

Mientras investigáis una oleada de desapariciones, vuestras pesquisas os conducen a la finca Vanderbilt, sede de un club privado de aficionados a la astronomía. ¡Logareis desentrañar el misterio antes de que el ciclo de la eternidad vuelva a empezar?



#### PARA INTERRUPIR EL RITUAL:

Descubre los 3 Objetos Rituales que están ocultos entre las 7 Pistas y llega hasta el lugar donde se encuentra Vanderbilt.

#### CUANDO EL PRIMIGENIO AVANZA:

Cada Investigador sufre 1 Herida por cada Objeto Ritual que porte.

#### PURIFICAR ESPACIO

Haz una tirada: por cada 2 éxitos o 1 símbolo arcana que saques, retira 1 ficha de locura en tu espacio. Si hay fichas de locura en tu espacio no puedes usar la habilidad "Descubrir Pistas".

#### DESCUBRIR PISTAS

Haz una tirada: por cada Éxito que saques, añade 1 ficha de Herida a la Pista (esto no cuenta como un ataque). Cuando una pista tenga 2 Heridas, quedará resuelta: en ese momento dale la vuelta a la Pista para saber que Objeto o Evento has descubierto.



COCINA

COMEDOR

SALA DE BILLAR



PISTA FALSA



+1 SIGILO

+1 MAESTRÍA ARCANIA

ESTATUA GROTESCA  
—OBJETO RITUAL—PRUEBA INCONVINATORIA  
—OBJETO RITUAL—VIDEO DIARIO  
—OBJETO RITUAL—

PISTA FALSA





◆ ¡DESASTRE EN LA COCINA! ◆



Todos los horrendos cazadores se mueven un espacio hacia ti.



Invoca a 1 Horrendo Cazador

EL CICLO DE LA ETERNIDAD

◆ ENTONCES HUBO SILENCIO... ◆



Si estás en la cocina, comedor o sala de billar, coloca un Profundo en tu espacio. Si ya estabas compartiendo espacio con un Sectario o Profundo, aumenta tu estrés en 2. Si no puedes aumentar al menos 1 punto de estrés, sufres 1 de daño.

EL CICLO DE LA ETERNIDAD

◆ ¡SECTARIO PROTECTOR! ◆



Mueve al Sectario más cercano 2 espacios hacia ti. Si ahora ocupa tu espacio aumenta en 1 tu estrés.



Invoca a 1 Sectario.

EL CICLO DE LA ETERNIDAD

◆ ¡HORRENDO CAZADOR! ◆



Mueve al Sectario más cercano 2 espacios hacia ti. Si ahora ocupa tu espacio aumenta en 1 tu estrés.



Invoca a 1 Horrendo Cazador.

EL CICLO DE LA ETERNIDAD

◆ ¡INVITADOS ENLOQUECIDOS! ◆



Uno de tus Invitados se convierte en Profundo, coloca 1 en tu espacio. Descarta la carta de Descubrimiento. Si además te acompaña Esther, la criada, sufres 1 Herida.



Invoca a 1 Profundo.

EL CICLO DE LA ETERNIDAD

◆ ¡TE HAN DESCUBIERTO! ◆



Invoca a 1 Sectario en todas las pistas que ya hayan sido investigadas. Si en tu espacio hay un Sectario aumenta en 1 tu estrés.



EL CICLO DE LA ETERNIDAD

◆ OCULTOS EN LAS SOMBRAS ◆



Todos los Horrendos Cazadores y todos los Profundos se mueven 1 espacio hacia ti.



Invoca a 1 Profundo.

Invoca a 1 Horrendo Cazador.

EL CICLO DE LA ETERNIDAD

◆ ¡NOS HAN ENGAÑADO! ◆



Invoca en todas las pistas falsas desveladas 1 Sectario y 1 Profundo.


Si tienes un Invitado o al mayordomo Eugene, tira 1 dado negro por cada uno, si el resultado es un éxito se convierte en 1 Sectario y si es un símbolo arcano se convierte en 1 Profundo. Ignora los símbolos de cordura en las tiradas.

EL CICLO DE LA ETERNIDAD



OBJETO

PITILLERA DE LA SUERTE

Una vez por turno, puedes convertir 1  en Éxito.

