★ Jim Culver

El músico

4 3 3 2



Artista • Maldito

Después de que reveles 1 o más fichas ☠ o ✋ durante una prueba de habilidad que estés realizando: Repón 1 carga de un Apoyo que controles. Límite de una vez por ronda.

Efecto: +2. En vez de eso, puedes considerar esta ficha como si fuera una ficha ☠ o ✋.

"Sé que puedo hacer bailar a los muertos."

7 8

Illus. Magali Villeneuve

© 2023 FFG



★ Jim Culver

El músico

Tamaño de mazo: 30.

Opciones de creación de mazos: Cartas Místico (▲) de nivel 0-3, cartas ***Hechizo*** y ***Maldito*** de nivel 0-4, cartas neutrales de nivel 0-5, hasta 5 otras cartas Superviviente (✦) de nivel 0.

Requisitos de creación de mazos (no cuentan para el tamaño de mazo): Trompeta de Jim, Rapsodia final, El más allá, 1 Debilidad básica aleatoria.

Tamaño del mazo de espíritus: 10.

Opciones de creación del mazo de espíritus: 9 Apoyos ***Aliado*** distintos de cualquier clase de nivel 0–2, Sombra vengativa.

Instrucciones del mazo de espíritus: Baraja el "mazo de espíritus" por separado de tu mazo y colócalo boca abajo junto al Apoyo El más allá. Este mazo se puede mejorar por separado usando tu experiencia sin gastar.

El jazz no le ha traído más que problemas a Jim desde el día que cogió la trompeta de su padre. Pero a los muertos les encanta que toque, así que Jim no tiene la menor intención de dejar de hacerlo.

La trompeta de Jim

2

APOYO

Los muertos hablan



Objeto • Instrumento • Reliquia

Sólo para el mazo de Jim Culver. Avanzada.

Cuando sea revelada una ficha o durante una prueba de habilidad que estés realizando, agota La trompeta de Jim: Cura 1 punto de horror de cada investigador y Apoyo ***Aliado*** que esté en tu Lugar o en un Lugar conectado.

© 2023 FFG





TRAICIÓN

Rapsodia final

DEBILIDAD

Fin de los tiempos

Avanzada.

Revelación – Revela 5 fichas de Caos de la bolsa de caos. Por cada ficha de símbolo que no sea ✡ o ✥ revelada, recibe 1 punto de daño y 1 punto de horror.

Cuando los muertos empiezan a hablar sobre lo que les asusta, es el momento de escuchar.

© 2023 FFG



El más allá

APOYO

Inframundo lóbrego



Santuario • Espectral

Sólo para el mazo de Jim Culver. Permanente.

Cada espíritu vinculado pierde todos los rasgos impresos y obtiene el rasgo ***Geist***. Cuando se fuese a colocar daño/horror en un espíritu vinculado, en vez de eso debe colocarse en Jim Culver.

Obligado – Cuando comience tu turno: Vincula la primera carta del mazo de espíritus a El más allá, como espíritu. Si hay 4 o más espíritus vinculados, da la vuelta a esta carta y resuelve su texto.

Illus. Stephen Somers © 2023 FFG

El más allá

Obligado – De uno en uno, elige cada espíritu que no sea Debilidad vinculado a El más allá y revela una ficha aleatoria de la bolsa de caos. Si es...

- ... una ficha ✡ Puedes curarte 1 punto de horror o bien vincular la primera carta del mazo de espíritus a El más allá, como espíritu *(no reveles fichas para el espíritu que vincules después de resolver este efecto).*
- ... una ficha ❦ Descarta este espíritu. Recibe 1 punto de daño/horror directo.
- ...una ficha ☠ Descarta este espíritu. Cúrate 1 punto de horror.
- ...una ficha ▲, ✸, ◆, o ☙ Debes descartar este espíritu o bien recibir 1 punto de daño directo.
- ...cualquier ficha: Descarta este espíritu.

Vuelve a dar la vuelta a esta carta para mostrar su lado de Apoyo.

Recordatorio: *Los espíritus vinculados a El más allá están en juego, pero sólo conservan sus nombres y cuadros de texto de reglas. Los espíritus no ocupan espacios y no tienen valores de salud o cordura. Cuando se vincule un espíritu único a El más allá, se descarta cualquier otro Apoyo que comparta su nombre y ya esté en juego. Los espíritus siempre se descartan a la parte* **inferior** *del mazo de espíritus.*

Sombra vengativa

DEBILIDAD

5 2 5

Monstruo • Geist

Cazador. **Presa** – Sólo para el mazo de Jim Culver.

