



## El registro de campaña

El registro de campaña que aparece en la contraportada de esta guía se usa para anotar el progreso y desarrollo de la campaña. Al final de cada escenario, los jugadores deben anotar sus resultados escribiendo toda la información pertinente en el registro de campaña. Esto incluye la experiencia que haya podido obtener un investigador, el nivel de traumas de cada investigador, las Debilidades o Apoyos de la historia que haya obtenido cada investigador o cualquier investigador que haya acabado loco o muerto.

Durante la resolución de un escenario, los jugadores normalmente tendrán que anotar datos importantes o elementos de la historia en el registro de campaña, en la sección "Notas de la campaña". A menudo se hará referencia a estas notas en escenarios posteriores, permitiendo que las decisiones de un escenario tengan impacto en los siguientes. Si se indica a los jugadores que tachen una de estas notas, la nota tachada se ignorará durante el resto de la campaña.

## Parte I: El encuentro

Tus compañeros y tú habéis estado investigando los extraños sucesos que están teniendo lugar en vuestra ciudad natal de Arkham, en Massachusetts. Durante las últimas semanas, varios habitantes de la ciudad han desaparecido misteriosamente. Y hace poco aparecieron sus cadáveres en el bosque, medio devorados y salvajemente mutilados. La policía y los periódicos han dicho que ha sido obra de animales, pero creéis que hay algo más en marcha. Os habéis reunido en casa del investigador jefe para deliberar sobre estos misteriosos acontecimientos.

### Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: El encuentro, Ratas, Gules, Miedo impactante, Antiguos males y Frío helador. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego el Lugar Estudio. Deja aparte todos los demás Lugares, fuera del juego. Cada investigador comienza la partida en el Estudio.
- Deja aparte las cartas Sacerdote gul y Lita Chantler, fuera del juego.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro de los conjuntos de encuentros que has reunido para formar el mazo de Encuentros.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotado):** Apenas lográis escapar con vida de tu casa. La mujer de la salita os sigue por la puerta delantera y la cierra de un portazo.

–¡Necios! ¿Veis lo que habéis hecho? –dice mientras apoya una silla contra la puerta y la mete bajo el picaporte–. Debemos salir de aquí. Venid conmigo y os diré lo que sé. Somos los únicos que podemos evitar que desaten contra la ciudad la amenaza que acecha bajo ella.

No estás en condiciones de replicar, así que asentís y seguís a la mujer mientras sale corriendo del porche delantero en dirección al Barrio Fluvial, bajo la lluvia.

- Anota en el registro de campaña que tu casa sigue en pie.
- Anota en el registro de campaña que el Sacerdote gul sigue vivo.
- El investigador jefe obtiene la carta Lita Chantler y puede incluirla en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria (recuerda añadir a la zona de victoria los Lugares pertinentes). Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia por haber adquirido conocimientos sobre el mundo oculto de los Mitos.

**Resolución 1:** Asientes y permites que la mujer pelirroja prenda fuego a las paredes y suelos de tu casa. Las llamas se extienden rápidamente, y salís corriendo por la puerta delantera para evitar quedar atrapados en ese infierno. Desde la acera, observáis cómo el fuego consume todo lo que posees.

–Venid conmigo –dice la mujer–. Debéis conocer la amenaza que acecha debajo. Si no colaboramos, estamos perdidos sin remedio... pero juntos podremos detenerla.

- Anota en el registro de campaña que tu casa ha ardido hasta los cimientos.
- El investigador jefe obtiene la carta Lita Chantler y puede incluirla en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- El investigador jefe sufre 1 trauma mental al ver cómo su hogar se convierte en una ruina humeante.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria (recuerda añadir a la zona de victoria los Lugares pertinentes). Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia por haber adquirido conocimientos sobre el mundo oculto de los Mitos.



**Resolución 2:** *Te niegas a seguir la orden de la fanática y la echas de tu casa por miedo a que le prenda fuego sin tu permiso.*

—¡Necios! ¡Estáis cometiendo un funesto error! —os advierte—. No entendéis la amenaza que acecha debajo... ¡ni el grave peligro que corremos todos!

*Aún conmocionados por los acontecimientos de la noche, decidís escuchar a la mujer. Quizás pueda arrojar algo de luz sobre estos extraños sucesos... pero no parece confiar demasiado en vosotros.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *tu casa sigue en pie*.
- ☉ El investigador jefe obtiene 1 punto de experiencia por haberse negado a dejar que los acontecimientos de esa noche destruyan su vida.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria (recuerda añadir a la zona de victoria los Lugares pertinentes). Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia por haber adquirido conocimientos sobre el mundo oculto de los Mitos.

