

LAS MANSIONES DE LA LOCURA

SEGUNDA EDICIÓN

KIT DE CONVERSIÓN

"Nuestros medios de percepción son absurdamente escasos, y nuestra noción de los objetos que nos rodean infinitamente estrecha. Vemos las cosas sólo según la estructura de los órganos con que las percibimos, y no podemos formarnos una idea de su naturaleza absoluta. Pretendemos abarcar el cosmos complejo e ilimitado con cinco débiles sentidos..."

– H. P. Lovecraft, *Del más allá*

El contenido de este *Kit de conversión* se ha diseñado para utilizar las miniaturas de investigadores, miniaturas de monstruos y módulos de tablero de los productos de la primera edición de *Las Mansiones de la Locura* en esta segunda edición del juego. También se requiere su contenido para jugar con las expansiones de la segunda edición *Recuerdos Reprimidos* y *Pesadillas Recurrentes*.

Si disponéis de productos de la primera edición, podéis jugar con los investigadores de esos productos; asimismo, la aplicación utilizará los monstruos y módulos de tablero de esos productos para generar mapas y resolver apariciones de monstruos.

Antes de jugar la primera partida, hay que activar estos productos en el Administrador de colección de la aplicación digital. Se puede acceder al Administrador de colección desde el menú principal seleccionando "Más" y luego "Mi colección".

Para activar un producto o expansión, selecciona el producto específico y pulsa "Desactivado".

CONTENIDO

- 16 cartas de Investigador
- 33 indicadores de Monstruo
- 4 fichas de Personaje

Cada uno de estos componentes funciona exactamente igual que sus contrapartidas de la segunda edición. El *Kit de conversión* no incluye miniaturas; se necesitan los correspondientes productos de la primera edición para utilizar estas cartas de Investigador e indicadores de Monstruo con la segunda edición de *Las Mansiones de la Locura*.

Para integrar estos componentes en una partida de la segunda edición, hay que añadir todas la miniaturas de investigadores, miniaturas de monstruos y módulos de tablero de los productos de la primera edición, así como sus correspondientes cartas de Investigador e indicadores de Monstruo incluidas en este *Kit de conversión*, al conjunto de componentes de la segunda edición. Si disponéis de la expansión *La Llamada de lo Salvaje*, también se deben añadir las 4 fichas de Personaje.

ICONOS DE PRODUCTO

Todos los componentes incluidos en el *Kit de conversión* están marcados con iconos que se corresponden con los productos en los que aparecieron originalmente.

- 📦 Caja básica de *Las Mansiones de la Locura* (1ª edición)
- 🧪 Expansión *Alquimia Prohibida*
- 👤 Expansión *La Llamada de lo Salvaje*

HABITACIONES DE INTERIOR Y EXTERIOR

Cada habitación del tablero puede ser de interior o de exterior, y todos los espacios de una misma habitación comparten esta cualidad. En los módulos de tablero de la segunda edición, la placa que contiene el nombre de una habitación indica si se trata de una habitación de interior o de exterior.



Habitación de interior



Habitación de exterior

En los módulos de tablero de la primera edición no se especifica qué habitaciones son de interior y cuáles son de exterior. Para identificarlas es preciso consultar los siguientes listados alfabéticos:

Habitaciones de interior: Abismo, Almacén médico, Armario trastero, Aserradero, Biblioteca, Buhardilla, Cabaña abandonada, Cámara de torturas, Cámara frigorífica, Capilla, Celda de contención, Celda de la mazmorra, Cobertizo, Cocina, Comedor, Cripta, Cuarto de baño 1, Cuarto de baño 2, Cuarto de la caldera, Cuarto del altillo, Cuarto del bebé, Cuarto del generador, Cueva 1, Cueva 2, Cueva 3, Depósito de cadáveres, Despacho, Despensa, Dormitorio de invitados, Dormitorio principal, Entrada de servicio, Escalera del altillo, Escalera del desván, Escalera del sótano, Estudio, Fresquera, Granero, Guardarropa, Invernadero, Laboratorio, Laboratorio secreto, Letrina, Mazmorra, Pasadizo secreto, Pasillo 1, Pasillo 2, Pasillo 3, Pasillo 4, Pasillo 5, Pasillo en esquina 1, Pasillo en esquina 2, Porche delantero, Porche ruinoso, Puente cubierto, Quirófano, Recibidor, Recodo, Rellano del sótano, Sala de ceremonias, Sala de control, Sala de cuarentena, Sala de estar, Sala de observación, Sala de operaciones, Trastero del desván, Trastero del sótano, Vestíbulo

