



HERMANOS DE LAS CENIZAS  
GUÍA DE CAMPAÑA

# ARKHAM HORROR®

## EL JUEGO DE CARTAS

### Guía de campaña HERMANOS DE LAS CENIZAS

#### ¡ALTO!

Esto no es el reglamento. Es una guía de campaña que se usa para preparar y jugar la campaña de la caja básica. Si es la primera vez que juegas a *Arkham Horror: El juego de cartas*, te recomendamos que empieces leyendo el reglamento incluido en esta caja. También encontrarás instrucciones paso a paso sobre cómo preparar la partida a partir de la página 6 del reglamento, en la sección “Preparación de la primera partida”.

#### Un renacimiento glorioso

*Arkham siempre ha sido una ciudad un poco rara. Es como si cada vez que leyeras las noticias, hubiera algún artículo nuevo sobre un atroz asesinato o una repentina desaparición. Un cadáver apaleado en el Distrito ribereño. Un agente de policía desaparecido en French Hill. Un símbolo sangriento trazado en el callejón de atrás del Restaurante de Velma. Es cierto que la ciudad ha tenido su ración de chalados y conspiranoicos, pero incluso los observadores más sensatos deben rendirse a la evidencia: a esta ciudad le pasa algo.*

*Sin embargo, a la mayoría de habitantes de Arkham no les gusta regodearse en lo malo. Tras la inundación que se produjo hace seis meses, la ciudad se está reconstruyendo más fuerte que nunca, y llega nueva financiación de inversores externos. Dicen que todo es legal y va de maravilla, y desde luego que es lo que parece. Pero sabes que la historia siempre va más allá de las apariencias.*

*Ocurra lo que ocurra, no tienes que afrontarlo sin ayuda. Hay más gente como tú que se ha encontrado con horrores similares y que no se conformará con explicaciones fáciles o distracciones reconfortantes. También ellos saben que hay un poso de verdad en lo relativo a las antiguas maldiciones y leyendas de brujas de esta ciudad. ¿Te pondrás de su lado y en contra de los males que acechan más allá de la mera comprensión mortal? ¿O sucumbirás como tantos otros ante los terrores de los Mitos?*

*Hermanos de las cenizas* es una campaña para 1–4 jugadores para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Contiene los siguientes escenarios: “Las llamas se propagan”, “Humo y espejos” y “Reina de las cenizas”. Las cartas necesarias para cada uno de estos escenarios se incluyen en la caja básica de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

Al jugar una campaña, los jugadores avanzan de un escenario al siguiente en orden secuencial, y los resultados de su actuación y de sus decisiones en cada escenario influyen en los siguientes. Además, a medida que los jugadores avanzan en la historia, ganan experiencia que pueden emplear para adquirir cartas nuevas o para mejorar cartas que ya contenga su mazo.

#### Contenido


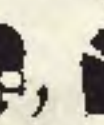
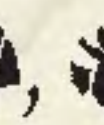
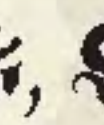
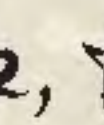
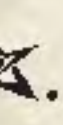
Preparación de la campaña.....	2
Escenario I: Las llamas se propagan.....	3
Escenario II: Humo y espejos.....	6
Escenario III: Reina de las cenizas.....	11
Registro de campaña.....	15
Referencia de símbolos de conjuntos de encuentros y créditos.....	16

#### Preparación de la campaña

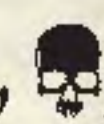


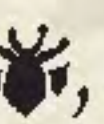
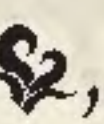
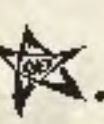
Para preparar la campaña *Hermanos de las cenizas*, realiza los siguientes pasos en orden. Si es tu primera partida, se recomienda que sigas también los pasos de la preparación que aparecen en el reglamento incluido en la caja básica de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

1. **Elegir los investigadores:** cada jugador elige un investigador distinto con el que jugar y anota su elección en el registro de campaña.
2. **Cada jugador crea su mazo de Investigador:** las reglas completas sobre la personalización de mazos aparecen en la página 30 del reglamento.
3. **Elegir el nivel de dificultad:** existen 4 niveles de dificultad para *Arkham Horror: El juego de cartas* – fácil, normal, difícil y experto. Los jugadores deciden qué dificultad es la más apropiada para su grupo y la conservan durante toda la campaña.
4. **Crear la bolsa de caos de la campaña: añade a la bolsa de caos las fichas de Caos indicadas para el nivel de dificultad escogido. Devuelve las demás fichas de Caos a la caja del juego.**

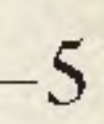
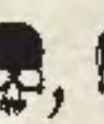
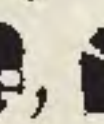
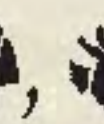
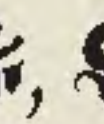
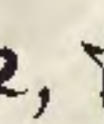
◆ **Fácil (quiero experimentar la historia):**

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , .

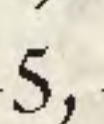
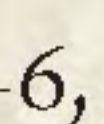
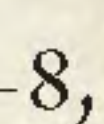
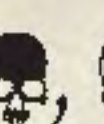

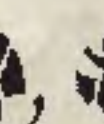
◆ **Normal (quiero un desafío):**

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .

◆ **Difícil (quiero una verdadera pesadilla):**

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , , , .

◆ **Experto (quiero Arkham Horror):**

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, , , , , , .

Los jugadores ya están preparados para preparar el **Escenario I: Las llamas se propagan**.

## Escenario I: Las llamas se propagan

En Arkham están sucediendo cosas extrañas. Toda la ciudad está en vilo debido a una racha reciente de incendios y macabros “accidentes”. Aunque el Arkham Advertiser ha aventurado unas endebles explicaciones, tus colegas y tú no estáis tan seguros. Se han visto a unos personajes ataviados con túnicas cerca de estos sucesos tan raros, y un amigo mutuo está convencido de que se trata de los culpables. Resolvéis reuniros en la residencia de vuestro amigo, situada en la Universidad Miskatonic, para intentar llegar al fondo del asunto. Sin embargo, cuando llegas, la habitación de tu amigo está vacía, y la residencia está extrañamente tranquila...

### Preparación

☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros:



Las llamas se propagan



Peregrinos cenicientos



Transeúntes



Males cósmicos



Saber arcano



¡Fuego!



Alucinaciones



Ciencia demencial



Universidad Miskatonic

☞ Pon en juego la carta de Lugar Habitación de tu amigo. Pon todos los demás Lugares aparte, fuera del juego.

◆ Cada investigador comienza la partida en la Habitación de tu amigo.

☞ Pon aparte, fuera del juego, las 5 copias de la Traición ¡Fuego!, junto con el Apoyo de historia Dr. Henry Armitage y el Enemigo Sirviente de la llama.

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

☞ Los investigadores ya están listos para comenzar.

### Palabras clave y conceptos

A continuación se incluye una lista de palabras clave y reglas que aparecen en las cartas de este escenario, para poder consultarlas de forma sencilla durante la partida.

#### Cazador

Cazador es una capacidad de palabra clave.

Al comienzo de la fase de Enemigos, cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave Cazador se mueve a un Lugar conectado, siguiendo el camino más corto hacia el investigador más cercano. Los Enemigos que estén en un Lugar con uno o más investigadores no se mueven.

☞ Algunos Enemigos pueden tener como objetivo a presas concretas (consulta “Presa” en esta página).