**Resolución 3:** *Corréis al pasillo para tratar de encontrar una forma de huir de la casa, pero la ardiente barrera sigue bloqueando vuestro camino. Estáis atrapados, y la horda de salvajes criaturas que han invadido tu casa se acerca, sin que tengáis posibilidad de huir.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *Lita se vio obligada a encontrar a otros que la ayudaran en su causa*.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *tu casa sigue en pie*.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *el Sacerdote gul sigue vivo*.
- ☉ Cada investigador que no haya desistido está **muerto**. Si no hay suficientes investigadores para continuar la campaña, ésta termina y los jugadores pierden. Si no es así, avanza al siguiente escenario. Cada jugador cuyo investigador haya muerto debe elegir un nuevo investigador de entre los investigadores disponibles. Consulta la página 14 de la referencia de reglas para ver las reglas completas sobre investigadores muertos.
- ☉ Si el investigador jefe ha **muerto**, elige un investigador para que obtenga la carta Lita Chantler. Dicho investigador puede incluir esta carta en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

## Reglas de campaña ampliadas

### Obtener y gastar experiencia

A medida que un investigador profundiza más en los Mitos, obtiene conocimientos sobre las verdades ocultas del mundo: los Primigenios, los monstruos que moran en las sombras y los secretos que la humanidad nunca debió conocer. Este conocimiento se manifiesta en forma de experiencia. Durante la resolución de un escenario, los investigadores pueden obtener 1 o más puntos de experiencia. Cada investigador obtiene experiencia por separado, y la experiencia no puede transferirse de un investigador a otro. Por lo general, la experiencia puede conseguirse colocando cartas de Encuentro que valgan puntos de victoria en la zona de victoria, o mediante decisiones de la historia. Consulta la página 14 de la referencia de reglas para ver las reglas completas sobre ganar puntos de experiencia.

La experiencia se puede gastar para aprender nuevas capacidades o hechizos, o para adquirir nuevos objetos y armas, todo ello en forma de cartas adicionales. Añadir una nueva carta a un mazo cuesta una cantidad de experiencia igual al nivel de la misma, indicado por 1 o más puntos blancos en la esquina superior izquierda de la carta. Añadir una nueva carta a tu mazo siempre cuesta al menos 1 punto de experiencia, y requiere que mantengas tu tamaño de mazo (generalmente retirando una carta).

Algunas cartas representan una versión de mayor nivel de una carta con el mismo nombre. Dichas cartas tienen el mismo nombre que las otras versiones, pero pueden tener efectos adicionales, iconos de habilidad adicionales o costes distintos. Si un jugador tiene una versión de menor nivel de una carta y quiere adquirir la versión de mayor nivel, puede **mejorar** dicha carta gastando una cantidad de experiencia igual a la diferencia entre los niveles de ambas cartas. La nueva versión se añade al mazo, y la antigua se retira del mismo. Consulta la página 14 de la referencia de reglas para ver las reglas completas sobre gastar puntos de experiencia.

### Traumas, muerte y locura

Los traumas representan el daño permanente que ha sufrido la salud o la psique de un investigador. Si un investigador es derrotado durante un escenario, también avanza al siguiente escenario junto con el resto del grupo, a menos que la resolución del escenario indique que el investigador ha **muerto** o se ha vuelto **loco**. Sin embargo, un investigador que sea derrotado debido a haber sufrido daño u horror puede sufrir un trauma permanente que le seguirá afectando durante el resto de la campaña. Consulta la página 14 de la referencia de reglas para ver las reglas completas sobre sufrir traumas.

**Nota:** Si te preocupa sufrir un trauma, desistir en un escenario casi siempre es mejor que ser derrotado.

Los jugadores ya están listos para comenzar el siguiente escenario de la campaña.

## Parte II: Las máscaras de medianoche

Comprueba el registro de campaña. Si *Lita se vio obligada a encontrar a otros para que la ayudaran en su causa*: lee la **Introducción 1**.

Si no es así, pasa a la **Introducción 2**.