Puedes combatir o evitar a este Enemigo mientras esté vinculado a El más allá (como si estuviera enfrentado a ti). Si tienes éxito, descártalo. Si fracasas, hazlo aparecer enfrentado a ti.

Obligado – Cuando vincules un espíritu a El más allá mediante su efecto Obligado: La Sombra vengativa te ataca *(incluso si no está en tu Lugar)*.

ENEMIGO



© 2023 FFG



Reposo eterno

FÁCIL / NORMAL



–X.X es 1 más la cantidad de copias de Asuntos inacabados que hay en la zona de victoria.



–X. X es la cantidad de cartas vinculadas a El más allá.



–X. X es la cantidad de Lugares ***Espectral*** en juego.



–2. Si hay un Enemigo ***Geist*** en tu Lugar, revela otra ficha.

Perturbación espiritual

© 2023 FFG

Reposo eterno

DIFÍCIL / EXPERTO



–X. X es 2 más la cantidad de copias de Asuntos inacabados que hay en la zona de victoria.



–X. X es el doble de la cantidad de cartas vinculadas a El más allá.



–X. X es el doble de la cantidad de Lugares ***Espectral*** en juego.



–3. Si hay un Enemigo ***Geist*** en tu Lugar, fracasas automáticamente.

Perturbación espiritual

© 2023 FFG



Plan 1a

Neblina Creciente

La Colina del Ahorcado rebosa de espectros.

Obligado – Cuando comience la fase de Enemigos: Inflige 1 punto de daño a Jean Devereux por cada Espíritu voraz preparado que haya en su Lugar.

Obligado – Si Jim Culver es derrotado: Haz avanzar el acto.

➤➤ Gasta, como grupo, 2 pistas : **Negociar**. Destierras un espíritu. Descarta la primera carta del mazo de espíritus *(consejo: ¡saca Herejes de El más allá e invócalas con ayuda de Jean!)*.

4

PLAN
1b



Se hace tarde...

Un frío viento sopla por la colina encantada y te hiela los huesos. Los espíritus se vuelven cada vez más inquietos.

Coloca 1 punto de Horror en la carta de referencia de escenario, bajo Perturbación espiritual. Si hay 4 puntos de horror en la carta de referencia de escenario, cada investigador que no haya sido eliminado queda derrotado y sufre 1 trauma mental. (→**R2**)

Si no es así *(si hay 3 o menos puntos de horror en la carta de referencia de escenario)*, realiza lo siguiente:

- Coloca pistas en cada Lugar hasta que tengan 1 pista.
- Dale la vuelta a cada Lugar, excepto al Lugar de Jean Devereux, para que muestren su lado no ***Espectral***.

Vuelve a darle la vuelta a este plan.

Acto 1a

Reposo eterno

Si ayudas a estos fantasmas, ellos te ayudarán.

Agota La trompeta de Jim o bien gasta, como grupo, 1 pista: Elige un Enemigo para que se mueva una vez hacia el Lugar de Jim Culver.

Gasta, como grupo, 1 pista: Dale la vuelta a tu Lugar. Límite de grupo de una vez por ronda y por Lugar.

Objetivo – Si hay 4 copias de Asuntos inacabados en la zona de victoria, haz avanzar el acto.



ACTO 1b

La tormenta espectral

Si este acto avanzó mediante su Objetivo:

> *"Espera," dice Jean mientras se recompone. Los ojos se le ponen en blanco y se desploma en tus brazos, temblando. La energía espiritual que te rodea parece acallarse.*

Busca cada Espíritu voraz que haya en juego y colócalo en la zona de victoria. (→**R1**)

Si no es así:

> *"¡Es demasiado!" chilla Jean mientras se tapa con las manos los oídos que le sangran. Un grito cacofónico resuena por la colina azotada por el viento mientras huis de allí.*

Jim Culver sufre 1 trauma mental por cada Enemigo Hereje que siga en El más allá (hasta un mínimo de 1 trauma mental). Cada uno de los demás investigadores que no estuvieran eliminados queda derrotado y sufre 1 trauma mental. (→**R2**)

✷ Jean Devereux

En busca de un final

3 3 3

Humanoide • Hechicero • Élite

Indiferente. Patrulla (Lugar más cercano que tenga un Espíritu voraz debajo). No puede ser enfrentado.

