

# ★ “Malasombra” O’Toole

El exconvicto



2

3

3

4

## Criminal

 Gasta hasta 3 recursos: Realiza una prueba con un valor básico de habilidad de 3 contra una dificultad igual a la cantidad de recursos que acabas de gastar. Si tienes éxito, obtén el doble de la cantidad de recursos gastados. Sólo pueden asignarse iconos de habilidad  y  a esta prueba. Límite de una vez por ronda.

Efecto : +1. Elige una carta de nivel 2 o inferior que esté en tu pila de descartes. Añade la carta elegida a tu mano.

8

6



## ★ “Malasombra” O’Toole

El exconvicto



**Tamaño de mazo:** 25.

**Opciones de creación de mazos:** Cartas Rebelde (♠) de nivel 0-5, cartas *Fortuna* de nivel 0-3, cartas *Gambito* de nivel 0-3, cartas neutrales de nivel 0-5.

**Requisitos de creación de mazos** (no cuentan para el tamaño de mazo): A la fuga, Deudas de hospital, 1 Debilidad básica aleatoria.

**Opciones adicionales:** Cuando mejores una carta *Fortuna* o *Gambito*, en lugar de eso puedes pagar el coste de experiencia completo de la versión de nivel superior y dejar la versión de nivel inferior en tu mazo (no cuenta para el tamaño de tu mazo ni para la cantidad de copias de esa carta en tu mazo).

*Entre los planes de vida de Malasombra no estaba delinquir. Pero a veces, hacer lo correcto supone ensuciarte las manos. A la poli le daba igual que Malasombra necesitara el dinero para la operación de su madre. Esta murió a causa de su enfermedad durante el segundo año de su sentencia. Su compañero de celda, Brad Hollins, le dijo que hay destinos peores que la muerte. Cada noche deliraba y desvariaba con voz queda, hablando sobre los “Primigenios”, y le contaba a Malasombra las extrañas aventuras que tenía mientras dormía. Malasombra no le hizo mucho caso a nada de eso hasta la noche en que se despertó y vio cómo su compañero estallaba en llamas. Cuando por fin le llegó la hora de la liberación, Malasombra volvió a Arkham en busca de respuestas.*

0

EVENTO



## A la fuga

### Táctica

Sólo para el mazo de “Malasombra” O’Toole. Avanzada. Rápido. Juega esta carta durante cualquier oportunidad ⚡.

Hasta el final de la ronda, los Enemigos que no sean **Élite** no pueden atacarte. Al final de la ronda, puedes dejar de estar enfrentado a todos los Enemigos enfrentados y moverte a un máximo de 2 Lugares de distancia.





TRAICIÓN

## Deudas de hospital

DEBILIDAD

### Tarea

Avanzada. **Revelación** – Pon las Deudas de hospital en juego en tu zona de amenaza.

 : Mueve 1 recurso de tu reserva de recursos a las Deudas de hospital. Límite de tres veces por ronda.

**Obligado** – Si las Deudas de hospital tienen menos de 9 recursos sobre ellas cuando acabe la partida: Obtienes 2 puntos menos de experiencia en este escenario.





# Todo o nada

FÁCIL/NORMAL



-1 por cada pista que tengas.



-2, o bien -4 si tienes 10 o más recursos.



-2. Si fracasas, pierde 3 recursos.



-3. Si fracasas, “Malasombra” O’Toole recibe 1 punto de horror.



# Todo o nada

DIFÍCIL/EXPERTO



-2 por cada pista que tengas.



-4, o bien -8 si tienes 10 o más recursos.



-3. Pierde 3 recursos.



-5. Si fracasas, “Malasombra” O’Toole recibe 1 punto de horror.

## Ojos a tu alrededor

*El Clover Club está repleto de mafiosos y jugadores de todo tipo y condición. Ganar a lo grande sin hacer saltar las alarmas podría ser más difícil de lo que pensabas.*

➤ Si estás en la Sala de juego del Clover Club, gasta cualquier cantidad de pistas: Cambias tus fichas. Obtén 5 recursos por cada pista que acabas de gastar.

**Obligado** – Si “Malasombra”

O’Toole es derrotado: (→R2).

**11**



## La mafia siempre gana

*Se está haciendo tarde y llevas jugando toda la noche. Agotado, intentas ponerte de pie, pero trastabillas y derramas la bebida sobre un tipo de aspecto desaliñado que está en tu mesa. El hosco rufián se vuelve hacia ti lentamente con mirada siniestra y se te queda mirando con desprecio. De pronto, da un salto desde su asiento y se abalanza sobre ti. Ahora sí que la has hecho buena. Los mafiosos te van a echar a patadas...*

Cada investigador que no haya desistido queda derrotado y sufre 1 trauma físico.

Si “Malasombra” O'Toole ha desistido, pasa a (→**R1**).

Si no es así, pasa a (→**R2**).

## Jugar a las cartas

*No quieres problemas, así que es mejor no provocarlos. Intenta no ir con todo demasiado pronto o te pondrán de patitas en la calle.*

Los investigadores no pueden desistir.