☞ Si hay varios investigadores equidistantes que puedan considerarse “el investigador más cercano”, el Enemigo Cazador se mueve hacia el que mejor cumpla su objetivo designado. Si ninguno lo hace, o si el Enemigo no tiene la palabra clave Presa, el investigador jefe toma la decisión.

☞ Si un Enemigo Cazador debe moverse a un Lugar hacia el que tiene el movimiento bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.

#### Condenado

Condenado es una capacidad de palabra clave.

Cuando es derrotado un Enemigo con la palabra clave Condenado (ya sea por un investigador o mediante un efecto del escenario), coloca 1 ficha de Perdición en el plan actual. Este efecto puede hacer que el plan actual avance.

☞ Un efecto que “descarte” un Enemigo no se considera que derrote a ese Enemigo, por lo que no activa la palabra clave Condenado.

#### Oleada

Oleada es una capacidad de palabra clave.

Después de que un investigador robe y resuelva una carta de Encuentro que tenga la palabra clave Oleada, debe robar y resolver otra carta.

☞ Si un investigador roba una carta con la palabra clave Oleada durante la preparación, la palabra clave Oleada se resuelve igualmente.

#### Peligro

Peligro es una capacidad de palabra clave.

Mientras un investigador esté resolviendo una carta de Encuentro que tenga la palabra clave Peligro, no puede consultar al resto de jugadores. Dichos jugadores no pueden jugar cartas, activar capacidades ni asignar cartas a las pruebas de habilidad de ese investigador mientras se esté resolviendo la carta de Encuentro Peligro.

#### Presa

Presa es una capacidad de palabra clave.

Si tienen la oportunidad, algunos Enemigos perseguirán a un investigador concreto. Estos Enemigos aparecen identificados con la palabra clave Presa en su cuadro de texto, seguida de instrucciones sobre a quién deben enfrentarse, entre paréntesis.

☞ En caso de tener que elegir entre varios investigadores equidistantes (o entre investigadores que estén en su Lugar), un Enemigo con la palabra clave Presa toma como objetivo al investigador que mejor cumpla sus instrucciones de Presa.

#### Represalia

Represalia es una capacidad de palabra clave.

Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al atacar a un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Represalia, y tras aplicar todos los resultados de la prueba de habilidad, dicho Enemigo realiza un ataque contra el investigador atacante. Los Enemigos no se agotan tras realizar un ataque de represalia.

☞ Este ataque tiene lugar tanto si el Enemigo está enfrentado al investigador atacante como si no lo está.



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Despiertas al final del campus. Te pican los ojos por el humo, y observas atónito y en silencio cómo arde la Universidad Miskatonic. Por encima de la conflagración danzan ascuas en el cielo como estrellas ardientes. Estás demasiado agotado como para ayudar, y ves a un grupo de estudiantes que se esfuerzan en vano por detener el fuego. Primero es el observatorio, luego la residencia universitaria, y por fin es el turno del edificio de Ciencias de sucumbir a las llamas. Entre el estruendo, encuentras al Dr. Henry Armitage bajo un abedul, viendo cómo arde la Biblioteca Orne. Las llamas no dejan más rastro del majestuoso edificio que el esqueleto de sus ruinas. El bibliotecario jefe se encuentra en un evidente estado de conmoción. Su cara adquiere un tono ceniciento cuando le explicas las extrañas circunstancias que rodean la desaparición de tu amigo. ¿Quién era el enemigo ardiente que te atacó? ¿Y qué querían los encapuchados que patrullaban el campus?

- ☞ Anota en el registro de campaña que la Universidad Miskatonic ardió.
- ☞ Cada investigador sufre 1 trauma mental debido a la culpa que siente por dejar arder la universidad.
- ☞ 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 de bonificación por reflexionar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☞ Pasa al **Escenario II: Humo y espejos**.

**Resolución 1:** El caos aumenta mientras docenas de estudiantes colaboran para combatir el ardiente infierno. Una sarta de preguntas asalta tu mente. ¿Quién era tu perseguidor? ¿Qué querían realmente los encapuchados que patrullaban el campus? ¿Y dónde está tu amigo?

El Dr. Armitage te pone una mano en el hombro y te sobresalta.

–Si queremos tener alguna posibilidad de encontrar a tu amigo y a su secuestrador, debemos marcharnos ya. Te lo explicaré todo por el camino.

Miras a los estudiantes que combaten el fuego con valentía y luego al bibliotecario jefe. Podrías quedarte a ayudar, pero te costaría un tiempo precioso.

- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores derrotaron a su perseguidor enmascarado.
- ☞ Elige a un investigador para que se convierta en el portador del Apoyo de historia Dr. Henry Armitage (añade esa carta al mazo de ese investigador, ignorando las restricciones de creación de mazos; 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.
  - ◆ Cada investigador obtiene 3 puntos de experiencia de bonificación por reflexionar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☞ Los investigadores deben decidir (elige una opción):
  - ◆ ¡Quedarse y combatir el fuego! Pasa a la **Resolución 2**.
  - ◆ –No hay tiempo. Debemos irnos. Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 2:** Te pican los ojos debido al humo acre mientras colaboras con los demás para apagar las ávidas llamas. Lográs mantenerlas a raya hasta que llega el departamento de bomberos de Arkham. Cuando la situación está controlada, corres a reunirte con el Dr. Armitage.

- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores salvaron la Universidad Miskatonic.
- ☞ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia de bonificación y sufre 1 trauma físico por las quemaduras recibidas al combatir el fuego.
- ☞ Pasa al **Escenario II: Humo y espejos**.
- Resolución 3:** Huyes del campus con el Dr. Armitage, abandonando la universidad a su suerte. El aullido de las sirenas ahoga todos los demás sonidos mientras sigues al bibliotecario jefe a su piso.
- ☞ Anota en el registro de campaña que la Universidad Miskatonic ardió.
- ☞ Cada investigador sufre 1 trauma mental debido a la culpa que siente por dejar arder la universidad.
- ☞ Pasa al **Escenario II: Humo y espejos**.





## Reglas de campaña ampliadas

### Ganar y gastar experiencia

A medida que un investigador profundiza en los Mitos, obtiene información sobre las verdades ocultas del mundo, secretos y monstruosidades que la humanidad nunca debió llegar a conocer. Esta información se manifiesta en forma de experiencia. Durante la resolución de un escenario, cada investigador puede ganar 1 o más puntos de experiencia. La obtención de experiencia de cada investigador es propia y no se puede transferir de uno a otro. Es posible obtener experiencia colocando en la zona de victoria cartas de Encuentro que valgan puntos de victoria (normalmente, derrotando monstruos o consiguiendo todas las pistas de un Lugar) o mediante decisiones de la historia y resultados de los escenarios.

Es posible gastar experiencia entre un escenario y otro para aprender nuevas habilidades o hechizos, o para adquirir nuevos objetos y armas, en forma de cartas adicionales. Añadir una nueva carta a un mazo cuesta una cantidad de experiencia igual al nivel de la carta, indicado por uno o más puntos blancos en la esquina superior izquierda de la carta. Añadir una nueva carta a tu mazo siempre cuesta al menos 1 punto de experiencia, incluso si la carta que añades es de nivel 0; también es necesario que mantengas tu tamaño de mazo (generalmente, quitando otra carta para no pasarte de tu tamaño de mazo).