¡YA TE TENGO!

<<¿Quééé?, ¿De donde has salido tú?>>

Puedes sufrir 1 Herida para RECLAMAR al Sectario rezagado.



O BIEN

Coge su Pitillera de la Suerte.



COMPAÑERO - SECTARIO

KEENAN,  
el Sectario rezagado

Mientras esté contigo, puedes cambiar 1 Herida por 1 de Estrés y viceversa.



OBJETO

INVITACIÓN

Descarta la Invitación para escabullirte de todos los enemigos que estén en tu espacio. (ningún enemigo puede seguirte)

INVITACIÓN

*Buscando entre papeles amontonados encima de una mesa. Encuentro una invitación al Club de Astronomía.*

Coger Invitación al Club de Astronomía Vanderbilt.



OBJETO

RELOJ DE BOLSILLO

Descarta el Reloj de Bolsillo para añadir 2 Heridas a cualquier Pista sobre el tablero que todavía no haya sido desvelada.

EUGENE  
EL MAYORDOMO

<<Estoy muy preocupado por mi amo, creo que le ocurre algo siniestro.>>

Puedes aumentar en 2 puntos tu Estrés para RECLAMAR a Eugene, el Mayordomo.



O BIEN

El Reloj de Bolsillo



COMPAÑERO

EUGENE,  
el Mayordomo

Mientras esté contigo, recibes 1 nivel en Sigilo.



OBJETO

VITRINA DE CRISTAL

*La puerta esta cerrada con llave, voy a probar a forzarla.*

Puedes aumentar 1 punto de Estrés para RECLAMAR la Botella de Whisky.



OBJETO


BOTELLA DE WHISKY

Puedes gastar 2 puntos de Estrés y aumentar solo 1 en el medidor.



OBJETO

MANUSCRITO ARCANO

Consigues  cuando realizas la acción de Descubrir Pistas.

INVITADO

<<¡Yo no sabía nada de esto!  
¡Tienes que creerme!>>

Puedes aumentar 1 de estrés para RECLAMAR al Invitado engañado.



O BIEN

Coge su Manuscrito arcano.



INVITADO


NATHAN BRISTOL,  
el Invitado al Club

Mientras esté contigo,  
puedes convertir todos  
los ★ en Éxitos.



OBJETO

CUCHILLO DE TRINCHAR

Consigues  cuando realizas la acción de Atacar a cualquier enemigo.

LA CRIADA

<<¡Vi a esa extraña criatura con  
forma de pez y me escondí  
en la despensa!>>

Puedes aumentar 1 de estrés para RECLAMAR a la Criada.



O BIEN

Coge su Cuchillo de Trinchar.



COMPAÑERO

ESTHER,  
la Criada

Mientras esté contigo,  
puedes convertir todos  
los ★ en Éxitos.



OBJETO

MECANISMO

Descarta el Mecanismo y Descubre una Pista de cualquier espacio del escenario.

Además puedes cogerla si estas en el mismo espacio.

MECANISMO OCULTO

*Tras inspeccionar un armario, te das cuenta de que activa un mecanismo que lleva a otra sala.*

Desactiva el Mecanismo.



APRENDIZ DE SECTARIO

<<¿Que pasa? ¿No tienes claras  
las intenciones de Vanderbilt?>>

Puedes aumentar 1 de Estrés y sufrir 1 Herida para RECLAMAR a Jeremy.



COMPAÑERO - SECTARIO

JEREMY,  
Aprendiz de Sectario

Mientras esté contigo,  
puedes limpiar todas las  
fichas de cordura del  
espacio en el que te  
encuentres aumentando  
en 1 tu Estrés.

Esto cuenta como una Acción.





### CONOCIDO DE PROFESIÓN

<<Este revolver y ya hemos pasado grandes momentos.>>

Puedes aumentar 1 de Estrés para RECLAMAR a John.



#### INVITADO



JOHN,  
el Detective Privado

Mientras esté contigo,  
consigue un nivel en la  
habilidad Tirador.



#### OBJETO

LUPA

Consigues   al  
realizas la acción de  
Descubrir Pistas.