El Jefe de sala del Clover Club obtiene Indiferente.

**Obligado** – Después de que un **Enemigo Criminal** sea derrotado: Coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan.

**Objetivo** – Al final de la ronda: Si un investigador tiene 15 o más recursos, haz avanzar el acto.





## Sentir la presión

*Con la suerte y la adrenalina como combustible, has ganado un poco de más y no has logrado evitar llamar la atención. Los O'Bannion saben que estás aquí y odian que los "tramosos" les quiten su dinero. Se oye una voz imperiosa que proviene de La Bella Luna y dice: –Esa sabandija de O'Toole está aquí. ¡Divididos y atrapadlo!*

*Te quedas paralizado, pero tu mente se aclara al oír mencionar tu nombre. Puede que sea momento de dejarlo. Los mafiosos que no se habían enterado de nada ahora se levantan y te persiguen con determinación feroz. ¿Te enfrentas al problema antes de escapar por la puerta delantera o intentas encontrar la puerta trasera?*

Haz aparecer el Enemigo Siobhan Riley puesto aparte en La Bella Luna. Cada investigador hace aparecer 1 Enemigo Portero del Clover Club puesto aparte enfrentado a él.



## Pisándote los talones

*¡Recoge tus ganancias y huye!*

Cada Enemigo **Criminal** obtiene Cazador y recibe +1 de salud.

**Obligado** – Cuando un investigador desiste: Pon todos los recursos de ese investigador sobre este acto.

**Objetivo** – Consigue tantos recursos como puedas y márchate. Cuando todos los investigadores no derrotados hayan desistido, haz avanzar el acto.





## La emoción de la victoria

*Sales corriendo por la puerta y doblas la esquina a toda velocidad sin soltar tus ganancias. El subidón de adrenalina es increíble. Cuando estás a una distancia segura, te paras a contar el dinero. Respiras profundamente y sientes un gran alivio; esta excursión ha hecho buena mella en tus deudas. Está claro que esta noche contribuirá a hacer crecer tu reputación. ¡La diosa Fortuna siempre está de tu parte!*

(→R1)

# \*Siobhan Riley

Sicario de O'Bannion

5

6

2

*Humanoide • Criminal • Élite*

**Obligado** – Después de que Siobhan Riley se enfrente a ti: Pierde 1 recurso por cada 5 recursos que tengas.

**Obligado** – Después de que un investigador que esté en el Lugar de Siobhan Riley obtenga 1 o más recursos durante la fase de Investigación: Siobhan Riley se prepara, se enfrenta a ese investigador y realiza un ataque.

**Victoria 1.**



ENEMIGO



# Portero del Clover Club

1

3

1

*Humanoide • Criminal*

Mientras el Portero del Clover Club esté enfrentado a ti, recibe +1 a combate y +1 a evitar por cada 5 recursos que tengas.

➔ Gasta 3 recursos: **Negociar**. Realiza una prueba de  (2). Si tienes éxito, deja de estar enfrentado al Portero del Clover Club y agótalo. No se prepara durante la próxima fase de Mantenimiento.

**Victoria 0.**



ENEMIGO



# Portero del Clover Club

1

3

1

*Humanoide • Criminal*

Mientras el Portero del Clover Club esté enfrentado a ti, recibe +1 a combate y +1 a evitar por cada 5 recursos que tengas.

➔ Gasta 3 recursos: **Negociar**. Realiza una prueba de  (2). Si tienes éxito, deja de estar enfrentado al Portero del Clover Club y agótalo. No se prepara durante la próxima fase de Mantenimiento.

**Victoria 0.**



ENEMIGO



# Portero del Clover Club

1

3

1

*Humanoide • Criminal*

Mientras el Portero del Clover Club esté enfrentado a ti, recibe +1 a combate y +1 a evitar por cada 5 recursos que tengas.

➔ Gasta 3 recursos: **Negociar**. Realiza una prueba de  (2). Si tienes éxito, deja de estar enfrentado al Portero del Clover Club y agótalo. No se prepara durante la próxima fase de Mantenimiento.

**Victoria 0.**



ENEMIGO



# Portero del Clover Club

1

3

1

*Humanoide • Criminal*

Mientras el Portero del Clover Club esté enfrentado a ti, recibe +1 a combate y +1 a evitar por cada 5 recursos que tengas.

➔ Gasta 3 recursos: **Negociar**. Realiza una prueba de  (2). Si tienes éxito, deja de estar enfrentado al Portero del Clover Club y agótalo. No se prepara durante la próxima fase de Mantenimiento.

**Victoria 0.**



ENEMIGO





## Preparación del escenario

- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Todo o nada*, *La casa siempre gana*, *Mala suerte*, *La banda de Naomi*, *Las máscaras de medianoche* y *Ratas*. Todos estos conjuntos, excepto *Todo o nada*, se pueden encontrar en la caja básica y en la expansión deluxe *El legado de Dunwich*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, coge sólo las 5 cartas de Traición (2x Pista falsa y 3x Sombra acechante). No cojas las cartas de Lugar, de Acto, de Plan o de referencia de escenario de ese conjunto.

