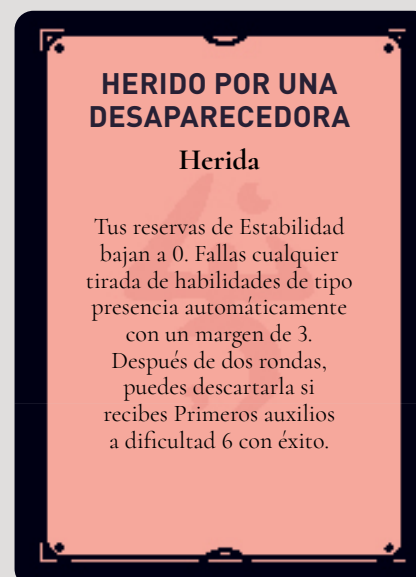
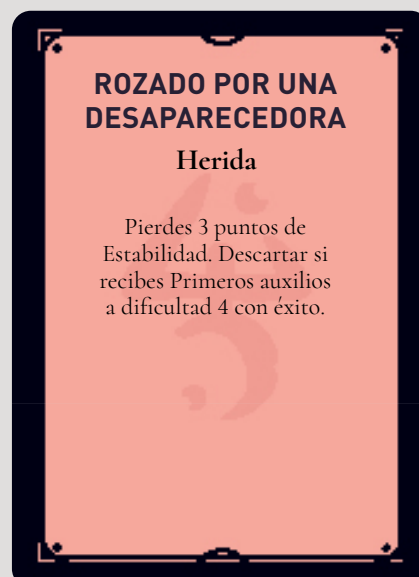
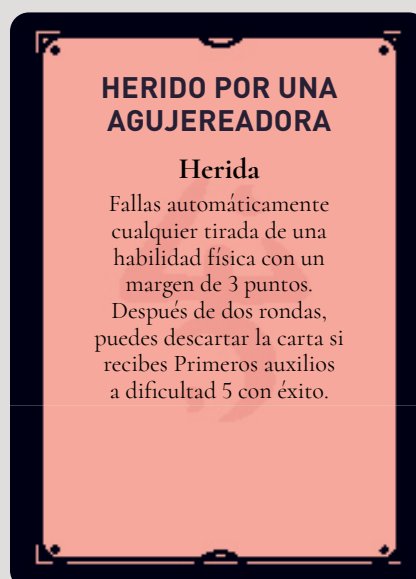
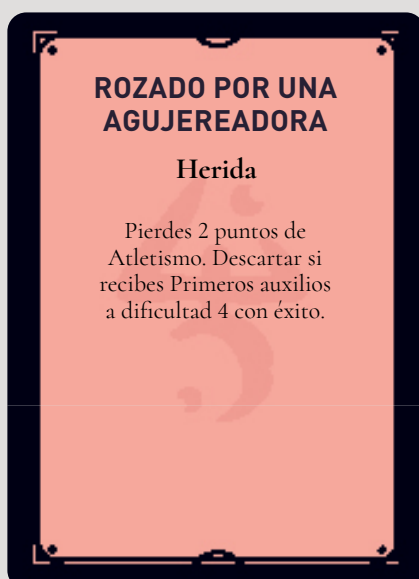


# CARTAS

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 Herida

---



**TOQUE DE VARA  
DE DOLOR****Herida**

-2 en tiradas durante 30 minutos de tiempo de juego, luego descartar.

**GOLPE DE VARA  
DE DOLOR****Herida**

-6 en tiradas durante 15 minutos de tiempo de juego, -2 en tiradas durante los 15 minutos siguientes, luego descartar.

**DESCARGA DE CAMBUK****Herida/Connoción**

-4 en las tiradas de Estabilidad al ver el Signo Amarillo.  
Descarta después de dos intervalos.

**CORTE POR CAMBUK****Herida/Connoción**

-4 en las tiradas de Estabilidad al ver el Signo Amarillo.  
Después de dos intervalos, puedes descartar si recibes Primeros Auxilios a dificultad 4 con éxito.

**NOQUEADO****Herida**

Caes inconsciente y no puedes realizar más acciones durante 30 minutos de tiempo del mundo de juego. Luego despiertas y la descartas.  
Si despiertas como prisionero y no tienes la oportunidad de obtener información clave como resultado, puedes descartar una carta de Connoción siempre que no sea de Continuidad.

**HEMORRAGIA NEURAL****Herida**

Caes inconsciente y no puedes emprender más acciones. Después de 30 minutos de tiempo del mundo de juego, despiertas y cambias esta carta por la carta de Herida «En recuperación» o la carta de Connoción «Estremecido», a tu elección.  
Si despiertas como prisionero y no tienes la oportunidad de obtener información clave, puedes descartar una carta de Connoción siempre que no sea de Continuidad.

