Arkham Horror
El juego de cartas

La guerra de los Dioses Exteriores

La Tierra está sumida en una guerra sin cuartel

Una guerra cataclísmica entre tres sectas arcanas está asolando la Tierra, y solo los investigadores pueden encontrar la forma de ponerle fin. *La guerra de los Dioses Exteriores* es un escenario especial para *Arkham Horror: El juego de cartas,* diseñado para la GenCon 2020 y las Arkham Nights 2020 . Este escenario se puede jugar como escenario independiente o incluirse en una campaña como historia secundaria. Con copias adicionales, también puede jugarse con cualquier cantidad de investigadores en el *modo multijugador épico*.

Icono de la expansión

Las cartas de este escenario pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.

Modos de juego

El escenario *La guerra de los Dioses Exteriores* se puede jugar como escenario independiente o como historia secundaria incluida en cualquier campaña. Al jugarlo como escenario independiente, este escenario se puede jugar de dos formas: con un grupo de 1–4 jugadores en el *modo de grupo único* o con cualquier cantidad de jugadores repartidos en grupos de 1–4 jugadores cada uno en el *modo multijugador épico*.

Las páginas 4–13 incluyen reglas adicionales y aclaraciones para las dos versiones del escenario, mientras que las páginas 14–17 incluyen reglas especiales del *modo multijugador épico*.

Escenario independiente

Al jugarlo como escenario independiente, sigue los pasos de la sección «Escenarios independientes» de la referencia de reglas. Este reglamento es la guía de campaña para *La guerra de los Dioses Exteriores*. Consulta la siguiente sección para ver las instrucciones de preparación adicionales.

Al jugarlo como escenario independiente, *La guerra de los Dioses Exteriores* tiene cuatro modos de dificultad. Cada grupo puede jugar en un modo de dificultad distinto. Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

- **Fácil:** +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, ☠, ☠, ☠, ☠2, ✯.
- **Normal:** +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, ☠, ☠, ☠, ☠2, ✯.
- **Difícil:** 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, –5, –6, ☠, ☠, ☠, ☠2, ✯.
- **Experto:** 0, –1, –2, –3, –4, –5 –6, –7, –8, ☠, ☠, ☠, ☠2, ✯.

Historia secundaria (modo de campaña)

Una historia secundaria es un escenario que puede jugarse entre dos escenarios cualesquiera de una campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Jugar una historia secundaria le cuesta una cantidad de experiencia a cada investigador de la campaña. Los investigadores conservan durante el resto de la campaña las Debilidades, traumas, experiencia y recompensas obtenidas por jugar una historia secundaria. Cada historia secundaria solo puede jugarse una vez por campaña.

Al jugar este escenario como historia secundaria durante una campaña, hazlo como si estuvieses preparando el siguiente escenario de la campaña, con la misma bolsa de caos, Debilidades, traumas y Apoyos de historia ya obtenidos.

Jugar la historia secundaria *La guerra de los Dioses Exteriores* le cuesta 3 puntos de experiencia a cada investigador.

Reglas y aclaraciones adicionales

Facciones

Este escenario presenta tres facciones en guerra, cada una de las cuales cuenta con sus propios conjuntos de Enemigos, Traiciones y cartas de Plan. Estas facciones se diferencian por su color: azul, verde o rojo.

- La **Secta de Silenus** es la facción **azul**. Las cartas azules también se pueden identificar mediante sus estrellas y constelaciones.

La **Secta de Magh'an Ark'at** es la facción **verde**. Las cartas verdes también se pueden identificar mediante sus escamas y tentáculos.

La **Secta de Ezel-zen-rezl** es la facción **roja**. Las cartas rojas también se pueden identificar mediante sus alas de insecto y panales.

- A menos que se indique algo distinto, las cartas de cada facción funcionan como cartas normales de su tipo (Enemigos, Traiciones o cartas de Plan).
- Si los investigadores deben realizar una secuencia «en orden de facción», primero resuelven la secuencia para la facción verde. A continuación, la resuelven para la facción azul y, por último, la resuelven para la facción roja. *Nota: Este es también el orden de los planes de arriba abajo como se muestra durante la preparación.*

Planes de facción

Durante la preparación, se forman tres mazos de Plan distintos, uno para cada facción (verde, azul y roja). Estos mazos de Plan representan el progreso de cada facción en pos de sus objetivos.

