

# ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

## UNIÓN Y DESILUSIÓN

PACK DE MITOS

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

### Escenario VI: Unión y desilusión

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

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

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

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

☉ “Tenemos que ayudar a completar el ritual de la Logia”. Completar el ritual debería de atar al vigilante espectral y evitar que haga más daño.

◆ Anota en el registro de campaña que los investigadores se han puesto de parte de la Logia.

◆ Pasa a la **Preparación**.

☉ “Tenemos que detener el ritual de la Logia”. Desbaratar el ritual debería de soltar el vínculo del vigilante espectral con el reino mortal.

◆ Anota en el registro de campaña que los investigadores se han puesto de parte del aquelarre.

◆ Pasa a la **Preparación**.

### Escenario independiente

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

☉ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

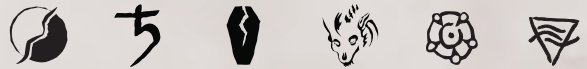
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

☉ Los 4 perfiles están “tachados” en el registro de campaña.

☉ Los investigadores no han sido admitidos en el Círculo Interno, los investigadores no están engañando a la Logia y Josef está sano y salvo.

### Preparación

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



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



☉ Pon en juego el Río Miskatonic y la Orilla intimidatoria. Cada investigador comienza la partida en el Río Miskatonic. A continuación, baraja los 6 Lugares Isla ignota y elige 2 al azar para ponerlos en juego. Deja el resto aparte, fuera del juego. Consulta la distribución de Lugares sugerida más adelante.

◆ Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores se han puesto de parte del aquelarre, los braseros de la Orilla intimidatoria y de los dos Lugares Isla ignota ya están encendidos. Coloca una ficha de Recursos en cada uno de estos Lugares para indicarlo. Consulta “Círculo/Braseros” más adelante.

☉ Pon aparte el Lugar La trampa de espíritus y la Traición La mirada del vigilante, fuera del juego.

☉ Busca en la colección a Anette Mason (*El círculo roto* 57) y a Josef Meiger (*El círculo roto* 85) y ponlos aparte, fuera del juego.

☉ Comprueba la sección “Personas desaparecidas” del registro de campaña. En función de qué personajes estén tachados o no, realiza lo siguiente:

◆ Si Gavriella Mizrah no está tachada, deja aparte el Apoyo de historia Gavriella Mizrah y coloca la carta de Historia El destino de Gavriella bajo la carta de referencia de escenario.

◆ Si Penny White no está tachada, deja aparte el Apoyo de historia Penny White y coloca la carta de Historia El destino de Penny bajo la carta de referencia de escenario.

◆ Si Jerome Davids no está tachado, deja aparte el Apoyo de historia Jerome Davids y coloca la carta de Historia El destino de Jerome bajo la carta de referencia de escenario.



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

## Distribución de los Lugares sugerida



Nota: si los investigadores se han puesto de parte del aquelarre, la Orilla intimidatoria y los dos Lugares Isla ignota deberían comenzar la partida con una ficha de Recursos cada uno para indicar que los braseros de esos Lugares ya están encendidos.

## “Exiliar”

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

## Círculo/Braseros

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

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





## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

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

☞ Pasa a la **Resolución 5**.

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

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

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

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

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ “Sí”. Pasa a la **Resolución 2**. Sólo puedes elegir esta opción si los investigadores han sido admitidos en el Círculo Interno, y no puedes elegir esta opción si los investigadores están engañando a la Logia.

☞ “No”. Pasa a la **Resolución 3**.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

☞ Pasa a la **Resolución 8**.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

☞ Pasa a la **Resolución 8**.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

☉ Pasa a la **Resolución 8**.

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

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

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

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

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

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

☉ Pasa a la **Resolución 8**.

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

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

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

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

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

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

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

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

**Continuará...**

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

© 2018 Fantasy Flight Games. 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.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



PROOF OF  
PURCHASE  
AHC33  
Union and  
Disillusion