

ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

ANTE EL TRONO NEGRO

PACK DE MITOS

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

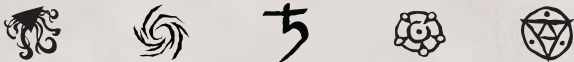
Escenario VIII: Ante el trono negro

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

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

Preparación

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



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

El Cosmos

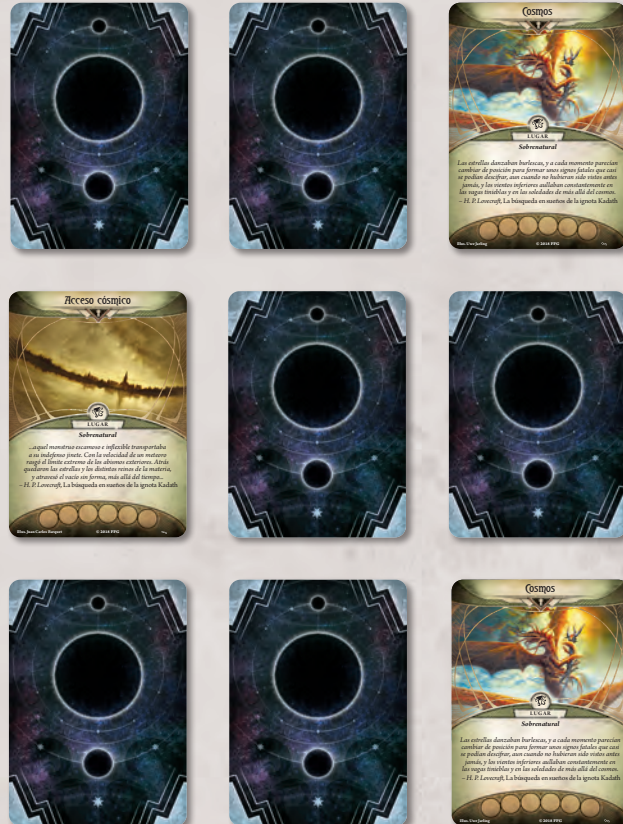
A lo largo de este escenario, entrarán en juego nuevos Lugares desde la parte superior del Cosmos, que es un mazo aparte compuesto por Lugares de doble cara. Esto se realiza principalmente mediante la capacidad de cada acto: "➔ Gasta X pistas: Roba las X primeras cartas del Cosmos. Elige una para ponerla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

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

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

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

Colocación de Lugares para la preparación/acto 1



Espacio vacío

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

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

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

Nueva palabra clave: Enlazada

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

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

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

Colocación de Lugares para el acto 2

Colocación de Lugares para el acto 3

Epílogo

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

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

—¿Desaparecido? ¡¿Cómo que ha desaparecido?!—pregunta el sheriff Engle.
—Véalo usted mismo—contesta el agente. Lleva al sheriff por un largo pasillo flanqueado por celdas—. Estaba vigilada constantemente, de verdad. Un instante estaba ahí, y al siguiente...

Se detiene frente a la celda de Anette y mira cómo el sheriff Engle se queda boquiabierto. Las paredes de la celda están embandernadas de una pegajosa sustancia roja que traza un delicado diseño. La mujer ha desaparecido sin dejar rastro.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lee lo siguiente únicamente si los investigadores están siendo cazados.

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

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

Notas de diseño

Vaya, qué siniestro todo. Lo siento.

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

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

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

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

—Matthew Newman

Créditos

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

Edición y revisión de la historia: Jeremiah J. Shaw

Edición y revisión técnica: B.D. Flory

Traducción: Sergio Hernández

Jefa de juegos de cartas: Mercedes Opheim

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

Diseño gráfico de la expansión: Sebastian Koziner

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Maquetación: Edge Studio

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Directora de dirección artística: Melissa Shetler

Gestor de producción: Jason Glawe y Dylan Tierney

Director creativo visual: Brian Schomburg

Gestor de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz

Coordinador de desarrollo de productos sénior: Chris Gerber

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navarro

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

Pruebas de juego

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

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

© 2018 Fantasy Flight Games. 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.

