

CARTAS

CARTAS

Por lo general, las cartas aparecen en pares Leve / Grave, en su orden de aparición en el texto principal del libro. Las cartas que aparecen en más de un par no se repiten. Hay algunas que pueden ser cartas de Herida o de Conmoción, lo cual se indica bajo su título.

Cartas de Conmoción

PENSAMIENTO EMBOTADO

Conmoción

No letal. -1 a las tiradas en habilidades de concentración.
Descarta tras un fallo en una habilidad de concentración.

MIGRAÑA PALPITANTE

Conmoción

No letal. -1 a las tiradas en habilidades de concentración.
Al fallar en una habilidad de concentración, gasta 2 puntos de Salud para descartar.

INCREDULIDAD

Conmoción

-1 a las tiradas de habilidades de concentración.
Descartar con un éxito en una habilidad de concentración.

TRAUMA POR ARMA EXTRAÑA

Conmoción

-1 a las tiradas de Estabilidad relacionadas con armas sobrenaturales.
Descartar cuando desmontes un arma extraña capturada.

DESAMPARADO**Conmoción**

Antes de gastar Moral para recuperar la Estabilidad de otro PJ, debes tirar un dado. Si sacas par, puedes descartar si recibes 3 puntos de Moral.

Uso en: G, S

SINTIMÓN**Conmoción**

Los PJ pueden gastar Moral solo después de tirar un dado y sacar par. Descartar cuando recibas un gasto de Liderazgo.

Uso en: G, S

¿PERO QUÉ C-?**Conmoción**

-1 a tu próxima tirada habilidad de tipo presencia. Descartar cuando un PJ (tú incluido) descarte una carta de Herida adquirida durante un combate en el que tu bando fue objetivo de un arma extraña.

EL MUNDO ESTÁ LOCO**Conmoción**

Descartar cuando un PJ (tú incluido) descarte una carta de Herida adquirida durante un combate en el que tu bando fue objetivo de un arma extraña.

EMBRUJADO**Conmoción**

Las tiradas tienen una penalización igual al número de cartas que tengas en la mano. Descartar con un éxito en una tirada que ayude al grupo contra el horror sobrenatural.

RECUERDOS PROFANADOS**Conmoción**

Cuando menciones o hables de tu camarada caído por primera vez en cualquier escena, haz una tirada de Estabilidad de dificultad 4. Si fallas, se convierte en una carta de Continuidad.

PROMESAS VACÍAS

Conmoción; Continuidad

Tu reserva de Moral baja a 0.
No puedes recuperar Moral en medio del escenario o ni usar Impulsos de Consolar.
Descartar protegiendo con éxito a un civil.

Uso en: G, S

FRACASO ESTREPITOSO

Conmoción; Continuidad

Tu reserva de Moral baja a 0.
Los gastos de Moral que te hagan otros jugadores no recupera tu Estabilidad.
No puedes usar Impulsos de Consolar.
Cuando protejas con éxito a un civil, tira un dado. Si sale par, descartar.

Uso en: G, S

LA TENUE REALIDAD

Conmoción

-1 a las tiradas de habilidades de concentración.
Cuando se produzca la condición para descartar otra carta de Conmoción, puedes descartar esta carta en su lugar.

EL VALOR DE LA VIDA DISMINUYE

Conmoción

-2 a las tiradas de Estabilidad.
Puedes elegir aceptar un bonificador de +1 en Lucha cuando uses un arma rara, pero eso convierte esta carta en una de continuidad.

REPUGNANCIA

Conmoción

Pierdes 2 puntos de Moral.
Descartar transcurridas tres horas de tiempo del mundo de juego o cuando obtengas otra carta de Conmoción.

Uso en: G, S

ALIMENTA TUS PESADILLAS

Conmoción

No puedes gastar Moral.
Tras seis horas de sueño en un lugar seguro (tiempo del mundo de juego), tira un dado.
Descartar si sale par.
Se convierte en una carta de continuidad si aún se tiene al final del escenario.

Uso en: G, S

SIN AGALLAS**Conmoción**

Pierdes 2 puntos de Moral.
 Descartar con uso de Campo de batalla destacable o un éxito de Lucha, recuperando 2 puntos de Moral.

Uso en: G, S

GALLINA**Conmoción**

Tira un dado; pierdes ese número de puntos de Moral, o 2 puntos, lo que sea mayor.
 Descartar tras un éxito en Lucha con un margen superior a 1.

Uso en: G, S

**FLIRTEANDO
CON CARCOSA****Conmoción**

-1 a las tiradas de Estabilidad.
 Descartar cuando un éxito evite que recibas una carta de Conmoción.

**ABRAZANDO
CARCOSA****Conmoción**

Las tiradas de Estabilidad tienen una penalización igual a las cartas de Conmoción que tengas.

**SENSACIÓN DE
HUNDIMIENTO****Conmoción**

Pierdes 1 punto de Moral.
 Descartar al bajar de la embarcación.

Uso en: G, S

PÁNICO**Conmoción**

Otros PJ no pueden gastar Moral para recuperar tu Estabilidad ni Conseguir para recuperar tu Campo de Batalla.
 Cuando el peligro haya pasado, tira un dado. Par: descartar. Impar: cambiar por «Estremecido».