- Durante el paso «Colocar perdición sobre el plan en curso» de la fase de Mitos, coloca 1 ficha de Perdición en cada plan, en orden de facción.
- Durante el paso «Comprobar umbral de perdición» de la fase de Mitos, comprueba el umbral de perdición de cada plan de uno en uno, en orden de facción; o bien, si estás jugando en el modo multijugador épico, en el orden que anuncie el organizador del evento.
- Mientras haya tres planes en juego, la perdición de las cartas de Jugador no contribuye para el umbral de perdición de ninguno de esos planes.
- Si el efecto de una carta indica a un investigador que coloque perdición sobre «el plan en curso», los jugadores pueden elegir sobre qué plan la colocan.
- Cuando un plan avance, todos los demás planes conservan la perdición que tengan. Retira toda la perdición de las demás cartas que haya en juego (cartas de Jugador, Enemigos y Lugares) de forma normal.

«En cabeza»

Cada facción intenta hacer avanzar su mazo de Plan antes que sus rivales. La facción que va «en cabeza» es la que tenga su mazo de Plan más avanzado. Si hay empate entre 2 o más facciones, se considera «en cabeza» la facción empatada que tenga más perdición en su carta de Plan. Si sigue habiendo empate, se considera «en cabeza» la facción que tenga más Enemigos en juego.

Beligerante

«Beligerante» es una capacidad de palabra clave que hace que las facciones en guerra se muevan unas hacia otras y se ataquen durante la fase de Enemigos.

Durante el paso «los Enemigos Cazador se mueven» de la fase de Enemigos, cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave Beligerante se mueve una vez hacia el Enemigo Beligerante más cercano de una facción distinta.

- Los Enemigos Beligerante se mueven en orden de facción.
- Los Enemigos Beligerante que ya estén en un Lugar con uno o más Enemigos de una facción distinta no se mueven.
- Si hay varios Enemigos equidistantes que sean válidos como objetivo de este movimiento, el investigador jefe elige hacia qué objetivo se mueve el Enemigo.
- Si no hay Enemigos válidos como objetivo para este movimiento, el Enemigo no se mueve.
- Si un Enemigo Beligerante se viera obligado a moverse a un Lugar hacia el que no pudiera moverse porque la capacidad de una carta bloquea su movimiento, el Enemigo no se mueve.

Durante el paso «resolver ataques enemigos» de la fase de Enemigos, cada Enemigo sin enfrentar que tenga la palabra clave Beligerante ataca a un Enemigo Beligerante de una facción distinta que esté en su Lugar.

- Los Enemigos Beligerantes atacan en orden de facción.
- Si hay varios Enemigos que sean válidos como objetivo de este ataque, el Enemigo Beligerante ataca al Enemigo (de una facción distinta) al que le quede menos salud. En caso de empate, el investigador jefe puede elegir el objetivo del ataque.
- Un ataque realizado de esta forma inflige una cantidad de daño igual a los valores combinados de daño y horror del Enemigo atacante.
- **Si un Enemigo ataca y derrota a otro Enemigo (que no sea una carta de multitud), coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan correspondiente a la facción del Enemigo atacante.**

Ejemplo de Beligerante:

Hay un Discípulo del Enjambre en las Calles de Nueva York, un Heraldo de huna suturada en Arkham y una Fanática del paraíso en las Calles de Montreal. Todos tienen la palabra clave Beligerante y están preparados y sin enfrentar.

Durante el paso «los Enemigos Cazador se mueven» de la fase de Enemigos, cada uno de estos Enemigos se mueve una vez hacia el Enemigo Beligerante más cercano de una facción distinta. En este caso, el Enemigo verde se mueve en primer lugar y va a Arkham. El Heraldo de huna suturada no se mueve porque ya hay un Enemigo en su Lugar. Por último, el Discípulo del Enjambre también se mueve a Arkham.

Durante el paso «resolver ataques enemigos» de la fase de Enemigos, cada uno de estos Enemigos ataca a un Enemigo Beligerante de una facción distinta. En primer lugar, la Fanática del paraíso ataca al Discípulo del Enjambre, ya que le queda menos salud que al Heraldo de huna suturada, y le inflige 1 punto de daño. A continuación, el Heraldo de huna suturada también ataca al Discípulo del Enjambre y le inflige 3 puntos de daño. Esto derrota al Discípulo del Enjambre antes de que tenga la oportunidad de atacar y provoca que se coloque 1 ficha de Perdición sobre el plan azul.

