

ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

Guía de campaña EL CÍRCULO ROTO

La muerte sólo es el principio

“Los cultos secretos a que se entregaban estas hechiceras guardaban y transmitían frecuentemente secretos sorprendentes desde antiguas... olvidadas épocas; y no era de ninguna manera imposible que Keziah hubiera dominado el arte de atravesar los muros dimensionales.”

—H.P. Lovecraft, “Los sueños de la casa de la bruja”

El círculo roto es una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas* para 1–4 jugadores. La expansión deluxe *El círculo roto* contiene un escenario de prólogo, “Desaparición en la finca del Crepúsculo” y dos escenarios completos: “La hora bruja” y “A las puertas de la muerte”. Estos escenarios pueden jugarse por separado, o bien combinarse con los seis packs de Mitos del ciclo *El círculo roto* para crear una campaña mayor formada por nueve partes.

Reglas adicionales y aclaraciones

Espacio de tarot

Los espacios de tarot son un nuevo tipo de espacio de Apoyo que se presenta en esta expansión. El siguiente símbolo indica que un Apoyo ocupa un espacio de tarot:



1 espacio de tarot

Al igual que ocurre con los demás espacios, los espacios de tarot limitan la cantidad de cartas de Apoyo de ese tipo de espacio que un investigador puede tener en juego de forma simultánea.

Por defecto, un investigador sólo tiene un espacio de tarot disponible.

Todas las demás reglas sobre los espacios se aplican de forma normal a los espacios de tarot.

Embrujado

“Embrujado” es una nueva capacidad que aparece en algunos Lugares. Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al investigar un Lugar, después de aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho investigador debe resolver todas las capacidades “Embrujado –” de ese Lugar.

Un Lugar está “Embrujado” con respecto a los efectos de otras cartas si tiene al menos una capacidad “Embrujado –” (impresa o no).

Alerta

Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al intentar evitar a un Enemigo que tenga la palabra clave “Alerta”, tras aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho Enemigo realiza un ataque contra el investigador que intenta evitar. El Enemigo no se agota tras realizar un ataque de “Alerta”. Este ataque ocurre tanto si el Enemigo está enfrentado con el investigador que intenta evitar como si no lo está.

Investigadores del prólogo

Las cuatro cartas de Investigador mostradas en la imagen (Gavriella Mizrah, Jerome Davids, Penny White y Valentino Rivas) vienen indicadas con el ícono del conjunto de encuentros de *Desaparición en la finca del Crepúsculo* y sólo pueden usarse en el prólogo de *El círculo roto*. No se pueden usar en otros escenarios. Mantenlas con el resto de las cartas del escenario *Desaparición en la finca del Crepúsculo* y no las integres en tu colección de cartas de Jugador.



Cartas de Historia

Las cartas de Historia son un nuevo tipo de carta de la campaña *El círculo roto*. Estas cartas sirven para proporcionar una narrativa adicional y suelen aparecer en el dorso de otra carta del escenario. Cuando debas resolver una carta de Historia, lee su texto de ambientación y resuelve su texto de reglas si lo hay.

“Mazo de Corazonadas” de Joe

Como investigador privado, Joe Diamond ha aprendido a seguir su instinto, y por eso tiene un mazo de Corazonadas aparte que se crea durante el paso 4 de la preparación de cada escenario. Las cartas de este mazo de Corazonadas se eligen de entre el mazo de 40 cartas de Joe y, por lo tanto, cuentan para el tamaño total de su mazo. Excepto en lo tocante a estas instrucciones de preparación, todas las referencias al “mazo” de Joe son sobre el mazo de investigador estándar de Joe y no sobre su mazo de Corazonadas. El mazo de Corazonadas no tiene pila de descartes; las cartas de tu mazo de Corazonadas se descartan en la pila de descartes normal cuando se juegan.

Icono de la expansión

Las cartas de la campaña *El círculo roto* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Preparación de la campaña

Para preparar la campaña *El círculo roto*, realiza los siguientes pasos en orden.

1. **Elegir el nivel de dificultad.**
2. **Crear la bolsa de caos de la campaña.**
 - ❖ Fácil (*quiero experimentar la historia*):
+1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ♀, ♀, ♀, ⚡.
 - ❖ Normal (*quiero un desafío*):
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ♀, ⚡.
 - ❖ Difícil (*quiero una verdadera pesadilla*):
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5 ♀, ♀, ♀, ⚡.
 - ❖ Experto (*quiero Arkham Horror*):
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -6, -8, ♀, ♀, ♀, ⚡.

Los jugadores ya están preparados para comenzar en el Prólogo.

¡Alto!

No elijas aún los investigadores ni crees los mazos de investigador. Antes de eso, juega el siguiente prólogo. Se te indicará que elijas los investigadores y crees los mazos de investigador cuando el prólogo se haya completado.

Prólogo (escenario 0) Desaparición en la finca del Crepúsculo

Domingo, 22 de noviembre de 1925. Arkham, Massachusetts.

Aunque ya ha pasado casi un mes de la Noche de Víspera de Difuntos, una sombría melancolía sigue impregnando toda la ciudad. Cada mañana, una densa niebla llena las calles. Las noches comienzan a hacerse más largas, y si preguntas por la ciudad, oíras a la gente jurar que también se vuelven más oscuras. Pero pese al plomizo ambiente, el progreso continúa en la aletargada ciudad de Arkham. La elección de Nathaniel Rhodes para el Senado de los Estados Unidos hace que los miembros más respetables de la comunidad se sientan optimistas sobre el futuro de la ciudad. Y esta noche, un hombre llamado Josef Meiger acoge la gala benéfica de la Logia del Crepúsculo de Plata en su bien equipada finca situada en French Hill; se trata de un acontecimiento anual sólo para miembros que resultará mortal para varios de los asistentes...

➊ Cada jugador debe elegir uno de los siguientes investigadores neutrales para controlarlo durante este prólogo: Gavriella Mizrah, Jerome Davids, Penny White o Valentino Rivas. A lo largo del prólogo, jugarás la historia de este personaje y tomarás decisiones que determinarán su destino. Tu elección de investigador no tiene efecto directo en tu mazo de investigador estándar, aunque los resultados del prólogo influirán en la historia.

➋ No crees un mazo de investigador para ninguno de los investigadores neutrales. En lugar de eso, reúne las cartas indicadas en su dorso, porque son las que se usarán en la preparación única de ese investigador. Todas las cartas indicadas son de nivel 0 salvo que se indique algo distinto.

➌ Si hay 3 o menos jugadores en la campaña, tacha en la sección “Personas desaparecidas” del registro de campaña los perfiles de todos los investigadores neutrales que no fueran elegidos.

➍ Pasa a la **Introducción**.

Introducción: –Damas y caballeros –anuncia Josef Meiger mientras levanta una copa de champán para brindar. En la sala se va haciendo el silencio, hasta que sólo se oye el chisporroteo de la chimenea y los cuchicheos de la gente–. Permítanme que les dé la bienvenida a todos a mi hogar para la gala benéfica de este año. Esta noche tenemos entre nosotros a ciudadanos muy prominentes, y les agradezco a todos su duro trabajo y su generosidad.

La sala se llena con vitores y murmullos de asentimiento. Muchos de los invitados levantan las copas hacia Valentino, uno de los miembros de la Logia más estimados este año, que está sentado en la mesa de invitados de honor, la más cercana a la chimenea.

Jerome, el asistente de Josef, está disimulando junto a la pared, detrás de Josef, mirando de forma discreta su reloj de bolsillo. En otro rincón de la estancia, el ama de llaves de la mansión, Penny, camina de mesa en mesa, llenando copas vacías y recogiendo platos de ensalada sucios.

–Todos han realizado grandes actos en nombre de la Logia del Crepúsculo de Plata y nuestra histórica ciudad –prosigue diciendo Josef–. El año que viene, seguiremos soportando esta carga entre todos y haremos lo que haya que hacer en pos del progreso.

Jerome da un paso adelante en silencio, interrumpiendo el discurso de Josef con la modesta confianza que otorgan años de servicio fiel. Le da un ligero golpecito a Josef en el hombro y le enseña la hora.

–Me temo que ya me he quedado sin tiempo. Gracias a todos por su asistencia –concluye Josef con una inclinación. El público le dedica un educado aplauso, y Josef camina a buen paso hacia el salón, seguido de cerca por su asistente. Dos criados cogen los abrigos de los tardones que siguen llegando poco a poco a la mansión, y Gavriella, la jefa de seguridad de Josef, vigila la entrada con mirada adusta y la mandíbula tensa.

–¿Ha llegado ya el Sr. Sanford? –pregunta secamente Josef mientras golpetea en el suelo con su brillante zapato de cuero.

–Me temo que no –contesta Jerome, que hojea las últimas páginas del libro de invitados de la finca–. Pero debería de llegar en cualquier momento, Sr. Meiger.

–Bien. No quiero que haya el más mínimo problema cuando llegue. ¿Ha quedado claro? –Y añade, dirigiéndose a Gavriella–: Asegúrate de que esté bien protegido.

Gavriella asiente, dando una palmadita sobre la culata del calibre 45 que lleva en su sobaquera. Josef vuelve a dirigirse a su asistente: –Y que Penny se asegure de que el plato principal siga caliente y en perfecto estado mientras esperamos la llegada del Sr. Sanford. Que no se sirva ni una porción sin su presencia.

–¿Ni siquiera para el Sr. Rivas, señor? –pregunta Jerome, mirando a Josef por encima de sus gruesas gafas. Josef se queda parado por un instante mientras lo piensa.

–Que le sirvan otra copa de champán al Sr. Rivas, y así seguro que no se queja. Además, aún espero esas cuentas que te pedí hoy. No lo olvides –dice Josef, y le da una palmadita en el hombro a su asistente antes de regresar a la sala de banquetes. Jerome asiente sumisamente y se dirige al piso de arriba.

Poco después apareció la niebla oscura, y nada volvió a ser igual.

② De uno en uno, cada jugador debe pasar a la introducción del personaje que ha elegido y leer esa sección en voz alta. No leas ninguna introducción de personajes que no hayan sido elegidos por los jugadores. Cuando todos los jugadores hayan leído la introducción de su personaje, pasa a la **Preparación**.

Introducción de Gavriella: Haces guardia como se te ha ordenado, esperando que aparezca el Sr. Sanford. A estas alturas, los invitados restantes se han metido en la sala de banquetes, y oyen los sonidos de jolgorio y bebida que provienen de la puerta de madera que tienes a tu espalda. No les prestas atención y sigues vigilando. Años de lucha y disciplina te han enseñado a estar preparada para cualquier cosa, incluso en un infensivo banquete como éste. Cuando comienzas a preguntarte si estás desperdiando tu talento al servicio del Sr. Meiger, una oscura niebla entra en el salón a través de la puerta delantera y los marcos de las ventanas e inunda la estancia. Al principio, crees que no es más que la niebla nocturna que se filtra por la entrada de la mansión, hasta que comienzas a darte cuenta de que todo lo que toca la niebla parece descomponerse como si hubiera envejecido cientos de años.

Das un paso atrás por precaución, manteniendo la mano en la empuñadura de tu arma, por si acaso. En todos estos años, jamás has visto nada semejante. Un frío sobrenatural se extiende por la sala, y un escalofrío te recorre la espalda. Cuando la niebla cenicienta termina de entrar, se funde hasta tomar una forma singular: una figura humanoide envuelta en sombras que levanta la mano y te señala con un ennegrecido dedo calcinado.

Desenfundas tu arma y apuntas a la criatura, dejando que tu entrenamiento te controle: –¡No te acerques! –gritas.

La cosa que te observa desde la entrada permanece imperturbable. Su forma etérea comienza a deslizarse hacia ti, dejando a su paso una oscura niebla que cubre la alfombra.

–Te lo advertí –gruñas, y un estruendoso disparo resuena por el salón cuando aprietas el gatillo. La bala abre un agujero en la cabeza de la figura, como una racha de aire parte una columna de humo. La niebla se recomponen, y la cosa sigue flotando hacia ti, extendiendo los brazos de forma amenazadora.

Nada podría haberte preparado para combatir con semejante enemigo contra natura. Sin otra opción que tomar, te das media vuelta y huyes por la cercana escalera, y sólo te detienes para disparar un par de veces más desde lo alto. Las balas que alcanzan su objetivo se limitan a atravesar la fantasmal figura sin causarle daño alguno, hasta impactar con la puerta que tiene detrás. Algunos tiros desviados hacen pedazos una columna de la balaustrada de madera de la escalera.

Introducción de Jerome: Pasas cuidadosamente las páginas del libro de cuentas del Sr. Meiger, buscando las cuentas por las que ha preguntado. Llevas casi una década sirviendo fielmente al Sr. Meiger, y te confía informaciones tan delicadas como ésta, lo que te supone un motivo de orgullo. Aunque sueles sentir curiosidad por los negocios de tu patrón, nunca has husmeado en sus asuntos personales. Al menos, no hasta esta noche.

Te colocas las gafas y te inclinas hacia delante mientras llegas a la página que tiene que ver con la solicitud del Sr. Meiger. Reconoces algunos de los nombres de la lista: Rivas, Gensler, Fairmont, Rhodes, Wick. Pero muchos son nombres que no has oído nunca, y mucho menos los has visto asociados con el trabajo del Sr. Meiger: Lindquist, Konstantinov, Magro, Atkinson, Lamar... ¿Hasta dónde llegan los contactos del Sr. Meiger?

Por extraño que pueda parecer, lo que te eriza el vello del cogote es una lista de nombres en la página siguiente. Aunque estaba claro que los nombres de la página anterior son socios del Sr. Meiger, o al menos miembros importantes de la Logia, sólo puedes suponer que esta siguiente serie de nombres son personas que tu patrón tiene como... objetivos. Pero no sabes el motivo.

Te colocas junto al escritorio de Josef y anotas la lista cuidadosamente en tu diario de bolsillo, asegurándote de que los nombres estén en el orden exacto en el que aparecen en el libro de cuentas del Sr. Meiger. Esperas que tu sospecha no sea más que la absurda imaginación de un secretario con exceso de trabajo. Aun así, hay algo en todo esto que te preocupa. Y a eso se añade la repentina corriente de aire gélido que, de algún modo, ha entrado en la habitación. Como es natural, diriges tu vista hacia la ventana, y en ese momento gritas del susto y pierdes el equilibrio cuando te tambaleas hacia atrás y das contra el escritorio del Sr. Meiger.

Contra la ventana del despacho se aprieta una hueste de rostros que gritan surgidos de la niebla, o quizás compuestos por ella. Sus fantasmales manos presionan el cristal, y tienen los ojos huecos y vacíos. Tus gafas de leer repiquetean al caer al suelo y se hacen pedazos bajo tu tacón cuando corres al otro lado del despacho. No te das cuenta hasta que es demasiado tarde de que, en pleno caos, se te ha caído el diario de bolsillo.

Introducción de Penny: Suspiras cuando el fresco aire de Nueva Inglaterra te envuelve. Ha sido una noche muy estresante: lo suficiente como para decidir alejarte del ruido para echar un cigarrillo antes de volver al trabajo. Apoyas los brazos en la barandilla metálica del balcón, y los dedos te tiemblan mientras sujetas el cigarrillo. Los sombríos tejados abuhardillados y las mansiones victorianas de French Hill dominan la vista que se extiende a tus pies, y las ventanas apagadas ocultan innumerables secretos.

No recuerdas ninguna noche en la que tu patrón estuviera tan preocupado con el más mínimo detalle como lo está en ésta. Normalmente está muy tranquilo y sereno. Esta noche tiene algo especial que le hace estar en vilo. ¿Será el Sr. Sanford? Un escalofrío te recorre el cuerpo. Por algún motivo, ese hombre tiene algo que te da repelús. Pero Josef se ha relacionado con el Sr. Sanford muchas otras veces, así que ése no puede ser el motivo. ¿Qué puede ser lo que tiene tan preocupado al Sr. Meiger?

Un arremolinamiento de nubes grises sobre tu cabeza te arranca de tus pensamientos cuando tapa el cielo nocturno. A medida que las nubes se acercan, comienzas a ver siluetas que surgen del vapor. Entre cierras los ojos y te inclinas sobre la barandilla para verlas mejor. En ese momento, te das cuenta de las verdaderas formas de las siluetas de la niebla: sus rostros que gritan, sus manos en forma de garras y cómo se retuercen, atormentadas, y se dirigen derechas hacia ti. Gritas de terror y retrocedes contra la pared mientras la niebla envuelve el edificio. Una forma espectral surge de la bruma al otro lado de la barandilla, vestida con harapos ensangrentados. Suplica descanso con voz ronca y entrecortada. Tu única esperanza de huir es retirarte al interior de la mansión y pedir ayuda...

Introducción de Valentino: –¿Vas a golpear de una vez o te vas a quedar admirando la blanca toda la noche? –preguntas con una sonrisa burlona. Tu adversario vuelve a colocar la bola de marfil sobre la mesa con un suspiro.

–Tino, ya sabes que no lo puedo evitar cuando se trata de marfil –replica Adam. Rara vez ves a Adam Gensler cuando no se trata de funciones de la Logia, pero prefieres su compañía a la de los encorsetados tipos de negocios que componen la mayor parte de la Logia últimamente. Hace su jugada, y el repentino estrépito interrumpe el barullo de la conversación. –Te toca, Tino. E intenta evitar golpear primero la bola nueve. Siempre te pude el ansia –dice Adam con una risilla mientras se mueve hacia el otro lado de la mesa para dejarte sitio.

–Eso sólo pasó una vez, amigo, una vez –responde con una mueca. A decir verdad, disfrutas asistiendo a estas celebraciones por la oportunidad de devolverle algo a la comunidad, y no por codearte con la alta burguesía de Arkham. Pero codearse con ellos tiene sus ventajas.

Te inclinas sobre la mesa y despejas tu mente mientras preparas el golpe. Se hace el silencio en la habitación cuando bloqueas el barullo y la música y centras toda tu atención en la bola uno y en la tronera de la esquina. Contienes la respiración y mueves el taco. Éste emite un sonido sordo al golpear su objetivo, y la bola uno se cuela limpiamente en la tronera de la esquina.

–Ahí lo tienes.

En ese instante, te das cuenta de que el silencio que te rodea no está sólo en tu mente. La habitación ha quedado desprovista de toda su luz y calor. Adam ha desaparecido, junto con todos los que estaban allí presentes momentos antes de que hicieras tu jugada.

–¿Hola? –los llamas. Una oscura niebla se enrosca en tus tobillos mientras caminas en torno a la mesa de billar. –Si se trata de una broma de alguna clase, es de muy mal gusto –añades. La única respuesta es el grave gruñido que sale de debajo de la mesa. Una curiosidad morbosa te impulsa a mirar bajo ella, y en ese momento, un sabueso oscuro salta sobre tu pecho, arañándose salvajemente el torso con sus garras. Reaccionas de forma instintiva, empujándolo tan fuerte como puedes para quitártelo de encima. Cae sobre la mesa de billar, que se desploma bajo el peso de la criatura. Te levantas lentamente mientras la criatura hace lo propio y salta de la mesa rota. Sus ojos vacíos miran tu alma directamente.

Preparación

- ② Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Desaparición en la finca del Crepúsculo*, *A las puertas de la muerte*, *Destino inexorable*, *El reino de la muerte*, *Depredadores espirituales*, *Espiritus atrapados*, *El vigilante* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Cuando reúnas el conjunto de encuentros *A las puertas de la muerte*, reúne sólo los 7 Lugares **Espectral** de ese conjunto de encuentros. No reúnas ninguna de las demás cartas de ese conjunto de encuentros.

- ③ Pon en juego los 7 Lugares **Espectral** (consulta la distribución sugerida de los Lugares).
- ④ Pon en juego el Enemigo El vigilante espectral en el Vestíbulo de entrada.
- ⑤ Cada jugador sigue las instrucciones de preparación del dorso de su carta de Investigador.
- ⑥ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.



Sin salida

No existe ninguna resolución positiva para este escenario. Los investigadores deben tratar de durar tanto tiempo como puedan y reunir tantas pistas como les sea posible antes de su inevitable defunción. Ten en cuenta que, aunque puedan añadirse cartas a la zona de victoria durante este escenario, no se conseguirán experiencia ni puntos de victoria.

Puesto que estos investigadores no tienen mazos, ignora cualquier instrucción o efecto que fuese a hacer que roben cartas o interactúen con los mazos de Jugador. Además, puesto que estos investigadores no tienen pilas de descartes, **todas las cartas de Jugador que tuviesen que colocarse en su pila de descartes se retiran de la partida en su lugar**.

Buena suerte. La necesitarás.

Distribución sugerida de los Lugares

El reino espectral

Nota: este escenario sólo usa los 7 Lugares con el rasgo **Espectral**. ¡No prepares este escenario con ningún Lugar que no tenga el rasgo **Espectral**!

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

No se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados: –Sr. Sanford, muchas gracias por venir. Sé que es un hombre ocupado. Apreciamos mucho su presencia en la reunión de esta noche –dice Josef mientras estrecha con firmeza la mano de Carl Sanford. Éste se limita a asentir: –Sé que acaba de llegar, pero tengo algunos... asuntos privados que comentar con usted, si le parece bien –prosigue diciendo Josef, y sus ojos pasan rápidamente de uno a otro de los hombres que flanquean al Sr. Sanford.

–Muy bien –responde el anciano, que hace un gesto con la cabeza a sus dos matones para que se aparten y les dejen hablar con privacidad. Entrelaza las manos tras la espalda, y su estatura es impresionante para su edad. Sus perceptivos ojos se centran en Josef: –¿Qué asunto es ése?

Josef se inclina hacia él: –Está aquí, señor. Está aquí, en esta misma casa.

Se produce un silencio entre los dos hombres, y entonces Carl Sanford sonríe.

- ② No se obtiene experiencia por este prólogo.
- ② Anota en el registro de campaña que *se dejaron X pruebas*. X es el número total de pistas que hay sobre el Acto 1a – “La desaparición”.
- ② Devuelve a la colección todas las cartas de Jugador empleadas en este escenario.
- ② Cada jugador elige un investigador de entre los investigadores normales y crea su mazo de investigador de la manera habitual.

② Pasa al Escenario 1: La hora bruja.



Escenario I: La hora bruja

Introducción 1: Es una noche de noviembre marcada por la brisa en Arkham, la noche perfecta para pasear por la Plaza de la Independencia; o eso pensabas hasta el momento en el que Anna Kaslow se ofreció a leerte el futuro. Aceptaste, pero en poco tiempo acabaste lamentando esa decisión. Con cada una de las cartas que la vidente romání saca del mazo, teje un relato de desesperación y desgracia. El Juicio. La Templanza. La Justicia. El Ermitaño. El Colgado. El Sumo Sacerdote. Los Enamorados. El Carro. La Rueda de la Fortuna. Para completar su relato, Anna roba la primera carta y la coloca en el centro de la formación. En la vieja y ajada carta predomina la amenazadora imagen de una imponente estructura de ónix negro. Una infernal tormenta ruge sobre la torre, con rayos que atraviesan las oscuras nubes. Dice: LA TORRE – XVI. Incluso si el resto de la lectura hubiera ido a las mil maravillas, la visión de la carta central habría hecho igualmente que un escalofrío te recorriera la espalda. En esa situación, sientes como si hubieran cerrado un ataúd con tu cuerpo dentro.

–Me dijiste que no me callara nada –dice la vidente. Está sentada frente a ti con las piernas cruzadas y una adusta expresión pétrea. Por su firme mirada y fríos ojos, sabes que Anna no experimenta ninguna satisfacción por esta lectura: –La mera desgracia es la menor de tus preocupaciones –explica–. Se trata de un asunto de vida o muerte.

Señala las cartas que rodean La Torre y que están, sin excepción, en posición invertida y se las queda mirando intensamente: –Todo lo que no puedes ver está dispuesto contra ti. Eres lo único que se interpone en su camino –dice de forma enigmática.

