeto • Tomo*

Mutada. Usos (4 secretos).

 Agota el Pergamino de secretos y gasta 1 secreto: Mira la primera o última carta del mazo de cualquier investigador o del mazo de Encuentros. A continuación, elige si descartas esa carta, la añades a la mano de su propietario, la colocas en la parte inferior de su mazo o bien la colocas en la parte superior de su mazo.



2

EVENTO



## Interrogar

*Táctica • Inspiración*

Mutada.

**Negociar.** Elige un Enemigo que no sea *Elite* que esté en tu Lugar y realiza una prueba de  (3). Esta prueba recibe un +X a su dificultad, donde X es el valor de daño del Enemigo elegido. Si tienes éxito, descubre 1 pista en tu Lugar y 1 pista en cualquier otro Lugar.

*Estaba ocultando algo... pero ¿por qué?*

3

\*Sr. "Torre"

Tratante de secretos

APOYO

**Aliado**

Mutada. Usos (3 secretos).

➔ Agota al Sr. "Torre" y gasta 1 secreto: Busca entre las 3, 6 o 9 primeras cartas de tu mazo cualquier carta y róbalas. Si hay al menos 1 Debilidad entre las cartas buscadas, roba también 1 de ellas. Baraja tu mazo.

*“¿Seguro que lo quieres saber? No hay vuelta atrás.”*

2

2



3

EVENTO



## Mira telescópica

### Objeto • Mejora

Mutada. Rápido. Vincula esta carta a un Apoyo *Arma de fuego* que controles y que ocupe dos espacios de mano.

☞ Cuando realices una acción **Combatir** usando el Apoyo vinculado, si no estás enfrentado a ningún Enemigo, agota la Mira telescópica: Este ataque puede tomar como objetivo a un Enemigo que no sea *Élite* y esté en un Lugar conectado. Ignora las palabras clave Indiferente y Represalia para este ataque.

2

EVENTO



## Eucatástrofe

*Fortuna • Bendecido*

Mutada. Rápido. Juega esta carta cuando reveles una ficha de Caos que fuese a reducir tu valor de habilidad a 0 durante una prueba de habilidad (incluida la ficha ♠).

En lugar de eso, cancela esa ficha y trátala como una ficha ♠. Retira Eucatástrofe de la partida.

\* Mandy Thompson

La investigadora



3



5



1



3



### Ayudante • Erudito

 Cuando un investigador que esté en tu Lugar fuese a buscar en su mazo o en el mazo de Encuentros: Ese investigador puede buscar entre 3 cartas adicionales o bien resolver 1 objetivo adicional de la búsqueda. Límite de una vez por ronda.

Efecto : +0. Busca una carta entre las 3 primeras cartas de tu mazo y róbalas o bien asignala a esta prueba si es posible. Baraja tu mazo.



## \* Mandy Thompson

La investigadora



**Tamaño de mazo:** 50.

**Elección de clase secundaria:** Elige entre Místico (♣), Rebelde (♠) o Superviviente (♣) al crear el mazo.

**Opciones de creación de mazos:** Cartas Buscador (♣) de nivel 0-5, cartas neutrales de nivel 0-5, hasta 10 Eventos y/o Habilidades de nivel 0-1 de la clase secundaria elegida.

**Requisitos de creación de mazos** (no cuentan para el tamaño de mazo): 3 copias de Prueba de ocultismo, Descubrimiento impactante, 1 Debilidad básica aleatoria.

*Desde niña, Mandy se ponía a leer siempre que no podía dormir. Lo cual ocurría muchas noches. Su impresionante memoria y su capacidad para relacionar datos le consiguieron un reputado puesto como investigadora en la Universidad Miskatonic. Se ha pasado horas escudriñando las profundas páginas de antiguos textos prohibidos. Al hacerlo, ha descubierto un patrón que indica que se avecina un cataclismo. ¿Está empezando a sufrir de paranoia? ¿O realmente está próximo un desastre de proporciones épicas?*



1

## \* Colgante de la reina

De nada en absoluto

APOYO

**Objeto • Reliquia**

Mutada. Enlazada (Segmento de ónice). Usos (3 cargas). Si esta carta no tiene cargas, retírala de la partida

 Agota el Colgante de la reina y gasta 1 carga: Elige un Lugar revelado y un efecto: moverte a ese Lugar, descubrir 1 pista en ese Lugar o evitar automáticamente a un Enemigo que esté en ese Lugar.

4

Winchester del .35



APOYO



*Objeto • Arma • Arma de fuego*

Mutada. Usos (5 municiones).