Salvaguardas

Las salvaguardas permiten a los jugadores reducir la cantidad de perdición que se coloca sobre los planes. Cuando fuese a colocarse perdición sobre un plan, prevén la colocación de una cantidad de perdición igual a la cantidad de salvaguardas que haya sobre ese plan. A continuación, retira del plan tantas salvaguardas como la cantidad de perdición que se ha prevenido.

«En torno a este Lugar»

Si los investigadores deben colocar 1 o más pistas «en torno» a un Lugar, esas pistas deben colocarse de forma que toquen el borde de la carta de Lugar, pero sin colocarlas sobre la carta en sí. Las pistas que estén «en torno» a un Lugar no se consideran «en» o «sobre» ese Lugar y no pueden ser descubiertas de ningún modo.

Multitud X

La palabra clave Multitud X representa a un grupo de Enemigos que actúan al unísono. Después de que entre en juego un Enemigo con la palabra clave Multitud X, coloca las X primeras cartas de tu mazo boca abajo bajo el Enemigo como cartas de multitud, sin mirarlas. El Enemigo bajo el que se encuentran se denomina «Enemigo anfitrión». Los efectos de algunas cartas de escenario también pueden indicar a un jugador que añada cartas de multitud a un Enemigo. Para ello, sigue el mismo proceso.

- Si en algún momento no está claro qué investigador debe añadir las cartas de multitud, lo hace el investigador jefe.
- Cada carta de multitud que haya bajo el Enemigo anfitrión actúa como una copia distinta de dicho Enemigo. Cada carta de multitud tiene los mismos valores y texto que su carta anfitriona. *Por ejemplo: si un investigador está enfrentado a un Enemigo anfitrión que tiene 2 cartas de multitud debajo, el investigador estará enfrentado a 3 Enemigos en total.*
- Cada carta de multitud ataca por separado cuando ataquen los Enemigos durante la fase de Enemigos. Cuando el Enemigo anfitrión y todas sus cartas de multitud hayan atacado durante este paso, agótalas todas.
- Se puede atacar e infligir daño a cada carta de multitud por separado, pero no se puede derrotar al Enemigo anfitrión mientras siga teniendo cartas de multitud debajo. Cuando una carta de multitud es derrotada, si hay daño sobrante, se le puede infligir a otra carta de multitud que haya bajo el mismo Enemigo anfitrión o, si ya no quedan cartas de multitud, al propio Enemigo anfitrión. *Por ejemplo: Roland Banks usa una Automática del .45 para atacar a un Trilogog que tiene 2 cartas de multitud. El ataque inflige 2 puntos de daño. El primer punto de daño derrota a 1 de las 2 cartas de multitud, así que el punto de daño sobrante puede infligírsele a la otra carta de multitud y derrotarla también.*

- En cualquier momento en el que una carta de multitud abandone el juego, colócala en la parte inferior del mazo de su propietario. Si no estás seguro de quién es el propietario de la carta de multitud, puedes mirarla para determinarlo.
- El Enemigo anfitrión y todas sus cartas de multitud se mueven, enfrentan y agotan como una sola entidad. *Por ejemplo, si un Enemigo anfitrión o cualquiera de sus cartas de multitud son evitados, se agotan todos y dejan de estar enfrentados.*
- Cuando aparece Victoria X en un Enemigo que tenga la palabra clave Multitud X, dicho texto solo está activo para la carta anfitriona. Las cartas de multitud no pueden entrar en la zona de victoria y nunca valen puntos de victoria.