④ El investigador jefe debe decidir (elige una opción):

- » –¿Qué puedo hacer para evitar este destino? Pasa a la **Introducción 2**.
- » –Esto es una memez. Pasa a la **Introducción 3**.

Introducción 2: La mujer asiente y roba la primera carta del mazo con mano firme, revelándotela sin mirarla. En la carta aparece un solitario bastón de madera, rodeado por un diseño de cristales rotos tintados. Dice: AS DE BASTOS.

–Debes estar preparado para actuar –te aconseja–. Sin dudas. Sin lamentos. Cuando surja la oportunidad, debes poner en marcha los acontecimientos que cambiarán este destino.

④ Anota en el registro de campaña que los investigadores han aceptado su destino. Añade 2 fichas 🗝 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

④ Antes de que robe su mano inicial para este escenario, el investigador jefe busca en su colección 1 copia de La Torre - XVI y 1 copia del As de bastos y las añade a su mazo si es posible. El investigador jefe ha obtenido estas cartas. No cuentan para el tamaño de su mazo. Si alguna de estas cartas (o las dos) no está disponible, omite este paso.

④ Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 3: La mujer sonríe burlona: –Sí, supongo que, en cierto sentido, lo es –responde. Con un rápido movimiento, recoge todas las cartas que tenías delante, excepto la de La Torre, las devuelve al mazo y lo baraja–. Las cartas sólo revelan y aconsejan. No pueden influenciar ni obligar. –Fija tu mirada en la tuya, y la sonrisa de su rostro se esfuma–. En otras palabras, aunque tu destino no es inevitable, te aseguro que el peligro que afrontas no es ninguna memez. Es real. Muy real –concluye mientras frunce el ceño.

④ Anota en el registro de campaña que los investigadores han rechazado su destino. Añade 2 fichas 🗝 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

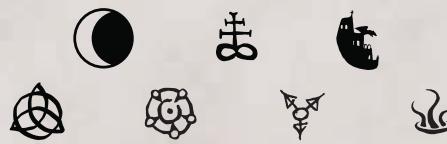
④ Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 4: El silencio pesa en el aire mientras observas la carta de La Torre. El mundo se disuelve a tu alrededor mientras fijas los ojos en la torre de ónix. Oyes truenos a lo lejos.

–¿Lo entiendes ahora? –pregunta Anna. Es lo único que percibes de la vidente: su tensa voz. Un rayo surca el cielo–. Ves tu destino ante ti, ¿verdad? El sonido de otro potente trueno te despierta de forma súbita. Una lluvia helada cae sobre tu cuerpo, caliéndote hasta los huesos. Estás tumbado en el barro junto a un camino de madera, y no ves ni un alma...

Preparación

④ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: La hora bruja, El aqualarre de Anette, Ciudad de pecados, Brujería, Antiguos males, Miedo impactante, y El Devorador de las Profundidades. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros El Devorador de las Profundidades, reúne sólo los 6 Lugares Bosques de Arkham. No reúnas ninguna de las demás cartas de ese conjunto de encuentros.

④ Reúne todas las cartas de los conjuntos de encuentros Agentes de Azathoth y Agentes de Shub-Niggurath. Pon aparte estos conjuntos de encuentros, fuera del juego. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



 Pon en juego 4 Lugares Bosque embrujado de la siguiente forma:

- ❖ Siguiendo el orden de juego, cada investigador pone en juego *frente a él* 1 Lugar Bosque embrujado aleatorio, hasta que haya exactamente 4 Lugares Bosque embrujado en juego (consulta "Perdidos y separados" a continuación).

Por ejemplo: en una partida de 1 jugador, habrá 4 Bosques embrujados frente a ese investigador. En una partida de 2 jugadores, habrá 2 Bosques embrujados frente a cada investigador. En una partida de 3 jugadores, habrá 2 Bosques embrujados frente al investigador jefe y 1 Bosque embrujado frente a cada uno de los demás investigadores. En una partida de 4 jugadores, habrá 1 Bosque embrujado frente a cada investigador.

- ❖ Retira todos los demás Bosques embrujados de la partida.
- ❖ Cada investigador comienza la partida en uno de los Lugares que tenga frente a él, elegido al azar.

 Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: todos los Lugares Bosques de Arkham y Anette Mason.

 Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Perdidos y separados

Durante este escenario, los investigadores comienzan la partida separados y aislados unos de otros. Esto se representa de forma que los Lugares entran en juego "*frente a*" cada investigador (se colocan justo más arriba de su zona de juego).

El Acto 1a – "Perdidos en el bosque" tiene el siguiente texto: "Los Lugares frente a ti están conectados unos a otros.". Este texto significa que, independientemente de los símbolos de conexión/Lugar, los Lugares que estén frente a ti se consideran conectados entre sí, y que los Enemigos e investigadores pueden moverse entre ellos. Los Lugares también siguen conectados unos a otros mediante sus símbolos de conexión/Lugar.

Sin embargo, Perdidos en el bosque también tiene este texto: "No puedes entrar en Lugares que estén frente a otros investigadores.". Esto significa que no puedes moverte a un Lugar que esté frente a otro investigador, incluso si los dos Lugares están conectados o si te mueves mediante el efecto de una carta. Ten en cuenta que esta restricción no se aplica a los Enemigos, que tienen libertad para moverse entre Lugares conectados sin importar frente a qué investigador están dichos Lugares.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados y estaba en juego el acto 1, 2 o 3 cuando acabó el escenario: Ve a la Resolución 3.

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados y estaba en juego el acto 4 cuando acabó el escenario: Ve a la Resolución 4.

Resolución 1: Pese a sus heridas, la líder del aquelarre se pone en pie. De entre los árboles surgen más figuras encapuchadas, prestas a defender a su líder.

–Intruso! –te llama una mientras se quita la capucha y te señala con una vara de nudosa madera. Su brillante pelo rojo resplandece a la luz del fuego, y ves ascuas bailando en su mano extendida. Son los de antes, suma sacerdotisa: los que interfirieron en nuestra gran obra.

La "suma sacerdotisa" levanta una mano, y se hace el silencio entre las demás brujas: –Como siempre, admiro tu perseverancia, hermana. Pero no creo que éstos sean aquellos de los que hablas –le contesta a la acusadora pelirroja. Bajáis las armas cuando varias de las figuras encapuchadas se acercan a su líder y la rodean. Comienzan un cántico en tono suave mientras examinan sus heridas. La bruja pelirroja cruza los brazos y os observa con dureza, sin apartar su mirada en ningún momento.

–Me llamo Anette –dice la líder del aquelarre–, y éstas son mis hermanas. Decidme: ¿quién sois y por qué estáis aquí?

Le explicáis cómo despertasteis en el bosque, cómo os atacaron terribles criaturas y cómo llegasteis al centro de este círculo para romper el hechizo que rodea el bosque. Los ojos de Anette se entrecierran al oír la historia: –Eso es imposible. El círculo estaba cerrado. Nadie podía entrar en el bosque mientras completábamos nuestro hechizo. –Rechina los dientes–. Debéis marcharos de inmediato. Éste no es vuestro sitio.

–Pero, ¡suma sacerdotisa...! –exclama la bruja pelirroja, que se ve interrumpida por la mirada de Anette. Ambas se miran a los ojos fijamente, enzarzadas en una batalla de voluntades que se salda rápidamente con la victoria de Anette.

—Cálmate, Erynn —dice Anette con tono firme y maternal, como si estuviera regañando a una niña. Vuelve su atención hacia vosotros mientras la bruja llamada Erynn baja la cabeza en señal de derrota—. Marchaos. Habéis roto el hechizo como queríais. Ahora podéis ir del bosque. Pero os doy una última advertencia: si volvéis a interferir con nosotras, no seremos tan piadosas.

Comenzáis a protestar, pero antes de poder pronunciar una sola palabra, una oscura ráfaga de viento apaga la hoguera del centro del claro. Las sombras que hay tras la línea de árboles se retuercen y enroscan repentinamente, entrando en el claro y tirando del borde de las capas de las brujas. Una a una, las sombras retuercen y tiran de cada una de las brujas hasta meterlas en la oscuridad. En pocos instantes, desaparecen. Sólo queda el pálido brillo de la luna para guiaros de vuelta a casa.

- ② Anota en el registro de campaña que los investigadores rompieron el hechizo de las brujas.
- ② Anota en la sección “Recuerdos descubiertos” del registro de campaña la Flauta hipnotizadora y los Componentes del ritual. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional, pues obtiene información sobre el misterioso pasado de Arkham.
- ② Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 2: Con el hechizo roto, las figuras encapuchadas vuelven su atención hacia vosotros. De entre los árboles surgen más, dispuestas a vengarse de vosotros por haber destruido sus planes.

—¡Intruso! —te llama una mientras se quita la capucha y te señala con una vara de nudosa madera. Su brillante pelo rojo resplandece a la luz del fuego, y ves ascuas bailando en su mano extendida—. ¡Esta vez no escaparéis! —grita, dispuesta a mataros.

—¡Alto! —grita la líder del aquelarre con voz imperiosa, levantando la mano. La acusadora pelirroja se detiene, y se produce un repentino silencio en el claro que rodea el círculo.

—Pero, suma sacerdotisa —insiste la bruja—, son los de antes. Los que interfirieron en nuestra gran obra.

La suma sacerdotisa le pone la mano en el hombro a la bruja pelirroja: —Como siempre, admiro tu perseverancia, hermana. Pero no creo que éstos sean aquellos de los que hablas —contesta.

La bruja pelirroja baja su vara mientras la suma sacerdotisa se acerca a vosotros con los brazos cruzados. Os observa con dureza, sin apartar su mirada en ningún momento—: —Me llamo Anette, y éstas son mis hermanas —dice la líder del aquelarre—. Decidme: ¿quiénes sois y por qué estáis aquí?

Le explicáis cómo despertasteis en el bosque, cómo os atacaron terribles criaturas y cómo llegasteis al centro de este círculo para romper el hechizo que rodea el bosque. Los ojos de Anette se entrecierran al oír la historia: —Eso es imposible. El círculo estaba cerrado. Nadie podía entrar en el bosque mientras completábamos nuestro hechizo. —Rechina los dientes—. Debéis marcharos de inmediato. Éste no es vuestro sitio.

—Pero, ¡suma sacerdotisa...! —exclama la bruja pelirroja, que se ve interrumpida por la mirada de Anette. Ambas se miran a los ojos fijamente, enzarzadas en una batalla de voluntades que se salda rápidamente con la victoria de Anette.

—Cálmate, Erynn —dice Anette con tono firme y maternal, como si estuviera regañando a una niña. Vuelve su atención hacia vosotros mientras la bruja llamada Erynn baja la cabeza en señal de derrota—. Marchaos. Habéis roto el hechizo como queríais. Ahora podéis ir del bosque. Pero os doy una última advertencia: si volvéis a interferir con nosotras, no seremos tan piadosas.

Comenzáis a protestar, pero antes de poder pronunciar una sola palabra, una oscura ráfaga de viento apaga la hoguera del centro del claro. Las sombras que hay tras la línea de árboles se retuercen y enroscan repentinamente, entrando en el claro y tirando del borde de las capas de las brujas. Una a una, las sombras retuercen y tiran de cada una de las brujas hasta meterlas en la oscuridad. En pocos instantes, desaparecen. Sólo queda el pálido brillo de la luna para guiaros de vuelta a casa.

- ② Anota en el registro de campaña que los investigadores rompieron el hechizo de las brujas.
- ② Anota en la sección “Recuerdos descubiertos” del registro de campaña la Flauta hipnotizadora y el Trozo de sombra desgarrado. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional, pues obtiene información sobre el misterioso pasado de Arkham.
- ② Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 3: Os desplomáis en el suelo, exhaustos y con la mente llena de voces sobrenaturales y del agudo sonido de cien flautas disonantes. Vuestros cuerpos se agitan con la sensación. De vuestros oídos empieza a gotear sangre, y las lágrimas inundan vuestros ojos. Intentáis gatear para poneros a salvo, pero no sirve de nada. El volumen del sonido no hace sino crecer, y la disonante cacofonía os rompe los tímpanos y enfanga vuestros pensamientos. Al final, tras lo que parecen horas, el cansancio puede con vuestra conciencia.

Cuando despertáis, lo hacéis junto al Arroyo del Ahorcado, donde un niño pequeño os sacude vigorosamente por los hombros.

–¡Vuelve aquí, no los toques! –le grita su madre al niño, y éste se aparta de vosotros. Teniendo en cuenta vuestro estado, no os sorprendería que creyese que sois unos borrachos. Os sacudís el barro reseco de la ropa y os ponéis en pie a duras penas antes de dirigiros hacia la periferia de la ciudad.

② Anota en el registro de campaña que *las brujas lanzaron su hechizo*.

② Comprueba el mazo de Acto:

❖ Si el escenario acabó con el acto 1 o 2 en juego, no se anota nada.

❖ Si el escenario acabó con el acto 3 en juego, anota en la sección “Recuerdos descubiertos” del registro de campaña la *Flauta hipnotizadora*. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional, pues obtiene información sobre el misterioso pasado de Arkham.

② Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 4: Os desplomáis en el suelo, exhaustos y con la mente llena de voces sobrenaturales y del agudo sonido de cien flautas disonantes. La sensación se desvanece cuando la líder del círculo se aproxima, y su imponente silueta se cierne sobre vosotros.

–No podemos permitir que el hechizo fracase. Llevadlos a la linde del bosque y aseguraos de que no nos interrumpen –ordena a varias de las demás mujeres encapuchadas. Os cogen de los brazos y os levantan para arrastrarlos fuera del claro central. Tratáis de resistiros, pero tenéis los miembros entumecidos y flojos, y la cacofonía de sonidos y sensaciones que os asalta la mente enfanga vuestros pensamientos. Al final, tras lo que parecen horas, os tiran al suelo, y el cansancio puede con vuestra conciencia.

Cuando despertáis, lo hacéis junto al Arroyo del Ahorcado, donde un niño pequeño os sacude vigorosamente por los hombros.

–¡Vuelve aquí, no los toques! –le grita su madre al niño, y éste se aparta de vosotros. Teniendo en cuenta vuestro estado, no os sorprendería que creyese que sois unos borrachos. Os sacudís el barro reseco de la ropa y os ponéis en pie a duras penas antes de dirigiros hacia la periferia de la ciudad.

② Anota en el registro de campaña que *las brujas lanzaron su hechizo*.

② Comprueba el mazo de Acto-

❖ Anota en la sección “Recuerdos descubiertos” del registro de campaña la *Flauta hipnotizadora*. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional, pues obtiene información sobre el misterioso pasado de Arkham.

② Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Escenario II: A las puertas de la muerte

Cuatro desaparecidos en paradero desconocido

Los residentes de French Hill siguen conmocionados tras la repentina desaparición de varios invitados y miembros del personal de servicio en la casa del Sr. Josef Meiger durante la noche de la gala benéfica anual del Crepúsculo de Plata del pasado domingo. "Estamos absolutamente desconcertados y sin saber cómo puede haber ocurrido", dijo el Sr. Meiger el día después de las desapariciones. "Dicho esto, confiamos en que el sheriff Engle y la policía de Arkham iniciarán diligencias para encontrar a los desaparecidos".

Sigue sin haber la menor prueba en cuanto al paradero de la Sra. Gavriella Mizrah, el Sr. Jerome Davids, el Sr. Valentino Rivas y la Sra. Penny White, quienes desaparecieron en mitad de la celebración y a quienes no se les ha vuelto a ver desde entonces. La policía ofrece una cuantiosa recompensa a cualquiera que proporcione información sobre estas desapariciones. Al preguntarle si la policía está considerando el caso como un homicidio, el sheriff Engle declaró: "Por ahora, no hay motivos para sospechar que haya habido juego sucio. Sin embargo, y dadas las circunstancias, debemos tener en cuenta cualquier posibilidad". Ninguno de los demás asistentes ha hecho declaraciones en relación a la gala, que pareció terminar sin el menor problema pese a las desapariciones.

Hasta ahora, ninguno de los miembros más importantes de la Logia del Crepúsculo de Plata ha expresado preocupación alguna acerca de la próxima cena benéfica de la Logia, que se trasladó recientemente a la misma ubicación: la finca de Josef Meiger en French Hill. "Estoy seguro de que este acontecimiento será un rotundo éxito", declaró el Sr. Meiger al *Arkham Advertirser* en una entrevista realizada ayer. "No hay motivos para que los buenos habitantes de Arkham se preocupen".

-Minnie Klein

Doblas el periódico, lo dejas a un lado de tu mesa y examinas los demás archivos que has recopilado durante los últimos días en relación a las personas desaparecidas. Han pasado varios días desde lo vivido en el bosque. Has intentado sacártelo de la mente, pero es imposible. Cada noche, sueñas con un sitio sin nombre en el vacío del espacio, con una tenue melodía disonante de flautas hipnóticas que te atraen. Ahora, hay otros que desaparecen de la ciudad sin dejar rastro. Las desapariciones bailan en el límite de tus pensamientos. Les das vueltas en la cabeza a las palabras de ese hombre que dice que no hay motivos para preocuparse. Piensas en la echadora de cartas y en su advertencia, y te preguntas si estás viendo demonios donde no los hay. Sea como sea, sólo hay una forma de saberlo a ciencia cierta. Coges la invitación y examinas el papel estampado en plata y la perfecta caligrafía.

La Logia del Crepúsculo de Plata

solicita el placer de su compañía la noche del veintinueve de noviembre a las ocho en punto en la finca del abogado Josef Ekhard Meiger, a beneficio de la Fundación Fairchild.

Mientras te preparas para la noche que se avecina, no puedes evitar preguntarte algo: ¿estás actuando para remediar tu destino como te aconsejó la adivina? ¿O te estás metiendo voluntariamente en las fauces de un destino siniestro?

Pasa a la **Preparación**.

Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y no quieres tener que consultar otras secciones de preparación o resolución, puedes usar la siguiente información al preparar este escenario:

- Ⓐ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.
- Ⓑ Los 4 perfiles están "tachados" en el registro de campaña.
- Ⓒ No se dejó ninguna prueba.

Preparación

Ⓐ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *A las puertas de la muerte*, *Logia del Crepúsculo de Plata*, *Depredadores espirituales*, *Espíritus atrapados*, *Destino inexorable* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Ⓑ Pon aparte, fuera del juego, los conjuntos de encuentros *El reino de la muerte* y *El vigilante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Ⓒ Pon aparte, fuera del juego, los 7 Lugares *Espectral*.

Ⓓ Pon aparte, fuera del juego, el Enemigo Josef Meiger.

⇒ Nota: Esta carta es de doble cara y tiene una carta de Historia en su otro lado. Para una mejor experiencia, no mires el otro lado a menos que un efecto te indique que lo hagas.

④ Pon en juego los 7 Lugares que no son **Espectral** (Vestíbulo de entrada, Salas victorianas, Sala de trofeos, Sala de billar, Dormitorio principal, Balcón y Despacho). Los investigadores comienzan la partida en el Vestíbulo de entrada (*consulta la distribución sugerida de los Lugares a continuación*).

⑤ Comprueba la sección "Personas desaparecidas" del registro de campaña:

- ❖ Coloca 6 pistas sobre el Vestíbulo de entrada si el perfil de Gavriella Mizrah no está tachado.
- ❖ Coloca 6 pistas sobre el Despacho si el perfil de Jerome Davids no está tachado.
- ❖ Coloca 6 pistas sobre la Sala de billar si el perfil de Valentino Rivas no está tachado.
- ❖ Coloca 6 pistas sobre el Balcón si el perfil de Penny White no está tachado.
- ❖ Retira, de la forma más equitativa posible, una cantidad total de pistas de los Lugares anteriores que sea igual al *número de pruebas que se dejaron* anotadas en el registro de campaña.

⑥ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Sustituir Lugares

Durante este escenario, podrías tener que cambiar Lugares ya existentes por Lugares puestos aparte. Cuando un Lugar que ya esté en juego se cambie por otro Lugar, lo sustituye. Todas las fichas, cartas vinculadas, investigadores, Enemigos y otras cartas que estén en el Lugar anterior ahora se consideran en el Lugar nuevo (por ejemplo, las cartas vinculadas lo siguen estando). No se considera que ningún elemento de juego se haya movido durante la sustitución.



Distribución sugerida de los Lugares



El reino mortal

Nota: la preparación de este escenario sólo usa los 7 Lugares sin el rasgo **Espectral**. Todos los Lugares **Espectral** deben ponerse aparte.

Interludio I: Rastro de los perdidos

No leas este interludio a menos que se te indique que lo hagas.

Consulta la sección “Personas desaparecidas” del registro de campaña. Lee las siguientes secciones, en orden, para aquellos personajes cuyo perfil no esté tachado.

Si el perfil de Gavriella Mizrah no está tachado y no hay pistas en el Vestíbulo de entrada, lee lo siguiente:

El vestíbulo de entrada de la mansión está bellamente decorado, pero te resulta extraño que la balaustrada de madera de la gran escalera haya sido reparada hace poco y, aparentemente, de forma apresurada. Cuando nadie mira, sigues el pasamanos escaleras arriba y abajo hasta que encuentras lo que buscas: varias astillas de madera que podrían haber saltado debido a una bala. Vuelves a subir la escalera una vez más y te colocas en la posición desde donde habría debido efectuar un disparo así. Tras un momento de observación, un leve brillo llama tu atención junto a uno de los helechos decorativos del primer piso. Allí encuentras una prueba: un casquillo de bala de un arma del .45. Así que realmente dispararon un arma en el vestíbulo de la mansión; pero, si eso es cierto, ¿cómo es que nadie oyó los disparos?

Anota junto al perfil de Gavriella Mizrah, en la sección “Personas desaparecidas”, que los investigadores están tras la pista de Gavriella.

Si el perfil de Jerome Davids no está tachado y no hay pistas en el Despacho, lee lo siguiente:

El despacho personal de Josef Meiger está bastante ordenado para ser el de alguien cuyo secretario personal acaba de desaparecer. Puede que simplemente sea una persona escrupulosa... o quizás ha estado limpiando pruebas de algún delito. No encuentras nada destacable en ninguno de los archivos de Josef, pero tras seguir registrando, te das cuenta de que hay un sitio en el que no has mirado: la basura. Rebuscar en la papelera tiene premio. Casi en el fondo hay un pequeño diario de bolsillo que pertenecía a Jerome Davids y que probablemente tirara por descuido el personal de limpieza. Consultas la última página. En ella, Jerome anotó una lista de nombres que quizás transcribiera de los archivos de Josef. Aún no sabes qué puede significar, pero debe de ser importante.

Anota junto al perfil de Jerome Davids, en la sección “Personas desaparecidas”, que los investigadores están tras la pista de Jerome.

Si el perfil de Penny White no está tachado y no hay pistas en el Balcón, lee lo siguiente:

El balcón que hay fuera del dormitorio de Josef Meiger da sobre las calles lluviosas y las torres sombrías de French Hill. Según testigos oculares, la última vez que vieron a Penny, estaba entrando en el dormitorio de Josef, presuntamente para arreglarlo, o quizás iba a buscar algún objeto personal. La colilla de cigarrillo que hay en el suelo del balcón te dice algo distinto. Penny vino aquí a tomarse un descanso, y a juzgar por lo ajetreado que está el resto del personal, probablemente lo necesitaba. Si hubiera estado en peligro, ¿podría haber trepado o saltado desde el balcón? Te asomas por el borde. Es posible, pero poco probable. Una caída desde ahí podría haberle roto una pierna o algo peor. Lo más lógico es que se hubiera retirado al interior de la mansión, donde podría haber pedido ayuda... El problema es que nadie la vio salir del dormitorio. Algo no cuadra. Te guardas la colilla en un bolsillo de tu abrigo y confías en que sea una pista real y no te lleve a perseguir fantasmas.