Es posible mejorar algunas cartas a sus versiones de nivel superior. Estas cartas comparten nombre entre todas sus versiones, pero pueden tener efectos adicionales, iconos de habilidad adicionales y/o costes distintos. Si un jugador tiene la versión de nivel inferior de una carta y quiere adquirir la de nivel superior, puede mejorar la carta gastando una cantidad de experiencia igual a la diferencia entre ambos niveles. La nueva versión se añade al mazo y la antigua se quita.

Los jugadores no están obligados a gastar toda la experiencia que hayan obtenido entre un escenario y otro. Pueden anotar la experiencia sobrante en la sección "Experiencia sin gastar" del registro de campaña y gastarla más adelante.

### Traumas, muerte y locura

Los traumas representan los daños permanentes que han sufrido la psique y/o la salud de un investigador. Si un investigador es derrotado en un escenario, sigue avanzando al siguiente escenario con el resto del grupo salvo que la resolución del escenario indique que muere o que se vuelve loco. Sin embargo, un investigador que quede derrotado mediante daño u horror sufre un trauma permanente que durará toda la campaña. Consulta la página 22 del reglamento para ver las reglas completas sobre sufrir traumas.

*Nota: si te preocupa recibir traumas, desistir de un escenario casi siempre es preferible a que te derroten.*

Los jugadores ya están listos para comenzar el siguiente escenario de la campaña.

### El registro de campaña

El registro de campaña (en la página 15) se usa para anotar el progreso y desarrollo de la misma. Al final de cada escenario, se indica a los jugadores que escriban toda la información pertinente en el registro de campaña para anotar sus resultados. Esto incluye la experiencia obtenida por los investigadores, el nivel de trauma de cada investigador, las Debilidades o Apoyos de historia conseguidos y el nombre de cualquier investigador que haya muerto o se haya vuelto loco.

Durante la resolución de un escenario, los jugadores recibirán frecuentes instrucciones de anotar un dato importante o un elemento de la historia en el registro de campaña, en la sección "Notas de campaña". Es habitual que se haga referencia a estas notas en escenarios posteriores, de forma que las decisiones tomadas en un escenario también tengan peso en los siguientes. Si los jugadores deben tachar alguna de estas notas, la nota tachada se ignora durante el resto de la campaña.

## Escenario II: Humo y espejos


Sigues al Dr. Armitage de vuelta a su piso. Un velo de humo negro tapa la luna y las estrellas, mientras que una brisa cálida lleva cenizas y ascuas por las familiares calles de la ciudad.

–Tenía sospechas de que se estaba produciendo algo siniestro. Varios estudiantes han desaparecido en las últimas semanas –te dice el bibliotecario jefe–. Todos comenzaron a exhibir un comportamiento extraño tras asistir hace poco a una “reunión” supuestamente exclusiva fuera del campus. Se quejaban de horribles susurros incesantes, y en su piel apareció de repente un extraño moratón. Y luego desaparecieron.

Temiendo lo peor, le preguntas por tu amigo.

–Insistió en que nos viéramos hoy –te contesta–. Me habló de una organización que se hace llamar los “Hermanos de las cenizas” y que es quien ha estado invitando a estudiantes y a ciudadanos vulnerables a esos extraños encuentros. Tu amigo enumeró a una serie de individuos que asistían, pero no está claro si eran reclutas potenciales o adeptos leales. Antes de marcharse, tu amigo mencionó otra reunión que iba a producirse esta noche, un encuentro de todos los fieles. No sé por qué, pero sólo de pensarlo, me invade un temor indecible. Y ahora, tu amigo ha desaparecido –añade con pesar.

Decides interrogar a la lista de sospechosos y luego acudir al Restaurante de Velma, en el Barrio Este, antes de la medianoche. El bibliotecario jefe te sugiere emplear la sutileza en lugar de ir a las bravas, para evitar alertar a los conspiradores. Sin embargo, temes que pueda no quedarte elección.

☞ Añade 2 fichas  a la bolsa de caos durante el resto de la campaña (anota este dato en el registro de campaña).

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación

☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros:



Humo y espejos



Cierre arcano



Arkham



Mal tiempo



Callejones sin salida



Terrores voladores



Bandas de Arkham



Gente de Arkham



Chotacabras

☞ Elige uno de los dos Lugares Centro y uno de los dos Lugares Periferia al azar y ponlos en juego (consulta la página siguiente para ver la distribución sugerida). Retira de la partida las otras versiones del Centro y de la Periferia.

☞ Pon en juego los Lugares Barrio Norte, Barrio Este, Distrito comercial, Distrito ribereño, Barrio Sur y French Hill.

☞ Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros **Gente de Arkham**. Elige una de ellas al azar y ponla aparte, fuera del juego, sin mirarla. Baraja las cartas restantes de ese conjunto junto con el Enemigo Sirviente de la llama y reparte 1 carta boca abajo bajo cada uno de estos Lugares: Barrio Norte, Centro, Barrio Sur, French Hill, Periferia y Distrito ribereño.

☞ Comprueba el registro de campaña.

◆ Si la Universidad Miskatonic ardió, pon la Universidad Miskatonic (*En llamas*) en juego y retira de la partida la otra copia de la Universidad Miskatonic.

◆ Si los investigadores salvaron la Universidad Miskatonic, pon la Universidad Miskatonic (*Campus tranquilo*) en juego y retira de la partida la otra copia de la Universidad Miskatonic. Coloca 1 ficha de Perdición en el plan.

◆ Cada investigador comienza la partida en la Universidad Miskatonic.

☞ Coloca 1 ficha de Perdición en el plan por cada investigador que haya en la partida.

☞ Si un investigador es el portador del Apoyo de historia Dr. Henry Armitage, búscalo en el mazo y ponlo en juego bajo el control de su portador. No ocupa un espacio de aliado durante este escenario.

☞ Pon aparte, fuera del juego, todas las copias de la Debilidad Marca de Elokoss.

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

☞ Los investigadores ya están listos para comenzar.

*Consejo estratégico: el tiempo apremia. Durante este escenario, los investigadores pueden derrotar a los sospechosos o activar sus entradas del código para interrogarlos (consulta “El código” en la página 7). ¡La forma de abordar este escenario (con violencia o interrogatorios) afectará a los desafíos que afrontarás en momentos posteriores de la campaña! Recuerda también que desistir no es perder: puedes escoger abandonar la búsqueda en cualquier momento.*

## Distribución sugerida de Lugares para Humo y espejos



## Palabras clave y conceptos nuevos

### El códice

Algunas cartas tienen el símbolo del códice () en ellas. Durante un escenario, algunas capacidades y efectos de cartas pueden indicar a los jugadores que lean una entrada concreta del códice. Ten la guía de campaña a mano durante la partida para poderla consultar fácilmente.

Determinados Lugares, personajes y Enemigos tienen entradas de códice indicadas con ( X). Para leer una entrada del códice, primero debes pagar todos los costes y/o resolver todos los efectos asociados a su capacidad de activación, y luego leer la entrada correspondiente del escenario actual en la guía de campaña y resolver su texto.

- ☞ Ninguna entrada del códice puede resolverse más de una vez por escenario salvo que se indique algo distinto.
- ☞ Al resolver una entrada del códice, el jugador que la activó resuelve todos los efectos (resolver una prueba, infligir daño, pagar recursos, etc.). Si no está claro quién activó la entrada del códice, la resuelve el investigador jefe.
- ☞ Las entradas del códice activadas mediante un tipo de acción concreto (como **combatir**, **evitar**, **negociar**, etc.) se consideran como que son ese tipo de acción mientras dure la resolución de dicha entrada del códice.
- ☞ Al resolver una entrada del códice, el jugador sólo lee la sección cuyos requisitos cumpla. Si no cumple los requisitos para resolver la primera sección de una entrada del códice, pasa a la siguiente sección.
- ☞ Si un efecto de carta indica a los jugadores que resuelvan una entrada del códice que no existe en el escenario que se está jugando, ese efecto falla.
- ☞ Reanuda la partida después de resolver una entrada del códice y realizar cualquier cambio en la partida y/o en el registro de campaña.