➤➤ Roba una carta boca abajo que esté bajo el Lugar de Jean Devereux y elige una Hereje vinculada a El más allá: **Negociar.** Jim Culver roba la Hereje elegida, le da la vuelta y resuelve su texto.

Obligado – Cuando Jean Devereux fuese a ser derrotado: En vez de eso, cúrale todo el daño y dale la vuelta.

ENEMIGO



© 2023 FFG

✷ Jean Devereux

Poseído

4 3✷ 2

Humanoide • ***Hechicero*** • ***Élite***

Cazador. **Presa** – Sólo Jim Culver.

➤➤: **Negociar.** Realiza una prueba de 🗣 (3). Esta prueba recibe +1 a su dificultad por cada copia de Asuntos inacabados que haya en la zona de victoria. Si tienes éxito, cura todo el daño de Jean Devereux y dale la vuelta *(deja de estar enfrentado)*.

Obligado – Si Jean Devereux es derrotado: Haz avanzar el acto.

ENEMIGO



Illus. Anthony Devine © 2023 FFG

Espíritu voraz

4 4 4

Monstruo • Geist • Espectral • Élite

Indiferente. Patrulla (Lugar de Jean Devereux). Represalia.

El Espíritu voraz recibe +2 de salud.

Obligado – Cuando este Enemigo entre en un Lugar: Dale la vuelta a ese Lugar a su lado ***Espectral***. De uno en uno, cada investigador que esté en ese Lugar resuelve cada capacidad Embrujado que haya en él.

Victoria 1.

ENEMIGO



© 2023 FFG



Espíritu voraz

4 4 4

Monstruo • Geist • Espectral • Élite

Indiferente. Patrulla (Lugar de Jean Devereux). Represalia.

El Espíritu voraz recibe +2 de salud.

Obligado – Cuando este Enemigo entre en un Lugar: Dale la vuelta a ese Lugar a su lado ***Espectral***. De uno en uno, cada investigador que esté en ese Lugar resuelve cada capacidad Embrujado que haya en él.

Victoria 1.

ENEMIGO





Espíritu voraz

4 4 4

Monstruo • Geist • Espectral • Élite

Indiferente. Patrulla (Lugar de Jean Devereux). Represalia.

El Espíritu voraz recibe +2 de salud.

Obligado – Cuando este Enemigo entre en un Lugar: Dale la vuelta a ese Lugar a su lado ***Espectral***. De uno en uno, cada investigador que esté en ese Lugar resuelve cada capacidad Embrujado que haya en él.

Victoria 1.

ENEMIGO





Espíritu voraz

4 4 4

Monstruo • Geist • Espectral • Élite

Indiferente. Patrulla (Lugar de Jean Devereux). Represalia.

El Espíritu voraz recibe +2 de salud.

Obligado – Cuando este Enemigo entre en un Lugar: Dale la vuelta a ese Lugar a su lado ***Espectral***. De uno en uno, cada investigador que esté en ese Lugar resuelve cada capacidad Embrujado que haya en él.

Victoria 1.

ENEMIGO





Arkham Horror
El juego de cartas

Reposo eterno

Escenario de desafío

Reposo eterno es un escenario de desafío especial para *Arkham Horror: El juego de cartas*, diseñado para ser jugado con Jim Culver. Este escenario se puede jugar como escenario independiente o incluirse en una campaña como historia secundaria. **Para jugar este escenario, son necesarias una copia de la caja básica *de Arkham Horror: El juego de cartas* y de la *expansión de campaña El círculo roto*.**

Investigadores paralelos

Los investigadores paralelos son versiones imprimibles alternativas de investigadores ya aparecidos en productos de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Estos investigadores, junto con sus cartas características avanzadas, son completamente jugables en cualquier escenario o campaña.