Anota junto al perfil de Penny White, en la sección “Personas desaparecidas”, que los investigadores están tras la pista de Penny.

Si el perfil de Valentino Rivas no está tachado y no hay pistas en la Sala de billar, lee lo siguiente:

Seguir los pasos de Valentino no es difícil. Como invitado de honor (y el alma de la fiesta, a juzgar por lo que te han contado), siempre tenía a mucha gente alrededor. Lo cual hace que la historia de que “se esfumó mientras nadie miraba” sea mucho más difícil de creer. En la sala de billar, donde vieron por última vez a Valentino, te encaras con Adam Gensler, el hombre con el que estaba jugando al billar justo antes de su desaparición: –Mire, ya le dije a la poli y a los periodistas todo lo que vi –explica mientras mueve las manos inquieto y da golpecitos en el suelo con el pie–. Tino y yo estábamos jugando al billar, yo aparté la vista y, cuando me quise dar cuenta, había desaparecido –insiste con tono airado antes de volver a su partida de billar–. ¿Dónde se ha metido la maldita bola uno? –pregunta entre dientes.

Puede que no sea nada, pero parece que Valentino no fue lo único que desapareció esa noche.

Anota junto al perfil de Valentino Rivas, en la sección “Personas desaparecidas”, que los investigadores están tras la pista de Valentino.

Tras haber leído todos los textos pertinentes, haz avanzar el acto al acto 1b.

NO LEAS ESTO

hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados) y estaba en juego el acto 1 cuando acabó el escenario: Ve a la **Resolución 2**.

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados) y estaba en juego el acto 2 cuando acabó el escenario: Ve a la **Resolución 3**.

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados) y estaba en juego el acto 3 cuando acabó el escenario: Ve a la **Resolución 1**.

Resolución 1: Nada más salir al patio, os rodean hombres de rostro adusto y vestidos con gabardinas. Varios de ellos se meten la mano en el bolsillo: es un aviso para que no hagáis ningún movimiento brusco. Antes de que puedan cumplir alguna amenaza, una gélida voz rompe el silencio: –Tranquilos, caballeros. No hay necesidad de eso.

Los hombres se retiran, y aparece un anciano al que reconocéis como Carl Sanford, el presidente de la Logia del Crepúsculo de Plata. Pese al peligro de la situación, su expresión es casi demasiado relajada. La completa ausencia de miedo en su postura y sus acciones sugiere una confianza nacida de un considerable poder. Sus guardaespaldas dan varios pasos hacia atrás y os permiten que habléis con el Sr. Sanford en privado.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que *los investigadores escaparon del reino espectral*.

Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Ⓒ Pasa al **Interludio II: El precio del progreso**.

Resolución 2: Salís de la mansión y os recibe el fresco aire nocturno. Vuestra investigación os ha dejado agotados y extrañamente paranoicos. El evento os ha parecido que tenía algo peculiar, pero no estáis seguros de qué. Aunque los invitados no parecían darse cuenta, visteis que todo el personal estaba inquieto y sudoroso, y los miembros de la Logia también parecían tensos. Más de una vez notasteis que sus miradas se dirigían a vosotros y que

observaban todos vuestros movimientos. Si no supierais que no es así, pensaríais que la Logia del Crepúsculo de Plata estaba haciendo que os siguieran por algún motivo. En cualquier caso, no pudisteis averiguar mucha información sobre las cuatro desapariciones, y dudáis de que lo hagáis algún día. Puede que, a fin de cuentas, no fuera nada.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que *los investigadores no descubrieron nada sobre los planes de la Logia*.

Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Ⓒ Omite el **Interludio II: El precio del progreso** y pasa directamente al **Escenario III: El nombre secreto**.

Resolución 3: Huis hacia el vestíbulo de entrada de la mansión, pero el muro de niebla espectral sigue bloqueándoos el camino. De la niebla surgen varios rostros y brazos fantasmales que se retuercen y gritan atormentados. Os dais media vuelta y veis el vacío rostro del vigilante encapuchado. Antes de que podáis daros cuenta de que estáis perdidos, el cuerpo etéreo de la criatura se arremolina y surca el aire como si estuviera hecho de la misma niebla. La criatura se reconstituye ante vosotros, y su mano calcinada os agarra por la garganta y os levanta con una fuerza tremenda. Dais patadas y claváis las uñas en la mano de la criatura, debatiéndoos con la ferocidad de un animal acorralado, pero no sirve de nada. Lo último que veis es el brillo rojo de los ojos de la criatura mientras os taladra la mente.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que *nadie volvió a ver nunca a los investigadores ni tuvo noticias suyas*.

Ⓑ Cada investigador que desistiera obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Ⓒ Cada investigador que no desistiera **muere**. Si en la reserva de investigadores disponibles no hay suficientes investigadores para continuar la campaña, ésta termina y los jugadores pierden. Cada jugador cuyo investigador haya muerto debe elegir un nuevo investigador de entre los investigadores disponibles.

Ⓓ Omite el **Interludio II: El precio del progreso** y pasa directamente al **Escenario III: El nombre secreto**.

Interludio II: El precio del progreso

Si al menos uno de los investigadores tiene el rasgo **Crepúsculo de Plata**, pasa a **El precio del progreso 1**.

Si no es así, pasa a **El precio del progreso 2**.

El precio del progreso 1: –Ah, es usted. No esperaba que estuviera aquí, aunque quizás debería haberlo hecho –dice el Sr. Sanford con un ligero tono de sorpresa en la voz–. Lamento que haya tenido que verse involucrado en este desafortunado asunto. No era mi intención que fuese usted parte de esto.

Frunces el ceño. Sospechas que la fortuna no ha tenido nada que ver en ello. Le preguntas qué les sucederá a los que siguen atrapados dentro: –El progreso humano requiere sacrificios –recita con tono estoico–. Es lamentable que ese sacrificio deba hacerse en sangre en ocasiones, pero el precio del lamento no supera el fruto de la labor.

Pasa a **El precio del progreso 3**.

El precio del progreso 2: –Lamento que debamos conocernos en unas circunstancias tan... desafortunadas –dice el Sr. Sanford como si tal cosa. Frunces el ceño. Sospechas que la fortuna no ha tenido nada que ver en ello. Le preguntas qué les sucederá a los que siguen atrapados dentro: –El progreso humano requiere sacrificios –recita con tono estoico–. Es lamentable que ese sacrificio deba hacerse en sangre en ocasiones, pero el precio del lamento no supera el fruto de la labor.

Pasa a **El precio del progreso 3**.

El precio del progreso 3: No habéis venido aquí a escuchar el proselitismo del Sr. Sanford sobre el sacrificio. Habéis venido en busca de respuestas. Exigís una explicación, pero el anciano os interrumpe con una mueca hosca: –Sí, sí. Se refieren al incidente de la semana pasada. Fue la primera manifestación de la criatura, y la llegada de la niebla oscura que se han encontrado dentro. –Mira la puerta delantera de la mansión y se aclara la garganta–. La Logia no estuvo involucrada en las desapariciones que ocurrieron esa noche –explica tras una breve pausa–. Pero no es que pudiéramos acudir a la policía y contarles que una criatura hecha de niebla había secuestrado a cuatro personas en el hogar del Sr. Meiger, ¿verdad? Así que tuvimos que tomar cartas en el asunto. Sospechábamos que la criatura se vio atraída por la multitud, así que recreamos el incidente para entender lo sucedido y averiguar sus motivos.

Ahora entendéis perfectamente la decisión de albergar otro evento en la finca del Sr. Meiger tan pronto después de las desapariciones. Por mucho que os cueste admitirlo, hay una cierta lógica en el plan que ha puesto en marcha la Logia, aunque no os gusta que os hayan usado como cebo. ¿Quién sabe cuántos inocentes han corrido un peligro mortal? Aunque el objetivo fuera noble, ¿merecía la pena el sacrificio?

–Espero que entiendan que nuestra organización sólo busca la mejora de la humanidad. Más allá de nuestros cinco sentidos residen verdades duras –dice el Sr. Sanford con expresión sombría–. Si queremos sobrevivir y prosperar, debemos adaptarnos. Debemos aprender. Debemos entender. Eso es lo que quiere lograr nuestra orden: una mayor comprensión del mundo que nos rodea. Una empresa que merece la pena, ¿no les parece?

④ Comprueba qué Enemigos **Crepúsculo de Plata** hay en la zona de victoria y bajo el Vestíbulo de entrada.

❖ Si Josef Meiger está en la zona de victoria, pasa a **El precio del progreso 4**.

❖ Si Josef Meiger está bajo el Vestíbulo de entrada, pasa a **El precio del progreso 5**.

❖ Si nada de lo anterior se cumple y la cantidad de Enemigos **Crepúsculo de Plata** de la zona de victoria es igual o mayor que la cantidad que hay bajo el Vestíbulo de entrada, pasa a **El precio del progreso 4**.

❖ Si nada de lo anterior se cumple y hay más Enemigos **Crepúsculo de Plata** bajo el Vestíbulo de entrada que en la zona de victoria, pasa a **El precio del progreso 6**.

El precio del progreso 4: Antes de que podáis contestar, uno de los hombres de Sanford sale de la casa que tenéis a la espalda. Envaina una larga hoja de plata y se dirige al Sr. Sanford: –No hay ni rastro de Josef en el interior, señor –El hombre os mira con sospecha y mantiene la mano en el pomo de la espada. Su postura os recuerda a la de un caballero, estoico y de ferrea disciplina.

–Ya veo –contesta Sanford. Cierra los ojos y respira hondo antes de proseguir–. Una gran pérdida para nuestra orden, pero ya la anticipamos. Reúnan las pertenencias de la Logia del interior de la finca, y yo me encargaré de las consecuencias.

El caballero asiente y regresa dentro de la casa. Los fríos ojos azules de Carl se vuelven hacia vosotros: –En cuanto a ustedes, les pido que abandonen este lugar de inmediato. Ya han causado suficientes daños.

Antes de que podáis protestar, ordena a los demás hombres que hay cerca que os escolten fuera del terreno, y no tenéis más remedio que acceder.

④ Anota en el registro de campaña que **Josef desapareció en la niebla**.

④ Anota en el registro de campaña que **los investigadores son enemigos de la Logia**.

④ La historia continúa en el **Escenario III: El nombre secreto**.

El precio del progreso 5: Sopésáis cuidadosamente las palabras del Sr. Sanford. Creéis que dice la verdad, pero no estáis seguros de que el fin justifique los medios. Antes de que podáis contestar, Josef se adelanta: –Creo que nuestros nuevos camaradas entienden el valor de la colaboración –dice educadamente, y se coloca a vuestro lado–. Podrían haber escapado por su cuenta, pero se quedaron para asegurarse de que los miembros de la Logia estuvieran a salvo. Seguro que comparte mi opinión.

–El valor no es lo mismo que el sacrificio, Josef –pronuncia Carl Sanford pacientemente–. ¿Tienen la voluntad de hacer lo que es verdaderamente apropiado para toda la humanidad?

El anciano vuelve su atención a vosotros, y sus fríos ojos brillan bajo la luz de la luna. Se acerca pausadamente y extiende la mano: –En cualquier caso, han experimentado de primera mano el peligro al que nos enfrentamos todos. Únanse a nosotros y podremos afrontarlo juntos. Combinando nuestros conocimientos, podemos proteger Arkham de esta amenaza.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores rescataron a Josef.

Ⓑ Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por haber obtenido información sobre el funcionamiento interno de la Logia del Crepúsculo de Plata.

Ⓒ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

⇒ –Me niego a formar parte de esto. Pasa a **El precio del progreso 7**.

⇒ –Acepto. Pasa a **El precio del progreso 8**.

⇒ –Acepto. (Estás mintiendo.) Pasa a **El precio del progreso 9**.

El precio del progreso 6: Sopésáis cuidadosamente las palabras del Sr. Sanford. Creéis que dice la verdad, pero no estáis seguros de que el fin justifique los medios. Antes de que podáis contestar, Josef Meiger sale de la casa que tenéis detrás, flanqueado por dos guardias que llevan trajes caros. Uno blande una larga hoja de plata y se mantiene en guardia. El otro observa la situación, vigilante, con una mano en la empuñadura de un revólver que lleva enfundado a un lado del cuerpo. Josef os reconoce y se dirige a vosotros con brusquedad: –Han estado metiendo las narices donde no les corresponde –amenaza mientras entrecierra sus oscuros ojos.

–Contén tu lengua, Josef –interviene Sanford. Se acerca pausadamente y extiende la mano hacia vosotros–. –Han experimentado de primera mano el peligro al que nos enfrentamos todos. Únanse a nosotros y podremos afrontarlo juntos. Combinando nuestros conocimientos, podemos proteger Arkham de esta amenaza.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que Josef está sano y salvo.

Ⓒ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

⇒ –Me niego a formar parte de esto. Pasa a **El precio del progreso 7**.

⇒ –Acepto. Pasa a **El precio del progreso 8**.

⇒ –Acepto. (Estás mintiendo.) Pasa a **El precio del progreso 9**.

El precio del progreso 7: El Sr. Sanford frunce el ceño, retira la mano y endreza la mirada: –Ya veo. No puedo decir que no esté decepcionado. Pensaba que serían lo bastante perspicaces como para ver que nuestra colaboración sería valiosa. Pero ya me doy cuenta de que hice mal en confiar en eso. –Suspira y dirige su mirada hacia la mansión de Josef–. Muy bien. La Logia manejará este problema por su cuenta. Vuelvan a su estado de ignorancia. Pero se lo advierto: no se interpongan en nuestro camino. No querrán tenerme como enemigo.

Antes de que podáis protestar, ordena a los demás hombres que hay cerca que os escolten fuera del terreno, y no tenéis más remedio que acceder.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores son enemigos de la Logia.

Ⓒ La historia continúa en el **Escenario III: El nombre secreto**.

El precio del progreso 8: Le estrecháis la mano al Sr. Sanford. Su apretón es frío, pero fuerte. Los demás miembros de la Logia parecen relajarse a vuestro alrededor.

–Haremos grandes cosas juntos, amigos míos –dice Sanford–. Grandes cosas, de verdad.

Sin embargo, veis por el rabillo del ojo que uno de los matones de la Logia aprieta su arma con un poco más de fuerza.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores son miembros de la Logia. Añade 1 ficha ⚡ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Ⓒ La historia continúa en el **Escenario III: El nombre secreto**.

El precio del progreso 9: Le estrecháis la mano al Sr. Sanford. Su apretón es frío, pero fuerte. Los demás miembros de la Logia parecen relajarse a vuestro alrededor.

–Haremos grandes cosas juntos, amigos míos –dice Sanford–. Grandes cosas, de verdad.

Sin embargo, veis por el rabillo del ojo que uno de los matones de la Logia aprieta su arma con un poco más de fuerza.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores son miembros de la Logia. Añade 1 ficha ⚡ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Ⓒ Anota en el registro de campaña que los investigadores están engañando a la Logia.

Ⓒ La historia continúa en el **Escenario III: El nombre secreto**.



NO LEAS ESTO HASTA EL FINAL DEL ESCENARIO

Te saca de tu ensimismamiento la sensación de que algo se arrastra por tu pecho y de una mano helada que te aferra la garganta. Aprieta hasta que te corta el aliento y tu tráquea comienza a resquebrajarse. Pero allí no hay nada; sólo una gélida corriente que entra en la sala por la ventana abierta. El viento estridente y silbante sacude el marco de la ventana y penetra en la seguridad del hogar. Casi parece como las notas disonantes de una terrible flauta: una música inquietante y mecánica te llena de un terror inexplicable. Corres hacia la ventana y la cierras de golpe con las manos temblorosas. Esto no puede ser real, piensas. Aquí no, ahora no. Pero negarlo no te proporciona ningún refugio.

El frío vuelve a recorrerte la espalda. Una fina niebla gris se filtra en la estancia, colándose bajo la puerta delantera y por las grietas que hay alrededor de la ventana. Repta por el suelo y se enrosca lentamente en tus tobillos, haciendo que escalofríos recorran tu cuerpo. Corres a tu dormitorio, das un portazo y echas el cierre. Sólo logras unos segundos de alivio antes de que el invasor reanude su asalto. Una y otra vez, una pesada fuerza golpea la puerta y hace temblar toda la habitación. Colocas tu cuerpo contra la puerta y tratas de mantenerla cerrada. Con cada golpe, una oscura niebla se cuela por las grietas que aparecen en la madera. Con un último estruendo, la puerta se hace pedazos. Te ves lanzado hacia atrás, y no aterrizas en el suelo, sino en una nube de niebla en la que cien brazos espirituales te agarran y se aferran a tu carne, desgarrándote miembro a miembro.

¡NO! Esto no puede ser real. Estás aquí, leyendo este mismo texto. Una oleada de alivio te invade cuando te das cuenta de que está todo en tu cabeza. Aun así, las palabras impenetran a tu mente a atormentarte con visiones de una muerte macabra. Te encuentras mirando por las ventanas, buscando una oscura niebla que no está allí. ¿Y si el texto intenta decirte algo? Quizás... No, eso es imposible.

“Real o imaginado, tu destino se acerca igualmente.”

Registro de campaña: *El círculo roto*

INVESTIGADORES

NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR
INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR
EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE
TRAUMAS (Físicos) (Mentales)	TRAUMAS (Físicos) (Mentales)	TRAUMAS (Físicos) (Mentales)	TRAUMAS (Físicos) (Mentales)
DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS			

Notas de campaña

Recuerdos descubiertos

- Prólogo
- La hora bruja
- A las puertas de la muerte (Acto 1)
- ~ Dastro de los perdidos
- A las puertas de la muerte (Actos 2 y 3)
- ~ El precio del progreso
- El nombre secreto
- La paga del pecado
- Por el bien común
- ~ El círculo interno
- Unión y desilusión
- En las garras del caos
- ~ Giro del destino
- Ante el trono negro
- Epílogo

INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS



Iconos de conjuntos de encuentros



Agentes de Azathoth



Aquelarre de Anette



A las puertas de la muerte



Ciudad de pecados



*Desaparición en la finca
del Crepúsculo*



Destino inexorable



El reino de la muerte



*Logia del Crepúsculo de
Plata*



Depredadores espirituales



El vigilante



La hora bruja



Espíritus atrapados



Brujería

¿Qué viene ahora?

Aunque todos los escenarios del ciclo *El círculo roto* pueden jugarse como escenarios independientes, también pueden combinarse para formar una campaña completa de nueve partes. El siguiente escenario de la campaña *El círculo roto* aparece en el pack de Mitos *El nombre secreto*, y la historia continuará a lo largo de los seis packs del ciclo.

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Matthew Newman

Edición y revisión de la historia: Christine Crabb

Edición y revisión técnica: B.D. Flory

Traducción: Sergio Hernández

Jefa de LCG: Mercedes Opheim

Revisión de la historia de Arkham Horror: Dane Beltrami y Nikki Valens

Jefa de historia: Katrina Ostrander

Diseño gráfico de la expansión: Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Maquetación: Edge Studio

Jefa de dirección artística: Melissa Shetler

Dirección artística: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Director creativo visual: Brian Schomburg

Gestor de proyecto senior: John Franz-Wichlacz

Coordinador de desarrollo de productos senior: Chris Gerber

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Director creativo: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a Jon Zierden: a nadie le gusta una buena base cónica como a ti.

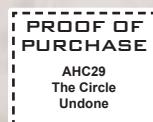
Pruebas de juego

David Attali, Michael Boggs, Robert Brantseg, Crystal "Muerto para mí" Chang, Marcia Colby, Stephen "Sacas de dinero" Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell'Agnese, Alex DeNagy, Justin Engelking, Julia Faeta, B.D. Flory, Jérémie Fouques, Jeremy Fredin, Nate French, Dave Galey, Ken Grazier, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Neil Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jill McTavish, Eric Meyers, Nicole Meyers, Annette Nepomuceno, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Chad Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Preston "El verdadero Preston" Stone, Michael Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Zachary Varberg, Zeke Waletzky, Jeremy "Atrapafantasmas" Zwirn

Un agradecimiento especial a todos los participantes en la prueba beta.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2018 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® o Fantasy Flight Games. Importado por Asmodee Group y distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

EL NOMBRE SECRETO

PACK DE MITOS

El nombre secreto es el escenario III de *El círculo roto*, una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Este escenario se puede jugar por su cuenta, como escenario independiente, o bien combinarse con las demás expansiones del ciclo de *El círculo roto* para formar una campaña de ocho partes.

Escenario III: El nombre secreto

Comprueba el registro de campaña.

- (C) Si los investigadores son miembros de la Logia, pasa a la **Introducción 1**.
- (C) Si los investigadores son enemigos de la Logia, pasa a la **Introducción 4**.
- (C) Si los investigadores no descubrieron nada sobre los planes de la Logia, pasa a la **Introducción 5**.
- (C) Si nadie volvió a ver nunca a los investigadores ni tuvo noticias suyas, pasa a la **Introducción 6**.

Introducción 1: Le estudio del piso de arriba de la Logia del Crepúsculo de Plata es acogedor, aunque algo apretado. El suelo está cubierto por una lujosa alfombra, y la sala está iluminada por una cálida luz y llena con varios sofás cómodos y mesitas redondas. En las paredes se alinean retratos de miembros de la Logia de todo el mundo. Carl Sanford, presidente de la Logia, está sentado frente a vosotros, moviendo una copa de Merlot en su arrugada mano.

—La Logia del Crepúsculo de Plata persigue todo conocimiento que nos pueda ayudar a elevar nuestra comprensión del universo —explica el Sr. Sanford, deteniéndose para dar un sorbo a su vino—. Esta criatura que encontraron en la finca de Josef Meiger... Su aparición no es el único suceso peculiar que ha ocurrido en Arkham últimamente. Diganme: ¿han experimentado algo más que pudiera tener relación con estos acontecimientos recientemente?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- (C) Hablarle a la Logia de las brujas del bosque. Pasa a la **Introducción 2**.
- (C) Decirle que no sabéis de nada que esté relacionado. (Estás mintiendo.) Pasa a la **Introducción 3**.

Introducción 2: Le contáis al Sr. Sanford vuestra experiencia de la semana anterior: que os despertasteis en mitad del bosque, la extraña niebla que serpenteaba entre los árboles, las brujas y su hechizo. Se inclina hacia delante y escucha atentamente mientras le explicáis los extraños acontecimientos de esa noche, aunque vuestros recuerdos siguen algo borrosos. Al acabar la historia, el anciano sopesa vuestras palabras.

—Qué interesante —termina diciendo—. Sé de ese aquelarre. Lo dirige una bruja llamada Anette Mason. Su magia no es nada trivial. Han transmitido secretos arcanos que pueden manipular las energías del universo. Poseen un peligroso conocimiento; un conocimiento que creo que obtuvieron de una poderosa bruja que huyó de Salem hace más de doscientos años. ¿Les dice algo el nombre de "Keziah"?

Asentís. Todos los habitantes de Arkham tienen cuanto menos una ligera idea de la bruja cuyo fantasma supuestamente habita en la vieja "Casa de la bruja" clausurada en French Hill. La mayoría creen que es pura ficción; un cuento para asustar a los críos y que no se acerquen a la decrepita casa. La dura mirada del Sr. Sanford y su adusto tono os deja claro que no es así.

—Es posible que esta tal Anette descienda realmente de Keziah, o quizás se limite a usar su nombre. En cualquier caso, creo que estos acontecimientos están relacionados. Por eso tengo una tarea para ustedes, en nombre de la Logia del Crepúsculo de Plata.

Carl Sanford se pone en pie, empleando su bastón más por apariencia que para guardar el equilibrio. Vosotros también os levantáis, dispuestos a realizar cualquier misión que sea necesaria para llegar al fondo de este misterio.

—Necesitamos tanta información sobre este aquelarre como podamos obtener. Si hay un sitio que tendrá esas respuestas, ésa es la casa en la que la propia Keziah vivió hace años.