➤ Gasta 1 munición: **Combatir**. Recibes +2  para este ataque. Si es revelada una ficha de Caos que tenga un modificador que no sea negativo durante este ataque, este ataque inflige +2 de daño.



## Tres ases

HABILIDAD



### **Fortuna • Experimentado**

Mutada. Miríada.

Si asignas 3 copias de Tres ases a una prueba de habilidad, esa prueba tiene éxito automáticamente (*no reveles fichas de Caos de la bolsa de caos*). A continuación, roba 3 cartas y obtén 3 recursos (máximo de una vez por prueba). Retira de la partida todas las copias asignadas de Tres ases.

# Temerario

HABILIDAD



## **Fortuna • Experimentado**

Mutada.

Después de que se resuelva esta prueba de habilidad, roba todas las Debilidades descartadas por este efecto, descarta cartas de la parte superior de tu mazo hasta que descartes una Habilidad  que puedas asignar a esta prueba. Asígnala. Devuelve todas las Debilidades descartadas por este efecto a tu mazo y baraja éste.

—¡Wini, estás como una cabra!

—¡Lo sé! ¡No es maravilloso?

# \* Trish Scarborough

La espía



2

4

2

4

## Agencia • Detective

Después de que descubras 1 o más pistas en un Lugar con un Enemigo: Descubre 1 pista adicional en ese Lugar o bien evita automáticamente a ese Enemigo si no es **Élite**. Límite de una vez por ronda.

Efecto : +2. Si es durante una investigación, puedes elegir cualquier Lugar revelado; ahora estás investigando como si estuvieras en ese Lugar en lugar del original.

8

6

## \*Trish Scarborough

La espía



Tamaño de mazo: 30.

**Opciones de creación de mazos:** Cartas Rebelde (♠) de nivel 0-5, cartas neutrales de nivel 0-5, cartas Buscador (♣) de nivel 0-2.

**Requisitos de creación de mazos** (no cuentan para el tamaño de mazo): En las sombras, Agentes encubiertos, 1 Debilidad básica aleatoria.

*Trish siempre destacó tanto física como mentalmente, pues su férrea voluntad por alcanzar la excelencia y su intrépida disposición constituyen una combinación imbatible. Gracias a su impresionante historial académico y deportivo, todo el mundo esperaba que aspirase a un puesto de éxito. Sin embargo, Trish aceptó un puesto en una empresa de código de comercio. Cuando el asombro inicial ante un trabajo tan humilde acabó por pasar, la excepcional Trish Scarborough quedó en el olvido. Esto era lo más conveniente para Trish, pues hacía que fuera más difícil que alguien descubriera la verdad: su trabajo era una tapadera para su verdadero puesto como espía para la Cámara Negra, la agencia encargada del descifrado de códigos.*



# Acuerdo antiguo



APOYO



## Acuerdo • Bendecido

Mutada. Permanente. Límite de 1 **Acuerdo** por mazo.

☞ Cuando resuelvas una ficha  $\diamond$  durante una prueba de habilidad, agota el Acuerdo antiguo: No reveles otra ficha como parte del efecto de esta ficha  $\diamond$ .



## \* Flauta de los Dioses Exteriores



APOYO



### **Objeto • Instrumento • Reliquia • Maldito**

Mutada. Sello (hasta X ♣). Límite de 1 por mazo

➔ Agota la Flauta de los Dioses Exteriores y libera 1 ficha ♣ sellada sobre ella: Elige un Enemigo que no sea **Élite** y que esté en tu Lugar. Mueve el Enemigo elegido a un Lugar conectado, o bien inflige su daño a cualquier Enemigo que esté en su Lugar. Esta acción no provoca ataques de oportunidad.



1

EVENTO



## Paz vigilante

### *Espíritu • Bendecido*

Mutada. Como coste adicional para jugar Paz vigilante, busca en la bolsa de caos y/o en cartas en juego un total de 5 fichas  y devuélvelas a la reserva de fichas.

Rápido. Juega esta carta cuando fuese a comenzar el paso de «robar cartas de Encuentro» de la fase de Mitos.

Sáltate este paso de la fase de Mitos. Retira Paz vigilante de la partida.

3

EVENTO



## Consagrar

### *Hechizo • Bendecido*

Mutada. Como coste adicional para jugar Consagrar, devuelve a la reserva de fichas un total de 10 fichas  de la bolsa de caos o selladas sobre cartas en juego.

Retira 1 ficha de Perdición de cualquier carta en juego.

Retira Consagrar de la partida.

*La luz puede brotar incluso en la oscuridad más profunda.*



APOYO

# Pertrechado



## Talento

Mutada. Permanente. Límite de 1 por mazo. Compra esta carta al crear el mazo.