- Al crear un mazo de Jim Culver, puedes elegir si quieres usar la versión original o la versión paralela tanto de su anverso como de su reverso. Cada versión tiene sus propias ventajas y desventajas, y también puedes mezclar ambas versiones. Esto significa que puedes usar las dos caras originales, las dos paralelas, el anverso original con el reverso paralelo o el anverso paralelo y el reverso original.
- Independientemente de la versión de Jim que utilices, también puedes mejorar de forma opcional las cartas características de Jim a sus nuevas cartas características avanzadas (sustituyendo las versiones originales). Estas versiones vienen indicadas por la palabra clave Avanzada. Estas dos cartas siempre van juntas; si eliges mejorar la Trompeta de Jim, también debes mejorar Rapsodia final. Esta mejora no cuesta experiencia y puede realizarse en cualquier momento entre dos escenarios durante una campaña. Sin embargo, tras realizar la mejora no podrás deshacerla a menos que se te indique algo distinto.

Escenarios de desafío

Los escenarios de desafío son escenarios imprimibles especiales que emplean productos existentes de la colección de *Arkham Horror: El juego de cartas* junto con cartas imprimibles adicionales para crear contenido nuevo. Estos escenarios están diseñados con determinados prerrequisitos en mente para crear una experiencia complicada similar a un puzle.

El desafío de escenario *Reposo eterno* gira en torno al investigador Jim Culver y tiene los siguientes prerrequisitos:

- Es obligatorio elegir a Jim Culver como uno de los investigadores que jueguen este escenario.
- Independientemente de la versión de Jim Culver que se juegue, el jugador de Jim Culver **debe** crear un mazo de espíritus aparte según los requisitos de creación de mazos del dorso de la carta de investigador paralelo de Jim Culver.

Historia secundaria (modo de campaña)

Una historia secundaria es un escenario que puede jugarse entre dos escenarios cualesquiera de una campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Jugar una historia secundaria le cuesta una cantidad de experiencia a cada investigador de la campaña. Los investigadores conservan durante el resto de la campaña las Debilidades, traumas, experiencia y recompensas obtenidas por jugar una historia secundaria. Cada historia secundaria sólo puede jugarse una vez por campaña. Al jugar este escenario como historia secundaria durante una campaña, hazlo como si estuvieses preparando el siguiente escenario de la campaña, con la misma bolsa de caos, Debilidades, traumas y Apoyos de historia ya obtenidos.

Los investigadores sólo pueden jugar *Reposo eterno* como historia secundaria si Jim Culver está en la campaña. Jugar la historia secundaria *Reposo eterno* le cuesta 3 puntos de experiencia a Jim Culver y 1 punto de experiencia a cada uno de los demás investigadores.

Escenario independiente

Al jugarlo como escenario independiente, sigue los pasos de la sección "Escenarios independientes" de la referencia de reglas. Consulta la siguiente sección para ver instrucciones de preparación adicionales. Al jugarlo como escenario independiente, *Reposo eterno* tiene cuatro modos de dificultad. Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

- **Fácil:** +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, , , , , , , , .
- **Normal:** +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , , , , .
- **Difícil:** 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, –5, –6, , , , , , , , .
- **Experto:** 0, –1, –2, –3, –4, –5 –6, –7, –8, , , , , , , , .

Icono de la expansión

Las cartas de la serie "investigadores paralelos" pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Escenario de desafío: Reposo eterno

Los muertos no descansan. Vayas donde vayas, oyes cómo hablan, susurran, lloran y gritan. A veces, unos a otros, y a veces, solos. Parlotean sobre la gente a la que amaban, sobre su trabajo o sobre el dinero que escondieron bajo los tablones del suelo. Normalmente suele ser sobre comida o bebida. Los muertos siempre tienen hambre. A veces, cuando se dan cuenta de que puedes oírlos, se acercan mucho y te susurran al oído. Cosas como últimos deseos y tal. Intentas ayudarlos cuando puedes, pero es habitual que aquellos de quienes te piden que te encargues también estén muertos. Haces muchas promesas vacías, pero al menos así se callan.

No siempre fue así. Los muertos empezaron a hablar el día en el que murió tu padre en su "shotgun house" del Barrio Francés de Nueva Orleans. Lo viste de pie sobre su propio cuerpo en el salón cuando volviste a casa; se desvaneció antes de que pudieras decir palabra. Desde entonces, siempre que tocabas la trompeta de tu padre, podías oír una cacofonía de voces. Algunas eran humanas, pero también había otras. Alaridos penetrantes salidos de labios inhumanos. Gritos guturales. Y una multitud de resplandecientes rostros espectrales que asoman de entre las sombras.

