

0
2
∞

3 NVL

ESPIRITU

- Después de que este espíritu ataque, puedes revolverlo en el piso siguiente o reemplazar la maldición de este piso por otra nueva.

"- Me pregunto si los espíritus zombies existen.
- No seas idiota, eso es ridículo."

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
3
∞

4 NVL

ESPIRITU

- Después de que este espíritu ataque, revuélvelo en el piso siguiente. Después, si no hay monstruos en esta área, roba un Plot.

"Sólo he estado con la compañía por un par de semanas, pero estas cosas son reales. Desde que me uní a estos sujetos, he visto cada cosa que te dejarían en pálido."

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
2
∞

1 NVL

ESPIRITU

- Después de que este espíritu ataque, revuélvelo en el piso siguiente. Después, si no hay monstruos en esta área, roba un Plot.

"¿Crees en OVNI's, proyecciones astrales, telepatía mental, ESP, clarividencia, fotografía de espíritus, telequinesis, mediums espirituales, el monstruo del Lago Ness y la teoría de la Atlántida?"

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
2
∞

1 NVL

ESPIRITU

- Después de que este espíritu ataque, revuélvelo en el piso siguiente. Después, si no hay monstruos en esta área, roba un Plot.

"¿Crees en OVNI's, proyecciones astrales, telepatía mental, ESP, clarividencia, fotografía de espíritus, telequinesis, mediums espirituales, el monstruo del Lago Ness y la teoría de la Atlántida?"

NECRONOMICORP © 2016 A&S

2
0
4

2 NVL

ESPIRITU/HORROR

- Cuando este horror ataca, le hace un daño a cada personaje en el área.

"...With the voltage running through her skin, standing there with nothing on..."

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
2
3

3 NVL

ESPIRITU/ANIMADO

- Dureza.
- Si un jugador elimina a este animado, reemplaza la maldición de este piso por una nueva.

"¿Puedes ver la pequeña estatua ahí detrás? Bueno ¡Rómpela!"

NECRONOMICORP © 2016

0
0
0

5 NVL

ESPIRITU

- Revive a los tres primeros monstruos eliminados del juego en esta área atacándote.

"Los empleados sin alma son los más útiles."

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
1
1

1 NVL

ALIEN/VAMPIRO

- Contagio. (Si este monstruo te elimina, regresas al juego como un vampiro)

"Acabo de ver la cosa más horrible del mundo y no es una sanguijuela."

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
2
3

3 NVL

ESPIRITU/ANIMADO

- Dureza.
- Si un jugador elimina a este animado, reemplaza la maldición de este piso por una nueva.

"¿Puedes ver la pequeña estatua ahí detrás? Bueno ¡Rómpela!"

NECRONOMICORP © 2016

1
2
5
4 NVL

ALIEN/ZOMBIE

- Tienes ventaja +1 para escapar.
- Sólo un jugador puede ayudarte en esta pelea.
- **Contagio.** (Si este monstruo te elimina, regresas al juego como un zombie)

PRINT N' PLAY

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
2
4
4 NVL

ALIEN/ZOMBIE

- Si este monstruo daña a un jugador, ese jugador revuelve uno de sus Traumas de vuelta en el mazo.
- **Contagio.** (Si este monstruo te elimina, regresas al juego como un zombie)

PRINT N' PLAY

"Cred que voy a vomitar..."

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
1
4
5 NVL

ALIEN/HORROR

- Cuando este alien ataca, mira el siguiente cuarto de este nivel, si es un monstruo aparece en esta área atacándote, de lo contrario ponla en el fondo.

PRINT N' PLAY

"Estos son parte de la Gran Raza Yith."

NECRONOMICORP © 2016

0
1
2
1 NVL

ALIEN/ANIMADO

- Cuando eliminas a este alien, revuelve un arma descartada devuelta al mazo de Plots.

PRINT N' PLAY

"Un antiguo proverbio Azteca decía: "No bebas el agua."

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
1
2
1 NVL

ALIEN/ANIMADO

- Cuando eliminas a este alien, revuelve un arma descartada devuelta al mazo de Plots.

PRINT N' PLAY

"Un antiguo proverbio Azteca decía: "No bebas el agua."

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
1
2
1 NVL

ESPIRITU/ANIMADO

- Tus ataques tienen desventaja -1.
- Cuando este monstruo es eliminado, mira las primeras cartas del mazo de plots hasta encontrar un ítem y róballo. Revuelve el resto en el mazo.

PRINT N' PLAY

NECRONOMICORP © 2016 A&S

1
2
3
3 NVL

ALIEN/VAMPIRO

- Si este alien te hace daño, se cura 1.
- **Contagio.** (Si este monstruo te elimina, regresas al juego como un vampiro)

PRINT N' PLAY

"Whaaaaaat!"