### Alerta

Alerta es una capacidad de palabra clave.

Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al intentar evitar a un Enemigo preparado 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 al investigador que intenta evitar como si no lo está.

### Escurridizo

Escurridizo es una capacidad de palabra clave.

Los Enemigos Escurridizo representan rivales que quieren evitar a los investigadores por su propia supervivencia o para lograr sus objetivos. Si un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Escurridizo ataca o es atacado, después de que se resuelva ese ataque, ese Enemigo deja de estar enfrentado a todos los investigadores inmediatamente, se mueve a un Lugar conectado (sin investigadores si es posible) y se agota.

- ☞ Este efecto tiene lugar tanto si el Enemigo está enfrentado al investigador atacante como si no lo está.

### Indiferente

Indiferente es una capacidad de palabra clave.

Un Enemigo con la palabra clave Indiferente no se enfrenta automáticamente a los investigadores que estén en su Lugar.

- ☞ Cuando un Enemigo Indiferente aparece, lo hace sin enfrentarse.
- ☞ Un investigador puede usar una acción de enfrentarse o una capacidad de carta para enfrentarse a un Enemigo Indiferente.
- ☞ Un investigador no puede atacar ni evitar a un Enemigo Indiferente mientras dicho Enemigo no esté enfrentado a un investigador.


## Código: Humo y espejos

Lee las entradas de esta página y la siguiente únicamente cuando se te indique que mientras juegas **Humo y espejos**.

### Código 1: David Renfield

El altivo señor Renfield intenta sacudirte de encima educadamente, pero cuando mencionas a los "Hermanos de las cenizas", sale huyendo por una calle cercana. Aunque lo persigues, el escatólogo es sorprendentemente rápido.

Mueve a David Renfield a un Lugar conectado (sin investigadores si es posible).

Coloca 1 recurso (de la reserva de fichas) en David Renfield, como indicio. Si tiene 1 indicio , sigue leyendo. Si no es así, cualquier investigador puede activar este código de nuevo.

Acabas por encontrar al señor Renfield escondido en una abarrotada librería. Tras explicarle mejor quién eres y qué intenciones tienes, accede a contestar tus preguntas.

—Tan sólo asistí a la reunión por curiosidad académica— dice el escatólogo—. Aunque la mayor parte de lo que dijeron era pura bazofia, pude atisbar algunos datos interesantes. Parece que los Hermanos de las cenizas veneran a una antigua diablesa llamada "Elokoss": un ser de fuego y destrucción a quien se le atribuye la responsabilidad del gran incendio de Alejandría. O eso dicen. Como si fuera algo de lo que sentirse orgulloso— se burla—. Cuando mencionaste a los Hermanos, t-temí que fueras uno de ellos. Son un ejército de siervos sin mente, ¡unidos a las órdenes de su reina!

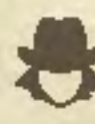
Has interrogado con éxito a este sospechoso.

Coloca a David Renfield bajo el acto.

### Código 2: Cornelia Akely

Encuentras a la señorita Akely haciendo el turno de noche en un destartalado taller. Parece bastante simpática mientras te ofrece un cigarrillo, pero nada más mencionarle a los "Hermanos de las cenizas", su expresión se vuelve pétrea y te señala la puerta para que te vayas.

Cúrate 1 punto de horror.

Coloca 1 recurso (de la reserva de fichas) en Cornelia Akely, como indicio. Si tiene 1 indicio , sigue leyendo. Si no es así, cualquier investigador puede activar este código de nuevo.

Tus palabras acaban por tener efecto en la irritable capataz, que se disculpa y te invita a sentarte.

—Acudí porque un par de amigos míos de la fábrica de NHI me hablaron maravillas de ellos. Al parecer, los tales "Hermanos de las cenizas" están predicando algo referente a un "renacimiento glorioso" para todos sus seguidores. Desconecté de lo demás. Tampoco es que me vaya mucho todo ese tipo de engañabobos— dice Cornelia.

Cuando le preguntas por sus amigos, sacude la cabeza y responde: —Ninguno de los tres ha acudido al trabajo durante las últimas semanas.


Has interrogado con éxito a esta sospechosa.

Coloca a Cornelia Akely bajo el acto.

### Código 3: Naomi O'Bannion

A la cabecilla de los O'Bannion le interesan poco tus preguntas, pero sí que está dispuesta a liquidar cualquier cosa que te cause problemas... a cambio de un precio. Tendrás que seguir soltando gaita si quieres conseguir sacarle alguna información.

Puedes elegir un Enemigo que no sea **Humanoide** y que esté en cualquier Lugar. Derrota automáticamente el Enemigo elegido.

Coloca 1 recurso (de la reserva de fichas) en Naomi O'Bannion, como indicio. Si tiene 1 indicio , sigue leyendo. Si no es así, cualquier investigador puede activar este código de nuevo.

Naomi echa la cabeza hacia atrás mientras suelta una estentórea carcajada cuando mencionas a los Hermanos de las cenizas.

—¿Esos chalados? No los conozco. Pero dos de mis hombres encontraron a un par de ellos husmeando en uno de nuestros garitos. Eran muy raros, como si no estuvieran del todo en sus cabales. Y no precisamente porque hubieran bebido, vaya— te cuenta antes de darle una larga calada a su cigarrillo de clavo de olor. Le preguntas por la ubicación exacta donde los encontraron y te echa una densa nube de humo a la cara.

—Ni sueñes con que voy a darte el menor detalle sobre mis negocios. Piérdete.

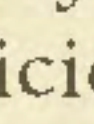
Has interrogado con éxito a esta sospechosa.

Coloca a Naomi O'Bannion bajo el acto.

### Código 4: Sgto. Earl Monroe

En cuanto mencionas a los "Hermanos de las cenizas", el agente de policía empuña la porra y te dice que más te vale meter las narices en otra parte. Te preparas para pelear.

Cúrate 1 punto de daño.

Coloca 1 recurso (de la reserva de fichas) en el Sgto. Earl Monroe, como indicio. Si tiene 1 indicio , sigue leyendo. Si no es así, cualquier investigador puede activar este código de nuevo.

Monroe acaba por ceder.

—Está bien, está bien— dice mientras escupe sangre y se toca la mejilla magullada.

—Después de que procesáramos la tercera desaparición, vinieron a verme unos cuantos. Fueron muy insistentes respecto a que los desaparecidos lo habían hecho por voluntad propia. Cuando les dije que seguía sin estar convencido, me llevaron a una de sus reuniones, cerca de los muelles. Menudo asunto más turbio. Les pasaba algo en los ojos, como si estuvieran hipnotizados o algo así— te explica antes de apartar la mirada con gesto de arrepentimiento—. Me pagaron por mi silencio. No me enorgullezco de ello. No se lo cuentes a nadie... Prometo que no volveré a apartarme del buen camino a partir de ahora.

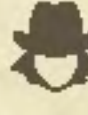
Has interrogado con éxito a este sospechoso.

Coloca al Sgto. Earl Monroe bajo el acto.