**Introducción 1:** *La mujer se acerca a vosotros presa del pánico, desvariando sobre unos monstruos que surgieron del suelo en una casa cerca del Barrio Fluvial.*

*–Logré atraparlos –explica–. Pero hay más. Otros pozos. Otros dominios.*

*La semana pasada la habríais tomado por loca. Sin embargo, los sucesos recientes han puesto a prueba vuestras ideas preconcebidas sobre la normalidad. Decidís escucharla.*

*Se presenta como Lita Chantler, y os cuenta un relato que resulta casi imposible de creer.*

*–Las criaturas de las que hablo –afirma– se llaman gules. Son seres crueles que infestan las criptas, cavernas y túneles que hay bajo Arkham...*

Continúa en la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** *Tras el desastre de tu casa, Lita Chantler, la mujer pelirroja que estaba en tu salita, os cuenta un relato casi imposible de creer, incluso después de todo lo que habéis presenciado.*

*–Las criaturas de tu casa –afirma– se llaman gules. Son seres crueles que infestan las criptas, cavernas y túneles que hay bajo Arkham...*

Continúa en la **Introducción 3**.

**Introducción 3:** *–Estas criaturas se alimentan de los cadáveres humanos, y tienen a su servicio una oscura secta de Arkham, cuyos miembros llegaron de forma inexplicable a adorar al antiguo amo de los gules. Esta secta ha estado matando a gente inocente para dárselos de comer a los gules y saciar su monstruosa hambre. Así se mantenía un siniestro equilibrio. Hasta ahora. Hace poco –prosigue Lita–, una de sus guaridas, donde almacenaban los cadáveres, fue destruida. Desde entonces, los gules han estado más activos que de costumbre. He seguido sus movimientos y he tratado como he podido de evitar que se desmandasen por toda la ciudad. Pero creo que hay algo peor en marcha. La secta ha estado planeando algo más siniestro y amenazador que nada que haya contemplado hasta la fecha. Todos los indicios apuntan a que este plan fructificará hoy, poco después de la medianoche. Después de ese punto, no logro ni siquiera atisbar qué ocurrirá.*

*–Muchos de los sectarios –continúa Lita– parecen gente común y corriente pese a sus terribles intenciones. Cuando se reúne la secta, sus miembros llevan máscaras con forma de cráneos de distintos animales para proteger sus identidades incluso entre ellos. Estas máscaras son nuestro objetivo. Son símbolos de muerte y putrefacción. Debemos desenmascarar a los sectarios para exponer y desbaratar sus planes. Apenas tenemos unas horas. Cuantos más sectarios encontremos antes de la medianoche, mejor.*

Continúa en la **Preparación**.

## Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Las máscaras de medianoche*, *Frío helador*, *Ángeles descarnados*, *Secta oscura* y *Puertas cerradas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