Habitaciones de exterior: Arboleda, Azotea, Camino delantero, Camino ruinoso, Camino sombrío, Camino trasero, Campamento, Cementerio, Cementerio 2, Charca, Cima de la colina, Círculo ritual, Entrada de la cueva, Espantapájaros, Jardín, Lindero del bosque, Meandro 1, Meandro 2, Molino de agua, Pantano, Parcela de la serrería, Parcela del granero, Parcela delantera, Parcela trasera, Paso fluvial 1, Paso fluvial 2, Pocilga, Rápidos 1, Rápidos 2, Terraza, Viejo bosque, Viejo huerto, Viejo pozo, Viejo roble

Más información en
FANTASYFLIGHTGAMES.ES

© 2016 Fantasy Flight Games. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin consentimiento expreso. Apple® y el logotipo de Apple son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en los Estados Unidos y en países del extranjero. App Store™ es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play™ es una marca comercial de Google Inc. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

CRÉDITOS

Diseño de la segunda edición del juego: Nikki Valens

Diseño de la primera edición del juego: Corey Konieczka

Diseño del Kit de conversión: Nikki Valens con Daniel Lovat Clark y Nathan I. Hajek

Traducción: Juanma Coronil

Diseño gráfico: WiL Springer con Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Coordinadores de producción: Megan Duehn y Simone Elliott

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Coordinador de controles de calidad: Zach Tewalthomas

Pruebas de juego: Brad Andres, Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Ian Birdsall, Forrest Bower, Joseph Bozarth, Nayt Brookes, Frank Brooks, Chris Brown, John D. Curtis, John W. Curtis III, Kathleen Curtis, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Branden Haines, Matt Holland, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Evan Johnson, Justin Kempainen, James Kniffen, Matthew Landis, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Andrea Marmiroli, James Meier, Kathleen Miller, Heather Minke, Maegan Mohr, Michelle McCarthy, Anton Torres, Janie True, Quentin True, Jason Walden, Paul Winchester

The background of the advertisement is a detailed illustration of two investigators, a man and a woman, on a wooden platform. The man is holding a shotgun and firing it at a large, glowing orange tentacle that is reaching towards them. The woman is also holding a shotgun and firing. The scene is set at night with a full moon and palm trees. In the foreground, there are various game components: a box of Eldritch Horror, a card titled 'Cthulhu' with its abilities, a compass, a key, and several postcards. The title 'ELDRITCH HORROR' is written in a stylized font on a wooden sign in the center.

ELDRITCH HORROR

UN JUEGO DE TABLERO
DE TERROR Y MISTERIO
ALREDEDOR DEL MUNDO!

Eldritch Horror es un juego de tablero de terror y aventura a escala global en el que los jugadores asumen el papel de investigadores trotamundos que cooperan para reunir pistas, resolver misterios, y proteger al mundo de amenazas sobrenaturales. Con doce singulares investigadores, 250 fichas, y más de 300 cartas, *Eldritch Horror* presenta una aventura épica alrededor del mundo en todas y cada una de las partidas. ¿Tendrás el coraje suficiente para mantener el mal a raya?

FANTASYFLIGHTGAMES.ES

© 2013 Fantasy Flight Games. Eldritch Horror es TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados.







La historia hasta ahora

Por las noches, Pete “Cubo de Basura” duerme allí donde le llevan sus viajes: al raso, en un tren de mercancías o, si tiene suerte, en un granero. Se instala cómodamente en cualquier parte, con su leal perro Duque a un lado y una guitarra hecha polvo al otro. Y a veces, cuando duerme, Pete sueña. Sueña con lugares embrujados y atormentados, y también con criaturas espantosas. Y al despertar sabe que alguien necesita su ayuda, porque todo lo que sueña se hace realidad. No sabe cuánto tiempo lleva errando por el mundo, ingeniándose las como puede para sobrevivir, pero tiene muy claro que ningún lugar está demasiado lejos cuando se trata de acudir en ayuda de alguien en apuros. Y Pete no piensa echar raíces mientras pueda seguir ayudando a la gente.