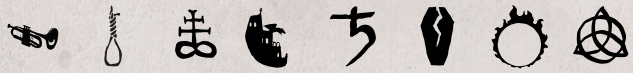
Jean te ayudó a entenderlo todo. Se detuvo a escucharte tocar en una esquina de Bourbon Street y se dio cuenta de la larga mirada que le diste al fantasma que había tendido a tus pies. Él también lo vio. Se presentó como médium y te dijo que te reunieras con él en su tienda de Broadmoor. Te lo contó todo sobre los muertos, sobre las cosas que hay más allá de la tumba y sobre el precio que pagarías si pasabas demasiado tiempo en su compañía.

Fueron los muertos quienes te llevaron a Arkham. Te ganas la vida como puedes tocando la trompeta de tu padre. Los muertos se vuelven más ruidosos cuando tocas. A veces, hasta te felicitan por tu música. Anoche, Jean te encontró tocando en la calle, fuera del Clover Club, casi como cuando os conocisteis. Te diste cuenta de que le pasaba algo: tenía la cara demacrada y parecía llevar días sin dormir. Jean te cuenta que tu padre quiere verte, y que tienes que acudir al lugar donde la frontera entre aquí y el más allá es más fina. Le dices que conoces el sitio perfecto. La Colina del Ahorcado está repleta de espíritus. Es posible que, si les haces algunos favores, ellos te hagan uno a ti.

Pasa a la **Preparación.**

Preparación del escenario

- Independientemente de la versión de Jim Culver que se juegue en este escenario, crea el mazo de espíritus según los requisitos de creación de mazos de la versión paralela de la carta de investigador de Jim Culver. Pon en juego el Apoyo característico El más allá junto con el mazo de espíritus en la zona de juego de Jim Culver.
- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Reposo eterno, La paga del pecado, El aquelarre de Anette, Ciudad de pecados, Destino inexorable, El reino de la muerte, Espíritus atrapados* y *Brujería*. Todos estos conjuntos, excepto *Reposo eterno*, se pueden encontrar en la *expansión de campaña El círculo roto*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Retira de la partida la carta de referencia de escenario original del conjunto *La paga del pecado*, así como los actos y planes y los Apoyos de historia Red espectral. Al preparar la partida, usa la nueva carta de referencia de escenario, los actos y los planes que se proporcionan con el conjunto de encuentros descargable *Reposo eterno.*
- Elige al azar uno de los dos Lugares El patíbulo, uno de los dos Lugares Tumbas de herejes y uno de los dos Lugares Cripta de la capilla y ponlos en juego junto con el Ático de la capilla (∞ 176a). Retira de la partida las demás versiones de El patíbulo, Tumbas de herejes, Cripta de la capilla y Ático de la capilla (∞ 175a). A continuación, pon en juego los Campos encantados, la Capilla abandonada y el Arroyo del Ahorcado.
  - Pon cada Lugar en juego por su lado no ***Espectral***. *Nota: dar la vuelta a un Lugar de un lado a otro durante este escenario no "revela" el nuevo Lugar.*
  - Coloca pistas en cada Lugar que no tenga pistas hasta que cada Lugar tenga al menos 1 pista .
  - Cada investigador comienza la partida en el Arroyo del ahorcado.
- Retira de la partida dos de los Enemigos Hereje al azar. Añade todos los Enemigos Hereje restantes, con el lado de Enemigo boca arriba, al mazo de Espíritu y baraja éste.
- Haz aparecer el Enemigo Jean Devereux de doble cara en el Arroyo del ahorcado, con el lado *(En busca de un final)* boca arriba.
- Coloca un Enemigo Espíritu voraz boca abajo bajo los siguientes Lugares: El patíbulo, Tumbas de herejes, Ático de la capilla y Cripta de la capilla.
- Este escenario emplea dos mazos de Encuentros distintos.
  - Separa todas las cartas restantes con el rasgo ***Espectral*** y barájalas para crear el mazo de Encuentros espectrales.
  - Baraja todas las cartas restantes que no tengan el rasgo ***Espectral*** para crear el mazo de Encuentros estándar.
- **La partida ya está lista para empezar.**

El mazo de Encuentros espectrales

Durante la preparación de este escenario, se crean dos mazos de Encuentros: un mazo de Encuentros "estándar" y un mazo de Encuentros "espectrales". Por lo general, siempre que un investigador fuese a interactuar con el mazo de Encuentros, debería emplear el mazo de Encuentros estándar.

