

ANEXO:



INVENTARIO

(RECUERDA QUE SOLO PUEDES EQUIPARTE
CON UN MISMO OBJETO POR PERSONAJE)

OBJETOS DE ATAQUE



APUNTA LA LETRA DE LA COLUMNA Y EL
NÚMERO DE LA FILA EN TU FICHA DE PERSONAJE

Daga sencilla

1

+1
XX

+2
XX

Suma +1 de ataque. **Matón** suma +2 (Objeto permanente. no tiene efecto sobre fantasmas y espectros)

Florete

1

+1
XX

+2
XX

Suma +1 de ataque. **Lord** suma +2 (Objeto permanente. no tiene efecto sobre fantasmas y espectros)

Porra

1

+1
XX

+2
XX

Suma +1 de ataque. **Matón** suma +2 (Objeto permanente. no tiene efecto sobre espectros y fantasmas)

A

Pistola

2

+2
XX

+3
XX

Suma +2 de ataque. Si eres **Detective** suma +3. (Objeto permanente, no afecta a fantasmas y espectros)

Rifle

2

+2
XX

+4
XX

Suma +2 de ataque. Si eres **Detective** o **Lord** suma +4. (Objeto permanente, no tiene efecto sobre fantasmas y espectros)

Daga ritual

2

+2
XX

+3
XX

+4
XX

Suma +2 de ataque. **Detective**, **Lord** y **matón** suman +5 contra cualquier enemigo. Contra **momias** y **zombis** suma +4 (Objeto permanente)

B

1

2

3

OBJETOS DE ATAQUE



APUNTA LA LETRA DE LA COLUMNA Y EL
NÚMERO DE LA FILA EN TU FICHA DE PERSONAJE

Cóctel Molotov

2

+2
XX = +3
XX

Suma +2 de ataque.
Se descarta tras jugarla. Si eres matón suma +3 y no se descarta

Pistola bendecida

3

+3
XX = +4
XX

Suma +3 de ataque.
Contra vampiros, espectros y hombres lobo suma +4
(objeto permanente)

Látigo bendecido

3

+3
XX = +4
XX

Suma +3 de ataque.
suma +4 si lo maneja el predicador (objeto permanente)

Flutómata maldito

4

+4
XX

Suma +4 de ataque.
Siempre acierta en el primer ataque (objeto permanente)

Arma predictiva

4

+4
XX

Suma +4 de ataque.
Si lo maneja la vidente siempre acierta en el primer ataque
(objeto permanente)

RECUERDA QUE HAY OBJETOS
DE UN SOLO USO
(DESCARTABLES) Y OBJETOS
PERMANENTES

C

RECUERDA TAMBIÉN QUE LOS
OBJETOS NO SE HEREDAN DE
MISIÓN EN MISIÓN.

D

1

2

3

OBJETOS DE DEFENSA



APUNTA LA LETRA DE LA COLUMNA Y EL NÚMERO DE LA FILA EN TU FICHA DE PERSONAJE

linterna

1

+1
+2

Te protege de los seres de la oscuridad: suma +1 de defensa. Si eres **detective**, suma +2 (objeto permanente)

anillo protector

1

+1
+2

+1 de defensa. Si eres **Bibliotecaria** o **Anticuaria** aplica +2 de defensa (objeto permanente)

Agua bendita

2

+2
+4

Suma +2 de defensa. Contra **demonios** y **vampiros** suma +4 de defensa. Descarta tras usarlo, excepto si eres **Predicador**

Colgante protector

2

+2
+3

+2 de defensa. Si eres **Bibliotecaria** o **Anticuaria** aplica +3 de defensa (objeto permanente)

Farol

2

+2
+4

Suma +2 de defensa. +4 contra **fantasmas** y **espectros** (objeto permanente)

Chaleco encantado

3

+3
+4

+3 de defensa. Si eres **Lord** aplica +4 de defensa (objeto permanente)