Uso en: G, S

ESAS ALETAS REVELADORAS

Conmoción

-1 a las tiradas de habilidades de concentración.
Cuando llegues a puerto, tira un dado. Par: descartar. Impar: descartar tras dos fallos destacables de habilidades de concentración.



TOQUE FANTASMAL

Conmoción

Pierdes 1 punto de Estabilidad cada vez que uno o más jugadores interrumpen la acción para hacer referencia o discutir sobre cultura pop.
Descartar cuando recibas con éxito una tirada de Moral de dificultad 4.

Uso en: G, S

LOS MUERTOS CLAMAN VENGANZA

Conmoción

Pierdes 1 punto de tu reserva más baja cada vez que uno o más jugadores interrumpa la acción para hacer referencia o discutir sobre cultura pop.
Descartar tras encontrarte con un fantasma y no recibir una carta de Conmoción o Herida.

SABE A POLLO

Conmoción

-2 a las tiradas de Estabilidad.
Si al final de tu escenario tu Estabilidad es mayor que 3, descartar. Si no, cambiar por Has cruzado la línea.

HAS CRUZADO LA LÍNEA

Conmoción; Continuidad

INSENSIBLE**Conmoción**

Cuando eres el objetivo de un gasto de Moral, pierdes 1 de Estabilidad.
Descártala si asumes riesgos al ayudar a un soldado lealista que sea un personaje del Moderador del juego.

Uso en: G, S

POZO DE REMORDIMIENTOS**Conmoción; Continuidad**

Cuando se presente la oportunidad de salvar de un daño mayor o de la muerte a un soldado lealista herido que sea personaje del Moderador del juego, debes hacer una tirada de Estabilidad de dificultad 6 para evitar hacerlo.

Cuando actúes y salves la vida del personaje, tira un dado.
Descartar si sale par.

Uso en: G, S

**SARDINAS EN LATA****Conmoción**

Pierdes 1 punto de Estabilidad y 1 de Moral cada 15 minutos (tiempo de juego).
Cuando el peligro haya pasado, descartar si eres objetivo de un gasto de Conseguir de al menos 1 punto.

Uso en: G, S

**PERDICIÓN TENTACULAR****Conmoción; Continuidad**

-1 a las tiradas de habilidades de presencia cuando el océano esté a la vista.

-2 si estás bajo el agua.

No cuenta como carta de Conmoción al principio del siguiente escenario. Solo lo hace desde cuando veas el océano o te sumerjas bajo el agua en el nuevo escenario.

NO HAY SANGRE MÁS FRÍA

Conmoción; Continuidad

-2 a las tiradas de Estabilidad.
Durante cualquier escenario posterior al que adquiriste esta carta, descartar gastando 6 puntos de Estabilidad.

ATROCIDAD

Conmoción; Continuidad

-2 a las tiradas de Estabilidad.
Al comienzo de cualquier escenario posterior, gasta 3 puntos de Estabilidad y tira un dado. Si el resultado es par, cambiar por «No hay sangre más fría».

ABRUMADO

Conmoción

Antes de realizar cualquier tirada de habilidad, tira un dado. Impar: pierdes 1 punto de esa habilidad. Descartar cuando utilices una habilidad de investigación para obtener una pista clave.

DESCONFIANZA GENERALIZADA

Conmoción

Pierdes 3 puntos de Estabilidad cada vez que otro investigador use un Impulso de una habilidad interpersonal.
Descartar dando un puñetazo a un personaje del Moderador del juego que parece estar tramando algo.

FUERA DE TI

Conmoción

-1 a las tiradas.
Descartar cuando falles una tirada por 1.

ESTREMECIDO

Conmoción

Tu próxima tirada sufre una penalización de -1.
Descartar después.

NEUROSIS POSTRAUMA

Conmoción

-1 a las tiradas de habilidades de presencia y concentración. Tras el siguiente fallo en una tirada de habilidad de presencia o concentración, puedes descartar si eres el objetivo con éxito de una tirada de Moral de dificultad 4.

Uso en: G, S



CANGREJO-REPTIL INFERNAL

Conmoción

Tú y todos los PJ que hayan visto a la criatura de cerca sufrís -1 a las tiradas de habilidades de concentración. Los penalizadores de varias cartas Cangrejo-reptil infernal no se acumulan. Tras cualquier tirada fallida de Estabilidad, tira un dado. Par: todas las cartas de Cangrejo-reptil infernal en juego se descartan.

DERIVA DE REALIDAD

Conmoción

Cuando obtengas un éxito con un margen de 2, se convierte en un fracaso con un margen de 2. Cuando falles con un margen de 2, cambiar por «Inquieto».

VER FANTASMAS

Conmoción

-1 a las tiradas de habilidades de presencia. Descartar gastando un Impulso.

LOS MUERTOS EN DUELO

Conmoción

-1 a las tiradas de Lucha y Estabilidad.

¿ALGUIEN HA VISTO ESO?

Conmoción

-1 a las tiradas de Sentir el peligro.
Descartar si eres objetivo con éxito de una tirada de Moral de dificultad 4.

Uso en: G, S

SI LO VISTE DEBE SER REAL

Conmoción

-2 a las tiradas de Sentir el peligro.
-1 a las tiradas de Estabilidad.
Descartar gastando 2 puntos de Sentir el peligro y 1 de Estabilidad.