Gloria Goldberg
ESCRITORA

Si no tienes ninguna Pista al comienzo de tu turno, ganas 1 Pista.

FUERZA 7

AGILIDAD 2

OBSERVACIÓN 3

SABER 4

INFLUENCIA 4

VOLUNTAD 4

CONFESION

INSANE ASYLUM





La historia hasta ahora

Desde que era niña, Gloria se ha visto atormentada por visiones de monstruos que infestaban extraños parajes de pesadilla. Con el tiempo aprendió a sublimar el pánico que le producían sus visiones aprovechándolo para escribir novelas de terror. Con el paso de los años sus relatos la encumbraron como escritora, pero cuanto más escribía, más intensas se volvían sus visiones. Gloria cree que sus alucinaciones no son producto de su imaginación, sino una suerte de clarividencia que le permite escrutar el mundo de lo sobrenatural. Está decidida a emplear este don para investigar sucesos paranormales y exorcizar estos terrores no sólo del mundo, sino también de su subconsciente.





La historia hasta ahora

El profesor Walters comenzó siendo un mero aficionado a lo arcaico y lo desconocido, pero en el transcurso de los años sus conocimientos de lenguas antiguas, reliquias profanas y rituales insólitos han demostrado ser imprescindibles para la erradicación de los peligros modernos. Es un ávido coleccionista de artefactos prehistóricos y una verdadera enciclopedia viviente especializada en los extraños cultos primitivos que veneraban a deidades de pesadilla hace eones. Cuando tiene lugar un suceso sobrenatural, suele requerirse la intervención del profesor Walters para que resuelva el problema empleando sus vastos recursos y su considerable experiencia.





La historia hasta ahora

Jenny Barnes ha pasado la mayor parte de su joven vida disfrutando de lujos materiales, cenas de postín y vestidos elegantes. Pero durante su último veraneo en París recibió una carta de su hermana Isabelle. En ella le confesaba que unas fuerzas misteriosas intentaban darle caza y temía caer víctima de alguna amenaza sobrenatural. Fue la última carta que Jenny recibió de su querida hermana. La joven diletante ha vuelto a Estados Unidos para rastrear e investigar todo indicio esotérico que pueda encontrar. Además de su belleza, Jenny ha demostrado ser una tiradora de primera; su audacia y la astucia con que investiga lo desconocido tampoco tienen parangón. No cesará en su empeño hasta averiguar el paradero de su hermana Isabelle. Y lo hará vestida a la última moda.





La historia hasta ahora



Joe Diamond es un detective privado con fama de encargarse de todos los casos que los demás desechan por tacharlos de disparates supersticiosos. Es muy meticuloso en sus investigaciones y no se anda con chiquitas. Ha contratado sus servicios tanto a clientes adinerados como a los más pobres y desamparados. Para él no hay caso demasiado grande, pequeño, extraño ni peligroso. Según su experiencia, las cosas empiezan a ponerse peligrosas cuanto más se acerca uno a la verdad; y ahí es exactamente donde a él le gusta estar.







La historia hasta ahora

Casi ninguno de los colegas científicos de Kate conoce siquiera su nombre. Es tan tímida que casi da pena, pero está dotada de una mente inquisitiva con una enorme capacidad de concentración. Hace varios años presenció cómo su mentor era devorado por una indescriptible criatura procedente de otro mundo. Una mente más frágil habría enloquecido o tachado de alucinación aquel encuentro; pero Kate es plenamente consciente de lo que vio, y lleva estudiando desde entonces el fenómeno que provocó la tragedia. El resultado de sus investigaciones es el estabilizador de flujo, un prototipo inacabado que confía en perfeccionar con objeto de librar al mundo para siempre de las monstruosidades que habitan más allá de sus confines terrenales. Kate siempre está dispuesta a poner a prueba su invento y a realizar investigaciones de campo en cualquier lugar con evidencias de actividad sobrenatural.