Modo multijugador épico

Para jugar el escenario *La guerra de los Dioses Exteriores* en *modo multijugador épico*, en primer lugar, hay que dividir a los investigadores en grupos distintos. Debe haber al menos 1 investigador asignado a cada grupo, y no pueden asignarse más de 4 investigadores a un mismo grupo. Si bien es posible jugar con grupos compuestos por distinta cantidad de jugadores, se recomienda que los jugadores se repartan entre los grupos lo más equitativamente posible. Cada grupo necesita 1 copia de este producto para poder jugar. A continuación, se designa a una persona para que sea el «organizador del evento», que se encargará de llevar la cuenta de la perdición que se coloca en los planes de cada grupo. Sigue estas reglas adicionales durante la partida:

- Cada grupo tiene su propia zona de juego y juega la partida por separado respecto de los demás. Las reglas, acciones y efectos de las cartas no pueden afectar a investigadores de otros grupos a menos que se indique algo distinto.
- Cada grupo puede pasar a la siguiente ronda o plan de manera independiente al resto; no es necesario esperar a que todos los grupos hayan llegado al mismo punto para poder continuar.
- Los investigadores pueden comunicarse libremente con los otros grupos.
- Cada uno de los tres mazos de Plan (verde, azul y rojo) tiene su propio umbral de perdición global, que se calcula en función de la cantidad de grupos participantes al comienzo del evento. **El umbral de perdición para cada carta de Plan es de 6 por grupo.** Todos los grupos comparten este umbral de perdición, y el organizador del evento lleva la cuenta de la perdición que se coloca en cada plan.

- Ten en cuenta que este umbral se basa en la cantidad de grupos participantes y no en la cantidad de investigadores.
- Siempre que el organizador del evento anote la perdición de un plan para que cuente de cara al umbral de perdición global, esa perdición se retira de la carta de Plan.

- Si un grupo es derrotado por completo durante los actos 1 o 2, añade al plan de la facción en cabeza una cantidad de perdición igual a la cantidad de jugadores de ese grupo.

Por ejemplo: hay 16 jugadores en total, divididos en 4 grupos de 4. Al comienzo del evento, el organizador del evento establece el umbral de perdición global de cada plan en 24 y anuncia este valor a los jugadores cuando estén listos para empezar a jugar. La perdición colocada sobre cualquier copia de cualquier plan de cualquier grupo contribuye hacia el umbral de perdición global de dicho plan. El organizador del evento se encarga de llevar la cuenta de la perdición colocada sobre cada plan a medida que progrese el evento, y avisará a los jugadores en el momento en el que cualquier mazo de Plan haya acumulado suficiente perdición como para avanzar.

- Si es invocado un Enemigo ***Primigenio***, este tendrá un valor de salud global que se calcula en función de la cantidad total de investigadores participantes entre todos los grupos al comienzo del evento. Todos los grupos comparten este valor de salud. El organizador del evento lleva la cuenta del daño colocado en cualquier copia de ese ***Primigenio***.

Límite de tiempo

Al jugar en *modo multijugador épico*, los jugadores (o el organizador del evento) pueden aplicar una restricción de tiempo a la partida. El límite de tiempo predeterminado es de **180 minutos**. Los jugadores (o el organizador del evento) pueden aplicar una restricción de tiempo distinta en función del número de jugadores. Cuando se supere el límite de tiempo, todos los investigadores quedan derrotados, o bien el organizador del evento puede decidir que los investigadores que sigan en juego avancen directamente a la versión del plan 3b correspondiente a la facción en cabeza. Hecho esto, esos investigadores tendrán **30 minutos** para derrotar al ***Primigenio*** que ha sido invocado.

Consejos para el organizador del evento

Si vas a organizar *La guerra de los Dioses Exteriores* en *modo multijugador épico*, aquí tienes unos consejos para que tu evento se desarrolle lo mejor posible.

- Usa diales, una pizarra o papel y lápiz para llevar la cuenta de la cantidad de perdición acumulada para cada plan.
- Lleva la cuenta del umbral de perdición global preguntando periódicamente a cada grupo cuánta perdición hay sobre cada plan. A continuación, anota esa perdición y retira la perdición de la copia de cada plan de cada grupo.
  - Informa a los investigadores periódicamente de cuánto le queda a cada plan para avanzar. Cuando se alcance el umbral de perdición global de un plan concreto, anúnciaselo a todos los grupos e informa de que tendrán que hacer avanzar ese plan la próxima vez que lleguen al paso «Comprobar umbral de perdición» de la fase de Mitos. La perdición sobrante que siga habiendo sobre su plan pasa al siguiente plan del mazo de Plan.