### ★ ★ ★ Código 5: Abigail Foreman

La bibliotecaria en prácticas desestima tus preguntas con un gesto mientras saca varios tomos de la estantería. Es posible que la única forma de que deje de prestar atención a su trabajo sea ayudarla a buscar lo que quiera que esté buscando.

Roba 1 carta.

Coloca 1 recurso (de la reserva de fichas) en Abigail Foreman, como indicio. Si tiene 1 indicio , sigue leyendo. Si no es así, cualquier investigador puede activar este código de nuevo.

Abigail se deja caer en un lujoso sillón y suspira.

—Sí, llevo buscando información sobre los “Hermanos de las cenizas” desde que mi compañera de piso desapareció la semana pasada. Por suerte, he encontrado esto —te dice mientras abre un delgado volumen cuya cubierta contiene la delicada incrustación de un abedul con ojos que florecen. En su interior hay numerosos dibujos inquietantes de sacrificios violentos, víctimas quemadas vivas y extraños símbolos inhumanos dispuestos en extraños patrones.

—¿Verdad que es bastante macabro? —dice Abigail—. Parece estar escrito en acadio. Por desgracia, pasarán semanas hasta que podamos traducirlo, porque todo el departamento de idiomas antiguos se encuentra de expedición. Esta vez han ido a Egipto. Lamento no poder ser de más ayuda —añade mientras toca la tapa del libro.

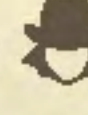
Has interrogado con éxito a esta sospechosa.

Coloca a Abigail Foreman bajo el acto.

### ★ ★ ★ Código 6: Margaret Liu

Margaret Liu, una de las cantantes de bar más conocidas de la ciudad, está completamente absorta en su actuación. Es posible que tengas que tirar de creatividad para llamar su atención.

Mira la primera carta del mazo de Encuentros.  
Puedes descartarla.

Coloca 1 recurso (de la reserva de fichas) en Margaret Liu, como indicio. Si tiene 1 indicio , sigue leyendo. Si no es así, cualquier investigador puede activar este código de nuevo.

Tus intentos de llamar la atención de la señorita Liu resultan muy efectivos, y no tardas en encontrarte entre bambalinas mientras te presta su más absoluta atención.

—Debo decir que me ha impresionado mucho su... numerito —te dice—. Pero ¿a qué ha venido realmente?

La despreocupada sonrisa de la cantante se esfuma en cuanto mencionas a los Hermanos de las cenizas.

—No sé quiénes son ni tampoco me importa —afirma—. Hace una semana, me dirigía a casa cuando me abordaron dos hombres que llevaban, y quiero enfatizar este hecho, las túnicas más feas que uno pueda echarse a la cara. Tenían un símbolo extrañísimo en la capucha.

Garabatea un burdo símbolo en una servilleta, parece una mano con un ojo incrustado. Le preguntas qué pasó y señala con la cabeza al gorila que hay en la puerta.

—Antonio los ahuyentó. No he vuelto a verlos desde entonces.

Has interrogado con éxito a esta sospechosa.

Coloca a Margaret Liu bajo el acto.

### ★ ★ ★ Código Φ: Sirviente de la llama

Tu némesis yace a tus pies, incapacitado. La llama que lo envolvía se ha extinguido, pero la túnica que lleva aparece milagrosamente intacta. Cualquier intento de quitarle la máscara resulta infructuoso; tendrás que esperar a que recupere la conciencia para descubrir de quién se trata. Te preguntas cuántas víctimas se habrá cobrado su sangrienta hoz. Tal vez sería mejor acabar con su vida aquí mismo para evitar más derramamientos de sangre. No tiene por qué enterarse nadie.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- No podemos arriesgarnos a que haga daño a más gente. Supone un peligro demasiado grande como para que siga con vida. Añade el Sirviente de la llama a la zona de victoria. Cada investigador roba 3 cartas.
- Es mejor poder hacerle preguntas más tarde. Coloca el Sirviente de la llama bajo el acto. Cada investigador obtiene 1 pista (de la reserva de fichas).

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Durante el trayecto en taxi hacia el Restaurante de Velma, reflexionas sobre todo lo que has descubierto. Por desgracia, tu búsqueda reveló muchos indicios, pero pocos resultados sólidos. Esperas que al Dr. Armitage le haya ido mejor.

- ☉ Revela el Enemigo del conjunto de encuentros **Gente de Arkham** que fue puesto aparte al comienzo de la partida. Es la verdadera identidad del Enemigo Sirviente de la llama, heraldo de Elokoss. Anota en el registro de campaña que [nombre del personaje] es el heraldo de Elokoss.
- ☉ Reúne todos los Enemigos **Élite** que estuvieran en juego y/o bajo un Lugar cuando acabó el escenario y barájalos boca abajo junto con el heraldo de Elokoss; a continuación, roba uno al azar. Si el Enemigo robado...
  - ◆ ... es el heraldo de Elokoss, anota en el registro de campaña que los investigadores descubrieron el paradero de la secta.
  - ◆ ... es cualquier otro Enemigo, anota en el registro de campaña que los investigadores fracasaron en su búsqueda.
- ☉ Si el Enemigo Sirviente de la llama está en la zona de victoria, anota en el registro de campaña que los investigadores mataron al Sirviente de la llama.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria, además de 1 punto de experiencia de bonificación por cada Enemigo que hubiera bajo el acto cuando acabó el escenario.
- ☉ Si el Enemigo Sirviente de la llama estaba bajo el acto cuando acabó el escenario, pasa a la **Resolución 2**. Si no es así, pasa al **Escenario III: Reina de las cenizas**.

**Resolución 1:** Te montas en un taxi para ir al Barrio Este y reflexionas sobre todo lo que has descubierto. Pese a su intento por ocultar su verdadera identidad, has logrado descubrir quién estaba detrás de todo. Esperas que la información que has reunido baste para salvar a tu amigo desaparecido.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores descubrieron el paradero de la secta.
- ☉ Revela el Enemigo del conjunto de encuentros **Gente de Arkham** que fue puesto aparte al comienzo de la partida. Es el heraldo de Elokoss. Anota en el registro de campaña que [nombre del personaje] es el heraldo de Elokoss.
- ☉ Comprueba qué Enemigos estaban en la zona de victoria y/o bajo el acto cuando acabó el escenario y actualiza el registro de campaña.
  - ◆ Si el Enemigo Sirviente de la llama estaba en la zona de victoria, anota que los investigadores mataron al Sirviente de la llama.
  - ◆ Si había 6 Enemigos **Élite** bajo el acto, anota que los investigadores peinaron Arkham en busca de respuestas.
  - ◆ Si había 6 Enemigos **Élite** en la zona de victoria, anota que los investigadores agitaron el avispero.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de cada carta que haya en la zona de victoria, además de 1 punto de experiencia de bonificación por cada Enemigo que hubiera bajo el acto cuando acabó el escenario.
- ☉ Si el Enemigo Sirviente de la llama estaba bajo el acto cuando acabó el escenario, pasa a la **Resolución 2**. Si no es así, pasa al **Escenario III: Reina de las cenizas**.

**Resolución 2:** De camino a reunirse con el Dr. Armitage, pides al taxista que se desvíe por la ubicación segura donde dejaste a tu némesis inconsciente. Al entrar, te asalta un fuerte olor a humo, y el suelo está negro de hollín. Pese a todo lo que hiciste, el macabro personaje logró escapar. Las esposas que usaste para retener al sirviente estaban reventadas, no fundidas ni manipuladas de algún otro modo, lo que sugiere que alguien contribuyó a su huida.