PERCEPCIONES ERRÓNEAS

Conmoción

-2 a las tiradas de habilidades de presencia. Debes comportarte como si lo que estás que estás viendo es absoluta y literalmente real.
Descartar gastando 2 puntos de Sentir el peligro y 2 de Estabilidad, o tras la derrota concluyente de la fuerza que ha confundido tus sentidos.

PERCEPCIONES DISTORSIONADAS

Conmoción

-2 a las tiradas de habilidades de presencia. Debes comportarte como si lo que estás viendo es absoluta y literalmente real.
Descartar tras la derrota concluyente de la fuerza que ha confundido tus sentidos.

¡NO! ¡NO PUEDE SER!

Conmoción

+1 a las tiradas de Sentir el peligro.
Cuando falles una tirada en presencia de uno o más personajes del Moderador del juego inocentes, haz una tirada de Estabilidad de dificultad 4. Si fallas, atacas y hieres gravemente a uno de ellos a elección del Moderador del juego. Después descarta esta carta.

LE RECUERDO COMO SI FUERA REAL

Conmoción

Sigues comportándote como si el camarada muerto suplantado estuviera vivo en tu presencia y hablando contigo. Los otros PJ sufren -1 a la Estabilidad. Descartar cuando este comportamiento tenga repercusiones relevantes para ti.

SUBIDÓN DE CORTISOL

Conmoción

-1 a las tiradas de Estabilidad.
Descartar cuando termine la sesión.



¿POR QUÉ NO PUEDO DISPARARLE?

Conmoción

Reconoces a este falso camarada como un ser extraño, pero no puedes romper su control mental sobre ti, lo que impide que puedas actuar en su contra. Descartar cuando un camarada le ataque o cuando se vaya.

Uso en: G

PROBABLEMENTE DEBERÍA DISPARARLE

Conmoción

Siempre que te encuentres con un lealista por primera vez, haz una tirada de Estabilidad de dificultad 4.
Fallo: -1 en todas las tiradas de habilidades de presencia hasta el siguiente intervalo.
Descartar cuando obtengas un margen de 3 o más en esa tirada.

Uso en: G

HAMBRIENTO COMO UN L...

Conmoción

-1 a tu próxima tirada de una habilidad de concentración.
Descartar cuando mates y comas un animal en la partida, crudo.

LICANTROPÍA

Conmoción

-1 a las tiradas de habilidades de concentración.
Crees que te convertirás en hombre lobo en la próxima luna llena (dentro de tres días, a menos que el Moderador de juego haya establecido una fecha diferente) y te comportas en consecuencia.
La mañana después de la luna llena, tira un dado. Par: descartar. Impar: cambiar por «Hambriento como un l...».

AYUDANTE DE LA BESTIA

Conmoción; Continuidad

Ganas una nueva estadística de juego, Bestia, que empieza en 1. Suma 1 a Bestia cada vez que sepas que la bestia ha matado a alguien, y 2 cada vez que hagas que la bestia mate a alguien. Resta 1 a Bestia cuando lleve a cabo una acción significativa de servicio para los lealistas. Sufres una penalización en las tiradas de Estabilidad igual a tu valor de Bestia.

Descartar cuando la bestia sea destruida.

Uso en: G

CULTISTA DE GÉVAUDAN

Conmoción; Continuidad

Ganas una nueva estadística de juego, Bestia, que empieza en 1. Suma 1 a Bestia cada vez que sepas que la bestia ha matado a alguien, y 2 cada vez que hagas que la bestia mate a alguien. Resta 1 a Bestia cuando lleve a cabo una acción significativa de servicio para los Lealistas.

Mientras la bestia esté viva, sufres una penalización a las tiradas de Estabilidad igual a tu puntuación de Bestia.

Uso en: G

ESTREMECIMIENTOS

Conmoción

Tira un dado; pierdes ese número de puntos de Estabilidad, anotando esa cantidad. Si tu Estabilidad ya es 0, cambia la carta por «Una imagen grabada en tu mente». Descartar después de una noche de sueño. Cuando descartes, tira un dado. Par: recupera esos puntos de Estabilidad perdidos.

IMPACTADO

Conmoción

-1 a las tiradas de Estabilidad.

LAMENTÁNDOTE

Conmoción

Si el asesino sigue en libertad o sin identificar al final de una sesión, pierdes 2 puntos de Estabilidad. Cambiar por «Autorreproches» si tienes 0 puntos de Estabilidad en tu reserva al final del escenario.

AUTORREPROCHES

Conmoción; Continuidad

No puedes recuperar Estabilidad en medio del escenario. Si el asesino es humano, descarta esta carta llevándolo ante la justicia.

Si el asesino es inhumano, descártala matándolo.

TESTIGO DE UNA MATANZA

Conmoción

-1 a todas las tiradas. Descartar si recibes un Impulso. Explica por qué ese Impulso te ayudaría con esto.

LA VIDA ES COMO UNA PICADORA DE CARNE

Conmoción; Continuidad

Las tiradas tienen una penalización igual al número de cartas de Conmoción que tienes en la mano. Descartar después de participar en un evento que restablezca tu fe en la humanidad.

SONIDOS EXTRATERRESTRES

Conmoción

-1 a las tiradas de habilidades de concentración. Cuando identifiques correctamente el origen de los sonidos, tira un dado. Par: descartar.

PERCEPCIONES DERRETIDAS

Conmoción

Tira un dado cuando recibas esta carta. Impar: -1 a las tiradas de habilidades de concentración. Par: -1 a las tiradas de habilidades presencia. Descartar cuando recibas con éxito Primeros auxilios a dificultad 4.