Asentís para indicar que estás de acuerdo; hay demasiadas preguntas que debéis responder. Quizás esto esté relacionado con el hechizo que estaban lanzando las brujas esa noche en el bosque después de todo. Si es así, ¿cuál es su motivo? ¿Y qué relación tiene esto con la criatura que secuestró a esos cuatro desdichados? Le estrecháis la mano al Sr. Sanford y salís para la casa de la bruja.

Anota en el registro de campaña que los investigadores hablaron a la Logia sobre el aquelarre.

Añade 1 ficha **A** a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Pasa a la **Preparación**.

Introducción 3: Negáis con la cabeza. No estás seguros de si lo que ocurrió en el bosque tendrá alguna relación, o de si ocurrió de verdad siquiera; una parte de vosotros aún cree que todo fue un extraño sueño. El Sr. Sanford os examina con una fría y penetrante mirada. Tenéis la sensación de que puede ver en vuestro interior.

—Muy bien —dice—. Sólo por curiosidad, ¿les dice algo el nombre "Keziah Mason"?

Asentís. Todos los habitantes de Arkham tienen cuando menos una ligera idea de la bruja cuyo fantasma supuestamente habita en la vieja "Casa de la bruja" clausurada en French Hill. La mayoría creen que es pura ficción; un cuento para asustar a los críos y que no se acerquen a la decrepita casa. La dura mirada del Sr. Sanford y su adusto tono os deja claro que no es así. Señala un viejo y ajado tomo que hay sobre la mesa que tenéis delante y luego lo abre por una página llena de extrañas inscripciones y símbolos arcanos.

—Creo que la criatura que encontraron en la mansión de Josef está vinculada con Keziah y el conocimiento secreto que poseía. Compruébenlo ustedes mismos.

Cogéis el tomo y examináis atentamente los símbolos de la página.

Si al menos uno de los investigadores es Místico (**A**), lee el siguiente cuadro. Si no es así, no entiendes el galimatías; omite el cuadro.

(A): Los símbolos del tomo forman la base de una especie de hechizo o ritual. Tiene que ver con llamar a los muertos para pedirles poder, secretos o incluso ayuda. Pero ¿quién pedía algo a quién y con qué fin?

—Por eso tengo una tarea para ustedes, en nombre de la Logia del Crepúsculo de Plata. Carl Sanford se pone en pie, empleando su bastón más por apariencia que para guardar el equilibrio. Vosotros también os levantáis, dispuestos a realizar cualquier misión que sea necesaria para llegar al fondo de este misterio.

—Necesitamos tanta información sobre esta criatura como podamos obtener. Si hay un sitio que tendrá esas respuestas, ésa es la casa en la que la propia Keziah vivió hace años.

Asentís para indicar que estás de acuerdo; hay demasiadas preguntas que debéis responder. Quizás esto esté relacionado con el hechizo que estaban lanzando las brujas esa noche en el bosque después de todo. Si es así, ¿cuál es su motivo? ¿Y qué relación tiene esto con la criatura que secuestró a esos cuatro desdichados? Le estrecháis la mano al Sr. Sanford y salís para la casa de la bruja.

Anota en el registro de campaña que los investigadores ocultaron su conocimiento del aquelarre.

Pasa a la **Preparación**.

Introducción 4: Tras la confrontación con el presidente de la Logia del Crepúsculo de Plata, os desplazáis hasta la mansión de la Sociedad Histórica de Arkham en el Barrio Sur. Estáis seguros de que los acontecimientos que vivisteis la semana pasada en el bosque tienen algo que ver con la criatura que secuestró a esos cuatro desdichados. Es una coronada, una sensación que os hormiguea en la nuca y os implora que miréis hacia otra parte, pero estáis seguros de que todo está conectado. Lo único que no sabéis es cómo.

Al entrar, una de los muchos investigadores de la Sociedad Histórica os saluda y os pregunta si puede ayudaros de algún modo. Le dais una descripción somera de la información que buscáis; lo suficiente como para que pueda indicaros dónde mirar, pero lo bastante vaga como para que no pueda saber vuestros motivos.

-No sé por qué están investigando unos asuntos tan macabros, pero los registros que buscan deberían de estar en la biblioteca del tercer piso -os dice la investigadora.

Le dais las gracias y os dirigís al tercer piso, donde comenzáis a estudiar la historia de la brujería en Arkham. A finales del siglo XVII, Arkham fue una de las poblaciones de Nueva Inglaterra que se vieron envueltas en la histeria de los juicios a las brujas. Las acusaciones de brujería se propagaban como el fuego, y muchas de las acusadas fueron ejecutadas siendo ahorcadas o quemadas, fueran inocentes o culpables. Pero hubo una bruja cuya infamia destacaba sobre el resto y cuyo poder místico nunca fue cuestionado: Keziah Mason.

Reconocéis el nombre como el del fantasma que supuestamente habita en la vieja casa de la bruja de French Hill. Siempre pensasteis que era pura ficción; un cuento para asustar a los críos y que no se acercaran a la casa clausurada. Pero los registros de la Sociedad Histórica indican que Keziah fue una persona real: una poderosa bruja que huyó de Salem hace más de doscientos años.

La brujería de verdad no os resulta desconocida. Si Keziah Mason tiene algo que ver con el aquelarre que encontrasteis en el bosque, debéis descubrir cuál es la relación. Salís de la mansión y os dirigís hacia French Hill, donde os espera la casa de la bruja...

[Pasa a la Preparación.](#)

Introducción 5: La pista que os llevó a la gala benéfica de la Logia del Crepúsculo de Plata no dio sus frutos, pero la lectura de Anna Kaslow sigue resonando en vuestras cabezas una y otra vez. No podéis evitar tener la sensación de que os falta una pieza de este puzzle, algo que podéis emplear para evitar el aciago destino que describió la tarotista. Volvéis vuestra atención al aquelarre de brujas que encontrasteis en el bosque la semana pasada, y por eso os desplazáis a la Sociedad Histórica de Arkham, en el Barrio Sur. Quizá haya alguna información que se os pasa por alto y que arrojará luz sobre su identidad o sus motivos.

Al entrar, una de los muchos investigadores de la Sociedad Histórica os saluda y os pregunta si puede ayudaros de algún modo. Le dais una descripción somera de la información que buscáis; lo suficiente como para que pueda indicaros dónde mirar, pero lo bastante vaga como para que no pueda saber vuestros motivos.

-No sé por qué están investigando unos asuntos tan macabros, pero los registros que buscan deberían de estar en la biblioteca del tercer piso -os dice la investigadora.

Le dais las gracias y os dirigís al tercer piso, donde comenzáis a estudiar la historia de la brujería en Arkham. A finales del siglo XVII, Arkham fue una de las poblaciones de Nueva Inglaterra que se vieron envueltas en la histeria de los juicios a las brujas. Las acusaciones de brujería corrían como el fuego, y muchas de las acusadas fueron ejecutadas siendo ahorcadas o quemadas, fueran inocentes o culpables. Pero hubo una bruja cuya infamia destacaba sobre el resto y cuyo poder místico nunca fue cuestionado: Keziah Mason.

Reconocéis el nombre como el del fantasma que supuestamente habita en la vieja casa de la bruja de French Hill. Siempre pensasteis que era pura ficción; un cuento para asustar a los críos y que no se acercaran a la casa clausurada. Pero los registros de la Sociedad Histórica indican que Keziah fue una persona real: una poderosa bruja que huyó de Salem hace más de doscientos años.

La brujería de verdad no os resulta desconocida. Si Keziah Mason tiene algo que ver con el aquelarre que encontrasteis en el bosque, debéis descubrir cuál es la relación. Salís de la mansión y os dirigís hacia French Hill, donde os espera la casa de la bruja...

[Pasa a la Preparación.](#)

Introducción 6: Clavas en la pared el artículo de periódico, junto al resto de pruebas que has encontrado. Sea lo que sea lo que ocurre en la mansión de Josef Meiger, se está saliendo de madre. Primero hubo cuatro desapariciones el día 22, durante la gala benéfica anual de la Logia del Crepúsculo de Plata. Y ahora ha desaparecido más gente tras un segundo evento en la misma finca. ¿Está la Logia involucrada de algún modo? ¿Por qué si no iban a trasladar esta cena a la finca del Sr. Meiger?

Y ése no es el único titular. Han estado ocurriendo extraños avistamientos por toda la ciudad: figuras fantasmales, una niebla cenicienta y una silueta encorvada y envuelta en una capa cuya identidad se comenta fervientemente entre la comunidad. El nombre que está en boca de todo el mundo es el de Keziah Mason, el fantasma que supuestamente habita en la vieja casa de la bruja de French Hill. Siempre pensaste que era pura ficción; un relato pensado para asustar a los críos y alejarlos de la casa clausurada. Pero con todas las desapariciones y extrañas visiones que están sucediendo en la ciudad, ya no estás tan seguro. Quizá esta vieja historia de fantasmas tenga algún fundamento después de todo.

[Pasa a la Preparación.](#)



Preparación

Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El nombre secreto*, *Ciudad de pecados*, *Destino inexorable*, *El reino de la muerte*, *Brujería* y *Ratas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Pon en juego las Salas vetustas, el Cuarto de Walter Gilman y los tres Lugares Puerta decrépita. Cada investigador comienza la partida en las Salas vetustas. Consulta la distribución de los Lugares sugerida a continuación.

Deja aparte los siete Lugares "Lugares desconocidos", como un "mazo de Lugares desconocidos" aparte. Para ello, haz lo siguiente:

- ◆ Coge la carta "Lugares desconocidos" que tiene las Ruinas de la casa de la bruja en su lado revelado y otros tres Lugares "Lugares desconocidos" aleatorios y barájalo para formar las cuatro cartas inferiores del mazo de Lugares desconocidos, con el lado sin revelar boca arriba.
- ◆ A continuación, coloca encima los otros tres Lugares "Lugares desconocidos", en orden aleatorio. Las siete cartas del mazo de Lugares desconocidos sólo deben mostrar sus lados sin revelar, de forma que los jugadores no sepan cuál de ellos es las Ruinas de la casa de la bruja.
- ◆ Deja aparte las siguientes cartas, fuera del juego: Nahab, Lugar del sacrificio, Cuarto de Keziah, El Libro Negro, ambas copias de Geometría extraña y ambas copias de Presencia fantasmal.
- ◆ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Distribución de Lugares sugerida



Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y no quieres tener que consultar otras secciones de preparación o resolución, puedes usar la siguiente información al preparar y jugar el escenario:

- ◆ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♡, ♢, ♣, ♦, ☆.

- ◆ Los investigadores son enemigos de la Logia.

Cartas multiclas

Algunas de las nuevas cartas de Jugador de este pack de Mitos pertenecen a más de una clase: Guardián (✿), Buscador (✿), Rebelde (✿), Místico (▲) o Superviviente (✿).



Estas cartas se identifican mediante su color dorado y por la presencia de varios iconos de clase en lugar de uno solo. Una carta multiclas es una carta de cada una de esas clases, y no una carta neutral. Una carta multiclas puede incluirse en el mazo de un investigador si éste tiene acceso a cualquiera de las clases de esa carta.



Por ejemplo: El Pergamino de secretos es una carta multiclas de nivel 0 que lleva tanto el icono de clase Buscador como Místico. Por lo tanto, es una carta Buscador de nivel 0 y una carta Místico de nivel 0. No es una carta neutral. Cualquier investigador que tenga acceso a cartas Buscador de nivel 0 o a cartas Místico de nivel 0 podrá incluir el Pergamino de secretos en su mazo. Por ejemplo, Diana Stanley podría incluir el Pergamino de secretos en su mazo aunque no tenga acceso a cartas Buscador.

Si un investigador tiene acceso limitado a una de las clases de una carta multiclas, esa carta ocupará uno de esos espacios incluso si dicho investigador tiene acceso ilimitado a la otra clase de la carta.

Por ejemplo: Carolyn Fern sólo puede coger hasta 15 cartas Buscador y/o Místico. La Espada encantada es una carta tanto Guardián como Místico. Si Carolyn incluye la Espada encantada en su mazo, contará como una de las 15 cartas Místico aunque pueda incluir cualquier número de cartas Guardián en su mazo.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Destellos de visiones brotan en vuestra memoria mientras os arrastran por el suelo de madera. Una siniestra ceremonia... la casa... Nahab... un ritmico cántico... el negro vórtice en espiral... una oscura celebración... el Caos Primordial... el llanto de un niño... un túnel que se abre paso en vuestro pecho.

Ⓐ Pasa a la **Resolución 1**.

Resolución 1: Despertáis en el enlodado patio que hay al pie de unos deformados escalones de madera, con la puerta delantera de la casa de la bruja sobre vosotros. Cada fibra de vuestro ser está llena de arrepentimiento. Sabéis que habéis fracasado en evitar algo terrible, pero no estáis seguros de qué exactamente. Las pruebas de vuestros ojos y oídos sugieren que lo que visteis en la casa de la bruja no estaba sucediendo en el aquí y ahora. En cualquier caso, habéis descubierto varias cosas sobre Keziah Mason, la bruja que vivió antaño en esta vieja casa abandonada. Con los ánimos decaídos y los cuerpos doloridos, tendréis que conformaros con esta información. No os atrevéis a volver a aventurarnos en esa casa infernal.

Ⓐ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

- ❖ Si Brown Jenkin fue derrotado al menos una vez durante este escenario, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.
- ❖ Si Nahab fue derrotada al menos una vez durante este escenario, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Ⓐ Comprueba el mazo de Acto.

- ❖ Si estaba en juego el acto 1 cuando acabó el escenario, no se anota nada más.
- ❖ Si estaba en juego el acto 2 cuando acabó el escenario, anota el *Diario de Gilman* en la sección "Recuerdos descubiertos" del registro de campaña. Además, un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo el Apoyo de historia El Libro Negro. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Si un investigador elige incluir El Libro Negro en su mazo, añade 1 ficha ♦ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ❖ Si estaba en juego el acto 3 cuando acabó el escenario, anota el *Diario de Gilman* y las *Fórmulas de Keziah* en la sección "Recuerdos descubiertos" del registro de campaña. Además, un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo el Apoyo de historia El Libro Negro. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Si un investigador elige incluir El Libro Negro en su mazo, añade 1 ficha ♦ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Resolución 2: Cuando recuperáis la conciencia, estáis tumbados sobre el suelo de madera del cuarto de Walter Gilman. No veis por ninguna parte los accesorios de las siniestras prácticas de Keziah, ni tampoco a la rata barbuda y con colmillos, el "familiar" de Keziah, como ahora sabéis. Cuando estáis a punto de poneros en pie, veis algo que brilla en un rincón de la estancia. Uno de vosotros se arrastra bajo la cama de Gilman y coge el objeto. Es un gastado crucifijo de níquel, similar a los que visteis en el cuarto del reparador de telares. Lo guardáis antes de salir de la perturbadora sala y dejar atrás sus extraños ángulos. Habéis descubierto tanto como os importa descubrir sobre Keziah Mason, la bruja que habitó antaño en esta vieja casa abandonada. Al salir al frío aire de noviembre, os giráis para mirar una última vez la decrepita casa de la bruja. Teméis que, aunque nunca volváis a entrar en este lugar, nunca lo dejaréis atrás realmente en vuestros pensamientos y sueños.

Ⓐ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por haber conseguido información sobre el misterioso pasado de Arkham.

Ⓐ Anota el *Diario de Gilman*, las *Fórmulas de Keziah* y el *Crucifijo gastado* en la sección "Recuerdos descubiertos" del registro de campaña.

Ⓐ Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo el Apoyo de historia El Libro Negro. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Si un investigador elige incluir El Libro Negro en su mazo, añade 1 ficha ♦ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Continuará...

La historia continúa en el siguiente pack de Mitos del ciclo *El círculo roto: "La paga del pecado"*.



© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC30
The Secret Name

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

LA PAGA DEL PECADO

PACK DE MITOS

La paga del pecado es el escenario IV de *El círculo roto*, una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Este escenario se puede jugar por su cuenta, como escenario independiente, o bien combinarse con las demás expansiones del ciclo de *El círculo roto* para formar una campaña de ocho partes.

Escenario IV: La paga del pecado

Desde vuestro encuentro con el fantasma en la casa de la bruja, os habéis visto obligados a replantearos todo lo que sabéis sobre la vida y la muerte. Keziah Mason murió hace más de doscientos años, pero su espíritu permanece en la niebla espectral, la misma que encontrasteis en la mansión de Josef Meiger. Hay una pregunta que os ronda la cabeza cuando examináis los acontecimientos que se han sucedido: ¿permanece el espíritu debido a la niebla, o es su presencia lo que provoca la niebla? ¿Cuál es la enfermedad y cuál el síntoma?

Cuanto más profundizáis en la historia de brujería y persecuciones de Arkham, más inquietud sentís. Noche tras noche, os asaltan terribles sueños de muerte, podredumbre, culpa y pecado. En esta ciudad habita un mal que ha permanecido mucho tiempo oculto en la oscuridad del pasado de Arkham. Y lo que es peor, vuestra investigación ha llegado a un punto muerto. Creéis que, si podéis encontrar el aqüelarre de brujas que visteis en el bosque aquella fatídica noche, podríais descubrir más sobre Keziah Mason o este mal innombrable.

Durante vuestra rutina de cada mañana, veis uno de los titulares más pequeños del periódico de hoy: "Apariciones de fantasmas en la Colina del Ahorcado? Los residentes de la Periferia afirman haber visto formas humanas en la espesa niebla que surge del arroyo del Ahorcado...". No puede ser una coincidencia, ¿verdad?

Entonces os dais cuenta de algo: si lo que buscáis son las brujas, el único lugar en el que podéis estar seguros de encontrarlas es a dos metros bajo tierra, en el lugar donde las declaradas brujas fueron ejecutadas hace tantos años. Puede que buscar espectros en un cementerio no sea la apuesta más segura, pero no estáis seguros de que nadie pueda seguir estando a salvo en esta ciudad.

Preparación

(C) Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La paga del pecado*, *Aquelarre de Anette*, *Ciudad de pecados*, *Destino inexorable*, *El reino de la muerte*, *Espíritus atrapados* y *Brujería*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



(C) Deja aparte el conjunto de encuentros *El vigilante*, fuera del juego. Este conjunto de encuentros viene indicado por este ícono:



(C) Elige al azar uno de los dos Lugares El patíbulo, uno de los dos Lugares Tumbas de herejes, uno de los dos Lugares Ático de la capilla y uno de los dos Lugares Cripta de la capilla y ponlos en juego. Retira de la partida las demás versiones de El patíbulo, Tumbas de herejes, Ático de la capilla y Cripta de la capilla. A continuación, pon en juego los Campos encantados, la Capilla abandonada y el Arroyo del Ahorcado (consulta la distribución sugerida de Lugares a continuación).

◆ Estos Lugares tienen versiones reveladas en ambos lados. Un lado tiene el rasgo **Espectral**, y el otro no. Al poner en juego estos Lugares, usa los lados revelados sin el rasgo **Espectral**.

◆ Cada investigador comienza la partida en el Arroyo del Ahorcado.

(C) Deja aparte los cuatro Apoyos Red espectral, fuera del juego.

(C) Baraja los seis Enemigos Hereje y deja aparte cuatro de ellos de forma aleatoria. Retira las otras dos copias de la partida. Estas cartas son de doble cara y tienen cartas de Historia en su dorso. Para una mejor experiencia, no mires las cartas de Historia del otro lado.

(C) Este escenario emplea dos mazos de Encuentros distintos.

◆ Separa todas las cartas restantes con el rasgo **Espectral** y barájala para crear el mazo de Encuentros espirituales (consulta "El mazo de Encuentros espirituales" a continuación).

◆ Baraja todas las cartas restantes que no son **Espectral** para crear el mazo de Encuentros estándar.

Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y no quieres tener que consultar otras secciones de preparación o resolución, puedes usar la siguiente información al preparar y jugar el escenario:

(C) Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

+1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♦, ♦, ♠, ♠, ♣, ♣, ♤, ♤.

(C) Hay tres recuerdos anotados en la sección "Recuerdos descubiertos".

El mazo de Encuentros espirituales

Durante la preparación de este escenario, se crean dos mazos de Encuentros: un mazo de Encuentros "estándar" y un mazo de Encuentros "espirituales". Por lo general, siempre que un investigador fuese a interactuar con el mazo de Encuentros, debería emplear el mazo de Encuentros estándar.

Sin embargo, en un momento dado de este escenario, los Lugares podrían darse la vuelta a su lado **Espectral**. Mientras un investigador esté en un Lugar que tenga el rasgo **Espectral**, debería emplear el mazo de Encuentros espirituales en lugar del estándar a todos los efectos, salvo que se indique algo distinto. Esto incluye robar cartas del mazo de Encuentros, así como buscar, mirar, revelar o cualquier otra interacción con el mazo o la pila de descartes de Encuentros. Esto también incluye las capacidades que se activan cuando el mazo de Encuentros se queda sin cartas. Si un efecto se refiere concretamente al mazo de Encuentros estándar o al mazo de Encuentros espirituales, interactuará con el mazo indicado sin importar dónde se encuentre el investigador.

Cada uno de los dos mazos de Encuentros tiene su propia pila de descartes. Siempre que fuese a descartarse una carta con el rasgo **Espectral**, se coloca en la pila de descartes del mazo de Encuentros espirituales. Todas las demás cartas de Encuentros se descartan en la pila de descartes del mazo de Encuentros estándar.

Nota: dar la vuelta a un Lugar de un lado a otro durante este escenario no "revela" el nuevo Lugar.

Distribución de los Lugares sugerida para "La paga del pecado"



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores no derrotaron a los Enemigos: Pasa a la Resolución 1.

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados: Pasa a la Resolución 2.

Resolución 1: Rayos de tenue luz solar atraviesan la bruma, y la niebla antinatural retrocede por fin. Al hacerlo, la Colina del Ahorcado vuelve a su estado original. No surgen más fantasmas maliciosos para acosarlos, y las brujas que los invocaron han vuelto a retirarse a las sombras. Esperáis haber hecho lo suficiente como para evitar que el resto de Arkham sucumba ante este horror.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que X herejes fueron liberadas en Arkham. X es la cantidad de Enemigos Hereje en juego. Si está en juego el acto 1, en lugar de eso anota que 4 herejes fueron liberadas en Arkham.

⇒ Si X es 3 o menos, anota la Voluta de niebla espectral en la sección "Recuerdos descubiertos".

Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 2: Caéis de rodillas, resignados a vuestro destino. La niebla se abre. El tiempo parece detenerse mientras aparece el vigilante. Su forma espectral se desliza por el suelo, acercándose con la lenta certeza de un reloj en marcha. Cerráis los ojos, reacios a mirar a vuestro asesino. Cerráis los puños con fuerza y os preparáis.

El momento pasa.

Cuando volvés a abrir los ojos, la criatura ha desaparecido junto con la niebla espectral.

¿Habéis sido perdonados...?

Ⓒ Anota en el registro de campaña que los investigadores sobrevivieron al abrazo del vigilante.

Ⓒ Anota en el registro de campaña que X herejes fueron liberadas en Arkham. X es la cantidad de Enemigos Hereje en juego. Si está en juego el acto 1, en lugar de eso anota que 4 herejes fueron liberadas en Arkham.

⇒ Si X es 3 o menos, anota la Voluta de niebla espectral en la sección "Recuerdos descubiertos".

Ⓒ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Continuará...

La historia continúa en el siguiente pack de Mitos del ciclo El círculo roto: "Por el bien común".



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC31
The Wages of Sin

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

POR EL BIEN COMÚN

PACK DE MITOS

Por el bien común es el escenario V de *El círculo roto*, una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Este escenario se puede jugar por su cuenta, como escenario independiente, o bien combinarse con las demás expansiones del ciclo de *El círculo roto* para formar una campaña de ocho partes.

