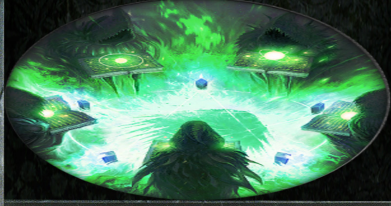


Mientras investigáis una oleada de desapariciones, vuestras pesquisas os conducen a la finca Vanderbilt, sede de un club privado de aficionados a la astronomía. ¿Logareís desentrañar el misterio antes de que el ciclo de la eternidad vuelva a empezar?



PARA INTERRUMPIR 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:

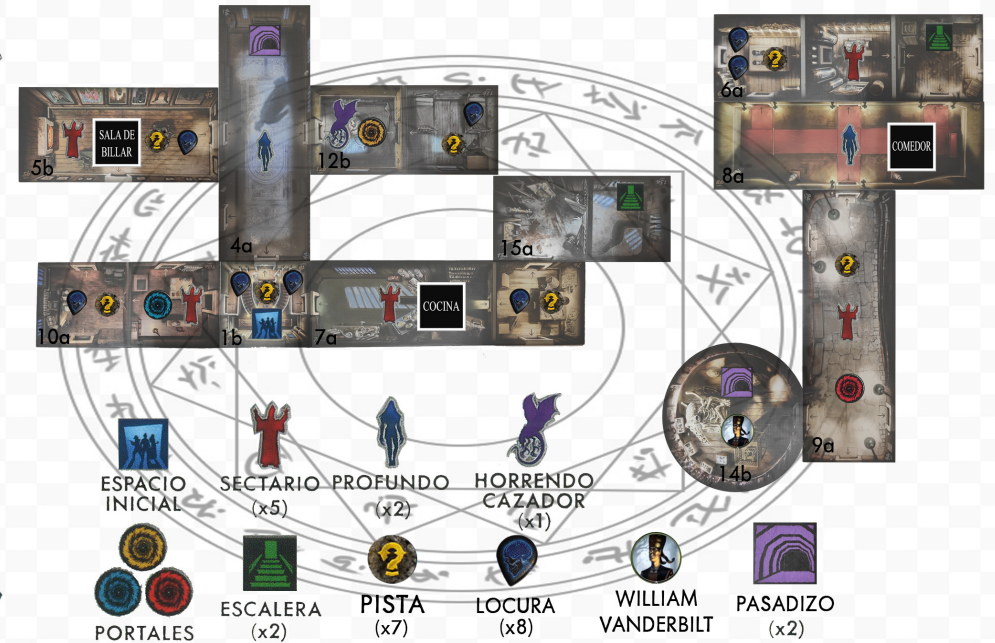
Cada Investigador sufre 1 Herida por cada Objeto Ritual que porte.

PURIFICAR ESPACIO

Haz una tirada: por cada 2 éxitos o 1 símbolo arcano 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.



◆ ¡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 dónde 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 encuentras 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 está 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.

No puedes recoger la Pista a menos que estés en el mismo espacio.

MECANISMO OCULTO

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

Activa el Mecanismo.



APRENDIZ DE SECTARIO

<<¿Qué 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 revólver y ya hemos pasado grandes momentos.>>

Puedes aumentar 1 de Estrés para RECLAMAR a John.



INVITADO



JOHN,
el Detective Privado

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



OBJETO

LUPA

Consigues   al
realizar la acción de
Descubrir Pistas.

TODAS LAS MANSIONES SON IGUALES

<<Buenas noches, ¿Es esta 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, esté
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.













COCINA

COMEDOR

SALA DE
BILLAR



PISTA
FALSA



+1 SIGILO

+1 MAESTRÍA
ARCANA

ESTATUA GROTESCA
—OBJETO RITUAL—

PRUEBA INCRIMINATORIA
—OBJETO RITUAL—

VIEJO DIARIO
—OBJETO RITUAL—

PISTA
FALSA



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.

V.1.2. → 1.- Se corrigen muchos errores en los textos de las cartas de descubrimiento.

2.- Se añaden Tokens de locura a la plantilla y se hace más grande.

3.- Se modifica la cantidad de fichas de locura en la carta de mapa.

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.