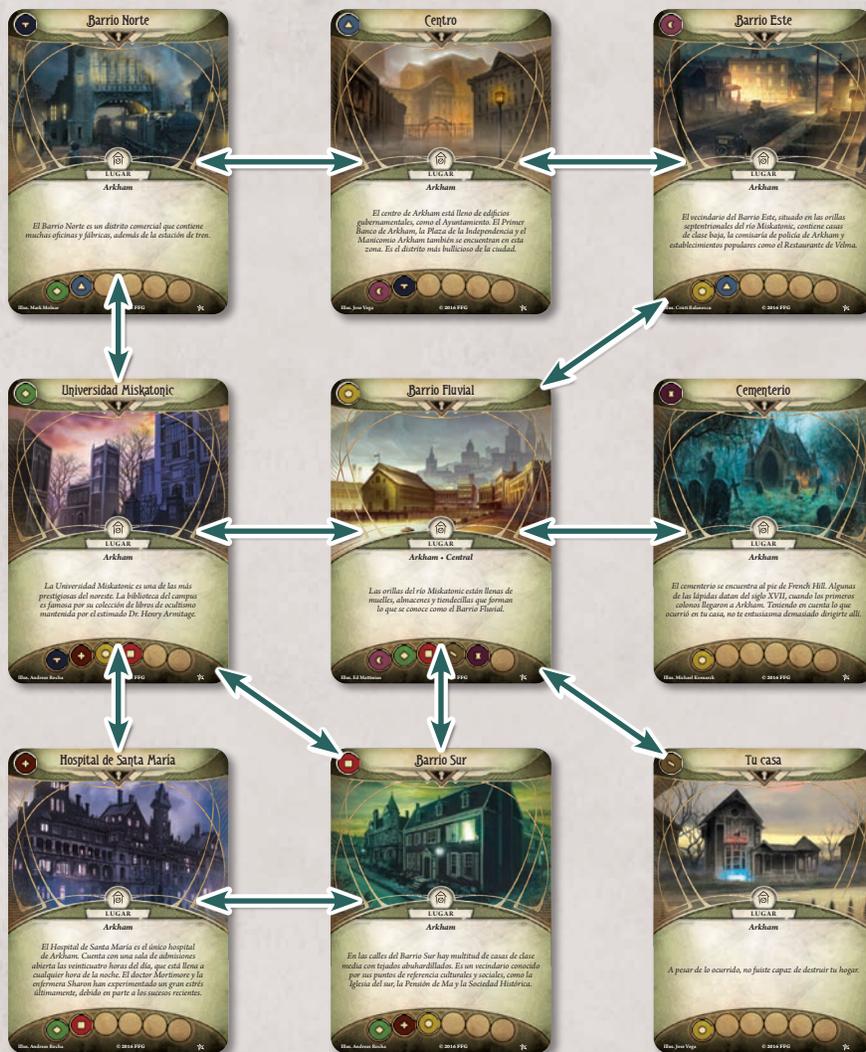


- Pon aparte el conjunto de encuentros *Secta de Umórdhoth* como un “mazo de Sectarios” separado y barájalo. Este conjunto viene indicado por el icono de la derecha.
- Elige al azar uno de los dos Lugares Centro y uno de los dos Lugares Barrio Sur y ponlos en juego. Retira las demás versiones de Centro y Barrio Sur de la partida. A continuación, pon en juego los Lugares Barrio Norte, Barrio Este, Barrio Fluvial, Hospital de Santa María, Cementerio, Universidad Miskatonic y Tu casa. Puedes ver una distribución sugerida en la página siguiente.
- En función del número de jugadores de la partida:
  - Si hay exactamente 1 jugador en la partida, no hay cambios.
  - Si hay exactamente 2 jugadores en la partida, busca 1 copia del Acólito en los conjuntos de encuentros que has reunido y haz que aparezca en el Barrio Sur.
  - Si hay exactamente 3 jugadores en la partida, busca 2 copias del Acólito en los conjuntos de encuentros que has reunido. Haz que 1 aparezca en el Barrio Sur, y el otro en el Centro.
  - Si hay exactamente 4 jugadores en la partida, busca 3 copias del Acólito en los conjuntos de encuentros que has reunido. Haz que 1 aparezca en el Barrio Sur, 1 en el Centro y 1 en el Cementerio.
- Comprueba el registro de campaña. Si *tu casa ha ardido hasta los cimientos*: retira Tu casa de la partida. Cada investigador comienza la partida en el Barrio Fluvial.
- Comprueba el registro de campaña. Si *tu casa sigue en pie*: cada investigador comienza la partida en Tu casa.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Comprueba el registro de campaña. Si *el Sacerdote gul sigue vivo*: añádelo al mazo de Encuentros y baraja éste.

**Nota:** Algunos efectos que aparecen por primera vez en este escenario pueden hacer que se coloque perdición sobre los Enemigos. Recuerda que la Perdición que hay sobre los Enemigos cuenta para la cantidad de Perdición que hará avanzar el plan.



# Distribución sugerida de los Lugares para “Las máscaras de medianoche”



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotado):** Lee la **Resolución 1**.

**Resolución 1:** *Habéis logrado obtener información útil sobre la secta y sus planes. Ahora sólo queda esperar que sea suficiente.*

- ☉ Anota en la sección “Sectarios que interrogamos” del registro de campaña los nombres de todos los Enemigos **Sectario** únicos que haya en la zona de victoria.
- ☉ Anota en la sección “Sectarios que escaparon” del registro de campaña los nombres de todos los Enemigos únicos que queden en el mazo de Sectarios o en juego. Si estás en el plan 1, anota también “El cazador enmascarado”.
- ☉ Si el Sacerdote gul está en la zona de victoria, tacha “*el Sacerdote gul sigue vivo*” del registro de campaña.
- ☉ 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:** *Suenan doce campanadas, señalando la medianoche. Se ha acabado el tiempo; pronto comenzará el ritual de la secta. Habéis logrado obtener información útil sobre la secta y sus planes. Ahora sólo queda esperar que sea suficiente.*

- ☉ Anota en la sección “Sectarios que interrogamos” del registro de campaña los nombres de todos los Enemigos **Sectario** únicos que haya en la zona de victoria.
- ☉ Anota en la sección “Sectarios que escaparon” del registro de campaña los nombres de todos los Enemigos únicos que queden en el mazo de Sectarios o en juego.
- ☉ Anota en tu registro de campaña que *es más de medianoche*.
- ☉ Si el Sacerdote gul está en la zona de victoria, tacha “*el Sacerdote gul sigue vivo*” del registro de campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

## Parte III: El Devorador de las Profundidades

Tras una frenética búsqueda nocturna por todo Arkham, habéis encontrado e interrogado a varios miembros de la secta. Vuestros hallazgos son perturbadores: afirman adorar a un ser conocido como Umôrdhoth, una monstruosa entidad de otra dimensión.