- ☉ Anota en el registro de campaña que el Sirviente de la llama escapó.
- ☉ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia de bonificación
- ☉ Pasa al **Escenario III: Reina de las cenizas**.



## Escenario III: Reina de las cenizas

**Introducción 1:** El Dr. Armitage le da las gracias a la camarera del Restaurante de Velma cuando ésta pone sendos platos de tarta de manzana caliente entre vosotros. El bibliotecario jefe empuja uno de ellos hacia ti con una sonrisa cansada.

–Arkham está cambiando. El mundo está cambiando, me temo que para peor, pero al menos tenemos tarta.

Juntos, el Dr. Armitage y tú unís las piezas de la perturbadora imagen de la situación.

–Los Hermanos de las cenizas no son conspiradores –dice Armitage–. Todos y cada uno de ellos son siervos. Siervos de una antigua diosa a la que llaman “Elokoss”.

Antes de continuar, el Dr. Armitage te muestra una grotesca talla en madera de un árbol nudoso con ramas en llamas.

–Tras asistir a una de las reuniones secretas de la secta, a algunos seguidores potenciales les sale un extraño moratón que los marca como propiedad de Elokoss. Estos seguidores provienen de todos los estratos sociales: ricos y pobres, fuertes y débiles. Lo más importante es que estos siervos no tienen ni idea de que se encuentran bajo su influjo. La misteriosa persona que te persigue es uno de ellos. Según la profecía, el “Sirviente de la llama” que nos atacó en la universidad es el heraldo del regreso de la reina. El sirviente prepara sacrificios para hacer realidad el glorioso renacimiento de su reina, que predicen que sucederá esta misma noche.

🕒 En función de la dificultad de la campaña, realiza estos pasos. Si estás jugando en...

- ◆ ... dificultad fácil, añade una ficha 🕒 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ◆ ... dificultad normal, añade una ficha 🕒 y una ficha 🕒 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ◆ ... dificultad difícil, añade una ficha 🕒, una ficha 🕒 y una ficha 🕒 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ◆ ... dificultad experto, añade una ficha 🕒, una ficha 🕒, una ficha 🕒 y una ficha 🕒 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

🕒 Comprueba el registro de campaña.

- ◆ Si los investigadores descubrieron el paradero de la secta, pasa a la **Introducción 2**.
- ◆ Si no es así, pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** Te estremeces en lo más hondo con tan sólo pensar que vayan a sacrificar a tu amigo. En lugar de unir pruebas circunstanciales, sugieres registrar la residencia del Sirviente de la llama en busca de alguna pista. Al hacerlo, conseguís varios indicios: una invitación a una reunión secreta, un par de botas embarradas y arañadas, un registro de operaciones de contrabando en el Distrito ribereño, una foto de tres rostros iluminados por velas en la oscuridad. Todo apunta a las alcantarillas de Arkham.

–¿No te parece un poco tonto que una secta que venera el fuego se instale en las alcantarillas para sus asuntos? –pregunta Armitage con una risilla–. Pero creo que tienes razón.

Decidís rastrear juntos las alcantarillas en busca de tu amigo.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 3:** Te estremeces en lo más hondo con tan sólo pensar que vayan a sacrificar a tu amigo. Juntos, el Dr. Armitage y tú repasáis las pocas pistas valiosas que habéis reunido. Tras varias horas de aburrido análisis, Armitage conjetura que los Hermanos de las cenizas están llevando a cabo su ritual en las alcantarillas de Arkham.

–¿No te parece un poco tonto que una secta que venera el fuego se instale en las alcantarillas para sus asuntos? –pregunta Armitage con una risilla–. Pero es lo único que tenemos.

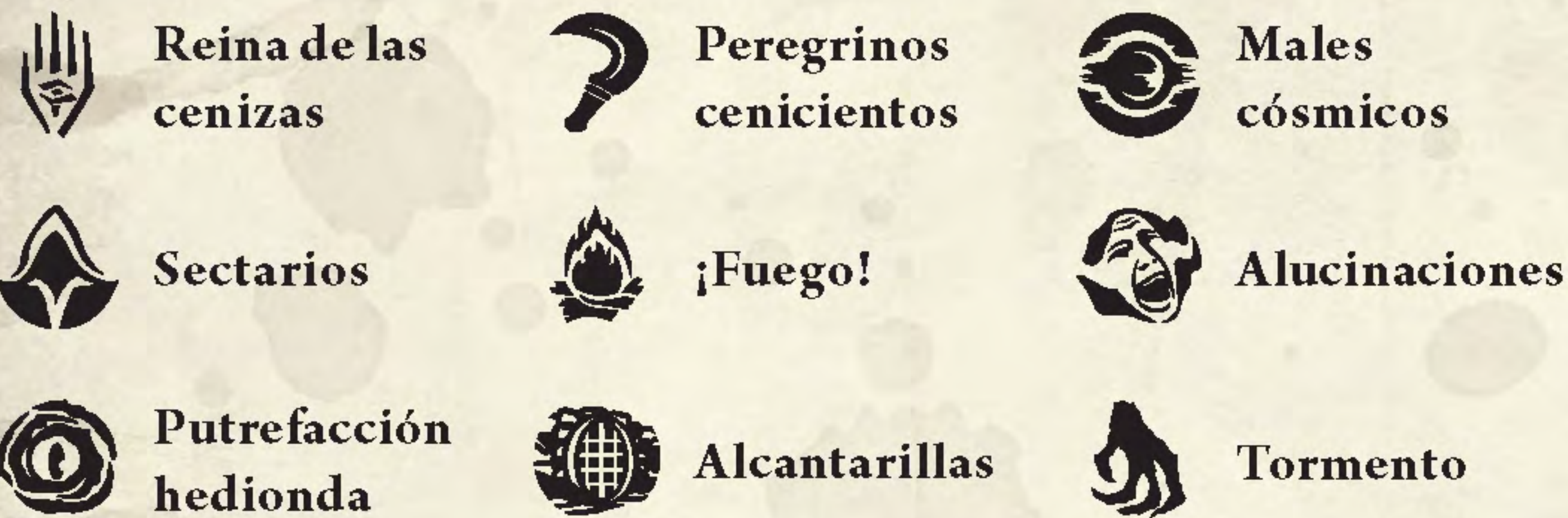
Decidís rastrear juntos las alcantarillas en busca de tu amigo.

🕒 Coloca 1 ficha de Perdición en el plan durante la preparación.

Pasa a la **Preparación**.

# Preparación

☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros:



☞ Pon en juego la Cisterna subterránea (consulta la imagen de abajo para ver la distribución sugerida de Lugares).

- ☞ Baraja todos los Lugares del conjunto de encuentros **Alcantarillas** de forma que no sepas cuál es cuál y ponlos todos en juego, sin revelar.
- ☞ Pon aparte el Control de compuertas, fuera del juego.
- ☞ Cada investigador comienza la partida en el Conducto de las alcantarillas.

☞ Comprueba el registro de campaña.

- ☞ Si los investigadores peinaron Arkham en busca de respuestas, tienes una idea general de dónde tendrá lugar el ritual. Cada investigador comienza la partida con 1 pista (de la reserva de fichas).
- ☞ Si los investigadores agitaron el avispero, los Hermanos de las cenizas se han enterado de tus tácticas violentas. Busca todos los Enemigos **Sectario** de los conjuntos de encuentros **Peregrinos cenicientos** y **Sectarios**, barájalos juntos y pon en juego 1 Enemigo de ese grupo, cada uno en un Lugar Túneles de alcantarilla distinto.
- ☞ Si los investigadores mataron al Sirviente de la llama, retira de la partida el Enemigo Sirviente de la llama. Si no es así, ponlo aparte, fuera del juego.

