

# 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 aquelarre 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

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:



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



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.

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

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.

Este escenario emplea dos mazos de Encuentros distintos.

Separa todas las cartas restantes con el rasgo *Espectral* y barájalas para crear el mazo de Encuentros espectrales (consulta "El mazo de Encuentros espectrales" 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:

Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

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

Hay tres recuerdos anotados en la sección "Recuerdos descubiertos".

### El mazo de Encuentros espectrales

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

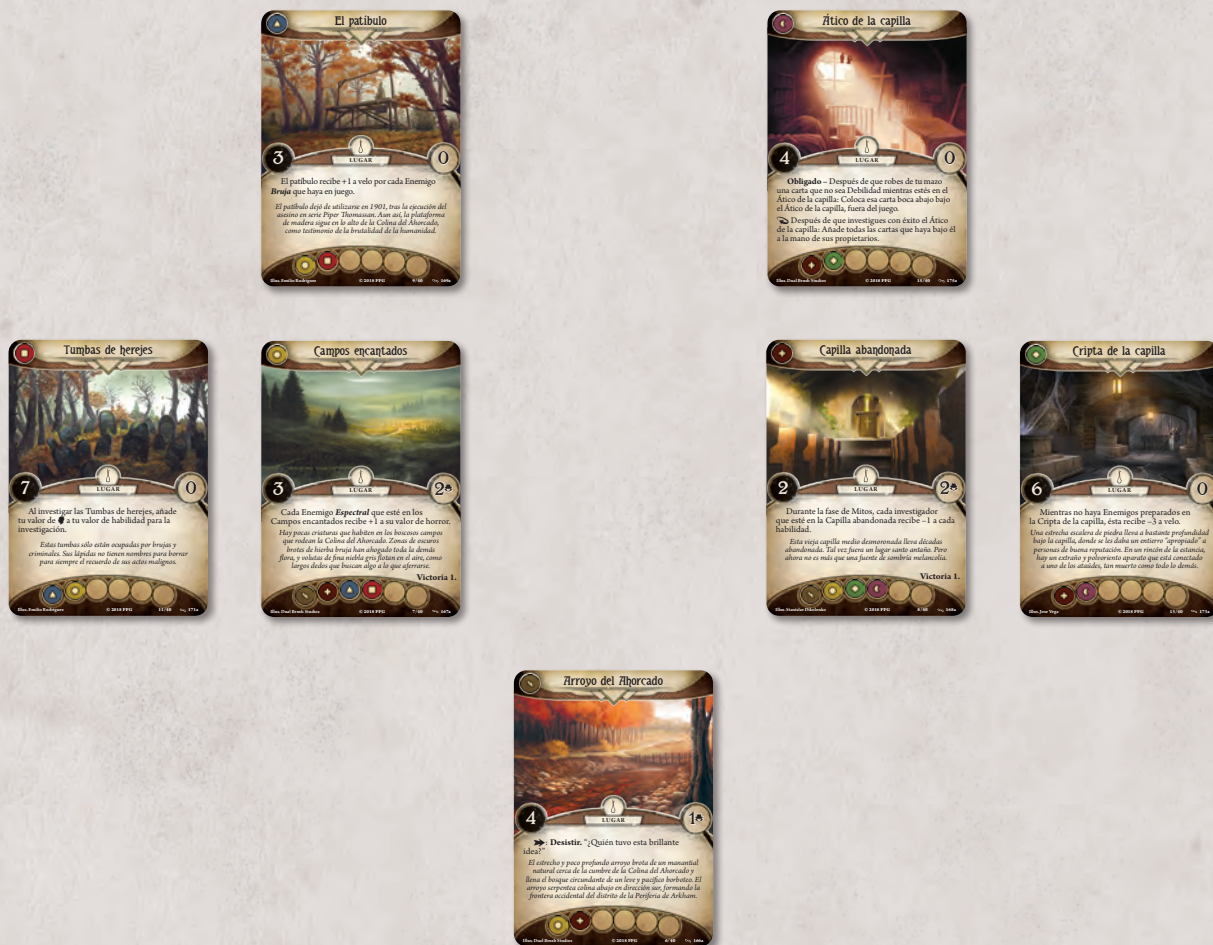
Sin embargo, en un momento dado de este escenario, los Lugares podrían darse la vuelta a su lado *Espectral*. Mientras un investigador esté en un Lugar que tenga el rasgo *Espectral*, debería emplear el mazo de Encuentros espectrales en lugar del estándar a todos los efectos, salvo que se indique algo 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 espectrales, 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 espectrales. 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 y al menos un investigador desistió: 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 acosaros, 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 volvéis 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”*.