**Obligado** – Cuando comience tu primer turno de la partida: De uno en uno, juega hasta 5 Apoyos **Objeto** de tu mano, reduciendo en 1 el coste de cada uno. Durante este turno, tienes 3 acciones menos para realizar.

4

\* Jeremiah Kirby

Arqueólogo ártico

APOYO

*Aliado • Miskatonic • Viajero*

Mutada. Recibes +1

Después de que Jeremiah Kirby entre en juego, elige “par” o “impar”: Revela las 5 primeras cartas de tu mazo. Roba cada carta cuyo coste coincida con la opción elegida. Devuelve las cartas restantes a tu mazo y barájalo. (Máximo dos veces por partida).

2

1



4

## \*Prophesiae Profana

Atlas de lo incognoscible

APOYO

**Objeto • Reliquia • Tomo**

Mutada.

Mientras no estés en el centro neurálgico, recibes +1 , +1  e ignoras el primer ataque de oportunidad que recibas en este turno.

 Después de que la Prophesiae Profana entre en juego: Elige un Lugar revelado. Ese Lugar es “el centro neurálgico” hasta que la Prophesiae Profana abandone el juego.

: Mueve cualquier investigador al centro neurálgico.

1

EVENTO



## Mercado negro

### *Favor*

Rápido. Juega esta carta al comienzo de la fase de Investigación. Máximo de una vez por ronda.

De una en una, revela cartas de la parte superior del mazo o los mazos de cualesquiera investigadores hasta que se hayan revelado exactamente 5 cartas. Pon aparte esas cartas, fuera del juego. Mientras estén puestas aparte, cualquier investigador puede jugar cualquiera de esas cartas como si estuvieran en su mano. Al comienzo de la siguiente fase de Investigación, devuelve al mazo de su propietario cada una de esas cartas que siga puesta aparte y después baraja esos mazos.

1

EVENTO



## Quemar después de leer

### *Inspiración*

Mutada. Exilia una carta de nivel 0–5 de tu mano. Descubre 2 pistas en tu Lugar. Si la carta exiliada era de nivel 2 o mayor, retira 1 ficha de Perdición del plan en curso. Exilia Quemar después de leer. Máximo dos veces por partida.

**Carta diseñada por El consejo en el exilio en la Gen Con 2020**

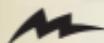
2

## Carta de los evos

APOYO

**Objeto • Reliquia**

Mutada. Usos (3 secretos).

 Durante tu turno, agota la Carta de los evos y gasta 1 secreto: Elige y realiza una de las siguientes acciones básicas (movimiento, evitar o investigar).



2

## Carta de los evos

APOYO

**Objeto • Reliquia**

Mutada. Usos (3 secretos).

**⚡** Durante tu turno, agota la Carta de los evos y gasta 1 secreto: Elige y realiza dos de las siguientes acciones básicas, en cualquier orden (movimiento, evitar o investigar).

5

## Martillo ciclopeo

APOYO

**Objeto • Reliquia • Arma • Cuerpo a cuerpo**

Mutada.

➤: **Combatir.** Añade tu  a tu valor de habilidad para este ataque. Infliges +1 de daño para este ataque. Si tienes éxito y el Enemigo no es **Élite**, puedes moverlo un Lugar alejándose de ti. (O bien, si tienes éxito por 3 o más, puedes agotar el Martillo ciclopeo para infligir +2 de daño y mover el Enemigo hasta dos Lugares alejándose de ti).



1

## Notas de investigación



APOYO

**Objeto • Tomo • Ciencia**

Mutada.

➤ Después de que una capacidad de una carta de Jugador coloque 1 o más de tus pistas sobre tu Lugar: Coloca esa misma cantidad de recursos sobre las Notas de investigación como pruebas.

➤: Realiza una prueba de ♠ (0). Por cada punto que tengas por encima del valor mínimo de éxito, puedes gastar 1 prueba para descubrir 1 pista en tu Lugar.



3

EVENTO



## Palabra de poder

### Hechizo

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

Vincula esta carta a un Enemigo que no sea *Élite* que esté en tu Lugar.

➤ Si el Enemigo vinculado está en tu Lugar: **Negociar**. Realiza una prueba de ♠ (3). Si tienes éxito, dale una orden (límite de una vez por ronda y por orden).

◊ “Vete”. Este Enemigo se mueve una vez en una dirección de tu elección.

# Doble o nada

HABILIDAD



## *Fortuna*

Prohibida. Máximo de 1 asignada por prueba de habilidad.

Dobla la dificultad de esta prueba de habilidad. Si esta prueba de habilidad tiene éxito, resuelve dos veces los efectos de la prueba con éxito.