- ☉ De forma opcional, puedes decidir reunir también las cartas incluidas en el conjunto de encuentros *Regreso a La casa siempre gana* si lo tienes en tu colección. Este conjunto viene indicado por el icono de la derecha. Si lo haces, realiza los siguientes pasos adicionales:



- ☞ Retira de la partida la carta de preparación "Regreso a".
  - ☞ Retira de la partida la versión original del Salón del Clover Club y usa en su lugar la nueva versión del Salón del Clover Club.
  - ☞ Deja aparte el Escenario del Clover Club, fuera del juego.
  - ☞ Incluye las nuevas cartas de Traición junto con las demás cartas de Encuentro.
  - ☞ Recuerda que "Malasombra" O'Toole "ha hecho trampas".
- ☉ Retira de la partida la carta de referencia de escenario original del conjunto de encuentros *La casa siempre gana*: Usa la nueva carta de referencia de escenario que se proporciona con el conjunto de encuentros descargable *Todo o nada*.
- ☉ Retira de la partida los mazos de Acto y de Plan originales del conjunto de encuentros *La casa siempre gana*: Crea los mazos de Acto y de Plan únicamente con las nuevas cartas de Acto y de Plan que se proporcionan con el conjunto de encuentros descargable *Todo o nada*.
- ☉ Retira de la partida el Apoyo Peter Clover y el Apoyo de historia Dr. Francis Morgan. Estas cartas no se usan en este escenario de desafío.
- ☉ Deja aparte las siguientes cartas, fuera del juego: todas las copias del Lugar Puerta del final del pasillo, todas las copias del Enemigo Portero del Clover Club y el Enemigo Siobhan Riley.
- ☉ Pon en juego todos los Lugares restantes: Pasillo en penumbra, Salón del Clover Club, Bar del Clover Club, Sala de juego del Clover Club y La Bella Luna.
- ☞ Todos los investigadores comienzan la partida en La Bella Luna.
- ☉ Pon en juego el Enemigo Jefe de sala del Clover Club en el Salón del Clover Club.
- ☉ Baraja el resto de cartas de Encuentro para crear el mazo de Encuentros.
- ☉ **La partida ya está lista para empezar.**

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados:** Pasa a la **Resolución 2**.

**Resolución 1:** *El corazón te late desafortadamente y la euforia te recorre las venas, pero no sabes qué es lo que te ha producido un mayor subidón: ganarles dinero a los O'Bannion o escapar de ellos. Esta noche da fe de lo que siempre habías pensado: "Malasombra" O'Toole siempre gana...*

- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.
- ☉ Si la cantidad de recursos que hay sobre el Acto 2a es (elige una opción)...
- ☞ 10♣ o más, "Malasombra" O'Toole comienza el siguiente escenario con 1 recurso adicional.
  - ☞ 20♣ o más, "Malasombra" O'Toole comienza el siguiente escenario con 2 recursos adicionales.
  - ☞ 30♣ o más, "Malasombra" O'Toole comienza el siguiente escenario con 3 recursos adicionales.
  - ☞ 40♣ o más, "Malasombra" O'Toole obtiene 1 punto de experiencia adicional y comienza el siguiente escenario con 4 recursos adicionales.
  - ☞ 50♣ o más, "Malasombra" O'Toole obtiene 2 puntos de experiencia adicionales y comienza el siguiente escenario con 5 recursos adicionales.
  - ☞ 60♣ o más, "Malasombra" O'Toole obtiene 3 puntos de experiencia adicionales y comienza el siguiente escenario con 6 recursos adicionales.
- ☉ "Malasombra" O'Toole puede mejorar A la fuga a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de Deudas de hospital a su versión original.

**Resolución 2:** *No has logrado pasar desapercibido. En pocos minutos, te ves rodeado por los despiadados matones de los O'Bannion, que te arrastran a una sala oscura. Los brutos aprietan los puños y se arremangan. Cierras los ojos y te preparas para la dura lección que están a punto de darte: la diosa Fortuna no tiene influencia alguna en el Clover Club.*

*Acabas en un montón de basura junto a la entrada del club que hay en el callejón de atrás. Con todo lo que ha pasado, podría haber sido peor. Magullado y amoratado, tachas el Clover Club de tu lista de garitos. Jugar a las cartas no merece la pena si está en juego tu vida. Ahora sabes de primera mano que, en el Clover Club, la casa siempre gana...*

- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.
- ☉ "Malasombra" O'Toole debe mejorar Deudas de hospital a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de A la fuga a su versión original.

Se concede permiso para fotocopiar este documento únicamente para uso personal. También está disponible para su descarga en [fantasyflightgames.es](http://fantasyflightgames.es)

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son \* de Fantasy Flight Games. Los componentes reales pueden ser distintos de los mostrados.

