

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.

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

Introducción 1: El 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—. Esa criatura que encontraron en la finca de Josef Meiger... Su aparición no es el único suceso peculiar que ha ocurrido en Arkham últimamente. Díganme: ¿han experimentado algo más que pudiera tener relación con estos acontecimientos recientemente?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ☉ Hablarle a la Logia de las brujas del bosque. Pasa a la **Introducción 2**.
- ☉ 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 estáis de acuerdo; hay demasiadas preguntas que debéis responder. ¿Qué hechizo estaban lanzando las brujas esa noche en el bosque? ¿Cuál es su motivo? ¿Y qué relación tienen 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 la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Pasa a la **Preparación**.

Introducción 3: Negáis con la cabeza. No estáis 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 (**▲**), lee el siguiente cuadro. Si no es así, no entiendes el galimatías; omite el cuadro.

(**▲**): 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 estáis 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 corazonada, 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 puzle, 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 decrepita. 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 barájalos 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 multiclase

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 multiclase es una carta de cada una de esas clases, y no una carta neutral. Una carta multiclase 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 multiclase 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 multiclase, 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 sucio suelo de madera. Una siniestra ceremonia... la casa... Nahab... un rítmico 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 aventuraros 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 consciencia, 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. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. 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.



PROOF OF
PURCHASE

AHC30
The Secret Name