Cartas de Herida



ATRAPADO EN LOS ESCOMBROS

Herida

Si te realizan inmediatamente una tirada de Atletismo a dificultad 5 para ayudarte, cambiar por «Fuera de ti». De lo contrario, tu Salud se reduce a 0 y sufres -1 a las tiradas de habilidades de físico. Descartar al final de la sesión.

TU AMULETO DE LA SUERTE PARÓ LA BALA

Herida

Al final del intervalo, descartar y hacer una tirada de Estabilidad de dificultad 4. Fallo: coge la carta de Conmoción «Subidón de cortisol». Éxito: recuperas la Estabilidad.

PERFORADO

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de físico. Si eres el objetivo de una tirada de Primeros auxilios de dificultad 5, tira un dado. Impar: cambia por «Remendado». Par: descartar.

CUBIERTO DE CENIZAS

Herida

Haz una tirada con éxito de Estabilidad de dificultad 4 o también obtienes la carta «Neurosis postrauma». Si tu reserva de Salud es mayor que 3, descártala al final del intervalo. Si no, descartar si te realizan con éxito Primeros auxilios a dificultad 3.

TRES CENTÍMETROS A LA IZQUIERDA Y SERÍAS PAPILLA

Herida

1 a las tiradas. También obtienes la carta «Neurosis postrauma». Tras uno o más intervalos, descártala si te realizan con éxito Primeros auxilios de dificultad 4.

SALTAR POR LOS AIRES

Herida

-1 en tu próxima tirada de habilidad de tipo físico. En cualquier momento después de recibir esa penalización, gasta 1 punto de Atletismo para descartar.

ESCOMBROS EN LLAMAS

Herida

-1 a las tiradas de Estabilidad, Lucha y Campo de Batalla. En cualquier momento después de fallar una tirada de cualquiera de esas habilidades, descartar si te realizan Primeros auxilios de dificultad 5.

CALAMBRES MUSCULARES

Herida

-1 a las tiradas. Después de cualquier fallo, puedes tirar un dado, y puedes descartar perdiendo tanta Salud como el resultado. Si el resultado excede tu Salud disponible, cámbiala por «Deshidratación rápida».

DESHIDRATACIÓN RÁPIDA

Herida

Tu salud baja a 0. Cambiar por «Aturdido» si te realizan Primeros auxilios a dificultad 4. Si sigues con la carta en la mano al final del escenario, mueres.

HAMBRE

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico y de concentración. Descartar al comer adecuadamente.

FALLO RESPIRATORIO

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Después de comer, haz una tirada de Salud de dificultad 6. Si tienes éxito, cambiar por «Hambre». Si fallas, cambiar por «Lesión permanente».

NO ESTÁS BIEN

Herida

Pierdes 1 punto de Salud. Al final de cada intervalo, tira un dado. Impar: pierdes 1 de Salud.

Descartar si se realizan con éxito una tirada de Primeros auxilios de dificultad 3.

DISENTERÍA

Herida

Pierdes 2 puntos de Salud y 1 punto de la reserva de cualquier otra habilidad de tipo físico.

Si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 4, tira un dado. Par: Descartar. Impar: cambiar por «No estás bien».

CONFUSIÓN

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de concentración.

Cambiar por «Gangrena» si no dejas de exponerte a esas condiciones en 10 minutos (tiempo del mundo de juego).

GANGRENA

Herida

Cuenta como 2 cartas de Herida.

Cambiar por «Lesión permanente» si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 5.

DOLOR DE GARGANTA

Herida

No letal. Pierdes 1 punto de Salud.

Al final de cada intervalo, tira un dado. Con un 1, cambiar por «Gripe». Con un 5 o más, descartar.

GRIPE

Herida

2 a la tiradas de habilidades de tipo físico, -1 al resto. Al final de cualquier intervalo, puedes gastar 1 punto de Salud y tirar un dado. Con un 5 o 6, cambiar por «Dolor de garganta». Si obtienes un resultado de 1 en alguna de estas tiradas, y aún tienes esta carta al final del escenario, mueres.

CARNE DESCARRADA

Herida

Para gastar puntos en cualquier tirada de Atletismo, Lucha o Campo de batalla, también debes gastar 1 punto de Salud. Descartar cuando te apliquen con éxito Primeros auxilios de dificultad 4.

¿TODAVÍA ESTOY DE UNA PIEZA?

Herida

No se pueden hacer tiradas de habilidades de tipo físico. -1 a las tiradas de habilidades de concentración. No puedes caminar. Cambiar por «Metralla ligera» si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 5.



ROCIADA DE PLOMO

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Si recibes Primeros auxilios a dificultad 7 con éxito, tira un dado. Par: Cambiar por «Remendado». Impar: cambiar por «Te dispararon a conciencia». Si todavía la tienes al final del escenario, sucumbes a tus heridas y mueres.

SIN ALIENTO

Herida

No letal. -1 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Descartar tras una hora de descanso (tiempo del mundo de juego).

EXHAUSTO

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Descartar cuando la escuadra realice un Atrincheraarse, o cambiar por «Sin aliento» si recibes un éxito en Conseguir a dificultad 4. El seguidor debe describir el objeto o recurso escamoteado que te devuelve el aliento.

Uso en: G

ACÚFENOS

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de concentración.