### OLVÍDAME

#### Herida

-1 en las tiradas de habilidad de tipo presencia.  
X = tu margen de fallo más una tirada de dado.  
Todo lo que te ha pasado en las últimas x horas (tiempo del mundo de juego) parece una poco fiable y confuso, eventos reales entrelazados con imposibilidades oníricas.  
Después de un intervalo, descartar y lanzar un dado.  
Impar: la confusión de memoria persiste permanentemente.

### AMNESIA FORZADA

#### Herida

Todo lo que te ha sucedido en el escenario hasta ahora parece poco fiable y confuso, eventos reales entrelazados con imposibilidades oníricas.  
Descartar al encontrar una prueba externa definitiva del suceso que se supone debías olvidar.

### PULSERA DE AVERSIÓN I

#### Herida

Cuando veas un Signo Amarillo a 12 metros o menos de distancia, tienes -1 en las tiradas y esto se convierte en una carta de Conmoción. Los efectos duran una hora (tiempo del mundo de juego).  
Descartar si obtienes un éxito en una tirada de Mecánica a dificultad 4.

### PULSERA DE AVERSIÓN II

#### Herida

Cuando veas un Signo Amarillo a 24 metros o menos de distancia, tienes -1 en las tiradas y esto se convierte en una carta de Conmoción. Los efectos duran tres horas (tiempo del mundo de juego).  
Descarta si obtienes un éxito en una tirada de Mecánica con dificultad 4.

### EXPOSICIÓN AL GAS DE DESPEDIDA

#### Herida

-1 en las tiradas de habilidades de tipo físico.  
Con un éxito de Salud a dificultad 4, o recibiendo Primeros auxilios con éxito a dificultad 4, lanzas un dado. Si sale 1, cambia por «Recuperación precaria». De lo contrario, cambia por «Para el arrastre».

### CONTACTO CON EL GAS DE DESPEDIDA

#### Herida

-2 en las tiradas de habilidades de tipo físico.  
Si cuando recibes esta carta no tienes otras de Herida, cuenta como 2 cartas de Herida.  
Con un éxito de Salud a dificultad 6, o recibiendo Primeros auxilios a dificultad 6 con éxito, lanza un dado. Par: cambia por «Exposición al gas de despedida». Impar: cambia por «En recuperación».  
Si aún conservas la carta al final del escenario, te disuelves en una sustancia viscosa y mueres.

**ROCE DE LA ESFERA LECTORA****Herida**

Un enemigo conoce todo lo que percibiste y pensaste durante las últimas x horas. X = tu margen en la tirada para evitar esta Herida.

Descartar si recibes Primeros auxilios con éxito a dificultad 4. Si fallas la tirada de Primeros auxilios, cambia por «Para el arrastre».

**GOLPE DE LA ESFERA LECTORA****Herida**

Un enemigo conoce todo lo que percibiste y pensaste durante las últimas x horas.

X = tu margen en la tirada para evitar esta Herida, multiplicado por 2.

Descartar si recibes Primeros auxilios con éxito a dificultad 6. Si fallas la tirada de Primeros auxilios, cámbiala por «Disparado».

**PUÑETAZO MEJORADO****Herida**

Lanza un dado. Par: pierdes 2 puntos de Salud. Impar: -1 en las tiradas de habilidades de tipo físico.

Descartar al final del intervalo.

**ULTRAPALIZA****Herida**

-2 en las tiradas.

Cambiar por «Remendado» tras recibir un gasto de 3 puntos en Primeros auxilios y un gasto de 2 puntos en Moral (pueden provenir de diferentes personajes).

Si aún tienes la carta al final del escenario, obtienes «Lesión permanente».

**APALIZADO****Herida**

Pierdes 1 punto de Estabilidad.

Descartar después de cualquier éxito en una habilidad de tipo físico o gastando 1 punto de Atletismo.

**APUÑALADO****Herida**

-1 en todas las tiradas de habilidades de tipo físico y concentración.

Descartar después de un éxito en las habilidades de tipo física o concentración.

### EXPOSICIÓN A ESPORAS

#### Herida

Al final del próximo intervalo, realiza una tirada de Salud a dificultad 4. En caso de fallo, cambiar por «Precanceroso». En caso de éxito, descartar.

### PRECANCEROSO

#### Herida/Continuidad

Al final de cada escenario después de este, lanza un dado. Par: pierdes 1 punto de tu reserva de Salud; no podrás aumentar tu reserva mediante experiencia mientras tengas esta carta. Impar: después de un discurso final a tus compañeros, tu personaje muere. Descartar al encontrar una poción de curación carcósiana. (Tu Moderador proporcionará una trama o subtrama que lo haga posible).

### GOLPE CONTUNDENTE

#### Herida

No puedes hacer tiradas ni realizar Impulsos. Cada hora (tiempo de juego) puedes hacer una tirada de Salud a dificultad 4. Éxito: descartar.