Escenario V: Por el bien común

Introducción 1: Desde vuestro roce con la muerte en la Colina del Ahorcado, la situación en Arkham no ha hecho más que empeorar. En los días que han pasado desde entonces, se han sucedido más "avistamientos de fantasmas" y se han producido más desapariciones aún. Una fina capa de niebla gris persiste en las calles a todas horas, día y noche. En cuanto el sol comienza a ponerse cada noche, todo el mundo cierra sus puertas a cal y canto. Sin darse cuenta de la verdadera razón, muy poca gente se atreve a aventurarse fuera de noche. Algunos negocios han llegado a cerrar incluso durante el día, alegando el "mal tiempo". Las cosas se están saliendo de madre.

Comprueba el registro de campaña.

- (C) Si los investigadores son miembros de la Logia, pasa a la **Introducción 2**.
- (C) Si los investigadores son enemigos de la Logia, pasa a la **Introducción 3**.
- (C) Si los investigadores no descubrieron nada sobre los planes de la Logia, pasa a la **Introducción 4**.
- (C) Si nadie volvió a ver nunca a los investigadores ni tuvo noticias suyas, pasa a la **Introducción 5**.

Introducción 2: Está claro que la criatura que apareció en la gala benéfica de la Logia no está atada a la mansión de Josef Meiger, lo que significa que los horrores que habéis experimentado podrían ser sólo el comienzo de algo mucho peor. Es hora de informar de vuestras pesquisas a la Logia del Crepúsculo de Plata. Quizás puedan ayudaros a interpretar el conocimiento que habéis reunido y aconsejaros sobre vuestro siguiente paso. Con su ayuda, tal vez logréis salvar Arkham...

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores están engañando a la Logia, lee el siguiente cuadro. Si no es así, omítelo.

...aunque sospecháis que la Logia tiene otros intereses. Está claro que la Logia sabe más sobre lo que está ocurriendo de lo que quieren admitir. Hay un propósito siniestro que acecha bajo la superficie de la Logia, y vais a descubrir cuál es.

Pasa a la Preparación.

Introducción 3: Está claro que la criatura que apareció en la gala benéfica de la Logia no está atada a la mansión de Josef Meiger, lo que significa que los horrores que habéis experimentado podrían ser sólo el comienzo de algo mucho peor. Aún no conocéis el porqué exacto, pero sabéis que la Logia del Crepúsculo de Plata tiene alguna relación con la criatura. Quizás sea hora de hacerle una visita a la Logia... con o sin permiso.

Pasa a la Preparación.

Introducción 4: No podéis evitar preguntaros si pasasteis por alto algo importante en casa de Josef Meiger. Las cuatro desapariciones que tuvieron lugar en la gala benéfica de la Logia no pudieron ser una coincidencia. Si esas víctimas se encontraron con una criatura como la que visteis en el cementerio, los horrores que habéis experimentado podrían ser sólo el comienzo de algo mucho peor. Aún no conocéis el porqué exacto, pero estás seguros de que la Logia del Crepúsculo de Plata tiene alguna relación con estos acontecimientos. Quizás sea hora de hacerle una visita a la Logia... con o sin permiso.

Pasa a la Preparación.

Introducción 5: Han ocurrido demasiadas desapariciones en la finca de Josef Meiger como para que sea una coincidencia: primero, las cuatro víctimas de la gala benéfica, y luego las que asistieron a la cena benéfica de una semana después. Si se encontraron con una criatura como la que visteis en el cementerio, los horrores que habéis experimentado podrían ser sólo el comienzo de algo mucho peor. Aún no conocéis el porqué exacto, pero estás seguros de que la Logia del Crepúsculo de Plata tiene alguna relación con estos acontecimientos. Quizás sea hora de hacerle una visita a la Logia... con o sin permiso.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación

(C) Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Por el bien común*, *Ciudad de pecados*, *Logia del Crepúsculo de Plata*, *Antiguos males*, *Secta oscura* y *Puertas cerradas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



(C) Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores son miembros de la Logia, realiza los siguientes pasos:

- ◆ Al crear el mazo de Acto, usa el Acto 1a – "Calurosa bienvenida" y retira de la partida el Acto 1a – "Infiltración en la Logia".
- ◆ Pon en juego las versiones de las Puertas de la Logia, Vestíbulo y Sótano de la Logia que tengan el subtítulo (*Os estábamos esperando*). Retira de la partida las demás versiones de esos Lugares.
- ◆ Busca las siguientes cartas en los conjuntos de encuentros que has reunido y retíralas de la partida: 3 copias del Acólito, 1 copia del Mago de la Orden, 2 copias del Caballero del Círculo Interno y 1 copia del Guardia de la celda.

(C) Si no es así, realiza los siguientes pasos en su lugar:

- ◆ Al crear el mazo de Acto, usa el Acto 1a – "Infiltración en la Logia" y retira de la partida el Acto 1a – "Calurosa bienvenida".
- ◆ Pon en juego las versiones de las Puertas de la Logia, Vestíbulo y Sótano de la Logia que tengan el subtítulo (*Sólo para miembros*). Retira de la partida las demás versiones de esos Lugares.
- ◆ Busca las siguientes cartas en los conjuntos de encuentros que has reunido y retíralas de la partida: 3 copias del Neófito de la Logia, 1 copia del Guardián de secretos, 2 copias del Caballero del Vacío Exterior y 1 copia del Carcelero de la Logia.

(C) Pon en juego las Catacumbas de la Logia y el Salón. Cada investigador comienza la partida en las Puertas de la Logia. Consulta la distribución de Lugares sugerida en la página siguiente. Deja aparte todos los Lugares restantes, fuera del juego (Biblioteca, Cámara, Santuario interior, Puerta del santuario).

- (C) Deja aparte las siguientes cartas, fuera del juego: el Apoyo Caja enigmática, el Enemigo Bestia invocada, el Apoyo August Lindquist y el Enemigo de doble cara Nathan Wick.
- (C) Deja aparte 1 ficha ♠, 1 ficha ♣, 1 ficha ♦ y 1 ficha ♡, fuera del juego. Estas fichas deben cogérse de la colección y no de tu bolsa de caos. Estas fichas son llaves. Consulta la sección "Llaves" de la página siguiente.
- (C) Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Llaves

La preparación de este escenario indica a los jugadores que dejen aparte 1 ficha , 1 ficha , 1 ficha y 1 ficha como llaves. Estas llaves nunca se colocan en la bolsa de caos ni funcionan como fichas de Caos tradicionales. En lugar de eso, representan llaves que pueden recuperar los investigadores para usarlas durante el escenario.

Las llaves pueden entrar en juego mediante varios efectos de cartas distintos, y suelen colocarse sobre un Enemigo, Lugar o Apoyo de historia. Las llaves pueden adquirirse de una de tres formas posibles:

- Ⓐ Si un Lugar que tenga una llave no tiene pistas, un investigador puede tomar el control de su llave como una capacidad .
- Ⓑ Si un Enemigo que tenga una llave abandona el juego, el investigador que hizo que ese Enemigo abandonase el juego debe tomar el control de su llave. Si el Enemigo abandona el juego por algún otro medio, coloca su llave en su Lugar.
- Ⓒ Los efectos de algunas cartas pueden permitir que los investigadores tomen el control de las llaves de otras formas.

Cuando un investigador tome el control de una llave, la coloca en su carta de Investigador. Si un investigador que controle 1 o más llaves es eliminado, coloca todas esas llaves en su Lugar. Como capacidad , un investigador puede darle cualquier cantidad de sus llaves a otro investigador que esté en el mismo Lugar.

Distribución de Lugares sugerida



Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y no quieres tener que consultar otras secciones de preparación o resolución, puedes usar la siguiente información al preparar y jugar el escenario:

- Ⓐ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , .
- Ⓑ Los investigadores deben decidir (elige una opción):
 - ❖ Los investigadores son miembros de la Logia.
 - ❖ Los investigadores no son miembros de la Logia.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Lográs escapar del edificio y huir a pie. Mientras corréis, oís un estruendoso ruido que proviene de la mansión. Varias personas salen en tromba por la puerta delantera que tenéis detrás, demasiado preocupadas como para darse cuenta de que estáis ahí. Una le grita a sus compañeros: –¡Salid y reuníos en la Isla ignota! ¡Debemos realizar el rito de atadura con el dispositivo o sin él!

–¿Y qué pasa con el guardián? –pregunta uno de los hombres que están en las puertas.

–Da igual –replica–. ¡Marchaos!

En ese momento, comienzan los gritos. Una rociada de sangre mancha las ventanas del sótano. Quienes habían escapado entran en pánico y huyen.

No os deteneis ni mirad atrás. Corréis hasta que el edificio se pierde tras la densa niebla gris, hasta que dejáis de oír los gritos de quienes estaban dentro, hasta que apenas podéis seguir moviendo las piernas.

¿Es este el tipo de "sacrificio" que la Logia del Crepúsculo de Plata cree que hay que realizar? Y si es así, ¿qué significa esto para el "rito de atadura" que quieren completar en la Isla ignota?

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que el guardián de la trampa ha aparecido.
- Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Ⓒ Omite el Interludio III: El Círculo Interno y pasa directamente al Escenario VI: Unión y desilusión.

Resolución 1: Cada fibra de vuestro ser es estirada cuando la caja tira de vosotros hacia ella. Sin embargo, antes de poder cumplir su misión, una anciana mano cierra la tapa de golpe. Os tambaleáis hacia atrás y os desplomáis cuando la fuerza del tirón se detiene. Cuando por fin os recuperáis, Carl Sanford está de pie frente a vosotros, tan inmutable como siempre.

–Veo que han logrado abrir el dispositivo sin derrotar a su guardián. Qué suerte –declara. Examina la caja atentamente, retira la llave y la moneda del recipiente y las reconoce al instante–. Tenía la sensación de que serían un valioso activo para la Logia, pero parece que subestimé su capacidad. Quizás sea el momento de que sepan la verdad que se esconde tras nuestra organización. Tengo el presentimiento de que están predestinados para realizar grandes cosas.

Inesperadamente, el Sr. Sanford os devuelve la caja junto con los componentes que la abren: –Vengan conmigo. Hay mucho de lo que hablar.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores descubrieron cómo abrir la caja enigmática. Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Caja enigmática a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Ⓒ Pasa al Interludio III: El Círculo Interno.

Resolución 2: Cada fibra de vuestro ser es estirada cuando la caja tira de vosotros hacia ella. Sin embargo, antes de poder cumplir su misión, lográs alcanzarla y cerrar la tapa de golpe. Os estremecéis incontroladamente mientras os recuperáis. Esta caja es más peligrosa de lo que podríais haber imaginado. En manos de la Logia, podría haber sido un arma poderosa, pero no estás seguros de lo que pretendían hacer con ella. En ese momento, oís que se acercan varios miembros de la Logia. Apartáis rápidamente una de las librerías de la estancia y os ocultáis tras ella antes de que entren.

–Estás seguro de que oíste a alguien aquí dentro? No veo a nadie –dice uno de ellos.

–Mm... –El otro se detiene, posiblemente examinando la sala en busca de algún rastro de los intrusos–. No debió de ser nada.

–Está bien. Estamos todos algo nerviosos desde que desapareció la caja trampa. Vamos, no queremos llegar tarde a la ceremonia. Esta noche es muy importante –El sonido de sus pisadas se va atenuando mientras se marchan. Las palabras del hombre permanecen unos momentos en vuestras mentes.

¿A qué se refería con lo de que esta noche es muy importante? Podría ser igual de importante que la caja enigmática que estaban intentando abrir. Seguís sigilosamente a los dos hombres mientras se adentran en los túneles que hay bajo la Logia. Os cuesta mantener su ritmo mientras tratáis de silenciar vuestros pasos en el suelo de piedra del pasadizo. Al fin, entran por una gran puerta que tiene las tres familiares flechas del Crepúsculo de Plata grabadas en su superficie. Un cántico ritual llena la estancia que hay al otro lado. Os acercáis lentamente y ponéis la oreja en la puerta para escuchar.

-Hermanos y hermanas –anuncia una voz anciana–, gracias por venir a esta sagrada reunión. Se acerca el momento que llevamos tanto tiempo esperando.

Reconocéis la voz del hombre: es Carl Sanford, presidente de la Logia del Crepúsculo de Plata: –Durante muchas décadas, la Orden del Crepúsculo de Plata ha buscado el conocimiento que pueda elevar a la humanidad. Nos hemos defendido de amenazas contra nuestra propia existencia. Lo hemos sacrificado todo por esta causa sagrada. Ahora, una de estas amenazas atemoriza nuestra ciudad, y una vez más debemos hacer lo que sea necesario para protegerla –Su audiencia responde con solemne aprobación–. Esta noche, completaremos el ritual que comenzamos hace muchas noches en el centro de la Isla ignota. Esta noche, por fin ataremos a la resucitada y descubriremos lo que sabe. No debemos permitir que los secretos de AZATHOTH se pierdan con los que quieren hacerle daño a la humanidad.

La secta replica con un himno monótono, y aprovecháis la oportunidad para huir de la Logia antes de que os descubran. La conspiración que habéis descubierto os deja con más preguntas aún. Si la resucitada de la que habla el Sr. Sanford es lo que pensáis que es, atarla seguramente proteja Arkham como él afirma. Pero ¿qué conocimiento quieren aprender de ella? ¿Y qué demonios es un "AZATHOTH"?

- (C) Anota en el registro de campaña que los investigadores descubrieron cómo abrir la caja enigmática. Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Caja enigmática a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- (C) Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- (C) Omite el **Interludio III: El Círculo Interno** y pasa directamente al Escenario VI: Unión y desilusión.

Resolución 3: La bestia que surgió de la caja era un guardián violento que masacraba a cualquiera que se cruzara en su camino. De algún modo, lograsteis matar a la criatura, pero con funestas consecuencias. Muchos miembros de la Logia murieron de forma macabra durante el estallido de la bestia, antes de que logrerais acabar con ella. Y lo que es peor aún, el dispositivo del que surgió quedó completamente destruido, hasta quedar irreconocible. No estáis seguros de si se rompió por la aparición de la bestia o como resultado de su muerte, pero, en cualquier caso, es un resultado lamentable.

–Esto no ha funcionado como planeábamos –afirma de forma casual uno de los miembros de la Orden ataviados con túnicas mientras examináis la destrozada caja.

–Creo que te quedas muy corto –añade otra. Le pone la mano en el hombro a uno de vosotros y os aparta amablemente de los restos del dispositivo mientras dice–. Vamos, no hay nada que hacer.

Su compañero ignora vuestra presencia y se dirige a ella de forma estoica: –Tendremos que acudir a la Isla ignota y completar el ritual de atadura sin la trampa.

Ella asiente y os dedica una última mirada antes de que los miembros restantes de la Logia huyan del edificio. ¿Es este el tipo de "sacrificio" que la Logia del Crepúsculo de Plata cree que hay que realizar? Y si es así, ¿qué significa esto para el "rito de atadura" que quieren completar en la Isla ignota?

- (C) Anota en el registro de campaña que el guardián de la trampa aparcó y fue derrotado.
- (C) Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- (C) Omite el **Interludio III: El Círculo Interno** y pasa directamente al Escenario VI: Unión y desilusión.

Interludio III: El Círculo Interno

El Círculo Interno 1: Os llevan a las profundidades del santuario interior, donde sólo se permite el acceso a los miembros de más alto rango de la Logia. El Sr. Sanford explica que la Orden del Crepúsculo de Plata es mucho más antigua e importante que la Logia del Crepúsculo de Plata, que es su cara pública. Su conocimiento se extiende hacia los campos de lo arcano e ignoto.

–Durante muchas décadas, la Orden del Crepúsculo de Plata ha buscado el conocimiento que pueda elevar a la humanidad. Nos hemos defendido de amenazas contra nuestra propia existencia. Lo hemos sacrificado todo por esta causa sagrada. Ahora, una de estas amenazas atemoriza nuestra ciudad, y somos los únicos que podemos detenerla. Ya conocen a la criatura de la que hablo.

Asentís para afirmar que es cierto.

–Esto es lo que sabemos: fueron las brujas quienes trajeron esta abominación sobre Arkham. Intentamos detener su ritual pero, por desgracia, no tuvimos éxito al atarla. Ahora ha quedado suelta, y debemos terminar lo que empezamos antes de que las brujas puedan hacer lo mismo. Pero antes, creo que también tienen información para nosotros. Por favor, entreguen lo que han encontrado. Es importante que colaboremos para entender esta situación.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- (C) Le dais al Sr. Sanford todo lo que habéis encontrado. Pasa al **Círculo Interno 2**.
 - (C) Le decís que no tenéis nada que enseñarle. Pasa al **Círculo Interno 3**.
- Círculo interno 2:** Le enseñáis al Sr. Sanford las pruebas que habéis recopilado.
- Mm... Sí, ya veo. Es lo que sospechaba –murmura mientras examina los objetos.
- (C) Tacha todos los recuerdos anotados en la sección "Recuerdos descubiertos" del registro de campaña.
- (C) Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores rescataron a Josef y los investigadores hablaron a la Logia sobre el aquelarre, pasa al **Círculo Interno 4**. Si no es así, pasa al **Círculo Interno 5**.

Círculo interno 3: No os fias de Carl Sanford como para darle estas pruebas. ¿Quién sabe qué hará con ellas? En manos del presidente de la Logia del Crepúsculo de Plata, cualquiera de estos objetos podría ser un instrumento letal. Mentís y le contáis que vuestra investigación ha sido infructuosa hasta el momento. Tensa la mandíbula y se os queda mirando intensamente durante un instante, lanzándoos puñales con sus fríos ojos azules.

–Me decepciona oír eso. Pero quizás sea culpa mía; no tendría que haber impuesto una carga tan pesada sobre un neófito de la Orden.

El Sr. Sanford se levanta, y el resto de miembros de la Orden lo imitan. Se dirige a los demás miembros del Círculo Interno: –Muy bien. No tenemos más tiempo que perder. Hay que completar el ritual de inmediato. Usaremos el mismo lugar que antes; la columna central de la Isla ignota, donde la barrera entre este mundo y el siguiente es más delgada. Es probable que la anomalía nos persiga hasta allí, así que actuad con precaución –A continuación, se vuelve hacia vosotros–. También nos hará falta su ayuda, claro está. El dispositivo que poseen es la clave para atar a la resucitada. Deben usarlo adecuadamente cuando llegue el momento. ¿Lo entienden?

Asentís. Respiráis hondo para calmar los nervios y os preparáis para el viaje a la Isla ignota; un viaje hacia la propia muerte.

- (C) Anota en el registro de campaña que los investigadores mantuvieron ocultos sus recuerdos.
- (C) Pasa al **Escenario VI: Unión y desilusión**.

Continuará...

La historia continúa en el siguiente pack de
Mitos del ciclo *El círculo roto: "Unión y desilusión"*.

Círculo Interno 4: Carl Sanford sonríe y se pone en pie: -Habéis demostrado ser fieles adeptos de nuestra Orden. Creo que es la hora de que ascendáis a nuestro Círculo Interno -Os acercáis al Sr. Sanford y os arrodilláis ante él. Éste extiende los brazos con amplitud y declara-. Os nombre Caballeros del Círculo Interno. Volved a alzaos, caballeros y levantaos con orgullo. Ahora sois uno de los guardianes de élite de la humanidad, guardianes de la verdad y válidos de la Orden del Crepúsculo de Plata.

Otro miembro de la Orden os ofrece sendas túnicas azules dobladas, y os las ponéis con solemnidad.

-Estoy seguro de que tenéis muchas preguntas para mí. No tenemos mucho tiempo para charlas, pero os merecéis respuestas. ¿Qué deseáis saber?

Puedes hacerle hasta tres preguntas a Carl Sanford antes de que se le agote la paciencia. De uno en uno, y en cualquier orden, elige y lee hasta tres de los siguientes cuadros. A continuación, pasa al **Círculo Interno 6**.

“¿Qué es la criatura?”

-Se trata de un poderoso resto que dejó alguien que murió hace mucho tiempo. Las brujas sólo podrían haberlo convocado si tuvieran una fuerte conexión con el alma al cual perteneció antaño -explica el Sr. Sanford-. Sólo podría ser una persona: la mismísima Keziah Mason.

“¿Qué pretendéis hacer con la criatura?”

-Lo primero y fundamental es atarla para evitar que cause más daños. Eso es de importancia vital. Cuando esté atada, podremos aprender los secretos que posee sin ponernos en peligro a nosotros mismos o a otros.

“¿Qué pretenden hacer las brujas con la criatura?”

-Seguro que quieren aprender sus secretos y extraer su poder -os comenta mientras se mesa la barba-. Quizás incluso permitir que una de las suyas quede poseída por el espíritu para así obtener poder sobre la vida y la muerte.

“¿Sabían de la existencia de la criatura antes de la gala benéfica?”

-La verdad es que sí -admite el Sr. Sanford-. Pero no sabíamos que vendría a nosotros. Tras interceder en el rito de invocación de la bruja, investigamos la niebla espectral que permaneció varios días. Probablemente llamamos demasiado la atención, y por eso se vio atraída hacia nuestra presencia. Al final no fue necesariamente algo malo.

“¿Dónde están los cuatro desaparecidos en la gala benéfica?”

-Sólo Dios lo sabe -responde el Sr. Sanford con un suspiro-. Posiblemente se los llevará la resucitada. O se los tragará la niebla -Se queda pensando un rato y luego añade-. Sospecho que, si siguen con vida, no estarán lejos de la resucitada.

Para bien o para mal, la anomalía parece encontrarse en torno a ella.

Comprueba el registro de campaña. Sólo puedes hacer esta pregunta si los investigadores sobrevivieron al abrazo del vigilante.

“¿Por qué nos mira así...?”

El Sr. Sanford se aclara la garganta: -Yo... No es nada -miente.

Círculo Interno 5: Carl Sanford le da los objetos y extraños componentes a otro miembro del Círculo Interno, que los coge con cuidado y los lleva arriba.

-Gracias por su ayuda en este asunto. Somos más fuertes juntos que separados, ¿no creen?

El Sr. Sanford se levanta, y el resto de miembros de la Orden lo imitan. Se dirige a los demás miembros del Círculo Interno: -Muy bien. No tenemos más tiempo que perder. Hay que completar el ritual de inmediato. Usaremos el mismo lugar que antes; la columna central de la Isla ignota, donde la barrera entre este mundo y el siguiente es más delgada. Es probable que la anomalía nos persiga hasta allí, así que actuad con precaución -A continuación, se vuelve hacia vosotros-. También nos hará falta vuestra ayuda, claro está. El dispositivo que poseen es la clave para atar a la resucitada. Debéis usarlo adecuadamente cuando llegue el momento. ¿Lo entienden?

Asentís. Respiráis hondo para calmar los nervios y os preparáis para el viaje a la Isla ignota; un viaje hacia la propia muerte.

(C) Pasa al Escenario VI: Unión y desilusión.

Círculo Interno 6: El Sr. Sanford se levanta, y el resto de miembros de la Orden lo imitan. Se dirige a los demás miembros del Círculo Interno: -Muy bien. No tenemos más tiempo que perder. Hay que completar el ritual de inmediato. Usaremos el mismo lugar que antes; la columna central de la Isla ignota, donde la barrera entre este mundo y el siguiente es más delgada. Es probable que la anomalía nos persiga hasta allí, así que actuad con precaución -A continuación, se vuelve hacia vosotros-. También nos hará falta vuestra ayuda, claro está. El dispositivo que poseéis es la clave para atar a la resucitada. Debéis usarlo adecuadamente cuando llegue el momento. ¿Lo entendéis?

Asentís. Respiráis hondo para calmar los nervios y os preparáis para el viaje a la Isla ignota; un viaje hacia la propia muerte.

(C) Anota en el registro de campaña que los investigadores han sido admitidos en el Círculo Interno.

(C) Pasa al Escenario VI: Unión y desilusión.

Continuará...