NECRONOMICORP © 2016 A&S

1
2
3
3 NVL

ALIEN/VAMPIRO

- Si este alien te hace daño, se cura 1.
- **Contagio.** (Si este monstruo te elimina, regresas al juego como un vampiro)

PRINT N' PLAY

"Whaaaaaat!"

NECRONOMICORP © 2016 A&S

0
1
2
1 NVL

ESPIRITU/ANIMADO

- Tus ataques tienen desventaja -1.
- Cuando este monstruo es eliminado, mira las primeras cartas del mazo de plots hasta encontrar un ítem y róballo. Revuelve el resto en el mazo.

PRINT N' PLAY

NECRONOMICORP © 2016 A&S



1
2
3

2 NVL

ALIEN/ZOMBIE

- **Contagio.** (Si este monstruo te elimina, regresas al juego como un zombie)

"¡Mátalo! El ya no es más tu compañero de proyecto."

PRINT N' PLAY

NECRONOMICORP © 2016 A&S



1
2
3

2 NVL

ALIEN/ZOMBIE

- **Contagio.** (Si este monstruo te elimina, regresas al juego como un zombie)

"¡Mátalo! El ya no es más tu compañero de proyecto."

PRINT N' PLAY

NECRONOMICORP © 2016 A&S



1

K. Mason

10

- Cuando revelas a K. Mason eres eliminado inmediatamente.
- **Contagio.** (Si este monstruo te elimina, te vuelves un mutante.)
- K. Mason no puede ser atacada si hay un jugador contagiado.

"Te volverás mi sirviente, rata asquerosa."