Al final de un intervalo, haz una tirada de Salud de dificultad 4 para descartar. Si fallas, puedes reintentarlo si quieres al final de cualquier intervalo.

POR LOS AIRES Y CHAMUSCADO

Herida

Tira un dado. Par: pierdes 2 puntos de Salud y 1 de Atletismo. Impar: pierdes 1 punto Salud y 2 de Atletismo. Descartar si te realizan con éxito Primeros auxilios a dificultad 4, o tras dos intervalos.

MAREADO

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico y concentración.

Al final del intervalo, realiza una tirada de Salud con éxito de dificultad 5 para descartar. Puedes intentarlo de nuevo en cada intervalo posterior, pero la dificultad disminuye en 1 tras cada intento fallido. C15

DAÑO PULMONAR

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico, -1 a las tiradas de habilidades de concentración.

Al final del escenario, haz una tirada de Salud. Éxito: descartar. Fracaso: se convierte en una carta de Continuidad.

MORDISCO DE TIBURÓN

Herida

Tira un dado: añade el resultado al margen de la tirada para evitar este peligro. Pero pierdes ese número de puntos de Salud.

Canjear por «Remendado» si recibes Primeros auxilios a dificultad 5 con éxito.

ÁNIMO SOMBRÍO

Herida

-1 a las tiradas.
Descartar cuando pases diez horas durmiendo (tiempo del mundo de juego). B17

MUERTO DE SUEÑO**Herida**

-2 a las tiradas.

Al final de cada intervalo, haz una tirada de Salud de dificultad 5. Fallo: pierdes el conocimiento, recuperándote a las tres horas o si se te despierta a la fuerza. Cambia por «Ánimo sombrío» tras seis horas de sueño (hora del mundo de juego).

MAGULLADO AL PONERTE A CUBIERTO**Herida**

Descartar gastando 1 punto de Salud, Lucha o Campo de batalla, o si recibes el gasto de 1 punto de Primeros auxilios.

POR LOS CUATRO COSTADOS**Herida**

-1 a la siguiente tirada de habilidades de tipo físico.

Tras ella, tira un dado.

Par: descartar.

Impar: cambiar por «Impedimento».

TROMBA SUBSÓNICA**Herida**

-1 a las tiradas de Estabilidad y Campo de batalla.

Descartar tras un fallo destacable en Estabilidad o Campo de batalla, o después de una hora (hora del mundo de juego).

DISRUPCIÓN SUBSÓNICA**Herida**

-2 a las tiradas de Estabilidad y Campo de batalla.

Después de una hora de tiempo del mundo de juego, descartar si se tiene éxito en una tirada de Salud de dificultad 4. Puedes repetir la tirada una vez por intervalo.





PULSO ACELERADO

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico.

Cuando se te realice una tirada con éxito de Primeros auxilios de dificultad 4, tira un dado. Par: cambiar por «Mareado». Impar: cambiar por «En recuperación».

FIEBRE TETÁNICA

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico.

Al final de cualquier intervalo, puedes gastar 2 puntos de Salud y tirar un dado. Par: descartar. Impar: cambiar por «Trismo».

TRISMO

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico.

Al final de cualquier intervalo, puedes gastar 3 puntos de Salud y tirar un dado. Si el resultado es superior a 1, descartar. Si el resultado es 1, mueres.

SED AGÓNICA

Herida

-1 a las tiradas de habilidad de tipo físico.

Descartar bebiendo lentamente una ración completa de cualquier bebida no deshidratante. D22

FALLO RENAL

Herida

Cuenta como 2 cartas de Herida.

Tras tener la ocasión de beber lentamente cualquier bebida no deshidratante, tira un dado. Impar: cambiar por «Lesión permanente». Par: canjear por «En recuperación».

TEJIDO NECROSADO

Herida

Pierdes 1 punto de Salud cada vez que camines más de 800 metros.

Descartar tras un éxito de Primeros auxilios de dificultad 3 y el gasto de 1 punto de Salud. Puedes hacer la tirada tú mismo o recibirla.

GANGRENA

Herida

Cuenta como 2 cartas de Herida. Cambiar por «Lesión permanente» si recibes con éxito Primeros auxilios de dificultad 5.

RASPADURAS

Herida

Tu próxima tirada de habilidad física sufre una penalización de 1. Descartar después de esa tirada.

LIGAMENTO DAÑADO

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Cambiar por «Impedimento» cuando falles una tirada de esas habilidades.

ABRASIÓN DESALENTADORA

Herida

-1 a las tiradas de Lucha, Campo de batalla y Estabilidad mientras estés detrás de las líneas enemigas. Si estás tras líneas aliadas, gasta 1 punto de Estabilidad para descartar.

Uso en: G

IMPACTO DESALENTADOR

Herida

-2 a las tiradas de Lucha, Campo de batalla y Estabilidad mientras estés detrás de las líneas enemigas. Si estás tras líneas aliadas, cambiar por «Remendado» si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 5. Si sigues teniendo esta carta al final del escenario, sufres un paro cardíaco y mueres.

Uso en: G

ABRASIÓN QUISLING

Herida

-1 a las tiradas de Lucha Campo de batalla y Estabilidad.
Descartar tras usar la fuerza contra un superior. Si el superior espera el ataque, tira un dado después de realizarlo.
Impar: no descartar.