1

2

3

E

F

OBJETOS DE DEFENSA



APUNTA LA LETRA DE LA COLUMNA Y EL NÚMERO DE LA FILA EN TU FICHA DE PERSONAJE

Colgante amplificado

+3 de defensa. Si eres **Bibliotecaria** o **Anticuaria** aplica +4 de defensa (objeto permanente)

Farol rúnico

+4 de defensa. Si eres **Bibliotecaria** o **Anticuaria** aplica +5 de defensa (objeto permanente)

Grimorio maldito

+4 de defensa. Si eres **Poseído** o **Bibliotecaria** aplica +5 de defensa (objeto permanente)

Colgante de unidad

Durante un combate, sumas a tu defensa las estadísticas de base (sin bonus) del resto de jugadores. Tras terminar el combate se agota y no se puede usar hasta el siguiente escenario

Canalizador de fuerza

Durante un combate, sumas a tu ataque las estadísticas de base (sin bonus) del resto de jugadores. Tras terminar el combate se agota y no se puede usar hasta el siguiente escenario

RECUERDA QUE HAY OBJETOS DE UN SOLO USO (DESCARTABLES) Y OBJETOS PERMANENTES

G

RECUERDA TAMBÍEN QUE LOS OBJETOS NO SE HEREDAN DE MISIÓN EN MISIÓN.

H

1

2

3

OBJETOS ESPECIALES



APUNTA LA LETRA DE LA COLUMNA Y EL NÚMERO DE LA FILA EN TU FICHA DE PERSONAJE

Transmutador

1

Durante el combate, puedes intercambiar uno de tus objetos por el de otro personaje que no esté combatiendo. Se descarta tras su uso

Luz celestial

2

Al encenderla, anula la habilidad especial del enemigo. Una vez usado se descarta (no válido para **Sombra**, **devorantes**, **Antiguo**, **Aclótilo**)

Ritual teletransportador

2

Intercambias un personaje jugable por otro en cualquier momento del combate (descarta tras usarla)

Pacto con el diablo

2

-3

+4

Durante el combate, restas 3 puntos de cordura a cambio de sumar 4 puntos de defensa. Se descarta tras usarla a no ser que seas **Poseído** o **Predicador**

péndulo

3

Una vez por escenario, te permite encontrar un objeto de valor 1 y sumarlo a tu mano sin coste (recuerda que solo puedes tener cinco objetos como máximo, a no ser que algo lo cambie)

Ritual de suerte

3

Tira un dado. Divide el resultado y aplica esa estadística al ataque o defensa del enemigo. Debes aplicarla si o sí. Tras usarlo, se descarta.

1

2

3

I

J

OBJETOS ESPECIALES



APUNTA LA LETRA DE LA COLUMNA Y EL NÚMERO DE LA FILA EN TU FICHA DE PERSONAJE

Ritual arcano

3

Puedes volver a tirar los dados para cambiar un efecto de columna. Si eres **bibliotecaria** o **anticuaria**, puedes tirar los dados dos veces

Tierra sagrada

3

Eliminas el efecto de la columna de personaje. Si la tiene **predicador**, también anula la columna de objeto (Descarta tras usarla)

Muñeco vudú

4

Escoge a un **enemigo** del escenario. Luchará en un combate en tu lugar. Su número de ataques exitosos (indicado por el reloj de arena) serán sus puntos de cordura. Tras ser eliminado o terminar el combate, se descarta

Intercambio defensivo

4

Intercambias tus estadísticas de defensa o ataque por la del enemigo durante todo el combate (incluyendo bonificadores). Descarta tras usarlo

Exorcismo

4

Puedes usarlo durante un combate para desintegrar al enemigo y ganar ese combate. Se descarta, excepto si eres **bibliotecaria** o **predicador**, que podrá usarlo otra vez durante en el mismo escenario

RECUERDA QUE HAY OBJETOS DE UN SOLO USO (DESCARTABLES) Y OBJETOS PERMANENTES

K

RECUERDA TAMBÍEN QUE LOS OBJETOS NO SE HEREDAN DE MISIÓN EN MISIÓN.

L

1

2

3