La historia hasta ahora

Michael McGlen se ve a sí mismo como un solucionador de problemas; las autoridades federales, por otro lado, lo ven como un peligroso criminal y miembro del crimen organizado. A McGlen le trae sin cuidado lo que opinen los demás. Cuando su buen amigo y socio Louie se vio arrastrado a las profundidades del mar por una horrenda criatura, McGlen se propuso vengarse con creces de todos los seres que no fueran de este mundo. A tal fin, busca los rincones más extraños, infestados de bestias terribles o afligidos por sucesos sobrenaturales, y una vez allí procede a solucionar el problema. Y para McGlen, los mejores resultados se obtienen a base de dinamita o con jarabe de plomo.





La historia hasta ahora

Cuanto más averigua la hermana Mary de las extrañas fuerzas arcanas que en ocasiones se manifiestan en este mundo, más se convence de haber sido elegida para proteger a los inocentes y desterrar a estas fuerzas. Armada únicamente con una fe inamovible y los enseres propios de su iglesia, sor Mary ha investigado todas las amenazas sobrenaturales que sus compañeros sacerdotes y monjas le han hecho saber. Los demás miembros de su iglesia tachan estos asuntos de tonterías propias del medievo, pero ella sabe bien que el mal existe en formas demasiado literales. Como también sabe que si nadie se opone a este mal, llevará la ruina y el horror al resto de la divina creación.





La historia hasta ahora

Carolyn Fern vive en las mentes ajenas. Se dedica a estudiar la psique de sus pacientes a través de sus sueños valiéndose de una compleja forma de hipnosis. Gracias a esta técnica ha visto y oído cosas de lo más inquietante, pero nada podría haberla preparado para su último paciente, un hombre llamado Malachi. Después de una de sus más vívidas y polémicas interpretaciones oníricas, Malachi fue brutalmente asesinado. Y por si eso no fuera lo bastante espantoso, fue asesinado con un cuchillo ornamentado que él mismo había descrito en uno de sus sueños. Tras oír la noticia, Carolyn se puso a revisar sus viejas notas sobre Malachi en un intento por hallar alguna pista sobre su verdadera identidad. Su investigación la ha conducido a una serie de casos misteriosos, pero aún está lejos de descubrir el motivo del asesinato de Malachi.





La historia hasta ahora

Su editor cree que ve visiones, pero Darrell Simmons sabe bien lo que vio. Se ha criado en Arkham y está acostumbrado a los sucesos peculiares que tienen lugar en esta misteriosa ciudad. Sin embargo, esto es distinto. Nunca antes había presenciado nada tan espeluznante, y desde entonces no deja de maldecirse a sí mismo por no haber llevado encima su cámara para demostrar a todo el mundo que lo ocurrido no fueron imaginaciones suyas. Si no creen en sus palabras, quizá se convenzan al ver las fotografías publicadas en el Arkham Advertiser. Ahora sigue la pista del horror que le atormenta en sueños desde aquella noche, y sabe que se está acercando. Pero esta vez tendrá más cuidado. Esta vez irá preparado. Y lo más importante: esta vez sacará fotos.





La historia hasta ahora

Dexter Drake volvió de la Gran Guerra para convertirse en un prestigioso mago de espectáculo y cautivar al público con elaboradas ilusiones e ingeniosos trucos de salón. Pero a pesar de su meteórico ascenso a la fama, Dexter anhelaba desvelar el secreto de la auténtica magia. Aquel deseo no tardó en conducirlo hasta la sección privada de una tienducha polvorienta en la que se vendían libros poco comunes. Allí encontró un fragmento quemado y ajado del mismísimo Necronomicón. Intrigado por aquel arcaico tratado de ocultismo, Dexter decidió invertir su fortuna en la búsqueda de los verdaderos conocimientos de los antiguos, y lo que descubrió le horrorizó. Finalmente sus estudios arcanos lo condujeron a una serie de investigaciones que le han llevado a creer que pronto surgirá un gran mal. Sabe que posiblemente sea la única persona capaz de impedir que este mal devore el mundo.