### GOLPE CORTANTE

#### Herida

No puedes hacer pruebas ni Impulsos, ni hacer nada más que yacer en el suelo desangrándote. Cada hora (tiempo de juego) puedes hacer una tirada de Salud a dificultad 5 o recibir Primeros auxilios con éxito a dificultad 5. Éxito: cambia por «Golpe contundente».

### ELECTROCUTADO

#### Herida

-3 en tiradas de Atletismo y Lucha contra seres como el que te dañó. Después de una hora de tiempo del mundo de juego, descartar gastando 1 punto de Salud.

### ALTO VOLTAJE

#### Herida

-2 en tu próxima tirada de una habilidad de tipo físico, -1 en la siguiente. Luego cambia por «En recuperación».

**RETORCER  
EL CUELLO****Herida**

Pierdes 1 punto de Salud cada vez que realices una tirada de una habilidad de tipo físico. Si tu Salud es 0, pierdes 1 punto de Estabilidad. Descarta con un éxito en una habilidad física con un margen mayor que 1.

**MORDISCO  
DE COPIA****Herida**

Si no recibes Primeros auxilios con éxito a dificultad 3 dentro de los 15 minutos de tiempo del mundo de juego, mueres. Cada PJ puede intentar una tirada de Primeros auxilios una vez durante ese tiempo.

**ARAÑADO****Herida**

-1 en todas las tiradas. Al final del intervalo, gasta 2 puntos de Salud para descartar esta carta. Si no tienes la Salud necesaria para gastar, intercámbiala por «Bomba de relojería».

**BOMBA  
DE RELOJERÍA****Herida**

Después de 24 horas en el tiempo del mundo de juego, sientes una compulsión por encontrar un tumulto de gente y adentrarte en él, momento en el que explotarás y morirás, matando a todos dentro de un radio de 50 metros.

Descartar tras recibir una transfusión de sangre especial de una Unidad Médica Especializada en Desactivación de Bombas. Tu Moderador lo hará posible en la historia, aunque puede que conlleve algún coste o riesgo para el grupo.

**ARAÑAZO FINAL****Herida**

En el siguiente intervalo, pagas 1 punto de Salud y descartas esta carta. Si no tienes Salud para gastar, descártala después de dos rondas.

**SACUDIDO****Herida**

En el siguiente intervalo, pagas 1 punto de Salud y 1 de Atletismo y descartas. Si no tienes los puntos necesarios, descártala si recibes Primeros auxilios con éxito a dificultad 3.

### CUCHILLADA

#### Herida

Después de un éxito en una tirada de una habilidad de tipo físico, paga 1 punto de Salud para descartar.

### APUÑALAMIENTO PROFUNDO

#### Herida

Cuenta como 2 cartas de Herida. No puedes hacer tiradas ni gastar Impulsos. Después de una hora de tiempo del mundo de juego, cámbiala por «En recuperación» si recibes Primeros auxilios a dificultad 5 con éxito.

### CHOQUE CRANEAL

#### Herida

Descartar al recibir un gasto de 1 punto de Primeros auxilios.

### HERIDA DE BALA

#### Herida

-2 en las tiradas de habilidades de tipo físico. Intercambiar por la carta «En recuperación» al recibir Primeros auxilios a dificultad 6 con éxito. Si aún conservas la carta al final del escenario, sucumbes a tus heridas y mueres.

### ESTRANGULAMIENTO

#### Herida

-1 en las tiradas de habilidades de tipo físico y de Estabilidad. Descartar al recibir Primeros auxilios con éxito. La dificultad comienza en 6 y baja 1 al punto inicio de cada nuevo intervalo.

### PUÑETAZO AL ESTERNÓN

#### Herida

-2 en las tiradas de habilidades de tipo físico y las de Estabilidad, -1 en todas las demás tiradas. Tras recibir Primeros auxilios a dificultad 6 con éxito, cambiar por «En recuperación».

### MORDISCO DE PERRO DE ASALTO

#### Herida

-2 a las tiradas de Estabilidad.  
Descartar tras recibir  
Moral en una tirada  
exitosa de dificultad 4.

### ATAQUE DE PERRO DE ASALTO

#### Herida

-2 a las tiradas de Estabilidad.  
Después de un fallo en una  
tirada de Estabilidad, descartar  
si se recibe una tirada de  
Moral a dificultad 5.

### GOLPE SOBREHUMANO

#### Herida

Lanza un dado. Par: los puntos  
de Salud se reducen a 0. Impar:  
los puntos de Atletismo caen  
a 0.

Descartar tras recibir Primeros  
auxilios a dificultad 4 con éxito.  
Si el margen es mayor que 2,  
recarga las reservas afectadas.

### APLASTAMIENTO SOBREHUMANO

#### Herida

Salud, Atletismo y Lucha se  
reducen a 0.