Lográis confirmar gran parte de la historia de Lita: la secta está inquieta por la destrucción de un cubil de los gules. Sin embargo, también descubres un detalle sorprendente: ¿quien invadió la guarida y puso en marcha los sucesos de esta noche no fue otra que Lita Chantler! No sabéis muy bien por qué Lita omitió este importante detalle de su relato: ¿os contó sólo lo necesario para que os involucrarais en su conflicto? Pero bien visto, parece estar luchando para proteger la ciudad de Arkham de una terrible amenaza.

La última pieza del puzle apareció escrita en un diario que tenía uno de los sectarios. El documento describe un oscuro ritual que va a ser realizado esta misma noche en lo más profundo de los bosques que hay al sur de Arkham. Según el diario, completar el ritual abrirá un portal que traerá a este mundo al oscuro señor de la secta.

–Si no detenemos a la secta –advierte Lita–, la venganza de Umôrdhoth podría consumirlo todo a su paso.

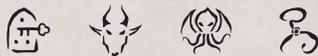
Asustados, pero decididos a detener el ritual, os dirigís al bosque...

### Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El Devorador de las Profundidades*, *Antiguos males*, *Miedo impactante*, *Gules* y *Secta oscura*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego el Lugar Sendero principal. Baraja las 6 copias de Bosques de Arkham, elige 4 al azar y ponlas en juego sin mirar sus lados revelados. Retira las otras 2 de la partida. Cada investigador comienza la partida en el Sendero principal.
- Pon aparte las cartas Lugar del ritual y Umôrdhoth, fuera del juego.
- Elige al azar 1 de los siguientes 4 conjuntos de encuentros: *Agentes de Yog-Sothoth*, *Agentes de Shub-Niggurath*, *Agentes de Cthulhu* o *Agentes de Hastur*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Sin mirar el conjunto de encuentros elegido, barájalo junto con las cartas de Encuentro restantes para formar el mazo de Encuentros. Retira los otros 3 conjuntos de encuentros de la partida.

- Comprueba cuántos nombres hay anotados en la sección "Sectarios que escaparon" del registro de campaña.
  - Si hay exactamente 0 nombres, no hay cambios.
  - Si hay exactamente 1 o 2 nombres, coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan 1a.
  - Si hay exactamente 3 o 4 nombres, coloca 2 fichas de Perdición sobre el plan 1a.
  - Si hay exactamente 5 o 6 nombres, coloca 3 fichas de Perdición sobre el plan 1a.
- Añade 1 ficha de Caos a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- Comprueba el registro de campaña. Si es más de medianoche, cada jugador descarta 2 cartas al azar de su mano inicial.
- Comprueba el registro de campaña. Si el Sacerdote gul sigue vivo, añádelo al mazo de Encuentros y baraja éste.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotado): Demasiado asustada como para afrontar su destino, Lita huye y se pierde en la noche. Se da cuenta de que ha fracasado, y de que la venganza de Umôrdhoth la perseguirá dondequiera que vaya. Los tentáculos de la criatura se extienden por la ciudad de Arkham, buscándola. Acecha en la oscuridad de cada rincón, tratando de abrir las costuras de la realidad. Pero Lita no aparece por ninguna parte, así que la criatura sigue habitando en las sombras a día de hoy, buscando... matando.

- Anota en el registro de campaña que Arkham sucumbió a la terrible venganza de Umôrdhoth.
- Todos los investigadores supervivientes han **muerto**.
- Los investigadores pierden

**Resolución 1:** Habéis logrado evitar que la secta invoque a su señor. Aunque no sabéis a ciencia cierta qué habría ocurrido si hubieran tenido éxito, os alivia saber que Arkham está a salvo... al menos de momento. Capturáis a tantos sectarios como podéis encontrar, pero pocos habitantes de la ciudad se creen vuestro relato. Quizás fueran imaginaciones vuestras después de todo.

- Anota en el registro de campaña que el ritual para invocar a Umôrdhoth fue roto.
- Cada investigador sufre 2 traumas mentales, pues nunca logra recuperarse por completo de esta terrible experiencia.
- 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 una bonificación de 5 puntos de experiencia por haber salvado Arkham de un terrible destino.
- ¡Los investigadores ganan!