La historia continúa en el siguiente pack de Mitos del ciclo El círculo roto: “Unión y desilusión”.



ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

UNIÓN Y DESILUSIÓN

PACK DE MITOS

Unión y desilusión es el escenario VI de *El círculo roto*, una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Este escenario se puede jugar por su cuenta, como escenario independiente, o bien combinarse con las demás expansiones del ciclo de *El círculo roto* para formar una campaña de ocho partes.

Escenario VI: Unión y desilusión

La Isla ignota está en mitad del río Miskatonic, entre dos de los puentes que cruzan el río y conectan el Centro con el Barrio Fluvial de Arkham. Está repleta de enredaderas, espinas y maleza que no parece natural, y no tiene ningún habitante y apenas fauna. Por toda la isla hay hileras de misteriosas columnas de piedra que parecen montar guardia y que se elevan sobre las copas de los árboles. Aunque abundan las teorías, nadie sabe a ciencia cierta cuál es el propósito de estas columnas de piedra o quién las construyó. Muy pocos osan poner el pie en las orillas de la enigmática isla, y quienes lo hacen regresan con extraños relatos: hogueras en el bosque en plena noche, altares de piedra con hondos grabados imposibles de traducir, bosques vacíos de toda vida excepto por los negros cuervos y los chotacabras que se posan en las ramas de los árboles y observan con ojos ávidos a los intrusos. Por desgracia para vosotros, hay demasiado en juego como para hacer caso a tantas advertencias.

Las calles de Arkham están más vacías y silenciosas de lo que nunca las habíais visto antes. Una familiar niebla gris ha invadido la ciudad. La neblina se vuelve más densa y espesa a medida que os acercáis al río. Os movéis rápidamente, pues no queréis encontraros con nadie de camino al lugar del ritual, ya estén vivos o muertos. Encontráis varias barcas de remo amarradas en los muelles y os subís a una. Las aguas están extrañamente quietas, y apenas hay corriente que mueva la barca, por lo que remar hacia la isla debería ser tarea fácil. Aun así, la densa niebla os dificulta orientaros. Pronto os veis completamente engullidos por la niebla gris, incapaces de ver las orillas del río o la costa de la isla. De la niebla surgen siluetas, y en la superficie del agua se forman ondas. La mirada del vigilante se ha posado en vosotros.

En ese momento, una columna de energía espectral se eleva hacia el cielo, clara como el día incluso a través de la niebla. Todas las siluetas vuelven su atención hacia esa baliza, y notáis que la mirada del vigilante se aparta de vuestras almas. El rito ha comenzado. Remáis más rápido, usando la luz como guía. Es hora de decidir de una vez por todas por qué habéis venido: ¿estáis aquí para ayudar a la Logia del Crepúsculo de Plata? ¿O para desbaratar sus planes?

Éste es un punto de no retorno, ya que no podrás cambiar de opinión más tarde. Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ⌚ "Tenemos que ayudar a completar el ritual de la Logia". Completar el ritual debería de atar al vigilante espectral y evitar que haga más daño.
 - ❖ Anota en el registro de campaña que los investigadores se han puesto de parte de la Logia.
 - ❖ Pasa a la Preparación.
- ⌚ "Tenemos que detener el ritual de la Logia". Desbaratar el ritual debería de soltar el vínculo del vigilante espectral con el reino mortal.
 - ❖ Anota en el registro de campaña que los investigadores se han puesto de parte del aquelarre.
 - ❖ Pasa a la Preparación.

Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y no quieres tener que consultar otras secciones de preparación o resolución, puedes usar la siguiente información al preparar y jugar el escenario:

- ⌚ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
 - +1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♂, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.
- ⌚ Los 4 perfiles están "tachados" en el registro de campaña.
- ⌚ Los investigadores no han sido admitidos en el Círculo Interno, los investigadores no están engañando a la Logia y Josef está sano y salvo.

Preparación

- ⌚ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Unión y desilusión*, *Destino inexorable*, *El reino de la muerte*, *Depredadores espirituales*, *Antiguos males* y *Frión helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ⌚ Deja aparte los siguientes conjuntos de encuentros, fuera del juego: *Aquelarre de Anette*, *Logia del Crepúsculo de Plata* y *El vigilante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ⌚ Pon en juego el Río Miskatonic y la Orilla intimidatoria. Cada investigador comienza la partida en el Río Miskatonic. A continuación, baraja los 6 Lugares Isla no visitada y elige 2 al azar para ponerlos en juego. Deja el resto aparte, fuera del juego. Consulta la distribución de Lugares sugerida más adelante.
- ⌚ Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores se han puesto de parte del aquelarre, los braseros de la Orilla intimidatoria y de los dos Lugares Isla no visitada ya están encendidos. Coloca una ficha de Recursos en cada uno de estos Lugares para indicarlo. Consulta "Círculo/Braseros" más adelante.
- ⌚ Pon aparte el Lugar La trampa de espíritus y la Traición La mirada del vigilante, fuera del juego.
- ⌚ Busca en la colección a Anette Mason (*El círculo roto 57*) y a Josef Meiger (*El círculo roto 85*) y ponlos aparte, fuera del juego.
- ⌚ Comprueba la sección "Personas desaparecidas" del registro de campaña. En función de qué personajes estén tachados o no, realiza lo siguiente:
 - ❖ Si Gavriella Mizrah no está tachada, deja aparte el Apoyo de historia Gavriella Mizrah y coloca la carta de Historia El destino de Gavriella bajo la carta de referencia de escenario.
 - ❖ Si Penny White no está tachada, deja aparte el Apoyo de historia Penny White y coloca la carta de Historia El destino de Penny bajo la carta de referencia de escenario.
 - ❖ Si Jerome Davids no está tachado, deja aparte el Apoyo de historia Jerome Davids y coloca la carta de Historia El destino de Jerome bajo la carta de referencia de escenario.

- ◆ Si Valentino Rivas no está tachado, deja aparte el Apoyo de historia Valentino Rivas y coloca la carta de Historia El destino de Valentino bajo la carta de referencia de escenario.
- ◆ Retira de la partida el resto de Apoyos de la historia y cartas de Historia del conjunto de encuentros *Unión y desilusión*.
- ② En función de las siguientes circunstancias, debería usarse una versión distinta de los actos 3 y 4 en este escenario. Todas las demás versiones de los actos 3 y 4 deben retirarse de la partida.
 - ◆ Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores se han puesto de parte de la Logia, usa el Acto 3 – “Más allá de la niebla (v. I)” y el Acto 4 – “El rito de atadura”.
 - ◆ Si los investigadores se han puesto de parte del aquelarre, los investigadores están engañando a la Logia y los investigadores han sido admitidos en el Círculo Interno, usa el Acto 3 – “Más allá de la niebla (v. II)” y el Acto 4 – “El rito roto”.
 - ◆ Si lo anterior no es cierto, los investigadores se han puesto de parte del aquelarre, y al menos dos de las siguientes afirmaciones son ciertas: los investigadores están engañando a la Logia, los investigadores ocultaron su conocimiento del aquelarre o los investigadores mantuvieron ocultos sus recuerdos, usa el Acto 3 – “Más allá de la niebla (v. III)” y el Acto 4 – “El rito roto”.
 - ◆ Si lo anterior no es cierto y los investigadores se han puesto de parte del aquelarre, usa el Acto 3 – “Más allá de la niebla (v. IV)” y el Acto 4 – “El rito roto”.
- ③ Comprueba el registro de campaña, coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan 1a por cada hereje que fuera liberada en Arkham.
- ④ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Distribución de los Lugares sugerida



Nota: si los investigadores se han puesto de parte del aquelarre, la Orilla intimidatoria y los dos Lugares Isla no visitada deberían comenzar la partida con una ficha de Recursos cada uno para indicar que los braseros de esos Lugares ya están encendidos.

“Exiliar”

Algunas cartas de Jugador deben ser exiliadas cuando se usan. Al exiliar una carta, es retirada de la partida y devuelta a tu colección. Durante el juego de campaña, una carta que haya sido exiliada debe volver a adquirirse con puntos de experiencia (entre un escenario y otro) si quieres incluirla de nuevo en tu mazo. Si exiliar 1 o más cartas fuese a hacer que tu mazo quedara reducido por debajo del tamaño de mazo de tu investigador, al comprar cartas entre un escenario y otro tendrás que comprar tantas cartas como sea necesario para mantener un tamaño de mazo válido (al adquirir cartas de esta forma, puedes adquirir cartas de nivel 0 a un coste de experiencia 0 hasta llegar a un tamaño de mazo válido).

Círculo/Braseros

A lo largo del escenario, encontrarás Lugares que tienen braseros que puedes apagar o encender mediante la capacidad de ese Lugar que tiene el indicador de acción **Círculo**. Una capacidad **Círculo** siempre se usa para encender o apagar el brasero de ese Lugar y no tiene ninguna otra función. Encender los braseros es un paso importante para completar el ritual preparado por la Logia del Crepúsculo de Plata. Querrás encender o apagar los braseros en función de si planeas ayudar a la Logia o desbaratar sus planes.

- ② Las pruebas de habilidad de las acciones **Círculo** suelen requerir que un investigador realice pruebas de varias habilidades a la vez (como “Realiza una prueba de 🗺 + 🗺”). Este tipo de pruebas se considera una prueba de ambos tipos de habilidad. Pueden asignarse a la prueba cartas que tengan iconos de cualquiera de esas habilidades, y ambos iconos se consideran iconos de habilidad apropiados o iguales.
- ③ Si se enciende el brasero de un Lugar, coloca una ficha de Recursos sobre ese Lugar para indicar que el brasero de ese Lugar ha sido encendido.
- ④ Si se apaga el brasero de un Lugar, retira la ficha de Recursos de ese Lugar para indicar que el brasero de ese Lugar ya no está encendido.
- ⑤ Si una acción **Círculo** no tiene éxito, no ocurre nada.
- ⑥ Un brasero encendido en un Lugar no tiene ningún efecto de juego por sí mismo, aunque otros efectos de cartas podrían hacer referencia a si el brasero de tu Lugar está encendido o no.
- ⑦ Un brasero sólo tiene dos estados: encendido o apagado. Encender el brasero de un Lugar que ya tiene un brasero encendido no tiene efecto, como tampoco lo tiene apagar un brasero de un Lugar que no tiene un brasero encendido.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Apenas recordáis haber vuelto corriendo a la orilla hasta la barca de remos. Es como si os hubiera poseído un arranque de locura o un espíritu buscando vuestra supervivencia. Recuperáis el sentido por una potente ráfaga que sopla en el río y que está a punto de volcar la barca. La columna espectral que marcaba el lugar del ritual de la Logia explota de repente. Docenas de espectros y formas fantasmales vuelan sobre las copas de los árboles y se deslizan por el agua. Nunca olvidaréis sus chillidos, como cientos de gritos de muerte sonando a la vez.

(P) Pasa a la Resolución 5.

Resolución 1: La resucitada se debate y se agita atormentada, incapaz de escapar tras ver arrebatada su conexión al reino espectral. Carl Sanford se adelanta y abre un grueso tomo de cuero; los recuerdos del fantasma, junto con lo que queda de su forma, son absorbidos sin ningún miramiento al interior de sus páginas.

–¡¿Qué has hecho?! –grita Anette. La rodean varios miembros de su aquella-re. Están en desventaja, pero no tenéis ninguna duda de que entregarían su vida por proteger de cualquier daño a su suma sacerdotisa.

–¿Que qué he hecho? Pues he engañado al Demonio –responde Sanford con una siniestra sonrisa. Os dais cuenta de que las palabras de su tomo ahora emiten un brillo espectral–. Keziah firmó el Libro Negro de Azathoth para descubrir los secretos del universo. En mi opinión, fue un error fatal, pues la puso en las garras de alguien mucho más poderoso que ella –Comienza a leer las páginas mientras prosigue su explicación–. Pagó el precio, pero yo cosecharé la recompensa.

Anette tensa la mandíbula y se gira hacia vosotros: –Ni siquiera podéis alcanzar a imaginar los secretos que posee ahora este monstruo. ¿De verdad creéis que usará este poder para el bien? –os pregunta.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

(P) "Sí". Pasa a la Resolución 2. Sólo puedes elegir esta opción si los investigadores han sido admitidos en el Círculo Interno, y no puedes elegir esta opción si los investigadores están engañando a la Logia.

(P) "No". Pasa a la Resolución 3.

Resolución 2: Os erguís y proclamáis vuestra lealtad con orgullo. Los demás miembros de la Logia asienten. Carl Sanford llevará a la humanidad a una era de paz y la protegerá frente a las amenazas del cosmos. Puede que a la sociedad le lleve un tiempo adaptarse, pero la humanidad sólo sobrevivirá si estos secretos están en manos de la Orden.

Las brujas se retiran al bosque, y os quedáis solos con vuestros hermanos y hermanas del Círculo Interno. Os reunís en torno a vuestro líder mientras lee el Nuevo Credo de la Orden del Crepúsculo de Plata, y os informa de sus planes: de los seres superiores del cosmos, del ascenso de la humanidad, de los Primigenios, de la vida y la muerte, de Azathoth y del Fin de Todo. Paso a paso, la Orden traza el futuro de la Tierra, y seréis una pieza fundamental en el nuevo orden mundial.

(P) Anota en el registro de campaña que ha comenzado el verdadero trabajo de la Logia del Crepúsculo de Plata.

(P) La Logia del Crepúsculo de Plata gana la campaña. Los investigadores que sean verdaderamente leales a la Logia ganan la campaña.

Resolución 3: Anette tiene razón. Sanford os engañó. Esto es lo que buscabas en todo momento. Quizás considere que es "proteger a la humanidad", pero la verdad es que ha puesto en peligro las vidas de otros una y otra vez por su propia codicia y sed de poder. Sacudís la cabeza.

–Una pena –se queja el Sr. Sanford–. Pensaba que seríais más inteligentes.

Retrocedéis unos pasos hacia donde están reunidas las brujas. Sanford se vuelve hacia los demás miembros de su Orden y os señala: –Matadlos –ordena.

–¡Erynn, cúbrenos! –grita Anette a la bruja pelirroja que tiene al lado. Ésta asiente y agita una vara de madera frente a ella, creando una nube de niebla que esconde nuestra presencia–. Debemos salir de aquí. ¡Vamos!

Vuestra huida es como un borrón. Miembros de la secta del Crepúsculo de Plata encapuchados os persiguen incesantemente por el bosque maldito. Apenas lográis volver a la orilla antes de que os alcancen. Les hacéis señas a Anette y a las demás para que vayan con vosotros, pero niega con la cabeza: –Volveremos a vernos pronto.

Los bordes de las capas de las brujas se funden con el cielo nocturno, y se desvanecen una a una en un remolino de oscuridad.

(P) Anota en el registro de campaña que Carl Sanford posee los secretos del universo.

(P) Pasa a la Resolución 8.

Resolución 4: Anette se acerca para enfrentarse al etéreo cascarón de la resucitada: –¡Hermana! Somos nosotras quienes te llamamos aquí desde el más allá –La destrozada resucitada vuelve su atención a Anette, y el resto de su aquellarre aguarda expectante.

–¿Qué estás haciendo, necia? ¡Este espíritu no es una simple bruja! –grita Carl Sanford. Pero es demasiado tarde. Anette ignora al Sr. Sanford y sigue hablando con la presencia espectral.

–Durante años, hemos sufrido una injusticia tras otra. Comparte conmigo tus secretos, hermana. Juntas, con un solo cuerpo, mente y alma, podremos empezar de nuevo.

El fantasma extiende su largo brazo esquelético. Las hermanas de Anette se quedan sin aliento cuando su suma sacerdotisa se adelanta para arrodillarse y ofrecerse ante el ser. Con una repentina oleada de energía, el alma fantasma es absorbida dentro de Anette. Ésta se derrumba en el suelo debido al impacto espiritual. Su cuerpo se retuerce de tormento, pero ninguna de las demás brujas se adelanta a ayudarla; sólo se quedan mirando con terror y fascinación a partes iguales. Al fin, Anette se pone en pie con los ojos brillantes de poder místico. Cuando habla, no suena su voz: –Hermanas, regocijaos, pues he renacido –dice Keziah.

Carl Sanford le da un golpecito con su bastón a uno de vosotros. Estabais tan ensimismados por los acontecimientos que tenían lugar frente a vosotros que no os habíais dado cuenta de que los miembros de la Logia se retiraban sigilosamente hacia el borde del claro. Uno de los miembros del Círculo Interno de la Logia levanta un revólver e intenta disparar, pero la suma sacerdotisa se limita a mirarlo, y el brazo del hombre se aja y pudre ante vuestros ojos. Su arma cae con estrépito al suelo, y el sectorio emite un último gemido ronco antes de quedar como una cáscara marchita en el suelo.

–Debemos irnos de este lugar de inmediato –dice Sanford con seriedad–. Este ser posee poder sobre la vida y la muerte. No tolerará nuestra presencia por más tiempo.

Anette... No, Keziah... vuelve su atención hacia vosotros, y sus ojos se iluminan: –Me parecéis familiares, hijos. Venid, venid. No tengáis miedo. No tenéis nada que temer de mí –Sonríe de forma malévolamente. Su voz es como cuchillos que se clavan en vuestra alma. Odíais tener que darle la razón a Sanford. Os dais media vuelta y huis con el resto de la Logia, con la esperanza de ser lo bastante rápidos como para escapar a la magia de la bruja.

Vuestra huida es como un borrón. Brujas y espíritus os persiguen incesantemente por el bosque maldito. Apenas lográis volver a la orilla antes de que os alcancen. Es posible que los demás miembros de la Logia no tuvieran tanta suerte. Tras dispersarse en muchas direcciones, no estáis seguros de cuántos lograron escapar; tampoco veis a Carl Sanford por ninguna parte, aunque sospecháis que tenía un plan previsto para esta contingencia.

(P) Anota en el registro de campaña que Anette Mason está poseída por el mal.

(P) Pasa a la Resolución 8.

Resolución 5: Comprueba el registro de campaña. Compara estas dos columnas para ver cuál tiene más afirmaciones que se cumplen.

- | | |
|--|---|
| ❖ Los investigadores rompieron el hechizo de las brujas. | ❖ Las brujas lanzaron su hechizo. |
| ❖ Los investigadores rescataron a Josef/Josef está sano y salvo. | ❖ Josef desapareció en la niebla. |
| ❖ 1 o menos herejes fueron liberadas en Arkham. | ❖ 2 o más herejes fueron liberadas en Arkham. |

Si la columna izquierda tiene más afirmaciones que se cumplen que la columna derecha, pasa a la **Resolución 6**. Si la columna derecha tiene más afirmaciones que se cumplen que la columna izquierda, pasa a la **Resolución 7**.

Resolución 6: Cuando os recuperáis, el viento se ha calmado y la oscura niebla ha desaparecido. Tras la finalización del ritual, la isla parece haber vuelto a la normalidad, pero ¿tuvo éxito el ritual o fracasó? Os dirigís al centro de la isla para averiguar qué ha pasado. Al llegar, encontráis a Anette y su aquellarre gravemente heridas, y la Logia se ha hecho con la victoria. Carl Sanford sostiene un grueso tomo de cuero en sus manos, cuyas páginas brillan de poder arcano.

—¡Qué has hecho?! —grita Anette. La rodean varios miembros de su aquellarre. Están en desventaja, pero no tenéis ninguna duda de que entregarían su vida por proteger de cualquier daño a su suma sacerdotisa.

—¿Qué qué he hecho? Pues he engañado al Demonio —responde Sanford con una siniestra sonrisa. Os dais cuenta de que las palabras de su tomo ahora emiten un brillo espectral—. Keziah firmó el Libro Negro de Azathoth para descubrir los secretos del universo. En mi opinión, fue un error fatal, pues la puso en las garras de alguien mucho más poderoso que ella —Comienza a leer las páginas mientras prosigue su explicación—. Pagó el precio, pero yo cosecharé la recompensa.

Anette tensa la mandíbula y se gira hacia vosotros: —Escuchadme. Ni siquiera podéis alcanzar a imaginar los secretos que posee ahora este monstruo. Debéis detenerlo a toda costa.

No decís nada, pero en el fondo, sospecháis que Anette tiene razón. Sanford os engañó. Esto es lo que buscaba en todo momento. Quizás considere que es “proteger a la humanidad”, pero la verdad es que ha puesto en peligro las vidas de otros una y otra vez por su propia codicia y sed de poder. Sin embargo, antes de poder enfrentarlos a Sanford, éste se gira hacia los demás miembros de su Orden y os señala: —Estos ya no tienen ninguna utilidad —afirma—. Matadlos a todos.

—¡Erynn, cábreños! —grita Anette a la bruja pelirroja que tiene al lado. Ésta asiente y agita una vara de madera frente a ella, creando una nube de niebla que esconde nuestra presencia—. Debemos salir de aquí. ¡Vamos!

Vuestra huida es como un borrón. Miembros de la secta del Crepúsculo de Plata encapuchados os persiguen incansablemente por el bosque maldito. Apenas lográis volver a la orilla antes de que os alcancen. Les hacéis señas a Anette y a las demás para que vayan con vosotros, pero niega con la cabeza: —Volveremos a vernos pronto.

Los bordes de las capas de las brujas se funden con el cielo nocturno, y se desvanecen una a una en un remolino de oscuridad.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que Carl Sanford posee los secretos del universo.

Ⓑ Pasa a la **Resolución 8**.

Resolución 7: Cuando os recuperáis, el viento se ha calmado y la oscura niebla ha desaparecido. Tras la finalización del ritual, la isla parece haber vuelto a la normalidad, pero ¿tuvo éxito el ritual o fracasó? Os dirigís al centro de la isla para averiguar qué ha pasado. Al llegar, encontráis a Carl Sanford y los demás miembros de su Orden gravemente heridas, y Anette y su aquellarre se ha hecho con la victoria. Anette se encuentra en el centro del claro, y sus ojos reflejan un poder místico. Cuando habla, no suena su voz: —Hermanas, regocijaos, pues he renacido —dice Keziah.

Carl Sanford le da un golpecito con su bastón a uno de vosotros. Estabais tan ensimismados por los acontecimientos que tenían lugar frente a vosotros que no os habíais dado cuenta de que los miembros de la Logia se retiraban silenciosamente hacia el borde del claro. Uno de los miembros del Círculo Interno de la Logia levanta un revólver e intenta disparar, pero la suma sacerdotisa se limita a mirarlo, y el brazo del hombre se aja y pudre ante vuestros ojos. Su arma cae con estrépito al suelo, y el sectario emite un último gemido ronco antes de quedar como una cáscara marchita en el suelo.

—Debemos irnos de este lugar de inmediato —dice Sanford con seriedad—. Este ser posee poder sobre la vida y la muerte. No tolerará nuestra presencia por más tiempo.

Anette... No, Keziah... vuelve tu atención hacia vosotros, y sus ojos se iluminan: —Me parecéis familiares, hijos. Venid, venid. No tengáis miedo. No tenéis nada que temer de mí —Sonríe de forma malévolamente. Su voz es como cuchillos que se clavan en vuestra alma. Odiáis tener que darle la razón a Sanford. Os dais media vuelta y huir con el resto de la Logia, con la esperanza de ser lo bastante rápidos como para escapar a la magia de la bruja.

Vuestra huida es como un borrón. Brujas y espíritus os persiguen incesantemente por el bosque maldito. Apenas lográis volver a la orilla antes de que os alcancen. Es posible que los demás miembros de la Logia no tuvieran tanta suerte. Tras dispersarse en muchas direcciones, no estáis seguros de cuántos lograron escapar; tampoco veis a Carl Sanford por ninguna parte, aunque sospecháis que tenía un plan previsto para esta contingencia.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que Anette Mason está poseída por el mal.

Ⓑ Pasa a la **Resolución 8**.

Resolución 8: Cuando por fin volvéis a la orilla del Río Miskatonic, soportáis la situación...