IMPACTO QUISLING

Herida

-2 a las tiradas de Lucha, Campo de batalla y Estabilidad
Cambiar por «Remendado» tras recibir con éxito Primeros auxilios a dificultad 5, después de usar la fuerza contra un superior que no consintió el ataque. Si sigue en tu mano al final del escenario, tienes un aneurisma cerebral y mueres.

ABRASIÓN SUPURANTE

Herida

No puedes descartar cartas de Herida.
Al final de cada intervalo, cualquier PJ que pueda verte pierde 1 punto de Estabilidad.
Descartar si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 3.

IMPACTO SUPURANTE

Herida

No puedes descartar cartas de Herida.
Al final de cada intervalo, cualquier PJ que pueda verte pierde 1 punto de Estabilidad.
Descartar si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 4. Al comienzo del siguiente intervalo, obtienes también «Abrasión supurante».
Si sigues teniendo esta carta al final del escenario, mueres.

ABRASIÓN CIELO BLANCO

Herida

-2 a Lucha contra carcosianos.
-1 a Lucha contra engendros de guerra.
Descartar si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 7. La dificultad baja a 3 tras luchar contra un carcosiano o un engendro de guerra.

Uso en: G, S

IMPACTO CIELO BLANCO

Herida

-2 a Lucha contra carcosianos y engendros de guerra.
Si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 6, descartar (si luchaste contra un carcosiano o engendro de guerra después de sufrir esta Herida) o cambiar por «Abrasión cielo blanco» (si no lo hiciste).

Uso en: G, S

IMPACTO TERRIBLE

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico.

Gasta 2 puntos de Salud para cambiar por «Neurosis postrauma» y «Remendado».

Gasta 4 puntos de Salud para cambiar por solo una de las dos a tu elección.



LATIGAZO DE TENTÁCULO

Herida

Pierdes Salud igual a tu margen +1 en la tirada del Campo de batalla.

Descartar después de pasar dos intervalos en tierra.

MORDISCO DE CALAMAR

Herida

Tira un dado: suma el resultado al margen de la tirada para evitar este mordisco. Pierdes ese número de puntos de Campo de batalla. Cambiar por «Tos, atragantamiento, bocanadas» si en el intervalo actual te realizan con éxito Primeros auxilios a dificultad 4. Si los recibes más tarde, cambiar por «En recuperación».

Uso en: G, S

ASTILLAS

Herida

No letal. -1 a las tiradas de habilidades de tipo físico.

Tras fallar una de estas tiradas, gasta 1 punto de Salud para descartar.

GOLPEADO POR TROZOS DE MADERA

Herida

2 a las tiradas de habilidades de tipo físico.

Si te realizan con éxito Primeros auxilios a dificultad 5, tira un dado. Par: cambia por «Astillas». Impar: cambiar por «Remendado».

VISION BORROSA

Herida

No puedes descartar cartas de Herida.

Al final de cada intervalo, cualquier PJ que pueda verte pierde 1 punto de Estabilidad. Descartar si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 3.

DAÑO CIRCULATORIO

Herida; Continuidad

No puedes descartar cartas de Herida.

Al final de cada intervalo, cualquier PJ que pueda verte pierde 1 punto de Estabilidad. Descartar si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 3.

LA METRALLA ES AFILADA, EL AGUA ES DURA

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de concentración.

Descartar si te realizan con éxito Conseguir a dificultad 4. El seguidor debe describir el artículo u objeto que te restaura.

Uso en: G

LANZADO AL AGUA

Herida

Al final de la escena, si tienes menos de 3 puntos de Campo de batalla, cambiar por «Tos, atragantamiento, bocanadas». En caso contrario, descartar.

CONVULSIONES

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico, -1 al resto de tiradas.

No puedes usar Impulsos.

Descartar gastando 3 de Salud o si te realizan con éxito Primeros auxilios a dificultad 5.

HEMORRAGIA INTERNA

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico.

Tras una hora de tiempo del mundo de juego, debes recibir con éxito Primeros auxilios a dificultad 6. Si es así, cambiar por «Convulsiones». Si no, mueres.



IMPACTO DE FUSIL

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico.

Cambiar por la carta «Remendado» si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 5.

Si aún la tienes al final del escenario, sucumbes a tus heridas y mueres.

QUEMADO

Herida

-2 a las tiradas (excepto Preparación). Cambiar por «Malherido» si fallas una tirada y luego recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 5.

ABRASADO

Herida

-2 a las tiradas. Si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 6, cambiar por «Quemado».

GOLPEADO CONTRA EL CASCO

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Descartar tras dos fallos destacables en tiradas de habilidades de tipo físico.

HACIA LAS PROFUNDIDADES

Herida

Campo de batalla baja a 0. Una vez en tierra, si eres el objetivo de una tirada de Conseguir a dificultad 4, tira un dado. 1-2: cambiar por «Golpeado contra el casco». 3-4: cambiar por «Tos, atragantamiento, bocanadas». 5-6: recuperar Campo de batalla y descartar.

Uso en: G

DECAIMIENTO DEL ESPÍRITU

Herida

Pierdes 1 punto de Estabilidad.
Al final de cada intervalo, tira
un dado.

Impar: pierdes 1 punto de
Estabilidad.

Descartar si obtienes éxito
en algo que te ayude contra
una entidad sobrenatural.