La historia hasta ahora

Vincent Lee sabe por qué mueren las personas. Como licenciado en Medicina por Yale está muy familiarizado con las causas que provocan una defunción inevitable. Sin embargo, desde que entró en el Hospital de Santa María de Arkham para empezar sus prácticas como médico residente, ha sido testigo de demasiadas muertes horribles e inexplicables; un anciano destrozado por animales salvajes desconocidos, un joven saludable al que le falló el corazón sin motivo aparente, y muchas más. Sus rostros aún le atormentan en sueños. Dado su afán por buscar respuestas para todo, Vincent ha empezado a preguntarse si no estará ocurriendo algo siniestro en este tranquilo pueblo de Massachusetts. Incapaz de ejercer su oficio con el horror que le acompaña a casa todas las noches, Vincent ha decidido tomarse un año sabático para desentrañar el misterio de estas extrañas muertes aunque perezca en el intento.





La historia hasta ahora

Las salas de la Universidad de Miskatonic han sido el hogar de muchos académicos consagrados, y Amanda Sharpe iba de camino a convertirse en una de las licenciadas más capacitadas de la institución. Sin embargo, tras ver un extraño cuadro en el que aparecía representada una criatura inmensa emergiendo del océano, su rendimiento en clase se vio afectado. Sus sueños se ven invadidos por imágenes de una ciclópea ciudad sumergida y susurros en un idioma que no entiende. A pesar de haber dejado a un lado sus estudios, sigue siendo una alumna brillante y abnegada. La diferencia es que ahora su trabajo se centra en resolver misterios recónditos.





La historia hasta ahora



Bob Jenkins planea forrarse algún día. Tal vez no sea el mayor experto del mundo en culturas olvidadas y sociedades secretas, pero lo que sí sabe es que los tomos incunables y las armas antiguas se venden a muy buen precio. En más de una ocasión ha descubierto organizaciones clandestinas financiadas con monedas de oro de origen desconocido, y a Bob le gustan las monedas de oro. No tiene reparos en admitir que no investiga misterios arcanos por motivos nobles, pero hay muy poca gente capaz de enfrentarse a los horrores de lo desconocido. La nobleza se cobra aparte.





La historia hasta ahora

Desde que empezó a trabajar como investigadora para la Universidad de Miskatonic, Mandy ha pasado horas estudiando las profanas páginas de tomos antiguos y prohibidos, cuyas espantosas imágenes y conceptos han provocado la repulsa inmediata de otros que se han visto expuestos a ellas. Pero Mandy ha registrado de forma objetiva sus hallazgos demostrando una aparente inmunidad a los efectos perniciosos de esos volúmenes. Cree haber descubierto en varios textos un patrón común que señala un inminente cataclismo.

Aunque admite la posibilidad de que se trate de un simple delirio infundado causado por sus lecturas, cree firmemente que se avecina un desastre de proporciones épicas y que debe hacer cuanto esté en su mano para impedir que tenga lugar.





La historia hasta ahora



Jack siempre ha atribuido su éxito en la arqueología al consejo de su padre: “La historia nos susurra, Monterrey. Lo único que debemos hacer es escuchar”. Su padre lo llamaba Monterrey en broma, aunque Jack nunca lo encontró tan gracioso como él. Durante años Jack vagó por el mundo en busca de tesoros olvidados, pero con el tiempo su vida de aventuras sufrió un trágico revés. El padre de Jack fue asesinado y alguien le grabó un extraño símbolo en la frente. Jack quedó devastado. Ignoraba quién podía haber hecho una cosa así, o por qué. Pero tenía intención de averiguarlo. La historia nos susurra, y Monterrey Jack escucha atentamente.