- ☞ Si hay 3 o 4 jugadores en la partida, coloca 1 ficha de Perdición en el plan.
- ☞ Reúne el conjunto de encuentros **¡Fuego!** y pon todas las copias de ¡Fuego! aparte, fuera del juego, junto con ambas copias del Apoyo de recompensa Coleccionista y los Enemigos Elokoss, Caballero de la reina y Herald de la llama.
- ☞ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- ☞ Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Distribución sugerida de Lugares para Reina de las cenizas



*Nota: durante este escenario, ¡recuerda que algunos Lugares tienen iconos de conexión de Lugar distintos en sus lados revelados!*

## Código: Reina de las cenizas

Lee las entradas de esta página únicamente cuando se te indique mientras juegas **Reina de las cenizas**.

### Código Φ: Sirviente de la llama

Al derrotar al Sirviente de la llama, has logrado que recupere el juicio. Cuando le quitas la máscara, te mira con expresión confusa.

**Comprueba el registro de campaña y resuelve uno de los siguientes puntos:**

#### **Si David Renfield es el heraldo de Elokoss:**

David gruñe cuando intentas ayudarlo a ponerse en pie.

—Déjame. Sirvo por voluntad propia. Le di la bienvenida a mi interior. Y ahora ella lo purgará todo con su llama purificadora —afirma con una débil risa antes de exhalar su último aliento.

Cada investigador puede buscar una carta **Tomo** o **Hechizo** en su mazo y jugarla, ignorando todos los costes.

#### **Si Cornelia Akely es el heraldo de Elokoss:**

Cornelia se mira las manos ensangrentadas con sorpresa.

—Pensaba que se trataba de una pesadilla —dice mientras la ayudas a levantarse. Te mira y frunce el ceño—. Has sufrido heridas. Puedo ayudarte.

Cada investigador se cura 3 puntos de daño.

#### **Si Naomi O'Bannion es el heraldo de Elokoss:**

—¿Qué clase de fiesta es ésta? —vocifera Naomi antes de lanzarte una mirada asesina—. ¿Y quién demonios eres tú?

Haces lo posible por explicarle la situación mientras la ayudas a levantarse.

Cada investigador obtiene 5 recursos.

#### **Si el Sgto. Earl Monroe es el heraldo de Elokoss:**

El rostro del agente está paralizado en una mueca de terror cuando le quitas la máscara.

—¿Dónde estoy? —pregunta casi como si fuera un niño—. ¿Y qué he hecho? Se mira con horror la ropa cubierta de salpicaduras de sangre.

Cada investigador puede buscar un Apoyo **Arma** en su mazo y jugarlo, ignorando todos los costes.

#### **Si Abigail Foreman es el heraldo de Elokoss:**

Abigail te aferra las manos con fuerza cuando le quitas la máscara.

—Acaba con ella. Elokoss no debe despertar —dice entre toses. La bibliotecaria te entrega una nota arrugada antes de perder el conocimiento.

Cada investigador puede robar hasta 3 cartas.

#### **Si Margaret Liu es el heraldo de Elokoss:**

—Esto es como la debacle en el Club Tictac —dice con ira la señorita Liu mientras la ayudas a ponerse en pie. Resulta sorprendente lo poco afectada que está la cantante por el caos que os rodea. En lugar de preguntar por la debacle, le muestras dónde está la salida.

Cada investigador se cura 3 puntos de horror.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** El Dr. Armitage escapa con vida de las alcantarillas a duras penas, roto por la culpa de dejar atrás a sus compañeros. Para cuando amanece, un fuego inextinguible se ha propagado por todo el Barrio Este, cobrándose innumerables vidas. Aunque el departamento de bomberos de Arkham hace todo lo posible, las llamas arden durante tres días antes de apagarse. Los que huyeron hablan entre susurros de visiones indecibles, rostros aterradores y macabros que miraban desde las llamas, que siguen persiguiéndolos. Los médicos y enfermeras todavía no han logrado identificar el origen de los extraños moratones que presentan las víctimas y que no se curan. El fuego ha volatilizado cualquier rastro de los compañeros de Armitage y de los Hermanos de las cenizas.

☞ Anota en el registro de campaña que Elokoss renació.

☞ Todos los investigadores **mueren**.

☞ Los investigadores pierden la campaña.

**Resolución 1:** Pese a tenerlo todo en contra, el receptáculo del antiguo mal que encarnaba Elokoss ha quedado destruido, y los planes de la secta por devolverla a este plano han quedado frustrados. El Dr. Armitage asiste a los sectarios a medida que despiertan. Encuentras a tu amigo entre ellos, asustado y confuso, pero indemne por lo demás. Te escucha atentamente mientras le explicas los terribles acontecimientos de la noche. Al acompañarlos a él y al resto de inocentes fuera de las alcantarillas, ves que tiene en el cuello una extraña marca que conoces bien. El moratón es menos intenso y apenas es visible, pero sigue ahí.

Puede que sea sólo cuestión de tiempo que la marca se reactive y que más seguidores de la Reina de las cenizas vuelvan a alzarse para resucitar a su diosa. Juras que estarás ahí si llega ese día.

☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores derrotaron a Elokoss y a los Hermanos de las cenizas.

☞ 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 de bonificación por derrotar a Elokoss y salvar a su amigo.

☞ Los investigadores han ganado la carta de recompensa de campaña Coleccionista. Añade las dos copias de esta carta a la reserva de cartas de los jugadores (consulta "Cartas de recompensa" en la página 23 del reglamento).

☞ Cada investigador sufre 2 traumas mentales y 2 traumas físicos por las horribles experiencias sufridas.

☞ ¡Los investigadores ganan la campaña!

## Notas de diseño

“Hay horrores que rebasan los confines mismos de la vida y que ni siquiera sospechamos, y que sólo de vez en cuando la maligna curiosidad humana pone a nuestro alcance.”

—H. P. Lovecraft, “El ser del umbral”

¡Te damos la bienvenida a Arkham y la enhorabuena por completar la campaña *Hermanos de las cenizas*!

La icónica ciudad de Arkham de Lovecraft se encuentra en estado de agitación. Tras una grave inundación, vemos a la ciudad recuperándose del desastre y tratando de encontrarse a sí misma. Los O'Bannion prosperan, los círculos ocultistas establecidos, como la Logia del Crepúsculo de Plata, se han dispersado, y nuevas iniciativas empresariales se han instalado en la ciudad. Todos estos cambios presagian todo tipo de nuevos misterios extraños y siniestros que tendrán que descubrir nuestros investigadores.

Esta caja básica sirve como introducción al siguiente capítulo de la historia continua de Arkham. En este conjunto de cartas de Jugador queríamos volver a sentar las bases de las identidades de las clases y de las mecánicas que han surgido a lo largo del ciclo vital de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Por ejemplo, se ha enfatizado más el movimiento y la economía de la clase Rebelde. Las palabras clave que han aparecido anteriormente, como Errante, Escurridizo y Alerta se han fijado como mecánicas básicas. También se han incluido otras actualizaciones que facilitan la vida de los jugadores, como las fichas de Conexión, los marcos de cartas actualizados y los separadores de cartas.