Tras recibir Primeros  
auxilios a dificultad 4 con  
éxito, cambia esta carta  
por «En recuperación».

### GOLPE NEUROPÁTICO

#### Herida/Connoción

Cambiar por «En  
recuperación» tras recibir  
Primeros auxilios a  
dificultad 5 con éxito.

### DESEQUILIBRIO NEUROPÁTICO

#### Herida

Si esta carta y la siguiente carta  
de Connoción que recibas  
siguen en tu poder al final de la  
sesión, la carta de Connoción  
se convierte en una carta de  
Continuidad.

Cuando descartes una  
carta de Connoción, haz  
una tirada de Estabilidad a  
dificultad 4. En caso de éxito,  
descarta también esta carta.



### **GOLPE SORPRESA EN LOS RIÑONES**

#### **Herida**

-2 a todas las tiradas. Al recibir Primeros auxilios a dificultad 5 con éxito, lanza un dado. Par: descartar esta carta. Impar: intercambiar por «En recuperación».

### **GOLPE SORPRESA EN LA GARGANTA**

#### **Herida**

No puedes realizar tiradas ni usar Impulsos, ni hacer nada más que yacer en el suelo desangrándote. Cualquier PJ que te vea recibir esta Herida debe tener éxito en una tirada de Estabilidad a dificultad 5, o recibir la carta de Connoción «Estremecido». Tras recibir Primeros auxilios a dificultad 5 con éxito, intercambiar por «Laceración».

### **LACERACIÓN**

#### **Herida**

Cuando se te solicite realizar una tirada de una habilidad de tipo físico, puedes optar por recibir una penalización de -2 en la tirada y luego descartar.

### **HERIDA ABIERTA**

#### **Herida**

-1 a las tiradas que no sean de concentración. Cambiar por «Laceración» tras cualquier éxito que no sea de una habilidad de concentración.

### **HERIDA DE DINOSAURIO**

#### **Herida**

-2 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Después de una hora o más de tiempo en el mundo de juego, si recibes Primeros auxilios a dificultad 5 con éxito, tiras un dado. Par: descartar. Impar: intercambiar por «En recuperación».

### **MORDISCO DE DINOSAURIO**

#### **Herida**

Cuenta como 2 cartas de Herida. No puedes hacer tiradas. Después de un día o más en el mundo de juego, si recibes Primeros auxilios a dificultad 6 con éxito, tiras un dado. Par: intercambiar por «En recuperación». Impar: intercambiar por «Herida de dinosaurio».

**PICO  
PERFORADOR****Herida**

Si tienes 3 puntos de Lucha disponibles, los pierdes todos. De lo contrario, -1 a todas las tiradas.

Recibe Primeros auxilios con éxito a dificultad 4 para descartar después de cualquier fallo.

**PICO  
DESGARRADOR****Herida**

No puedes hacer tiradas ni gastar Impulsos.

Recibe Primeros auxilios con éxito a dificultad 5 para cambiar por «Pico perforador».

**GOLPE EN  
LA CABEZA****Herida**

-2 a las tiradas de Sentir el peligro.

**DENTRO DEL RADIO  
DE LA EXPLOSIÓN****Herida**

-2 a las tiradas físicas. Cuenta como 2 cartas de Herida. Intercambiar por «En recuperación» si recibes Primeros auxilios a dificultad 6 con éxito. Si aún conservas la carta al final del escenario, cámbiala por «Lesión permanente».

**LANZADO LEJOS DE  
LA EXPLOSIÓN****Herida**

-1 a las tiradas de habilidades de tipo físico. Cuando recibas esta carta, y en cada intervalo posterior, tira un dado. Par: descartar.



### PARA EL ARRASTRE

#### Herida

Elige un tipo de habilidad general: concentración, físico o presencia. -1 a las tiradas de ese tipo. Tras cualquier fallo, descartar si no tienes ninguna otra carta de Conmoción o Herida sin Continuidad.

### EN RECUPERACIÓN

#### Herida

-1 a todas las tiradas. Cambia por «Aún duele» (París) si tienes un éxito en una habilidad de tipo físico.

### RECUPERACIÓN PRECARIA

#### Herida

-1 a las tiradas de tipo físico. Tras un fallo en una tirada de este tipo, tira un dado. Impar: cambia la carta por la carta por la que la intercambiaste antes. Descartar con un éxito en una habilidad física con un margen de 3 o más.

### DISPARADO

#### Herida

-2 a las tiradas de tipo físico. Cuenta como 2 cartas de Herida. Cambiar por «En recuperación» si recibes Primeros auxilios a dificultad 6 con éxito. Si aún conservas la carta al final del escenario, sucumbas a tus heridas y mueres.

### REMENDADO

#### Herida

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

### LESIÓN PERMANENTE

#### Herida/Continuidad