SANGRE NEGRA

Herida

Tira un dado. Pierdes tantos
puntos de Salud como el
resultado. Si ya estás o llegas
estar a 0 de Salud, esta se
convierte en una carta de
Continuidad.

Si tienes éxito con algo que
te ayude contra una entidad
sobrenatural, tira un dado.

Par: descartar al final
de la sesión.

SUSCEPTIBLE

Herida

-1 a las tiradas en presencia
de un engendro de guerra
o un carcosiano.

Descartar si eres el objetivo de
un Impulso de Ocultismo o te
realizan con éxito una tirada de
Moral a dificultad 6.

Uso en: G, S

LÁGRIMAS NEGRAS

Herida

Todos los PJ sufren -1 a las
tiradas.

Los efectos de varias cartas
«Lágrimas negras» no se
acumulan.

Descartar cuando contribuyas
a derrotar a un engendro de
guerra o a un carcosiano.

ES PEOR DE LO QUE PARECE

Herida

Tras la siguiente tirada de
habilidad de tipo físico que
falles por 1, descarta esta
carta, y tienes éxito en la
tirada con un margen de 0.

TE HAN PERFORADO A FONDO

Herida

-2 a las tiradas.

Si recibes con éxito Primeros
auxilios a dificultad 5, tira un
dado. Par: cambiar por «Es peor
de lo que parece».

Impar: cambiar por
«Te dispararon a conciencia».

GRANADA FÉTIDA**Herida**

-3 a las tiradas.
 Descartar al salir del área de efecto. Vuelves a coger esta carta de Herida si vuelves a entrar en ella.

IMPREGNADO EN FETIDEZ**Herida**

-3 a las tiradas dentro del área de efecto.
 -1 a las tiradas en cualquier otro caso.
 Descartar tras un baño de tres horas en solución antiolor (tiempo del mundo de juego).

METRALLA LIGERA**Herida**

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico.
 Descartar en el siguiente intervalo.

GRANADA**Herida**

El margen de tus fallos en tiradas de habilidades de tipo físico aumenta en 1. Cuando falles una tirada de habilidad de tipo físico, todas las tiradas de habilidades de concentración sufren una penalización de -1 hasta el final del intervalo. Descartar si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 6.

GOLPEADO POR ESCOMBROS**Herida**

-1 a las tiradas.
 Descartar tras tener éxito en una tirada.

CARNE DE CAÑÓN**Herida**

Cuenta como 2 cartas de Herida.
 -4 a todas las tiradas.
 Tras 24 horas de tiempo del mundo de juego, cambiar por «Remendado».

IMPEDIMENTO

Herida

-1 a las tiradas de habilidad de tipo físico.
Tras 24 horas de tiempo del mundo de juego, descartar si recibes el gasto de 1 punto de Primeros auxilios. Tras 48 horas de tiempo del mundo de juego, descartar.

REMENDADO

Herida

-1 a las tiradas. Cambiar por «En recuperación» con un éxito destacado en una habilidad de tipo físico.

LESIÓN PERMANENTE

Herida; Continuidad

ATURDIDO

Herida

-1 a todas las tiradas.
Descartar al final de la sesión.

EN RECUPERACIÓN

Herida

Cambiar por «Remendado» cuando recibas otra carta de Herida.
Descartar al final de la sesión.

TE DISPARARON A CONCIENCIA

Herida

-1 a todas las tiradas. Las tiradas de Primeros auxilios en las que tú eres el objetivo tienen una penalización de -1. Cambiar por «Remendado» si te realizan con éxito una tirada de Primeros auxilios a dificultad 4.

TODAVÍA CHAMUSCADO

Herida

Las tiradas de Primeros auxilios en las que seas el objetivo sufren una penalización de -2. Cambiar por «En recuperación» tras 24 horas de tiempo del mundo de juego.

TOS, ATRAGANTAMIENTO, BOCANADAS

Herida

-1 a las tiradas que no sean de habilidades de concentración.
Descartar en el próximo intervalo.

REBANADO Y CORTADO EN TACOS

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico.
Después de fallar de manera destacable una tirada de habilidad de tipo físico, tira un dado. Si el enemigo que te causó esta Herida (o «Desollado vivo») está muerto, descartar si el resultado es par. Si no es así, descartar con un 6.

DESOLLADO VIVO

Herida

No puedes realizar tiradas de habilidad de tipo físico.
-2 a las tiradas de habilidades de concentración y presencia.
Tras un día de tiempo del mundo de juego, y si te realizan con éxito Primeros auxilios a dificultad 6, cambiar por «Rebanado y cortado en tacos». Si sigues teniendo la carta al final del escenario, mueres.

HERIDA DE CUCHILLO

Herida

Tira un dado.
Impar: -2 a tu siguiente tirada.
Par: -1 a tu siguiente tirada.
Descartar tras realizar la siguiente tirada.

HERIDA DE BAYONETA

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. -2 a las tiradas de Primeros auxilios que te realicen.
Cambiar por «Remendado» si recibes con éxito Primeros auxilios de dificultad 4.
Si al final del escenario sigues con la carta en tu mano, sucumbes a tus heridas y mueres.

APENAS UN RASGUÑO

Herida

-2 a tu próxima tirada.
Si tienes éxito en la tirada, puedes descartar una carta de Conmoción que no sea de continuidad.
Después de tu siguiente tirada, descartar si te realizan Primeros auxilios a dificultad 4.