Ⓐ Si el mazo de un investigador contiene la carta Caja enigmática, retírala del mazo de ese investigador.

Ⓑ Comprueba la sección “Personas desaparecidas” del registro de campaña.

❖ Si Gavriella está viva, un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo Gavriella Mizrah a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Si no es así, anota que Gavriella ha muerto junto al perfil de Gavriella Mizrah.

❖ Si Jerome está vivo, un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo Jerome Davids a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Si no es así, anota que Jerome ha muerto junto al perfil de Jerome Davids.

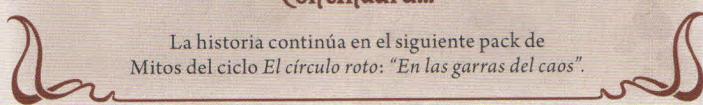
❖ Si Penny está viva, un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo Penny White a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Si no es así, anota que Penny ha muerto junto al perfil de Penny White.

❖ Si Valentino está vivo, un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo Valentino Rivas a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Si no es así, anota que Valentino ha muerto junto al perfil de Valentino Rivas.

Ⓒ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Continuará...

La historia continúa en el siguiente pack de Mitos del ciclo El círculo roto: “En las garras del caos”.



©2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC33
Union and
Disillusion

ARKHAM HORROR®

El Juego de Cartas

EN LAS GARRAS DEL CAOS

PACK DE MITOS

En las garras del caos es el escenario VII de *El círculo roto*, una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Este escenario se puede jugar por su cuenta, como escenario independiente, o bien combinarse con las demás expansiones del ciclo de *El círculo roto* para formar una campaña de ocho partes.

Escenario VII: En las garras del caos

Introducción 1: Despues de lo que visteis en la Isla ignota, vuestra fe en la humanidad está en la cuerda floja. Os sentís como espíritus descarriados, deambulando por las calles sin ningún destino en mente. Deseáis poder volver a casa y olvidar todo lo que ha ocurrido en las últimas semanas, pero sabéis que es un sueño imposible. Tras horas de caminar sin rumbo, volvéis de golpe a la realidad cuando os dais cuenta de que habéis llegado a la Plaza de la Independencia. Una suave brisa lleva unas cuantas hojas quebradizas por el césped y os hace levantar la mirada. Allí está Anna Kaslow, sentada en un círculo de hojas otoñales. Tiene los ojos cerrados, sumida en un profundo trance con los dedos apretados contra las sienes. Frente a ella, sobre la hierba, hay una manta de lana sobre la que se extiende un círculo de cartas del tarot superpuestas. Os acercáis y os sentáis frente a la adivinadora. Hasta ahora no habíais sido conscientes de lo cansados y doloridos que estabais. Os duelen todos los músculos, y os cuesta un gran esfuerzo no desmayaros en ese instante.

Comprueba el registro de campaña.

④ Si nadie volvió a ver nunca a los investigadores ni tuvo noticias suyas, pasa a la **Introducción 2**.

④ Si no es así, pasa a la **Introducción 3**.

Introducción 2: Reconocéis a la pitonisa de vuestra investigación sobre las desapariciones de la mansión de Josef Meiger. Su consejo fue lo que llevó a la perdición a la segunda oleada de víctimas, o eso sospecháis. Extrañamente, ella también parece reconoceros. Pasa los dedos por el círculo de cartas que tiene delante y dice: –Sospecho que las últimas semanas han sido arduas para vosotros. ¿Acudís en busca de algo que os guíe?

Hacéis una mueca. La última vez que Anna le echó las cartas a alguien, la cosa no acabó bien para ellos. ¿Por qué deberíais pensar que esta vez será distinto?

Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 3: Anna abre los ojos: –Me preguntaba cuándo volveríamos a encontrarnos.

Os preguntáis en voz alta cómo podría no haberlo sabido cuando todo lo demás que ha predicho se ha cumplido. Vuestro comentario hace que la pitonisa se ría con ganas: –Eso no significa que lo sepa todo, queridos –contesta mientras pasa los dedos por el círculo de cartas que tiene delante–. Sospecho que las últimas semanas han sido arduas para vosotros. ¿Acudís en busca de algo que os vuelva a guiar?

Hacéis una mueca. Todo esto empezó cuando os echó las cartas. ¿Por qué deberíais pensar que otra lectura hará que todo se solucione?

Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 4: Antes de que podáis responder, Anna le da la vuelta a la carta que tiene más cerca. En ella se ve una figura furtiva que va encapuchada y en torno a la cual hay cinco espadas clavadas en el suelo. Hay otras figuras que temen al personaje victorioso y huyen de él, mientras una tormenta de nubes negras se arremolina sobre su cabeza. El título de la carta es: CINCO DE ESPADAS.

–Quizá tengáis la sensación de haber sido derrotados, pero no debéis rendiros ante la desesperación. Puede que la batalla haya acabado, pero vuestra lucha no ha concluido.

La angustia os atenaza la garganta. No hay nada que queráis más que el fin de esta pesadilla, pero las palabras de Anna parecen ciertas: sabéis que no acabará hasta que le pongáis fin vosotros mismos.

Un destello de luz surca el cielo, seguido rápidamente por un atronador trueno. Las nubes que hay sobre vuestras cabezas no son naturales. Unas formas fantasmales giran y se transforman en el interior de la bruma. Si escucháis atentamente, podéis oír tenues aullidos de dolor y tristeza que trae el viento.

–Ha comenzado –afirma Anna con voz queda. Os ponéis en pie, ignorando vuestro cansancio, vuestro dolor y vuestro miedo.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación

④ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *En las garras del caos*, *Agentes de Azathoth* y *Ángeles descarnados*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



④ Elige al azar y pon en juego uno de los dos Lugares Barrio Fluvial, uno de los dos Lugares Distrito comercial, uno de los dos Lugares French Hill, uno de los dos Lugares Periferia, uno de los dos Lugares Barrio Sur y uno de los dos Lugares Iglesia del sur. Retira de la partida las demás versiones del Barrio Fluvial, del Distrito comercial, de French Hill, de la Periferia, del Barrio Sur y de la Iglesia del sur. Consulta la distribución sugerida de Lugares a continuación. Cada investigador comienza la partida en el Barrio Sur.

④ Comprueba el registro de campaña. Si Anette Mason está poseída por el mal, realiza lo siguiente:

◆ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros adicionales: *Música de los condenados*, *Aquelarre de Anette*, *Ciudad de pecados* y *Brujería*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



◆ Al preparar el mazo de Acto, usa el Acto 1a – “Conocimiento oscuro (v. I)” y el Acto 2a – “Más allá de la tumba”.

◆ Pon en juego la Colina del Ahorcado (*Donde todo acaba*) y la Logia del Crepúsculo de Plata (*Envuelta en misterio*).

④ Comprueba el registro de campaña. Si Carl Sanford posee los secretos del universo, realiza lo siguiente:

◆ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros adicionales: *Secretos del universo*, *Logia del Crepúsculo de Plata*, *Miedo impactante* y *Las máscaras de medianoche*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, reúne sólo las 5 cartas de Traición (Pista falsa x2 y Sombra acechante x3). No reúnas ninguna de las demás cartas de ese conjunto de encuentros.

◆ Al preparar el mazo de Acto, usa el Acto 1a – “Conocimiento oscuro (v. II)” y el Acto 2a – “Nuevo orden mundial”.

◆ Pon en juego la Logia del Crepúsculo de Plata (*Donde todo acaba*) y la Colina del Ahorcado (*Envuelta en misterio*).

④ Deja aparte el Enemigo Flautista de Azathoth, fuera del juego.

- ② Elige 2 Lugares distintos al azar. Coloca 1 brecha en cada uno de esos Lugares. Consulta la sección Brechas e incursiones en la página siguiente.
- ◆ Si hay 2 investigadores en la partida, realiza este paso dos veces.
 - ◆ Si hay 3 investigadores en la partida, realiza este paso tres veces.
 - ◆ Si hay 4 investigadores en la partida, realiza este paso tres veces, eligiendo 3 Lugares distintos al azar cada vez en lugar de 2.
- ③ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y no quieres tener que consultar otras secciones de preparación o resolución, puedes usar la siguiente información al preparar y jugar el escenario:

- ④ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♦, ♦, ♠, ♠, ♡, ♡, ♠, ♠.
- ⑤ Los investigadores deben decidir (elige una opción).
- ◆ Anette Mason está poseída por el mal.
 - ◆ Carl Sanford posee los secretos del universo.

Elegir un Lugar aleatorio

Durante este escenario, tendrás que elegir un Lugar aleatorio bastante a menudo. Para ello, baraja los 8 Lugares que retiraste de la partida durante la preparación (las versiones de cada Lugar en juego que no se están usando) y roba 1 al azar.

Si se te indica que elijas varios Lugares aleatorios distintos, baraja los 8 Lugares que no se están usando y roba al azar tantos Lugares distintos como la cantidad indicada.

Brechas e incursiones

En este escenario, la perdición no aumenta al ritmo habitual. En lugar de eso, sobre los Lugares se colocan brechas (representadas por fichas de Recursos). Cuando se hayan colocado suficientes fichas de brecha en un mismo Lugar, tendrá lugar una **incursión**, la cual añadirá perdición a ese Lugar y hará que se abran brechas en Lugares conectados. Por lo tanto, el objetivo principal de los investigadores en este escenario es eliminar brechas de los Lugares para evitar que se produzcan incursiones. Esto sólo puede realizarse empleando las capacidades de cada Lugar.



Colocar brechas

La principal forma de aparición de brechas en los Lugares es mediante la siguiente capacidad del plan 1a: **"Obligado"** – Cuando fuese a colocarse perdición sobre este plan: En lugar de eso, coloca 1 brecha sobre una cantidad de Lugares aleatorios distintos igual al número de investigadores más 1". Sin embargo, hay efectos de cartas que también pueden colocar brechas directamente sobre los Lugares.

Por ejemplo: hay dos investigadores en la partida y es la fase de Mitos. Durante el paso "coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan en curso" de la fase de Mitos, en lugar de colocar perdición sobre el plan 1a, los investigadores deben elegir 3 Lugares aleatorios distintos. Los Lugares elegidos al azar son el Barrio Sur, el Barrio Fluvial y French Hill. Por lo tanto, se coloca 1 brecha en cada uno de esos Lugares.

Al colocar brechas en varios Lugares distintos, deben colocarse de una en una. Este proceso se puede interrumpir si provoca una **incursión** (ver a continuación).

Resolver incursiones

Las incursiones se provocan principalmente mediante la siguiente capacidad del plan 1a: **"Obligado"** – Cuando fuese a colocarse una brecha sobre un Lugar que tenga 3 brechas: En lugar de eso, resuelve una **incursión** en ese Lugar". Sin embargo, también hay efectos de cartas que pueden provocar que se produzca una incursión. Para resolver una incursión en un Lugar, realiza los siguientes pasos en orden:

- ⑥ En primer lugar, retira todas las brechas de ese Lugar.
- ⑦ En segundo lugar, coloca 1 ficha de Perdición sobre ese Lugar.
- ⑧ Por último, coloca 1 brecha en cada Lugar conectado. Esto puede causar una reacción en cadena que haga que se produzcan incursiones adicionales, ¡así que cuidado!
- ⑨ Cuando se haya resuelto una incursión en un Lugar, sobre él no pueden colocarse brechas causadas por otras incursiones durante el resto de esa fase.

*Por ejemplo: va a colocarse una brecha sobre el Barrio Fluvial, que tiene 3 brechas. En lugar de eso, se resuelve una **incursión** en el Barrio Fluvial. En primer lugar, se retiran todas las brechas del Barrio Fluvial. A continuación, se coloca 1 ficha de Perdición en el Barrio Fluvial. Por último, se coloca 1 brecha en cada uno de los Lugares conectados al Barrio Fluvial. Esto podría provocar otra incursión en uno de esos Lugares.*

Distribución de los Lugares sugerida para “En las garras del caos”



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Comprueba el registro de campaña.

- Ⓐ Si Anette Mason está poseída por el mal, pasa a la **Resolución 3**.
- Ⓑ Si Carl Sanford posee los secretos del universo, pasa a la **Resolución 4**.

Resolución 1: El espíritu se ríe como loca cuando oye vuestras palabras, pero se le corta la risa de golpe. De entre los árboles sale lo que queda del aquelarre de Anette, con la bruja pelirroja Erynn a la cabeza, y rodean a Anette sin decir palabra. Erynn os hace un asentimiento solemne, mostrando su convicción a través de su adusto comportamiento. Comprendedis por qué han venido y os hacéis a un lado para que hagan su trabajo.

Una de las brujas dibuja un círculo en la tierra en torno a Anette, mientras el resto la atan con líneas de ardiente energía. La resucitada aúlla y gime de agonía, pero las brujas no se atrevan a detenerse: por fin, cuando sus cánticos llegan a un crescendo, Erynn perfora la santidad del círculo con su cuchillo, haciendo fuerza contra el aire y esforzándose como si intentara penetrar en roca sólida. El fantasma de Keziah se marcha en un remolino de niebla espectral, desapareciendo en el aire con un último grito. El cuerpo de Anette se desploma sobre el suelo al perder su apoyo.

—Se ha acabado —le dice uno de vosotros a Erynn mientras le pone una mano en el hombro.

—No —replica ésta con brusquedad mientras señala el cielo. Las nubes de tormenta han desaparecido, pero no lográis ver ni una estrella en el firmamento nocturno. Los bordes del horizonte enmarcan el vacío que hay sobre vuestras cabezas; es una brecha tan enorme que ni siquiera os habíais dado cuenta de que estaba ahí. ¿Cuánto tiempo ha alzado sobre la ciudad mientras os dedicabais a acabar con incursiones menores?

Le preguntáis qué puede hacerse para cerrar una brecha de ese tamaño. La bruja tensa la mandíbula y responde: —No lo sé. Pero hay alguien que sí lo sabe.

Se arrodilla junto a Anette, levanta la mano y le asesta una bofetada en el rostro. Anette sale de su estado catatónico y se despierta sobresaltada.

—¿Es esto lo que querías, hermana? —le pregunta Erynn mientras la pone en pie para obligarla a mirar la catástrofe que ha desencadenado.

—Sabes que no es así —responde Anette con voz rota—. Sólo quería que todas tuviéramos alguna parte de la fuerza que poseyó en su tiempo. No tenía el menor deseo de emplearla del mismo modo que ella. Pero el espíritu se hizo con el control, y no pude resistirme —Baja la cabeza con resignación—. Lo siento, hermanas. Nos he fallado a todas. No fui lo bastante fuerte.

Ⓐ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ◆ "Ya has hecho bastante daño. A partir de ahora, nos encargaremos nosotros". Anota en el registro de campaña que los investigadores han continuado solos.
- ◆ "Necesitaremos tu ayuda para solucionar esto". Anota en el registro de campaña que los investigadores le han pedido ayuda a Anette.
- ◆ "Estás detenida". Sólo puedes elegir esta opción si al menos uno de los investigadores tiene el rasgo **Detective, Policía o Agencia**. Anota en el registro de campaña que los investigadores han arrestado a Anette.
- ◆ "Enséñanos a ser más fuertes". Sólo puedes elegir esta opción si al menos uno de los investigadores tiene el rasgo **Hechicero, Mis-katonic o Erudito**. Anota en el registro de campaña que Anette enseñó a los investigadores los hechizos de antaño.

Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Ⓒ Pasa al **Interludio IV: Giro del destino**.

Resolución 2: No os extrañaría lo más mínimo que el presidente de la Logia del Crepúsculo de Plata mintiera sobre las consecuencias de vuestras acciones; al fin y al cabo, ya os ha engañado más de una vez anteriormente. Le preguntáis a qué se refiere con lo de la extinción, pero sólo hace una mueca y os dice que miréis fuera.

Las nubes de tormenta han desaparecido, pero no lográis ver ni una estrella en el firmamento nocturno. Los bordes del horizonte enmarcan el vacío que hay sobre vuestras cabezas; es una brecha tan enorme que ni siquiera os habíais dado cuenta de que estaba ahí. ¿Cuánto tiempo ha alzado sobre la ciudad mientras os dedicabais a acabar con incursiones menores?

Sanford os sigue, cojeando, y levanta la mirada hacia el cielo nocturno. Le preguntáis qué puede hacerse para cerrar una brecha de ese tamaño pero, antes de que pueda responder, unos hilos de oscuridad surgen de entre las sombras y se arremolinan formando capas oscuras. En pocos segundos, estáis rodeados por las brujas del aquelarre de Anette. La suma sacerdotisa se adelanta, mirando a Carl Sanford con toda la intensidad del mismísimo infierno.

—No confiéis en la palabra de este gusano infecto —os advierte—. Todo lo que ha hecho ha sido para perseguir sus propios planes. Estaría encantado de tomar todo el planeta como rehén si eso supusiera una última oportunidad de obtener poder.

Pese a sus heridas, Sanford se pone en pie y empieza a vociferar: —¡Cuánta hipocresía! ¡Has olvidado que fuisteis tú y tu desatinada secta quienes empezasteis todo esto? ¡Quienes invocasteis a los muertos y les pedisteis poder! —Se mofa—. Nosotros habríamos elevado a toda la humanidad. Vosotras sólo buscabais vuestra propia mejora —Sanford se vuelve para apelar a vuestro juicio una última vez—. No seáis necios —dice en voz baja—. Este resultado no es lo que desea la Logia. Permitidme ayudar, y juntos quizás logremos regresar a la normalidad.

Ⓐ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ◆ "Ya has hecho bastante daño. A partir de ahora, nos encargaremos nosotros". Anota en el registro de campaña que los investigadores han continuado solos.
- ◆ "Necesitaremos tu ayuda para solucionar esto". Anota en el registro de campaña que los investigadores le han pedido ayuda a Sanford.
- ◆ "Estás detenido". Sólo puedes elegir esta opción si al menos uno de los investigadores tiene el rasgo **Detective, Policía o Agencia**. Anota en el registro de campaña que los investigadores han arrestado a Sanford.
- ◆ "No mereces liderarnos". Sólo puedes elegir esta opción si al menos uno de los investigadores tiene el rasgo **Hechicero, Crepúsculo de Plata o Sectario**. Anota en el registro de campaña que los investigadores han tomado el control de la Logia del Crepúsculo de Plata.

Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Ⓒ Pasa al **Interludio IV: Giro del destino**.

Resolución 3: Anette se encuentra en el centro de su círculo de brujas, con los ojos brillantes de poder sin límites. Sobre ella, cientos de siluetas fantasmales extienden los brazos, y una red de poder une a las brujas con sus hermanas muertas. Los espíritus descenden y cada uno reclama un cuerpo para sí, manipulándolo para sus propios fines. La única muestra de resistencia de las brujas es la sangre que gotea de sus ojos cuando el hechizo que han lanzado en contra de su voluntad llega a su culmen.

–¡Es el momento! – declara la voz incorpórea de Keziah a través de los labios de Anette. ¡El Caos Primordial nos aguarda! ¡Escúchanos, Sultán Demoníaco!

Su voz se eleva en la noche, y una brecha más grande que el mismo cielo se abre. Los bordes del horizonte enmarcan el vacío sobre vuestras cabezas. Se extiende hacia el infinito, más allá de los confines del espacio tridimensional.

–He hecho lo que me ordenaste – le dice a un ser que no está presente, pero que puede oír todas sus palabras. Ahora, cosecha este mundo de vivos y haz que sufran por sus errores.

Tras decir esto, las siluetas espirituales se desvanecen una a una, arrebatadas por el vacío de arriba. Anette y sus hermanas se desploman bruscamente. Una aguda flauta discordante trina en el tejido del mundo...

⦿ Anota en el registro de campaña que la perdición está cada vez más cerca.

⦿ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

⦿ Pasa al Interludio IV: Giro del destino.

Resolución 4: Carl Sanford se encuentra en el podio del santuario interior de la Logia, ataviado con una túnica de color azul y plata. Ante él, sus súbditos dominados se arrodillan, listos para recibir el poder prometido y reclamar su sitio por derecho en el nuevo mundo que van a crear. El tomo del que está leyendo Sanford brilla con una luz mágica: –¡Las ataduras de la mortalidad nos han retenido durante demasiado tiempo! – declara cuando la ceremonia alcanza su clímax. ¡Romperemos esas ataduras y ascendaremos a un plano superior!

Sobre el edificio en el que se encuentran, se abre una brecha más grande que el mismo cielo. Los bordes del horizonte enmarcan el vacío sobre vuestras cabezas. Se extiende hacia el infinito, más allá de los confines del espacio tridimensional. Después, todas las velas del santuario de la Logia se apagan a la vez, y el cántico cesa, seguido de un leve murmullo nervioso.

–¿Qué está pasando? – pregunta Sanford, tratando desesperadamente de leer del tomo que tiene delante. Pero es demasiado tarde. En lo único que ha tenido éxito la Logia es en acelerar su perdición. Sólo quienes son dignos pueden alcanzar la verdadera inmortalidad. Una aguda flauta discordante trina en el tejido del mundo...

⦿ Anota en el registro de campaña que la perdición está cada vez más cerca.

⦿ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

⦿ Pasa al Interludio IV: Giro del destino.

Interludio IV: Giro del destino

Giro del destino 1: Estás de pie bajo la brecha, anonadados ante su presencia. Todo lo que dijo la pitonisa se ha cumplido. “Se trata de un asunto de vida o muerte”, os dijo. Cuánta razón tenía. Al otro lado del acceso cósmico aguarda el núcleo del cosmos. Ahora entendéis lo que habita al otro lado, royendo ávidamente el tejido de la realidad: la perdición de toda la humanidad; no, no sólo de la humanidad. La perdición de toda la vida del universo.

Tenéis un sabor amargo en la boca y lágrimas en los ojos. Cerráis los puños tan fuerte que se os clavan las uñas en la carne. Si tenéis que morir, moriréis. Pero no vais a morir quedándoos sentados.

Anota en el registro de campaña que el camino se extiende ante los investigadores. Junto a esta anotación, añade un número de marcas en función de las siguientes condiciones. Luego pasa al Giro del destino 2.

⦿ Si los investigadores han aceptado su destino:

⦿ Sabéis lo que tenéis que hacer. Anota 1 marca.

⦿ Si los investigadores le han pedido ayuda a Anette:

⦿ –El mensajero de un antiguo ser le pidió a Keziah que firmara un libro. El Libro Negro de Azathoth –La mera mención del objeto os hace estremecer. Anette aprieta el puño con fuerza–. Fui una necia por no haberlo comprendido antes. Era la fuente de su poder. No era brujería, sino un pacto con un terrible dios oscuro. Todo esto, todas estas incursiones en nuestro mundo, los lazos de la muerte rotos... es lo que Keziah siempre quiso. Era la silenciosa voluntad de Azathoth –dice con resentimiento.

⦿ Anota 2 marcas. A continuación, según tu nivel de dificultad, añade la siguiente ficha de Caos a la bolsa de caos durante el resto de la campaña:

⦿ Fácil: -3. Difícil: -5.

⦿ Normal: -4. Experto: -6.

⦿ Si los investigadores le han pedido ayuda a Sanford:

⦿ –Es un portal –explica Sanford–. Uno que une nuestro mundo y el gran cosmos. Según algunos de los tomos más atroces que he leído, en su centro duerme una criatura conocida como Azathoth –La mera mención del ser os hace estremecer–. Temo que hayamos perturbado su letargo. Todo esto, todas estas brechas en el espacio, estas barreras rotas entre los mundos son debidas a que, por un breve instante, durante la mínima parte de un segundo, interrumpimos el sueño de Azathoth. ¿Lo entendéis?

⦿ Anota 2 marcas. A continuación, según tu nivel de dificultad, añade la siguiente ficha de Caos a la bolsa de caos:

⦿ Fácil: -3. Difícil: -5.

⦿ Normal: -4. Experto: -6.

⦿ Si hay 2 o menos recuerdos anotados en la sección “Recuerdos descubiertos”:

⦿ Desafortunadamente, estás muy poco preparados para este viaje. No ocurre nada.