### TODAS LAS MANSIONES SON IGUALES

<<Buenas noches, ¿Es está la  
Mansión Silverwood?>>

Puedes sufrir 1 Herida para  
RECLAMAR al Oficial  
de Policía.



O BIEN

Coge su Lupa.



#### INVITADO

TETSUO MORI,  
el Oficial de Policía

Mientras esté contigo,  
consigues un nivel en la  
habilidad Resistencia.



### MUEBLES

<<Este conjunto de cómoda y  
sillas me servirán para bloquear  
la puerta.>>

Puedes RECLAMAR los Muebles.



#### OBJETO

MUEBLES

Descarta los Muebles  
para evitar que todos  
los enemigos entren en  
tu espacio.

Por cada enemigo  
evitado de esta forma  
recuperas 1 punto de  
Estrés.

### CUADRO MISTERIOSO

<<¡Parecen planetas! Hay una  
placa bajo el cuadro: "En memoria  
de Lilith Vanderbilt".>>

Puedes RECLAMAR el Estado  
Iluminado.



#### ESTADO

ILUMINADO

Ganas 1 repetición de  
tirada cuando usas las  
acciones "Purificar  
Espacio" o "Descubrir  
Pistas".



### URNA

En la placa de la urna  
pone: "Lilith Vanderbilt 1856-1925".  
<<Parece que contiene algo dentro.>>

Puedes RECLAMAR la  
Llave de Latón.



### OBJETO

#### Llave de Latón

Descarta la Llave de  
Latón para moverte a  
cualquier espacio que  
contenga una Pista, este  
revelada o no.

### OBJETO

#### BALAS CALIBRE 38

Una vez por turno,  
cuando realices una  
acción de ataque  
infliges 1 Herida  
adicional.

Si tienes la Habilidad  
Tirador son 2 Heridas  
en lugar de 1.

### ESCRITORIO DE ROBLE

Buscas en los cajones de un viejo  
Escritorio con la esperanza de  
encontrar algo de utilidad.

Puedes RECLAMAR la  
Vieja Nota .



O BIEN

Las Balas del Calibre 38.

### OBJETO

#### LA VIEJA NOTA

Descarta la Vieja Nota  
para Eliminar a todos  
los Sectarios que estén  
en juego.

### OBJETO

#### APUNTES DE ESTUDIO

Después de realizar la  
acción Purificar espacio,  
puedes curarte 1 punto  
de Estrés.

### EL SÉPTIMO INVITADO

<<¿Un club de astronomía?,  
¡Suena interesante!>>

Puedes aumentar 1 punto tu  
Estrés para RECLAMAR al  
Estudiante de astronomía.



O BIEN

Coge sus Apuntes de estudio.



### INVITADO

JACK,  
el Estudiante de  
astronomía

Mientras esté contigo,  
ganas 1 nivel en  
Maestría Arcana.





















## EL CICLO DE LA ETERNIDAD – TEMPORADA 1 – EPISODIO 7 FANMADE POR CYBERPURE

### MODIFICACIONES:

V.1.0. → CTHULHU aprueba el Episodio, la Criatura ha sido invocada.

V.1.1. → 1.- Se añade el Token de William Vanderbilt a la hoja de marcadores.

2.- Una de las cartas de Mitos tiene el título duplicado, se cambia de “¡Nos han engañado!” a “Ocultos en las Sombras”.

3.- La carta de Mitos “¡Nos han engañado!” se modifica parte de su texto y comportamiento.

4.- La carta de Mitos “¡Invitados Enloquecidos!” se modifica, ahora solo afecta a una carta de Invitados y se cambia a Eugene por Esther.

5.- Las cartas de descubrimiento “Conocido de Profesión”, “Invitado” y “Todas las Mansiones son Iguales” se cambia el título de “COMPAÑERO” a “INVITADO”.

6.- Se centran los textos algunos Tokens de Pista.

### F.A.Q:

- Las Pistas válidas para llegar hasta William Vanderbilt, son las que tienen el texto “Objeto Ritual”.

- Las otras cuatro Pistas deben permanecer en el tablero, ya que hay cartas de Mitos que afectan a las Pistas desveladas.