PRINT N' PLAY

NECRONOMICORP © 2016 A&S



2

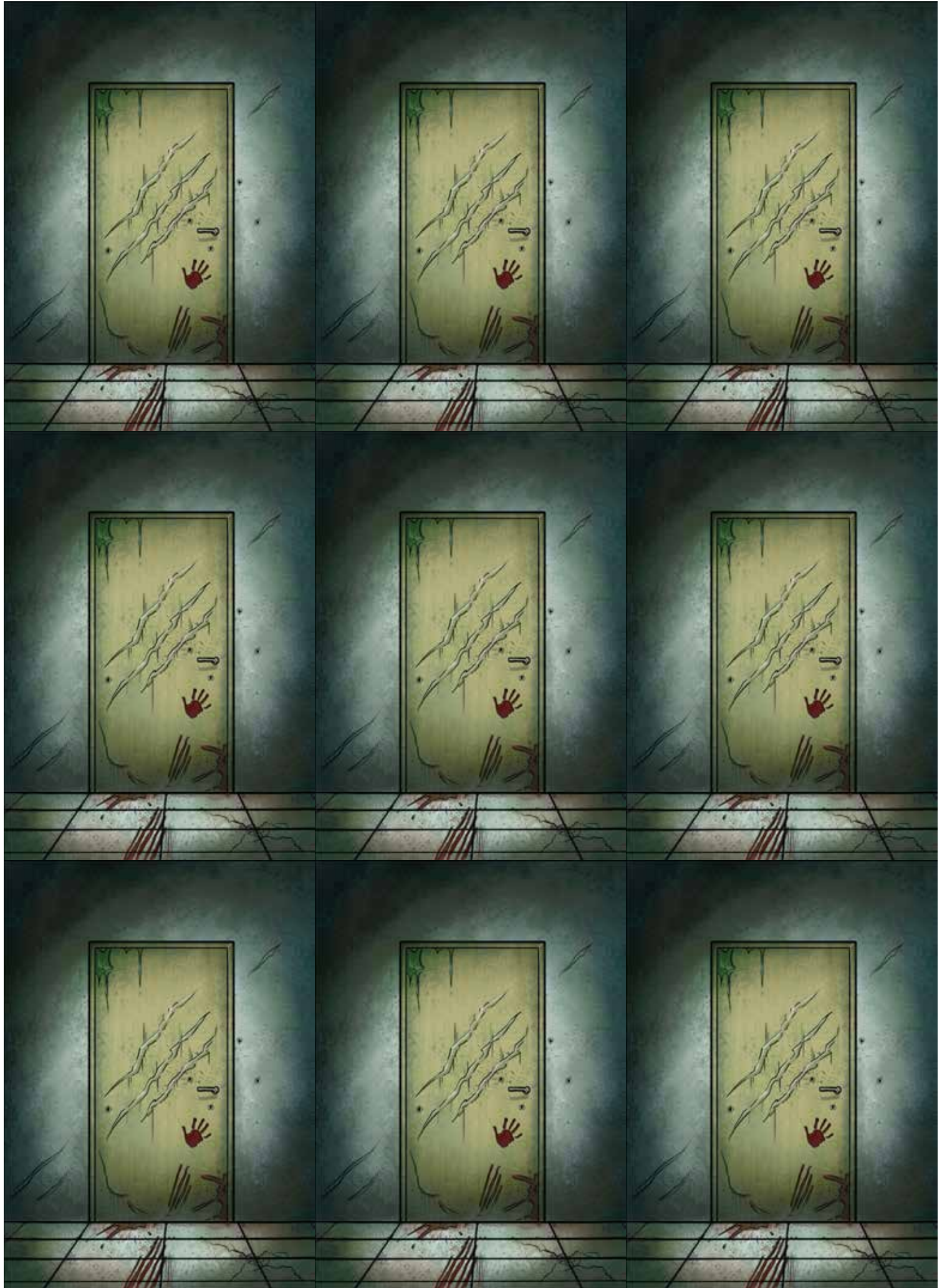
Gran Yith

20

- Cuando revelas al gran Yith mira las cartas superiores de todo el edificio hasta que reveles dos cartas de monstruo. Estos aparecen en este cuarto y atacan antes que Gran Yith. (Recuerda: El juego termina si el jefe es eliminado)

PRINT N' PLAY

NECRONOMICORP © 2016 A&S



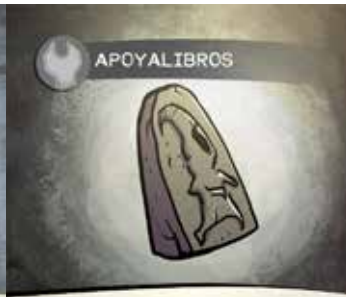
| TIJERAS | TABLA CON UN CLAVO | NAVAJA DE GUILLOTINA | LINTERNA |
|---|--|--|--|
| <p>+1D</p>  <p>"Es la idea más obvia cuando uno piensa en tomar lo que esté al alcance en una oficina para combatir un monstruo. Digo, ni que uno pudiera encontrar fácilmente armas de fuego o motosierras por ahí."</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>+2D</p>  <p>+1D VS aliens.</p> <p>"Esta tabla con un clavo no nos detendrá. Haremos tablas y clavos cada vez más grandes hasta hacer una tan grande que nos destruirá a todos!"</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>+2D</p>  <p>Esta arma tiene desventaja -1.</p> <p>"Soy tan listo..."</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>+0D</p>  <p>Quando revelas a un monstruo, éste tendrá desventaja -1 en su primer ataque.</p> <p>"Espero que las baterías sueran antes que yo."</p> <p>PRINT N' PLAY</p> |
| <p>BINDER</p> <p>+1D</p>  <p>Los zombies tienen desventaja -1 atacándote.</p> <p>"¿Cómo pesa estar?"</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>POSESIVO</p>  <p>• No puedes arrojar o intercambiar tus items y armas. (A menos que estés muerto, en ese caso, los otros jugadores podrán saquear tu cadaver).</p> <p>"¡Es mío!"</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>NICTOFOBIA</p>  <p>• Cuando reveles un cuarto vacío, ve al pasillo.</p> <p>"Noup, no voy a entrar."</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>NARCOLEPSIA</p>  <p>• Al principio de tu turno tira un dado. Si tu resultado es 0, termina tu turno. Ahora estás durmiendo (inactivo) hasta tu siguiente turno o hasta que recibas daño.</p> <p>• Si un monstruo te ataca mientras duermes, gana +1D.</p> <p>"¿Entonces no era una pesadilla?"</p> <p>PRINT N' PLAY</p> |
| <p>NARCISISMO</p>  <p>• Cuando eliminas a un monstruo, no robas Plots.</p> <p>• Cuando eliminas a un monstruo, ganas 1.</p> <p>"¡Una foto más!"</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>IMPULSIVO</p>  <p>Durante tu paso de exploración, si estás en un pasillo, estás obligado a entrar a un cuarto nuevo.</p> <p>"¡Leeroooooy Jeeenkina!"</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>POSESIÓN TEMPORAL</p>  <p>• Elige a un jugador: ese jugador atacará a otro jugador en el área. (si no hay otro jugador, deberá atacarse así mismo)</p> <p>"¿Qué pasa? ¿Qué te ocurre?"</p> <p>PRINT N' PLAY</p> | <p>CAMBIO DE MENTES</p>  <p>• Intercambia todos tus traumas con el jugador de tu elección.</p> <p>PRINT N' PLAY</p> |



LLAVE PLATEADA

Descarta: Revuelve cualquier monstruo en el área de vuelta a su mazo.

PRINT N' PLAY



APOYALIBROS

Descarta: Descarta cualquier maldición.

"- ¿Puedes sentir la magia?
- No, para nada."

PRINT N' PLAY



SODA

Descarta al principio o final del turno: un jugador en tu área gana 1.