⦿ Si hay 3-5 recuerdos anotados en la sección “Recuerdos descubiertos”:

⦿ Gracias a las pruebas que habéis descubierto, entendéis un poco mejor el camino que debéis recorrer. Pero aún hay muchas cosas que no sabéis. Anota 1 marca.

⦿ Si hay 6 o más recuerdos anotados en la sección “Recuerdos descubiertos”:

⦿ Veis claramente el viaje que os espera. Anota 2 marcas.

⦿ Si un investigador tiene El Libro Negro en su mazo:

⦿ Contiene información sobre el territorio que hay más allá del tiempo y el espacio ordenados. Anota 1 marca.

⦿ Si la perdición está cada vez más cerca:

⦿ Las fauces de Azathoth empiezan a abrirse. Anota 2 marcas.

Giro del destino 2: Os pasáis casi una hora mirando el vacío abismo y considerando vuestras opciones y vuestro destino. Una bandada de criaturas aladas sin rostro sobrevuela en círculos el campo en el que estáis sentados. Se mueven casi como buitres que esperan vuestra muerte para poder darse un festín con vuestro cadáver. Se acercan cada vez más, y comenzáis a preguntaros si pueden leer los pensamientos que flotan en la superficie de vuestra mente. Os ponéis en pie, levantáis un brazo y cada uno de vosotros llama a una de las criaturas. Pensáis para vuestros adentros que tal vez sea lo más estúpido que hayáis hecho jamás. Pero vuestro instinto resulta ser el paso correcto: las criaturas descienden con sus coriáceas alas negras y aterrizan sobre la hierba húmeda, frente a vosotros. Varias de ellas se agachan hasta ponerse a la altura de vuestros hombres y os ofrecen su espalda. Os tragáis los restos de vuestras dudas y miedos y montáis sobre las criaturas. Con un raudo aleteo, os llevan hacia el vacío, más allá de los límites del espacio... A los dominios de Azathoth.

Continuará...

La historia continúa en el último pack de Mitos del ciclo El círculo roto: “Ante el trono negro”.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC34
In the Clutches
of Chaos

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

ANTE EL TRONO NEGRO

PACK DE MITOS

Ante el trono negro es el escenario VIII de *El círculo roto*, una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Este escenario se puede jugar por su cuenta, como escenario independiente, o bien combinarse con las demás expansiones del ciclo de *El círculo roto* para formar una campaña de ocho partes.

Escenario VIII: Ante el trono negro

Vuestros corceles siguen adelante y os llevan por la oscura pesadilla del vacío que hay al otro lado. No os atrevéis a giraros y mirar a vuestra espalda, pues sabéis que lo que veréis probablemente os rompa el corazón, o tal vez os haga pedazos la mente. Hay grandes horrores polipos que se deslizan siniestramente entre la oscuridad y la soledad del cosmos. Habíais esperado maravillaros ante un precioso y resplandeciente despliegue de estrellas pero, en lugar de eso, tenéis una sensación de vacío en el estómago cuando la incesante extensión del frío y oscuro universo se alza ante vosotros. A lo lejos, una distante melodía hace sonar sus acordes. Una melodía que no podríais recrear en vuestro universo con ningún instrumento conocido, ni vuestros oídos podrían interpretar sus notas si no estuvieran sonando en vuestra cabeza en este preciso instante.

Se produce una ráfaga de aire cuando rompéis la torrecilla de una barrera de ónice de pesadilla y descendéis por una caverna infinita de piedra negra y arquitectura imposible. La música crece mientras os lanzáis por un valle imposible, a través de cardúmenes de seres informes y entre cosas que acechan y bailan en la oscuridad que hay más allá. No podéis evitar escuchar la extraña música y memorizar cada una de las terribles notas disonantes. Aquí, en este lugar que ya era antiguo cuando nació la Tierra, no llega ningún pensamiento ni sueño de la humanidad. Tenéis la esperanza de poder guiar a vuestros corceles al lugar adonde deben ir... Al trono sobre el que se sienta el propio Azathoth.

Preparación

① Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Ante el trono negro*, *Agentes de Azathoth*, *Destino inexorable*, *Antiguos males* y *Secta oscura*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ② Busca los Lugares Palacio espantoso, Corte de los Primigenios y El trono negro (están en el lado revelado de 3 de los Lugares "Cosmos"). Deja aparte esos Lugares, fuera del juego.
- ③ Pon en juego el Lugar Acceso cósmico. Cada investigador comienza la partida en el Acceso cósmico.
- ④ Baraja las cartas de Lugar restantes para formar un mazo aparte, con el lado Cosmos boca arriba. Este mazo es el Cosmos (ver "El Cosmos" a continuación).
- ⑤ Coge el Palacio espantoso puesto aparte y la primera carta del Cosmos y mézclalos para que no puedas saber cuál es cuál. A continuación, ponlos en juego junto con cartas de Jugador boca abajo de la parte superior del mazo del investigador jefe, como se muestra en la "Colocación de Lugares para la preparación/acto 1)". Las cartas de Jugador boca abajo representan espacio vacío (ver "Espacio vacío" en la página siguiente).
- ⑥ Deja aparte el Enemigo Flautista de Azathoth, fuera del juego.
- ⑦ Pon a Azathoth en juego junto al mazo de Plan. Durante el resto del escenario, Azathoth está en juego, pero no está en ningún Lugar.
- ⑧ Comprueba el registro de campaña. Por cada marca anotada junto a *el camino se extiende ante los investigadores*, coloca 1 recurso sobre la carta de referencia de escenario.
- ⑨ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

El Cosmos

A lo largo de este escenario, entrarán en juego nuevos Lugares desde la parte superior del Cosmos, que es un mazo aparte compuesto por Lugares de doble cara. Esto se realiza principalmente mediante la capacidad de cada acto: "Gasta X pistas: Roba las X primeras cartas del Cosmos. Elige una para ponerla en juego empleando sus instrucciones "Cosmos -" y muévete a ella. Devuelve el resto al Cosmos y barájalo."

El lado revelado de cada Lugar Cosmos tiene una instrucción "Cosmos -" que le dice al investigador dónde conectar ese Lugar. Por ejemplo, "Cosmos - Conectar arriba" significa que el Lugar recién robado debe colocarse inmediatamente por encima del Lugar del investigador, mientras que "Cosmos - Conectar a la derecha" significaría que el Lugar recién robado debe colocarse inmediatamente a la derecha del Lugar del investigador.

Un Lugar nuevo no puede entrar en juego en una posición que ya esté ocupada por un Lugar. Si no se pueden cumplir las instrucciones de conexión de un Lugar, devuélvelo al Cosmos y baraja éste; a continuación, cancela los efectos del movimiento.

Las instrucciones "Cosmos -" sólo se resuelven cuando se roba un Lugar del Cosmos. No sigas las instrucciones "Cosmos -" al revelar un Lugar Cosmos que ya esté en juego.

Colocación de Lugares para la preparación/acto 1



Espacio vacío

Durante este escenario, a veces se indicará que pongas en juego “espacio vacío”. Para ello, coge la primera carta del mazo del investigador activo y ponla en juego boca abajo en la posición indicada. Si no hay ningún investigador activo, en lugar de eso deben usarse cartas del mazo del investigador jefe.

El espacio vacío no es un Lugar, y los investigadores y Enemigos no pueden entrar en él salvo que se especifique algo distinto. Sin embargo, sí que cuenta como Lugar a efectos de determinar la distancia entre dos Lugares.

Un Lugar puede entrar en juego en una posición ocupada por espacio vacío. Si esto ocurre, la carta de espacio vacío se devuelve al mazo de su propietario y se baraja éste.

Nueva palabra clave: Enlazada

Algunas cartas de Jugador de este pack de Mitos tienen la palabra clave “Enlazada”. Las cartas con la palabra clave Enlazada tienen un vínculo con otra carta de Jugador. No tienen nivel y, por lo tanto, no están disponibles como opciones al crear tu mazo. En lugar de eso, la carta a la que está enlazada (indicada entre paréntesis junto a esta palabra clave) traerá la carta enlazada a la partida.

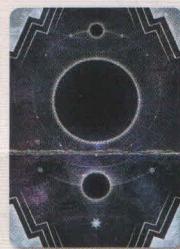
Si tu mazo contiene una carta que trae una o más cartas enlazadas, dichas cartas enlazadas deben ponerse aparte al comienzo de cada partida.

Por ejemplo: Melodía apaciguadora tiene la siguiente palabra clave: “Enlazada (Espejo sagrado)”. Esto significa que está enlazada a la carta Espejo sagrado. Melodía apaciguadora no tiene nivel y, por lo tanto, no está disponible como opción para incluirla en tu mazo al crearlo. Sin embargo, Espejo sagrado trae 3 copias de Melodía apaciguadora. Por eso, un jugador que tenga el Espejo sagrado en su mazo deberá poner aparte 3 copias de la Melodía apaciguadora al comienzo de cada partida. Estas cartas no son parte del mazo de ese investigador y no cuentan para su tamaño de mazo.

Colocación de Lugares para el acto 2



Colocación de Lugares para el acto 3



Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y no quieres tener que consultar otras secciones de preparación o resolución, puedes usar la siguiente información al preparar y jugar el escenario:

- Ⓐ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♦, ♦, ♠, ♠, ♣, ♣, ♤, ♤.
- Ⓑ Los investigadores pueden elegir la cantidad de marcas anotadas junto a *el camino se extiende ante los investigadores*.
 - ❖ Para una experiencia más fácil y menos aleatoria, elige 5 o 6.
 - ❖ Para una experiencia media, elige 3 o 4.
 - ❖ Para una experiencia más difícil y más aleatoria, elige 1 o 2.
 - ❖ Para el desafío definitivo, elige 0.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Antes de resolver cualquier otra resolución, si al menos un investigador fue derrotado: Los investigadores derrotados leen primero **Investigador derrotado**.

Investigador derrotado: *Tu corcel no te coge cuando caes. Abajo, abajo, cada vez más abajo, por vacíos infinitos de negrura consciente. Caes y caes. Y caes. Y caes. Ruegas y gritas y suplicas y rezas para que llegue el fin, incluso un suelo sobre el que estrellarte, pero nunca llega. Seguirás cayendo cuando el universo se acabe.*

- Ⓐ Cada investigador que fuera derrotado se vuelve **loco**.
- Ⓒ Si se alcanzó otra resolución, los investigadores restantes pasan a ella.
- Ⓒ Si no se alcanzó ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Pasa a la **Resolución 1**.

Resolución 1: *El Caos Primordial despierta. Su hambre es insoportable. Desenaja su mandíbula cósmica. Las fauces se abren de par en par. El universo queda en silencio. Pasan eones. Todo calla. En el centro del cosmos vacío, el Dios Ciego e Idiota vuelve a dormirse. Sueña. En su sueño, una descarga de energía cósmica se expande en todas direcciones. Nace un universo. Nébulas se colapsan y se convierten en estrellas. Nuevos mundos se forjan, y nuevos seres evolucionan para vivir en ellos. Inevitablemente, uno descubre la existencia de Azathoth. Su culto crece. Al final, todos sucumben a la locura o se unen a vosotros en el olvido... En el gran plan del destino, no somos más que motas de polvo que vagan en el éter y que sólo viven por el capricho de un cosmos al que le da igual.*

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que Azathoth devoró el universo.
- Ⓒ Todos los investigadores **mueren**.
- Ⓒ Los investigadores pierden la campaña.

Resolución 2: *Hasta hace muy poco no entendisteis el propósito del terrible sonido de flauta que escuchasteis constantemente a lo largo de la investigación. Es como una especie de nana que trataba de evitar que despertase el dios. Por un breve instante, la canción del flautista fue interrumpida, y Azathoth comenzó a agitarse. Ahora entendéis por qué acudió Anna a vosotros esa fatídica noche y os suplicó echaros las cartas. Sabía el papel que desempeñaríais cuando llegaseis aquí.*

Sentado en el borde del trono nocturno de la criatura, sacas la flauta y comienzas a tocar.

En este lugar donde el tiempo, el hambre, la edad y el cansancio son aspectos mortales que no te atañen, tu labor es seguir tocando. Sin errores. Sin final.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que el investigador jefe se ha unido a los flautistas de Azathoth.

- Ⓒ Anota en el registro de campaña que Azathoth duerme... por ahora.
- Ⓒ El investigador jefe se vuelve **loco**.
- Ⓒ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene 5 puntos de experiencia adicionales por haber evitado que el universo sea devorado.
- Ⓒ Cada investigador sufre 2 traumas mentales, pues entienden que es inevitable que Azathoth despierte algún día.
- Ⓒ ¡Los investigadores ganan la campaña!

Resolución 3: *Os negáis a permitir que esta criatura destruya todo lo que amáis. Reunís lo que necesitáis para el ritual: un poco de esencia sombría de las capas de las brujas, un fragmento de nieblapectral de los espíritus que desterrasteis y el conocimiento que obtuvisteis por ahondar en el pasado de Arkham. Lenta y sigilosamente, tejéis vuestro muro, uniendo la oscuridad con la sangre, la sangre con las almas y las almas con el ónix. Os lleva una eternidad completarlo. Cuando acabáis, vuestra recompensa es el olvido. Una quietud y un silencio tan puros y perfectos que ninguna perturbación puede penetrarlos. La barrera no puede contener a Azathoth, pues nada puede hacerlo realmente, pero quizás ahora no se agitará cuando unos necios terrestres llamen su nombre o busquen su poder. Tras completar vuestra tarea, os dais media vuelta y afrontáis la oscuridad tras llamar a vuestros corceles. Es hora de ir a casa.*

- Ⓒ Anota en el registro de campaña que Azathoth duerme... por ahora.
- Ⓒ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene 5 puntos de experiencia adicionales por haber evitado que el universo sea devorado.
- Ⓒ Cada investigador sufre 2 traumas físicos, pues el pesadillesco viaje de vuelta a casa se cobra un precio en sus cuerpos.
- Ⓒ ¡Los investigadores ganan la campaña!

Resolución 4: *Habéis llegado al trono nocturno de Azathoth, pero no hay ninguna forma sencilla de alcanzar a la criatura desde aquí; y aunque la hubiera, no estáis seguros de qué podríais hacer para detenerla. No podéis matarla, e intentar siquiera dañarla tendría el riesgo de agitarla. Desesperados, recurris al Libro Negro de Keziah en busca de respuestas. Al abrir el tomo, aparece una pluma, y una voz de ultratumba resuena en vuestros oídos: –Firmadlo con vuestra sangre. Tomad un nuevo nombre secreto y vuestro deseo se hará realidad. Vuestro mundo y vosotros seréis perdonados.*

Sabéis que es la voz del mal, la voz que oyó Walter Gilman y que seguramente lo llevó a su muerte, la voz que sedujo a Keziah Mason e inició este camino... pero ¿qué alternativa tenéis?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- Ⓒ “Debe hacerse”. Pasa a la **Resolución 5**. Esto será vuestra perdición.
- Ⓒ “¡Nos negamos!”. Pasa a la **Resolución 1**. Esto será la perdición del universo.

Resolución 5: *Os pincháis el brazo con la pluma y firmáis con sangre.*

- Ⓒ Anota en el registro de campaña que Azathoth duerme... por ahora.
- Ⓒ Anota en el registro de campaña que los investigadores firmaron el Libro Negro de Azathoth.
- Ⓒ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene 10 puntos de experiencia adicionales por haber evitado que el universo sea devorado.
- Ⓒ Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales, las consecuencias de su pacto con el mensajero de Azathoth.

- Ⓒ ¡Los investigadores ganan la campaña...?

Epílogo

Comprueba el registro de campaña. Lee en orden cada uno de los siguientes cuadros, pero sólo si los investigadores ganaron la campaña y se cumple la anotación correspondiente.

Lee lo siguiente únicamente si los investigadores han arrestado a Anette.

—¿Desaparecido? ¡¿Cómo que ha desaparecido?! —pregunta el sheriff Engle.
—Véalo usted mismo —contesta el agente. Lleva al sheriff por un largo pasillo flanqueado por celdas—. Estaba vigilada constantemente, de verdad. Un instante estaba ahí, y al siguiente...
Se detiene frente a la celda de Anette y mira cómo el sheriff Engle se queda boquiabierto. Las paredes de la celda están embadurnadas de una pegajosa sustancia roja que traza un delicado diseño. La mujer ha desaparecido sin dejar rastro.

Lee lo siguiente únicamente si los investigadores han tomado el control de la Logia del Crepúsculo de Plata.

Le haceis un gesto al caballero, que deja sobre el escritorio de madera el archivo que habíais pedido. Encontrar todos los registros de Carl Sanford no ha sido fácil, pero ahora tenéis a vuestro alcance todos los secretos de la Orden.

—¿Cuál es el siguiente paso? —pregunta, ansioso por servir. Le informáis de que habrá una reunión en el santuario esta misma noche—. Muy bien. Convocaré a nuestros miembros más leales.

Le dejáis marchar y miráis por la ventana de vuestro nuevo despacho. La ciudad de Arkham es tan sombría y deprimente como siempre... pero, al menos, ahora tenéis sus secretos a vuestro alcance.

Lee lo siguiente únicamente si los investigadores sobrevivieron al abrazo del vigilante.

Anna os mira con calma cuando entráis. Como siempre, su prescencia es desconcertante pero, a estas alturas, ya os habéis acostumbrado: —Llevo tiempo esperándos —admites—. Supongo que tenéis preguntas para mí. Muy bien. Preguntad. Aunque imagino que ya sabréis la respuesta.

No os ofrece asiento ni nada de beber. Comenzáis a describir vuestra situación, aunque la verdad de vuestro estado está a simple vista para alguien con sus dones (y para pocos más). Esperabais otra explicación, cualquier explicación, pero sólo estabais tratando de aferraros a la esperanza sin motivo alguno. Anna os dedica una mueca de compasión y sacude la cabeza: —Seguramente ya lo entendéis. Habéis completado vuestra tarea. No tenéis más asuntos aquí y es hora de que descanséis en paz.

—Paz? ¡No, no podéis estar en paz! ¡Aún os queda mucho por hacer...!

Tacha “los investigadores sobrevivieron al abrazo del vigilante” del registro de campaña.

Lee lo siguiente únicamente si los investigadores firmaron el Libro Negro de Azathoth.

Un hombre alto se acerca en vuestros sueños. Su sonrisa está llena de malicia.
—Es hora de que paguéis vuestra deuda —anuncia—. Conseguisteis lo que queríais. Ahora es mi turno.

Lee lo siguiente únicamente si los investigadores están siendo cazados.

Hagáis lo que hagáis, el asalto de la criatura contra vuestra mente nunca cesa. Su mirada os sigue por todas partes. Controla cada uno de vuestros pensamientos: vuestras esperanzas, vuestros lazos, vuestros miedos, vuestras ambiciones. Es un recordatorio de vuestra fútil existencia. Cada noche, dais vueltas en la cama, incapaces de liberaros de esta sensación de inutilidad. Vuestros pensamientos cambian a un futuro siniestro e incierto. Un futuro sin vida. Un futuro sin vosotros. Es la prueba que debe soportar cada mortal, pero la experiencia que ningún mortal podría describir. ¿Fantasmas? Reinos más allá de nuestro espacio mortal? No son más que un último recurso de una mente desesperada por aferrarse a la vida.

La próxima vez que se produce la invasión de la criatura, llegáis a una nueva conclusión. Un soplo gélido os rodea cuando la cosa toma forma ante vosotros. Se os encoge la garganta y los ojos se os llenan de lágrimas, pero aguantáis. No tenéis miedo. La criatura os mira con curiosidad, y el sonido de las infernales flautas queda en silencio. La cosa extiende su garra y se la estrecháis. Nunca seréis verdaderamente libres de su influencia, pero quizás la criatura y vosotros podáis colaborar. Tal vez podáis domar vuestro miedo. No importa que el mundo no tenga razón de ser. Es vuestro, maldición, y nada evitará que lo modifiquéis a vuestro antojo.

Notas de diseño

Vaya, qué siniestro todo. Lo siento.

En cada campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*, solemos inspirarnos en distintos estilos de terror. Para *El círculo roto*, lo hicimos en dos estilos concretos: “terror gótico” y “terror existencial”. Tras varias campañas con viajes a destinos remotos, queríamos volver a Arkham, una ciudad llena de oscuros y sangrientos secretos, y ampliar su historia. Por este motivo, nos inspiramos en las historias de fantasmas y en los relatos de terror gótico, que suelen emplear el pasado como una de sus principales motivaciones.

Los rumores de brujería y magia negra tienen un lugar destacado en el pasado de Arkham, así que era natural incluir un aqüelarre de brujas como uno de los antagonistas principales de la campaña. Sin embargo, se trata de un tema complicado. Las brujas de las narraciones de Lovecraft eran claramente las brujas de los juicios de Salem plenamente realizadas: mujeres que habían hecho un pacto con el Diablo. Los paganos y wicanos del mundo real no querían verse asociados con esta imagen de una “bruja”, que no es en absoluto representativa de la brujería real. Pero como es una ambientación inspirada en los mitos de Lovecraft, quisimos incluir brujería en nuestra visión de Arkham. A tal fin, decidimos mantener la versión de Lovecraft, pero sólo como superstición. A excepción de Keziah Mason, nuestras brujas son sencillamente hechiceras, nada más. En su mayor parte, son mujeres, porque de ese modo las diferenciamos de la Logia del Crepúsculo de Plata, una organización predominantemente masculina dirigida por un patriarca. Los dos grupos son distintos en muchos aspectos, pero también podría decirse que son dos caras de una misma moneda.

Puesto que estas dos facciones eran nuestros antagonistas principales, decidimos usar un Primigenio sin motivos ni deseos de ningún tipo. Cuando Azathoth se convirtió en el núcleo de nuestra historia, el tono pasó al horror existencial, planteando preguntas como: ¿Por qué estamos aquí? ¿Qué sentido tiene nada? Al fin y al cabo, todos moriremos algún día. Esto resultó ser un complemento perfecto para lo que originalmente iba a ser una historia de fantasmas, y encababa magníficamente con Azathoth como “jefe” final. ¿Cómo puede uno combatir la inevitabilidad en sí misma?

Esperamos que hayáis disfrutado jugando *El círculo roto* tanto como nosotros disfrutamos creándolo. Prometo que la próxima campaña no será tan deprimente. De hecho, apuesto que será la campaña de vuestros sueños...

—Matthew Newman

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Matthew Newman con Daniel Schaefer

Edición y revisión de la historia: Jeremiah J. Shaw

Edición y revisión técnica: B.D. Flory

Traducción: Sergio Hernández

Jefa de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Revisión de la historia de *Arkham Horror*: Dane Beltrami y Kara Centell-Dunk

Diseño gráfico de la expansión: Sebastian Koziner

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Maquetación: Edge Studio

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Directora de dirección artística: Melissa Shetler

Gestión de producción: Jason Glawe y Dylan Tierney

Director creativo visual: Brian Schomburg

Gestor de proyecto senior: John Franz-Wichlacz

Coordinador de desarrollo de productos senior: Chris Gerber

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a Kathleen Miller por dejarme molestarte con mil preguntas sobre el horror existencial en mitad de la noche.

Pruebas de juego

David Attali, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Robert Brantseg, Crystal Chang, Riley “¡Cancela todo!” Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell’Agnew, Luke Eddy, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Tory Helgeson, Jason Horner, Julien Horner, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Eric Meyers, Todd Michlitsch, Josh Parrish, Mike Reuvers, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Vincent Schwartz, Shelley Shaw, Alexander Skeggs, Preston Stone, Aaron “Soy la presa” Strunk, Michael “Necio otra vez” Strunk, Michael B. Woods, Jeremy “Quemador de braseros” Zwirn

Un agradecimiento especial a todos los participantes en las pruebas beta.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC35
Before the
Black Throne