**Resolución 2:** Mediante la fuerza de las armas y de voluntad, de algún modo habéis logrado dañar lo suficiente a Umôrdhoth para enviarlo de vuelta a la dimensión de la que surgió. El calor y la luz vuelven al bosque mientras la masa de vacío se absorbe a sí misma y se desvanece en un instante. No estáis seguros de si es posible matar a semejante ser, pero parece haberse retirado por el momento. Cuando su señor desaparece, los gules cercanos se meten en el foso abierto y huyen entre terribles gritos y alaridos. Habéis detenido un maligno plan, pero el combate le ha pasado factura a vuestros cuerpos y mentes. Peor aún, no lográis evitar sentimientos insignificantes ante los misterios del mundo. ¿Qué otros terrores existen en los rincones más oscuros y profundos de la realidad?

- Anota en el registro de campaña que los investigadores repelieron a Umôrdhoth.
- Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales, pues el combate contra Umôrdhoth se ha cobrado un gran precio en su cuerpo y en su mente.
- 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 una bonificación de 10 puntos de experiencia por haber triunfado en un combate contra un enemigo verdaderamente terrible.
- ¡Los investigadores ganan!

**Resolución 3:** *Tras contemplar este horror, no creéis que haya nada que podáis hacer para detenerlo. Sólo tenéis una esperanza si queréis sobrevivir. Os volvéis contra Lita y la arrojáis contra la terrible monstruosidad, observando con temor cómo su turbulenta masa de vacío la consume. La mujer grita de agonía mientras le es absorbida la vida del cuerpo.*

– Umórdhoth... Umórdhoth... –entonan los sectarios.

*Lita Chantler se desvanece sin dejar rastro. Por un momento, teméis que la criatura os ataque, pero oís que uno de los sectarios dice: – Umórdhoth es un dios justo que sólo reclama a los culpables y los muertos. Marchaos y no moriréis.*

*La turbulenta masa desaparece, y el calor y la luz vuelven al bosque. Los sectarios se escabullen de allí y os dejan con vida. Los últimos momentos de Lita se os quedan grabados a fuego en la memoria para siempre.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores sacrificaron a Lita Chantler a Umórdhoth.
- ☉ Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales, pues la mera visión de Umórdhoth se ha cobrado un gran precio en su cuerpo y en su mente.
- ☉ La culpa por haber sacrificado a Lita os perseguirá para siempre en vuestros recuerdos. Cada investigador debe buscar en la colección una Debilidad **Locura** aleatoria y añadirla a su mazo.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

☉ Los investigadores han sobrevivido, pero sus acciones supondrán un gran peso en sus conciencias.

## El fin... ¿o no?

Al final de la campaña, la experiencia, traumas y Debilidades obtenidos en la resolución del escenario final permiten a los jugadores sentir las consecuencias de sus acciones. Todas las decisiones y acciones de los investigadores registradas en el registro de campaña le dan forma a la historia. Los jugadores pueden compartir los resultados de su historia y los mazos finales de sus investigadores en los foros de FantasyFlightGames.es o en redes sociales.

Ahora que has completado la campaña introductoria de *Arkham Horror: El juego de cartas*, ¡prueba a jugarla de nuevo con otros investigadores o en un nivel de dificultad más elevado!

Las próximas expansiones de *Arkham Horror: El juego de cartas* incluirán nuevas campañas en las que podrán embarcarse los jugadores. Las reglas estándar dictan que los jugadores deben comenzar cada campaña con mazos nuevos y 0 puntos de experiencia. Sin embargo, los jugadores más valientes que quieran experimentar el caos pueden emplear los investigadores que hayan completado una campaña en una campaña distinta, usando el mismo mazo, traumas y puntos de experiencia de cada investigador.



Registro de campaña: *La noche de la fanática*

### INVESTIGADORES

NOMBRE DEL JUGADOR							
INVESTIGADOR		INVESTIGADOR		INVESTIGADOR		INVESTIGADOR	
EXPERIENCIA DISPONIBLE		EXPERIENCIA DISPONIBLE		EXPERIENCIA DISPONIBLE		EXPERIENCIA DISPONIBLE	
TRAUMAS (Físicos)	(Mentales)						
DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS		DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS		DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS		DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	

### Escenarios



### INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS

### Notas de campaña

Sectaríos que interrogamos

Sectaríos que escaparon