"Lo necesitaba..."

PRINT N' PLAY



! ABDUCCIÓN

• Arroja tus armas e ítems.
• Deja el juego hasta que un jugador revele una nueva salida. Aparecerás en esa área con tu completa. Si no hay otro jugador vivo, el juego se acaba.

"Hicieron cosas horribles conmigo. Cosas que quiero olvidar."

PRINT N' PLAY



LIBRETA DE NOTAS

Cuando revelas un cuarto vacío, mira secretamente el siguiente cuarto, puedes ponerlo en el fondo del mazo.

Descarta al final del turno: Roba un plot.

PRINT N' PLAY



! FALSO SACRIFICIO

• Elije un jugador: Ese jugador puede pretender estar muerto. Mientras lo haga, ignora todas las maldiciones relacionadas a él.

"Sólo acuéstate ahí y trata de no soverte mucho."

PRINT N' PLAY



! MOTIVACIÓN

• El jugador con menos puntos de vida gana igual al número de traumas que tenga el jugador con más traumas.

"Si él puede hacerlo, yo también."

PRINT N' PLAY



CINTA DE DUCTO

Descarta al principio o final de tu turno: combina dos de tus armas de melé como una sola, ahora ambas cuentan como una sola arma de dos manos y tiene ambas habilidades.

PRINT N' PLAY

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Necronomi
CORP

Garras Afiladas

- Animados y Horrores añaden **+1D** cuando atacan.

PRINT N' PLAY



Trauma Compartido

- Si un jugador en este nivel roba un Trauma, deberá escoger a otro jugador (si es posible) y ese jugador mira las cartas superiores del mazo de Plots hasta robar un Trauma. Revuelve las otras cartas de regreso al mazo.

PRINT N' PLAY



Poltergeist:

- Al principio del turno del jugador maldito, este elige a un jugador en este nivel y tira un dado. Si el resultado es 6 ese jugador recibe 2 daños y ahora ese jugador es el jugador maldito.

PRINT N' PLAY



Un Paso Afuera

- Al principio del turno del jugador maldito, mira las primeras cartas del mazo de este piso hasta encontrar un monstruo. Éste aparece en el pasillo de este piso y ataca a un personaje al azar si hay, de lo contrario, el monstruo se considera abandonado ahí. Revuelve las otras cartas de regreso al mazo. Haz este efecto incluso si no hay un jugador en este piso.

PRINT N' PLAY



Histeria en Masa

- Cada Trauma en este nivel afecta a todos los personajes en este nivel.

PRINT N' PLAY



Cerrado del otro lado

- Los jugadores no pueden entrar a cuartos abandonados en este nivel a menos que haya otro jugador dentro de esa área.

PRINT N' PLAY



Falla Mecánica

- En este nivel, las armas con tokens de carga no pueden ser usadas a manera normal, sólo como armas de melé **+0D**. Los ítems no tienen habilidades.

- Si un jugador revela un cuarto vacío (no importa el nivel), todos pueden ignorar esta maldición por el resto del turno.

PRINT N' PLAY



Contagiosos

- Vampiros, zombies y mutantes ganan contagio. (si un monstruo con contagio te elimina, al final del turno te vuelves un monstruo de ese tipo)

PRINT N' PLAY



Déjà-vu Continuo



• Al principio del turno del jugador maldito, ese jugador elige una carta de Evento descartada que no sea "Máquina Expendedora" y la revuelve en el mazo de Plots. Haz este efecto incluso si no hay un jugador en este piso.

PRINT N' PLAY

Tobillo Roto



• Si un jugador intenta escapar y falla, el siguiente ataque del monstruo tiene ventaja **+1**.

• Los jugadores tienen desventaja **-1** para las tiradas de eventos.

PRINT N' PLAY

Bolognius Maximus



• Los Zombies y Vampiros tienen ventaja **+1** al atacar.

"¡Oye pruébame! ¡Soy delicioso!"

PRINT N' PLAY

Mala Suerte



• Si juegan en equipos, cuando un jugador roba una carta de Plot, en vez de eso un miembro de otro equipo mira las dos primeras cartas del mazo y elige cual deberá ser robada. Coloca la otra en el fondo.

• Si no se juega en equipos, reemplaza esta maldición por las siguientes dos. (el jugador maldito es el mismo)

PRINT N' PLAY

Siempre al Acecho



• Cuando un monstruo es abandonado, revuélvelo en su piso. (Si el monstruo dispara una habilidad, ésta tiene prioridad)

Ki ki ki... ma ma ma...

PRINT N' PLAY



Necronomi
CORP



Necronomi
CORP



Necronomi
CORP



Necronomi
CORP



Necronomi
CORP



Necronomi
CORP



Necronomi
CORP



Necronomi
CORP