Chthonian

4



7

Chthonian

4



7

Lider de secta

4



3

Lider de secta

4



3

Perro de Tindalos

6



5

Perro de Tindalos

6



5

Maniaco

5



1

Maniaco

5



1

Mi-go

6



4

Mi-go

6



4

Shoggoth

3



6

Shoggoth

3



6

Bruja

3



2

Bruja

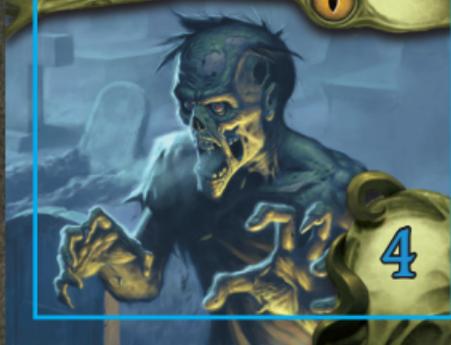
3



2

Zombi

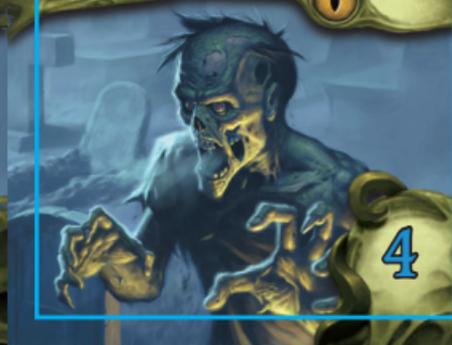
2



4

Zombi

2



4

Zombi

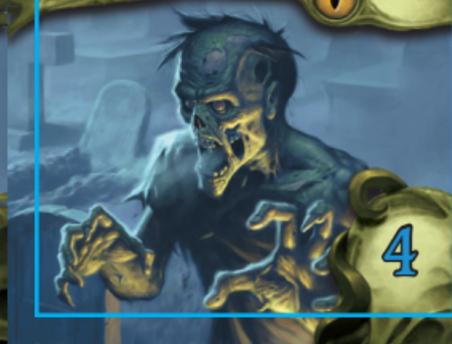
2



4

Zombi

2



4

Byakhee

4



3

Byakhee

4



3

Reptante

2



4

Reptante

2



4

Hija de la Cabra

3



1

Hija de la Cabra

3



1

Druida oscuro

3



2

Druida oscuro

3



2

Engendro cabrio

4



3

Engendro cabrio

4



3

Ángel descarnado

6



5

Ángel descarnado

6



5

Retoño oscuro

4

7

Brujo

4

3

El Horror de Dunwich

7

9



Al desplazarse por el subsuelo, estos gigantes gusanos provocan temblores de tierra que derriban edificios enteros.



5

Al desplazarse por el subsuelo, estos gigantes gusanos provocan temblores de tierra que derriban edificios enteros.



5

Cuanto mayor es la devoción fanática por los seres antinaturales de los Mitos, mayor es el poder místico de sus acólitos.



2

Cuanto mayor es la devoción fanática por los seres antinaturales de los Mitos, mayor es el poder místico de sus acólitos.



2

Incorpóreo – Este monstruo puede moverse a través de paredes y de bordes infranqueables.

Esta criatura aparece y desaparece con tal celeridad que resulta imposible determinar su verdadero aspecto. Parece como si se moviera al margen del tiempo y el espacio.



3

Incorpóreo – Este monstruo puede moverse a través de paredes y de bordes infranqueables.

Esta criatura aparece y desaparece con tal celeridad que resulta imposible determinar su verdadero aspecto. Parece como si se moviera al margen del tiempo y el espacio.



3

Imparable – Este monstruo convierte todos los resultados  en  cuando intenta destruir una Obstrucción.

Pocos logran mantenerse cuerdos tras presenciar los horrores del mundo real.



2

Imparable – Este monstruo convierte todos los resultados  en  cuando intenta destruir una Obstrucción.

Pocos logran mantenerse cuerdos tras presenciar los horrores del mundo real.



2

Volador – Este monstruo puede moverse a través de bordes infranqueables.

El cuerpo crustáceo de esta criatura posee varios pares de apéndices, delgadas alas que bate rápidamente y una masa informe de antenas donde debería estar su cabeza.



3

Volador – Este monstruo puede moverse a través de bordes infranqueables.

El cuerpo crustáceo de esta criatura posee varios pares de apéndices, delgadas alas que bate rápidamente y una masa informe de antenas donde debería estar su cabeza.