Espero que esta caja básica se viva como una celebración de todo lo que les gusta a los fans del juego, pero que también establezca una nueva dirección interesante para futuras historias en Arkham y más allá. Estoy deseando descubrir qué oscuros rincones del infinito llegamos a explorar juntos. ¡No tendréis que esperar mucho para saberlo!

—Josiah “Duke” Harrist



**Resolución 2:** Un viento aullante os cubre de carbonilla. El Dr. Armitage coge un ajado tomo de las manos de un sectario caído y entona un gutural idioma inhumano. Un fuerte crujido, como el de la madera al partirse, resuena por toda la cisterna, y el árbol llameante se convierte en polvo y ceniza ante tus ojos. A tu alrededor, los sectarios sueltan las armas y se detienen, con aspecto perdido. Han dejado de estar bajo el influjo de Elokoss.

Encuentras a tu amigo entre ellos, asustado y confuso, pero indemne por lo demás. La marca de su cuello ha desaparecido sin dejar el menor rastro, y el resto de la secta parece haber vuelto a la normalidad, sin ningún recuerdo de lo sucedido durante la noche. Aun así, lo que has vivido te deja con temor. Durante los meses siguientes, el menor atisbo de humo hace que se te acelere el pulso. Las llamas se apagaron, pero no logras librarte de la agobiante sensación de que, en algún profundo lugar bajo la ciudad, las ascuas de la ira de Elokoss siguen ardiendo.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores detuvieron el glorioso renacimiento de Elokoss.
- ☉ 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 de bonificación por detener un ritual blasfemo.
- ☉ Los investigadores han ganado la carta de recompensa de campaña Coleccionista. Añade las dos copias de esta carta a la reserva de cartas de los jugadores (consulta “Cartas de recompensa” en la página 23 del reglamento).
- ☉ Cada investigador sufre 2 traumas mentales y 2 traumas físicos por los acontecimientos de la noche.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Resolución 3:** La antigua compuerta se abre con un chirrido y deja salir un torrente de aguas residuales fétidas. Oyes cómo la corriente de agua recorre los conductos, acompañada por los gritos de innumerables sectarios. En lugar de intentar huir, aceptas tu destino. Está claro que no hay escapatoria. Hiciste lo que debía hacerse. Mientras el fango sube rápidamente hasta tus tobillos, luego hasta tus rodillas y después hasta tu cuello, piensas en tu amigo y en el Dr. Armitage, así como en las muchas otras personas que seguramente se hayan ahogado. Te has sacrificado a ti y los has sacrificado a ellos para detener el regreso de un antiguo mal. Tan sólo esperas que tu sacrificio no haya sido en vano.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores inundaron el ritual de invocación de los Hermanos de las cenizas.
- ☉ Cada investigador que no desistiese **muere**.
- ☉ Cada investigador que desistiese obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
  - ◆ Cada investigador obtiene 3 puntos de experiencia de bonificación por escapar del torrente.
- ☉ Los investigadores han ganado la carta de recompensa de campaña Coleccionista. Añade las dos copias de esta carta a la reserva de cartas de los jugadores (consulta “Cartas de recompensa” en la página 23 del reglamento).
- ☉ Cada investigador superviviente sufre 3 traumas mentales por la culpa que los atormenta por haber dejado atrás a sus amigos.
- ☉ Los investigadores ganan la campaña, pero es cuestión de tiempo que los seguidores de Elokoss se alcen de nuevo...

Registro de campaña: *Hermanos de las cenizas*

**INVESTIGADORES**

NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR												
INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR												
EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR												
<table border="1"> <tr> <td>TRAUMAS</td> <td>(físicos)</td> <td>(mentales)</td> </tr> </table>	TRAUMAS	(físicos)	(mentales)	<table border="1"> <tr> <td>TRAUMAS</td> <td>(físicos)</td> <td>(mentales)</td> </tr> </table>	TRAUMAS	(físicos)	(mentales)	<table border="1"> <tr> <td>TRAUMAS</td> <td>(físicos)</td> <td>(mentales)</td> </tr> </table>	TRAUMAS	(físicos)	(mentales)	<table border="1"> <tr> <td>TRAUMAS</td> <td>(físicos)</td> <td>(mentales)</td> </tr> </table>	TRAUMAS	(físicos)	(mentales)
TRAUMAS	(físicos)	(mentales)													
TRAUMAS	(físicos)	(mentales)													
TRAUMAS	(físicos)	(mentales)													
TRAUMAS	(físicos)	(mentales)													
DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS												

*Escenarios*

*Las llamas se propagan*  
xp:

*Humo y espejos*  
xp:

*Reina de las cenizas*  
xp:

*Notas de campaña*

**INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS**

**BOLSA DE CAOS**

## Iconos de conjuntos de encuentros de escenario



Las llamas se propagan

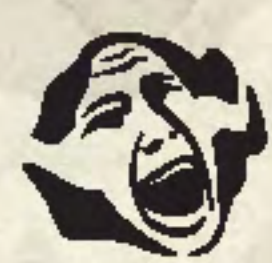


Humo y espejos



Reina de las cenizas

## Iconos de conjuntos de encuentros básicos



Alucinaciones



Alcantarillas



Arkham



Bandas de Arkham



Callejones sin salida



Chotacabras



Ciencia demencial



Cierre arcano



¡Fuego!



Gente de Arkham



Males cósmicos



Mal tiempo



Peregrinos cenicientos



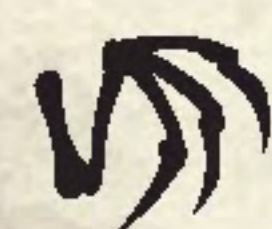
Putrefacción  
hedionda



Saber arcano



Sectarios



Terroros voladores



Tormento



Transeúntes



Universidad  
Miskatonic

## Fin... ¿O no?

Al final de la campaña, la experiencia, traumas, Debilidades y Apoyos de historia obtenidos por los jugadores describirán todas las consecuencias de sus acciones. Las notas del registro de campaña permiten seguir las decisiones (y errores) de los investigadores a lo largo de la historia para formar un relato que será sólo suyo. Animamos a los jugadores a que compartan por internet sus sórdidas narraciones y mazos finales con la comunidad de fans de Arkham Horror.

Has dado tus primeros pasos en el oscuro y aterrador mundo de los Mitos. Ahora que has aprendido los conceptos básicos del juego, puedes probar a jugar la campaña de nuevo con un investigador distinto, o en un nivel de dificultad superior (o inferior). Aunque las reglas estándar estipulan que cada campaña debe comenzar con mazos nuevos y 0 de experiencia, tal vez quieras continuar la historia de tu personaje de *Hermanos de las cenizas* en una campaña nueva (para más información sobre este modo de juego, lee la sección *Modo de campaña épico* en la página 23 del reglamento). La creación de mazos también es una manera estupenda de darle forma a tu experiencia y de configurar tu investigador para que se ajuste a un estilo de juego concreto.

Las expansiones de *Arkham Horror: El juego de cartas* introducen nuevas cartas de Jugador, investigadores y campañas. Si quieres experimentar más aún con la creación de mazos, te recomendamos que le eches un ojo a uno de los mazos de Investigador. De igual modo, los escenarios independientes y las expansiones de campaña proporcionan nuevas historias con sus propias mecánicas y retos. Puedes encontrar más información sobre las novedades de *Arkham Horror: El juego de cartas* en [www.fantasyflightgames.es](http://www.fantasyflightgames.es) o mediante el siguiente código QR:

¡Sigue este código QR para descubrir los productos más recientes de *Arkham Horror: El juego de cartas*!