HERIDA DE BALA

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Cuenta como 2 cartas de Herida. Cambiar por «Remendado» si recibes Primeros auxilios a dificultad 6.
Si tienes esta carta al final del escenario, sucumbes a tus heridas y mueres.

TAJO

Herida

Antes de realizar tu siguiente tirada, tira un dado y descarta esta carta. Impar: -2 a la tirada.

ATURDIDO

Herida

-1 a todas las tiradas.
Descartar al final de la sesión.

APUÑALADO

Herida

Descartar gastando 2 puntos de Salud, o si recibes el gasto de 1 punto de Primeros auxilios de otro jugador.

EMPALADO Y PARCIALMENTE DESANGRADO

Herida

-3 a la siguiente tirada de habilidad de tipo físico. Tras esta, -2 a la siguiente tirada de habilidad de cualquier tipo. Luego puedes gastar 2 puntos de Salud para cambiarla por «En recuperación» o 4 de Salud para cambiarla por «Aturdido».

GOLPE DE PICO

Herida

-Tira un dado.
 Par: descartar inmediatamente.
 Impar: pierdes tanta Salud como el resultado de la tirada.
 Descartar después de que pase una hora (tiempo del mundo de juego).

PERFORADO POR UN PICO

Herida

Tira un dado: pierdes ese número de puntos de Salud, Atletismo y Lucha, distribuyendo la pérdida como quieras. Descartar tras una hora (tiempo del mundo de juego).

PISOTEADO DE REFILÓN

Herida

Pierdes 2 puntos de Atletismo.
 Descartar tras 10 minutos (tiempo del mundo de juego).

PISOTÓN CON VIGA DE ACERO

Herida

-2 a las tiradas. Cuenta como 2 cartas de Herida.
 Si recibes con éxito Primeros auxilios a dificultad 6, tira un dado. Par: cambiar por «Remendado». Impar: cambiar por «Recuperación precaria».

CUANDO RECUPERAS DE CONSCIENCIA...

Herida

Te han noqueado despertarás en las garras del enemigo.
 Descartar cuando obtengas una pista clave mientras estás detenido, o cuando escapes.



VIENDO DOBLE

Herida

Eres noqueado y despiertas en las garras del enemigo. -1 a las tiradas de habilidades de tipo presencia. Descartar cuando realices tu primera tirada de este tipo de habilidades tras tu huida o rescate.

FRACTURA CRANEAL

Herida

Quedas noqueado y despiertas en las garras del enemigo. -2 a las tiradas. Después de escapar o ser rescatado, cambiar por «Remendado» si recibes el gasto de 2 puntos de Primeros auxilios o «Aturdido» si el gasto es de 4 puntos.

PINCHADO

Herida

Descartar después de tu próxima tirada. Si esa tirada es de una habilidad de concentración tiene un penalizador de -2. Si no, la tirada tiene una penalización de -1.

ENLACE PARASITARIO

Herida

-1 a cualquier tirada en la que gastes puntos. Descartar matando al médico rojo que te curó.

QUEMADURAS SUPERFICIALES

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Descartar gastando 2 puntos de Primeros auxilios en ti mismo, o si alguien gasta 1 punto de Primeros auxilios en ti.

QUEMADURAS PROFUNDAS

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Después de cualquier tirada de este tipo en la que tengas éxito, gasta 1 punto de Salud para cambiar por «Quemaduras superficiales».

HERIDAS MICROSCÓPICAS

Herida

-1 a las tiradas de Primeros auxilios que otros personajes realicen sobre ti.
Descartar cuando seas el posible receptor de una tirada de Primeros auxilios fallida. D59

DAÑO CELULAR

Herida

-1 a las tiradas que te hagan otros personajes de Primeros auxilios.
Cuanto te hagan la primera tirada con éxito de Primeros auxilios, tira un dado. Par: cambiar por «Heridas microscópicas».

COZ

Herida

En cualquier momento después del intervalo actual, puedes gastar 1 punto de Salud o que realicen un gasto de 2 puntos de Primeros auxilios en ti para descartar.

MORDISCO DE CABALLO DE BATALLA

Herida

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico.
Al final del intervalo, tira un dado. Resultado par: descartar. Resultado impar: cambiar por «Remendado».

POR LOS AIRES DE ESPALDAS

Herida

Pierdes 1 punto de Estabilidad y 1 de Salud.
Después de tener éxito en cualquier tirada con un margen de 0 o 1, puedes gastar 1 punto de Estabilidad para descartar esta carta.
Si tienes éxito en cualquier tirada con un margen de 2 o más, descartar.



ES SOLO UN CORTE

Herida

Tu siguiente tirada tiene una penalización:
-2 para habilidades de tipo físico,
-1 para cualquier otra tirada. Luego descartar.

GARGANTA DESGARRADA

Herida

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Cambiar por «Remendado» e «Impactado» (Conmoción) al recibir con éxito Primeros auxilios a dificultad 6.

MAREADO

Herida

No letal. No puedes usar Impulsos.
Descartar cuando se abandone la embarcación.

DOLOR EN LAS TRIPAS

Herida

No letal. Debes permanecer cerca de un retrete. No puedes hacer tiradas.
Tras seis horas de tiempo del mundo de juego, puedes hacer una tirada de Salud de dificultad 4 al principio de cualquier intervalo, descartando esta carta en caso de éxito, y perdiendo 3 puntos de Salud si fallas.