3

Es una masa de carne protoplasmática luminiscente de la que brotan constantemente numerosos ojos, apéndices y órganos, y se arrastra con la lentitud e inexorabilidad de un glaciar.



4

Es una masa de carne protoplasmática luminiscente de la que brotan constantemente numerosos ojos, apéndices y órganos, y se arrastra con la lentitud e inexorabilidad de un glaciar.



4

A simple vista nadie adivinaría que esta persona ha sellado un pacto con poderes infernales. La verdadera corrupción debe de haber arraigado en su interior.



2

A simple vista nadie adivinaría que esta persona ha sellado un pacto con poderes infernales. La verdadera corrupción debe de haber arraigado en su interior.



2

Este cadáver tambaleante que una vez fue humano está dotado de una fuerza imposible, pero tan sólo conserva un ápice de su anterior velocidad y coordinación.



2

Este cadáver tambaleante que una vez fue humano está dotado de una fuerza imposible, pero tan sólo conserva un ápice de su anterior velocidad y coordinación.



2

Este cadáver tambaleante que una vez fue humano está dotado de una fuerza imposible, pero tan sólo conserva un ápice de su anterior velocidad y coordinación.



2

Este cadáver tambaleante que una vez fue humano está dotado de una fuerza imposible, pero tan sólo conserva un ápice de su anterior velocidad y coordinación.



2

Volador – Este monstruo puede moverse a través de bordes infranqueables.

Esta criatura palmípeda de alas membranosas camina torpemente por el suelo, pero cuando remonta el vuelo se mueve con una siniestra gracilidad.



2

Volador – Este monstruo puede moverse a través de bordes infranqueables.

Esta criatura palmípeda de alas membranosas camina torpemente por el suelo, pero cuando remonta el vuelo se mueve con una siniestra gracilidad.



2

Esta enorme y pesada criatura vermiforme avanza serpenteando lentamente mientras devora todo cuanto se cruza en su camino.



4

Esta enorme y pesada criatura vermiforme avanza serpenteando lentamente mientras devora todo cuanto se cruza en su camino.



4

En apariencia, las hijas de la Cabra son personas ordinarias; su aberración yace en sus apetitos y su devoción.



2

En apariencia, las hijas de la Cabra son personas ordinarias; su aberración yace en sus apetitos y su devoción.



2

Estos sacerdotes paganos ataviados con negras túnicas son hombres mortales condenados por sus prácticas antinaturales.



2

Estos sacerdotes paganos ataviados con negras túnicas son hombres mortales condenados por sus prácticas antinaturales.



2

Esta criatura es una amalgama impía de humano y monstruo, con cuernos y otros rasgos animales. También posee la fuerza de una bestia.



2

Esta criatura es una amalgama impía de humano y monstruo, con cuernos y otros rasgos animales. También posee la fuerza de una bestia.



2

Volador – Este monstruo puede moverse a través de bordes infranqueables.

Esta criatura alada y desprovista de rostro tiene la piel gomosa y una cola erizada de púas. Profiere extraños lamentos tan estridentes como perturbadores.



3

Volador – Este monstruo puede moverse a través de bordes infranqueables.

Esta criatura alada y desprovista de rostro tiene la piel gomosa y una cola erizada de púas. Profiere extraños lamentos tan estridentes como perturbadores.



3



Tiene el aspecto de un árbol, con un tronco enorme del que brotan tentáculos similares a ramas con los que arrastra a sus presas hasta sus voraces bocas.



5



Siempre han existido historias de hombres y mujeres ordinarios que, a través del estudio o de pactos sobrenaturales con entidades demoníacas, han sido dotados de grandes poderes místicos.

Desgraciadamente, tales historias son ciertas.



2



Lo más espantoso de esta gigantesca e informe abominación de múltiples apéndices es el lastimero rostro medio humano que corona su monstruoso cuerpo.



5

DUQUE



Aliado

Al comienzo de tu turno, tienes la oportunidad de realizar una acción de intercambio como si estuvieses en cualquier espacio a tu alcance.



ESTABILIZADOR DE FLUJO



Equipo

Al comienzo de tu turno,
mueve hasta 1 espacio
a un monstruo que
esté a tu alcance.