- Puede ser útil emplear una pizarra o cualquier otra forma de visualización para mostrar el progreso de cada mazo de Plan. Una forma de hacerlo es crear 3 medidores distintos (uno verde, uno azul y uno rojo) y dividirlos en 3 secciones (un tercio para cada plan del mazo de Plan). De esta forma, los jugadores verán lo que le queda a cada plan para avanzar y les informa de qué facción enemiga va en cabeza de forma global.

- Si juegas con 12 o menos jugadores, es posible organizar el evento y participar a la vez. Haz que un grupo lleve la cuenta de la perdición acumulada para cada uno de los 3 mazos de Plan. ¡La comunicación es clave!

- Si juegas con más de 12 jugadores, se recomienda que una persona sea el organizador del evento designado y lleve la cuenta de los tres valores. En eventos particularmente grandes, de más de 48 jugadores, puede ser útil tener 3 organizadores, de forma que cada uno lleve la cuenta de uno de los 3 mazos de Plan.

La guerra de los Dioses Exteriores

Una década después de la Gran Guerra, llega otro tipo de guerra a la Tierra: un conflicto que libran facciones que llevan mucho tiempo ocultas entre las sombras de la sociedad.

Todo empezó con los asesinatos de Arkham: más de una docena de cadáveres en la mitad de días. En un principio, la policía creyó que se trataba de un asesino en serie... Hasta que el cuerpo de la sexta víctima apareció convertido en un grotesco montón de carne y vísceras, como una comida que algo hubiera escupido después de masticarla. Ningún ser humano podría haber cometido un asesinato tan atroz.

Cuando empezaron a producirse muertes similares en otras ciudades de toda Norteamérica, intentasteis descubrir la verdad. Un asesino en serie no podría estar en Arkham, Providence, Montreal y Nueva York a la vez. Tenía que ser obra de una organización. Pero eso no fue lo único que descubristeis: muchas de las víctimas tenían cosas en común que permitían dividirlas en tres grupos muy distintos.

En Providence, muchas de las víctimas eran mayores e instruidas. En Montreal, los asesinados vivían en los bosques de las afueras de la ciudad o tenían profesiones relacionadas con la naturaleza o la biología de un modo u otro. En Nueva York, los cuerpos aparecían en las profundidades de las alcantarillas y en túneles del metro, sin indicio alguno sobre sus identidades.

Habéis pasado las últimas semanas tratando de revelar la verdad que se esconde tras estos asesinatos y tras las facciones que los están llevando a cabo. Durante ese tiempo, el conflicto ha crecido de forma exponencial. Masacres. Explosiones de bombas. Celebraciones de extrañas ceremonias en las calles. Entidades que tapan las estrellas del cielo nocturno. Enjambres de insectos similares a las langostas que devoran personas enteras. Criaturas reptilianas mutadas que merodean en las cloacas. Y lo que es peor, aunque Arkham parece el epicentro del conflicto, estos incidentes se están extendiendo por todo el mundo.

No se trata de una guerra corriente con la que puedan lidiar las autoridades. Sois los únicos que sospecháis la verdad. Tenéis que averiguar de algún modo el motivo por el que luchan estas facciones y ponerle fin al conflicto antes de que su locura consuma el mundo.

Pasa a la **Preparación.**

Preparación

- Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros *La guerra de los Dioses Exteriores*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:

- Reúne las 9 cartas de cada uno de los otros 3 conjuntos de encuentros: *Hijos del paraíso, Enjambre de la asimilación* y *Muerte de las estrellas*. Deja aparte estos conjuntos de encuentros, fuera del juego. (*Nota: El conjunto de encuentros* La guerra de los Dioses Exteriores *incluye 1 Entidad etérea, 1 Trilogog y 1 Portador del paraíso, mientras que el resto se incluye en estos 3 conjuntos de encuentros)*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:
- Al preparar el mazo de Plan, pon en juego los 3 mazos de Plan

en este orden (de arriba abajo): verde, azul y luego rojo.

- Deja aparte el Lugar Dimensión nexo y pon en juego los 10 Lugares restantes (*consulta la colocación de Lugares sugerida en la página 21*).
  - Cada investigador comienza la partida en Arkham.