Sin embargo, durante este escenario, los Lugares podrían darse la vuelta a su lado ***Espectral***. Mientras un investigador esté en un Lugar que tenga el rasgo ***Espectral***, debería emplear el mazo de Encuentros espectrales en lugar del estándar a todos los efectos, salvo que se indique algo distinto. Esto incluye robar cartas del mazo de Encuentros, así como buscar, mirar, revelar o cualquier otra interacción con el mazo o la pila de descartes de Encuentros. Esto también incluye las capacidades que se activan cuando el mazo de Encuentros se queda sin cartas. Si un efecto se refiere concretamente al mazo de Encuentros estándar o al mazo de Encuentros espectrales, interactuará con el mazo indicado sin importar dónde se encuentre el investigador.

Cada uno de los dos mazos de Encuentros tiene su propia pila de descartes. Siempre que fuese a descartarse una carta con el rasgo ***Espectral***, se coloca en la pila de descartes del mazo de Encuentros espectrales. Todas las demás cartas de Encuentro se descartan en la pila de descartes del mazo de Encuentros estándar.

Embrujado

"Embrujado" es una capacidad que aparece en algunos Lugares. Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al investigar un Lugar, después de aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho investigador debe resolver todas las capacidades **"Embrujado –"** de ese Lugar. Un Lugar está "Embrujado" con respecto a los efectos de otras cartas si tiene al menos una capacidad **"Embrujado –"** (impresa o no).

El más allá y el mazo de espíritus

El Apoyo característico El más allá de doble cara incluido en este conjunto permite a Jim Culver vincularle Apoyos ***Aliado*** como espíritus. El mazo de espíritus es un mazo aparte que se baraja boca abajo junto a El más allá cuando comienza la partida. Es inmune a todos los efectos de cartas de Jugador excepto en lo relativo al efecto Obligado de El más allá.

Los espíritus están en juego, pero sólo conservan sus nombres y cuadros de texto de reglas. Los espíritus no ocupan espacios ni tienen valores de salud o cordura. Cuando un espíritu único entra en juego, descarta cualquier Apoyo que comparta nombre con él. Si un espíritu vinculado fuese a ser descartado, en lugar de eso se coloca en la **parte inferior** del mazo de espíritus.

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

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

Resolución 1: *En la niebla que te rodea se forman y desaparecen siluetas fantasmagóricas. Cuando tomas las manos de Jean, el médium se desmaya. Atisbas el rostro de tu padre en la oscuridad: sus líneas de expresión, sus ojos amables, su sonrisa. Tu padre está contigo por fin. El momento queda interrumpido por una repentina bocanada cuando Jean despierta. Antes de que puedas reaccionar, el rostro de tu padre desaparece y te deja solo. Pese al nudo de tu estómago, notas una sensación de alivio por saber que tu padre ha estado aquí, por breve que fuera, y que te ha visto. Mientras ayudas a Jean a incorporarse, oyes la voz de tu padre en tu oído, susurrándote ánimos por encima de la turba de fantasmas que discuten en tus oídos. Tienes la esperanza de que no se calle nunca.*

- Jim Culver gana una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X combinado de todos los Enemigos que haya en la zona de victoria.
- Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X combinado de todos los Lugares que haya en la zona de victoria.
- Jim Culver puede mejorar la Trompeta de Jim a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de Rapsodia final a su versión original.

Resolución 2: *Jean va maldiciendo mientras te alejas tambaleante de la Colina del Ahorcado, con la cabeza gacha.*
–Lo siento, amigo –dice–. Los muertos hablan, pero no siempre escuchan.

Un grito mordaz proveniente de unos labios inhumanos recorre la zona, subrayando las palabras del médium.

- Jim Culver gana una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X combinado de todos los Enemigos que haya en la zona de victoria.
- Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X combinado de todos los Lugares que haya en la zona de victoria.
- Jim Culver debe mejorar Rapsodia final a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de la Trompeta de Jim a su versión original.

Se concede permiso para fotocopiar este documento únicamente para uso personal.
También está disponible para su descarga en www.fantasyflightgames.es

© 2023 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. La dirección de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Los componentes reales pueden ser distintos de los mostrados.