- Busca en el conjunto de encuentros *La guerra de los Dioses Exteriores* 1 copia del Discípulo del Enjambre, 1 copia del Astrónomo aficionado nihilista y 1 copia de la Fanática del paraíso. Haz aparecer cada uno de estos Enemigos como dicten sus instrucciones de «**Aparición** –».
- Deja aparte los 5 Apoyos de historia siguientes, fuera del juego: Capa del Reino Exterior, Portal de bolsillo, Fin temido, Hoja de Ark'at y Cráneo encantado.
- Baraja las 19 cartas de Encuentro restantes para formar el mazo de Encuentros.
- Si estás jugando en *modo multijugador épico*, el organizador del evento calcula y anuncia los umbrales de perdición globales para cada plan *(consulta la página 14 para ver más detalles)*.

Zona de Acto/Plan sugerida

Colocación de Lugares sugerida

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados):

- Si estás jugando en *modo de grupo único*, o si todos los grupos fueron derrotados en *modo multijugador épico*, mira qué facción va en cabeza y sigue estas instrucciones.
  - Si va en cabeza la facción roja, pasa a la **Resolución 5.**
  - Si va en cabeza la facción azul, pasa a la **Resolución 6.**
  - Si va en cabeza la facción verde, pasa a la **Resolución 7.**
- Si estás jugando en *modo multijugador épico*, compartes la resolución a la que lleguen los jugadores restantes.

Resolución 1: *La multitud de portales del nexo han quedado firmemente cerrados y bajo vuestro férreo control. Ahora que el nexo está cerrado, esperáis que las sectas que combatían por poseerlo vuelvan a actuar en secreto, tal vez esperando el momento en el que vuelva a abrirse el nexo y puedan emplearlo para cumplir sus crueles planes. Hasta entonces, la Tierra está a salvo... relativamente hablando.*

- Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Capa de los Reinos Exteriores a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Portal de bolsillo a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por haber evitado que todos los Dioses Exteriores completaran sus planes.

Resolución 2: *El enjambre de Ezel es demasiado numeroso como para derrotarlo por medios normales. Pero ¡hay un truco! Aunque provengan de otros mundos, los insectos no dejan de ser insectos, y muchas colmenas tienen una reina. Empleando todo vuestro ingenio, elaboráis un plan para acabar con la reina y hacer que el enjambre se disperse.*

Para sorpresa vuestra, el plan funciona. Tras haber acabado con la reina, el enjambre pierde el rumbo cuando su hambre es sustituida por una sensación de pánico y desesperación. No pasa mucho tiempo antes de que la multitud de criaturas vuelve a meterse en el pozo del que vinieron. Puede que llegue otra reina para unirlos, pero cerraréis ese maldito pozo mucho antes de que eso ocurra. La Tierra está a salvo, por ahora.

- Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Capa de los Reinos Exteriores a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Cráneo encantado a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.

Resolución 3: *Silenus es un ser informe que tal vez esté totalmente desprovisto de materia, pero no por ello carece de puntos débiles. Empleando los rituales de su propia secta en su contra, elaboráis un hechizo que produce un calor tan incandescente que ni siquiera el vacío del espacio puede devorarlo. Cuando desatáis el ritual, las nieblas se retiran de dolor, emitiendo por único sonido el estridente ruido del aire aspirado por un vacío.*

Observáis el cielo con aprensión, con la esperanza de que la niebla no vuelva cuando pongáis fin al ritual. Pasan los minutos. Luego, las horas. El cielo nocturno vuelve a llenarse de las estrellas que conocéis. Tal vez la entidad haya desaparecido para siempre. Si las notas de los muchos observadores de la criatura son ciertas, es probable que regrese en el futuro, puede que dentro de cientos o miles de años. Aunque hoy hayáis salvado la Tierra, la comprensión de la verdadera naturaleza de la entidad os sigue atormentando.

- Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Capa de los Reinos Exteriores a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Fin temido a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.

Resolución 4: *Del caparazón de la bestia brota sangre verde y un pus pegajoso mientras se desploma, gruñendo con tanta fuerza que retumba por toda la Tierra. Gracias a vuestra celeridad, habéis acabado con ella antes de que pudiera volverse demasiado poderosa como para poder detenerla. Ha sido un enemigo tremendo incluso en la primera etapa de su desarrollo.*

Observáis con repugnancia cómo se disuelve su cuerpo en un icor amarillento. Menudo «paraíso» ha resultado ser esta cosa. Tras la eclosión del huevo y la destrucción de lo que contenía, esperáis que la secta de Ark'at se disperse; aunque teméis que algún día pueda llegar alguna venganza por vuestra intromisión.

- Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Capa de los Reinos Exteriores a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Hoja de Ark'at a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.

Resolución 5: *Poco a poco, el enjambre descompone toda la materia de la Tierra, transformando hasta la última molécula para que se parezca a las suyas. Vuestra consciencia permanece, atrapada eternamente en el terrible zumbido del enjambre. Pero no pasa nada. Ahora estáis con la reina. Una extraña hambre os roe por dentro. Vuestro único deseo es asimilar. ¡El enjambre debe crecer!*

- Todos los investigadores **mueren**.
- Los investigadores pierden la campaña.

Resolución 6: *La Tierra no es más que el primer planeta que será engullido por Silenus, la encarnación del Cielo Vacío, el voraz fin de todas las cosas. Cuando el núcleo del planeta se suma en el cero absoluto, toda la vida se apaga al instante. Desde la apertura que ha hecho el nexo sobre la Tierra, la entidad se extiende por todos los rincones del sistema solar, devorando todo el calor a su paso. Ahora nada puede detenerla.*

- Todos los investigadores **mueren**.
- Los investigadores pierden la campaña.

Resolución 7: *Es imposible detener la devastación de la bestia. Eráis los únicos que contabais con algún conocimiento sobre cómo derrotarla. Las ciudades caen una a una a medida que avanza por los continentes y atraviesa los océanos. Los ejércitos son aniquilados. Los gobiernos se desploman. Las monstruosas criaturas incubadas por la secta de Ark'at siguen su voraz guerra hasta que no queda nada sobre lo que gobernar salvo los vastos páramos de la Tierra y las ruinas de la civilización humana. Ha llegado el «paraíso» por el que han matado de tan buena gana.*

- Todos los investigadores **mueren**.
- Los investigadores pierden la campaña.

Variante opcional: niebla de guerra

Ahora que has completado *La guerra de los Dioses Exteriores*, ¡puedes probar a jugar de nuevo con esta variante! El orden de facciones normal en cada partida de *La guerra de los Dioses Exteriores* es verde, azul y roja. Sin embargo, este orden puede ser aleatorio, de forma que cambie el orden en el que cada facción se mueve y ataca y cada una pueda tener una ventaja distinta para ponerse en cabeza.

Para jugar con esta variante, cuando prepares los 3 mazos de Plan, colócalos en orden aleatorio de arriba abajo, y el orden de facción será ese mismo, de arriba abajo. También puedes elegir que el orden de facción cambie de forma aleatoria al comienzo de cada ronda, o cada vez que avance el plan de una facción.

¡Buena suerte y que te diviertas!

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Jeremy Zwirn
con Matthew Newman
Productor: Calli Oliverius
Edición: B.D. Flory
Revisión del texto inglés: Jeremiah J. Shaw
Traducción: Sergio Hernández
Revisión: Camila Castañón Moreschi
Jefe de juegos de cartas: Jim Cartwright
Revisión narrativa de *Arkham Horror*: Kara Centell-Dunk y Phil Henry
Directora creativa de historia y ambientación: Katrina Ostrander
Diseño gráfico de la expansión: Neal W. Rasmussen
Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson
Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch
Dirección artística: Jeff Lee Johnson
Jefe de dirección artística: Tony Bradt
Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas
Gestión de producción: Justin Anger y Jason Glawe
Director creativo visual: Brian Schomburg
Jefe sénior de proyecto: John Franz-Wichlacz
Diseñador de juego ejecutivo: Nate French
Jefe del estudio: Chris Gerber
Un agradecimiento especial para Brad Andres

Pruebas de juego

Dane Bicott, Shannon Bicott, Eric Colby, Riley Colby, Josh Grace, Patrick Haggerty, James 'Indiferente' Howell, Chad Reverman, Brooke Robison, Aaron «El exterminador» Strunk, Michael Strunk, Nate Sullivan, Zach Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson y Nick Willis

FANTASY FLIGHT GAMES

LCG LIVING CARD GAME

PROOF OF PURCHASE
AHC59
War of the Outer Gods