

ARKHAM HORROR[®]

EL JUEGO DE CARTAS



LOS CONFINES DE LA TIERRA
Guía de campaña

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

LOS CONFINES DE LA TIERRA

Guía de campaña

La locura se extiende bajo el hielo

“El fondo nublado y semiluminoso sugería vagamente un etéreo más allá, más espacial que terrestre; un testimonio de la desolación, la total lejanía y la muerte inmemorial de este mundo abismático y virgen.”

—H. P. Lovecraft, *En las Montañas de la Locura*

Los confines de la Tierra es una campaña para 1–4 jugadores para *Arkham Horror: El juego de cartas*. *Los confines de la Tierra* contiene cinco escenarios: “Hielo y muerte”, “Espejismo letal”, “Hacia los picos prohibidos”, “Ciudad de los Antiguos” y “El corazón de la locura”. Varios de estos escenarios se dividen en varias partes opcionales para formar una campaña con una longitud variable de entre 4 y 10 sesiones. Cada uno de estos escenarios también se puede jugar por sí solo como escenario independiente.

Índice

Reglas adicionales y aclaraciones	2
Nuevas palabras clave	3
Preparación de la campaña	3
Prólogo.....	4
Escenario I: Hielo y muerte.....	7
Hielo y muerte, parte I.....	7
Hielo y muerte, parte II.....	13
Hielo y muerte, parte III	16
Interludio I: Noche reposada.....	18
Escenario ???: Espejismo letal.....	23
Escenario II: Hacia los picos prohibidos	27
Interludio II: Noche infinita	31
Escenario III: Ciudad de los Antiguos	36
Interludio III: Noche final.....	44
Escenario IV: El corazón de la locura	49
El corazón de la locura, parte I.....	50
El corazón de la locura, parte II.....	56
Epílogo.....	60
Lista de logros	61
Notas de diseño	61
Registro de campaña.....	62–63
Referencia rápida y créditos	64

Reglas adicionales y aclaraciones

Puntos de control

Algunos de los escenarios de la campaña *Los confines de la Tierra* se dividen en varias partes. Los jugadores pueden elegir jugar estas partes de una en una (con descansos entre ellas) o bien jugar varias partes una tras otra en una sesión de juego prolongada. Cada parte es su propia partida con su propia preparación y resolución.

Después de completar una parte de un escenario, la guía de campaña dirige a los investigadores a un punto de control que les señala cómo continuar. Si los investigadores quieren seguir directamente con la siguiente parte del escenario, el punto de control les dirá cómo prepararla. Si los investigadores quieren tomarse un descanso y seguir jugando en su siguiente sesión de juego, el punto de control les dirá que anoten determinados datos en el registro de campaña para que la preparación de la siguiente sesión sea fácil y rápida.

Fichas de Helada

Esta expansión presenta un nuevo tipo de ficha de Caos: la ficha de Helada (❄). Al comienzo de la campaña *Los confines de la Tierra*, la bolsa de caos sólo contiene unas pocas fichas ❄ relativamente inofensivas, o incluso ninguna. A medida que la expedición progresa, en función de las decisiones tomadas por los investigadores y los sucesos que tengan lugar, podrían añadirse a la bolsa de caos (o quitarse de ella) más fichas ❄, alterando así la dificultad de cada prueba que realicen los investigadores. Cuantas más fichas de Helada se añadan a la bolsa de caos, más devastadores serán sus efectos.



Ficha de Helada (❄)

- ❶ La primera ficha ❄ revelada de la bolsa de caos durante una prueba de habilidad tiene el siguiente efecto: “–1. Revela otra ficha.”. Si se revela otra ficha ❄ de la bolsa de caos durante la misma prueba, termina inmediatamente el paso “Revelar fichas de Caos” de la prueba de habilidad y resuelve la prueba como un fracaso automático (*devuelve a la bolsa de caos todas las fichas ❄ reveladas después de que acabe la prueba*).

Por ejemplo: Bob investiga un Lugar y hay 2 fichas ❄ en la bolsa de caos. Durante el primer intento de investigación de Bob, revela una ficha ❄. Esto reduce en 1 el valor de su habilidad y le obliga a revelar otra ficha. La siguiente ficha que revela es un +1, lo que supone un total de 0 por ambas fichas. ¡Bob tiene éxito! Envalentonado, Bob intenta investigar por segunda vez. En esta ocasión, revela una ficha ❄, seguida de otra ficha ❄. Bob debe dejar de revelar fichas inmediatamente y resolver la investigación como un fracaso automático.

- Ⓢ No puede haber más de 8 fichas  en total en la bolsa de caos y/o selladas en cartas en juego en ningún momento.
- Ⓢ Una ficha  revelada fuera de una prueba de habilidad no tiene efecto por sí sola a menos que el efecto de una carta indique algo distinto.
- Ⓢ Una ficha  añadida a la bolsa de caos permanece en ella de escenario en escenario a menos que la retire un efecto de juego o de una carta. Usa la sección “Bolsa de caos” del registro de campaña para anotar qué fichas hay en la bolsa de caos en cada momento.

¡Tekeli-li!

Esta campaña incluye un conjunto de encuentros de 16 Debilidades llamadas “¡Tekeli-li!”. Durante la preparación de cada escenario de esta campaña, estas cartas se barajan para formar un mazo Tekeli-li especial.

Al igual que las Debilidades normales, si una de estas cartas se añade al mazo de un investigador, se convierte en parte de ese mazo y acompaña al investigador de escenario en escenario. Sin embargo, la resolución de cada Debilidad ¡Tekeli-li! indica al investigador que la devuelve al mazo Tekeli-li (retirándola de su propio mazo). Por lo tanto, la cantidad de cartas que tiene el mazo Tekeli-li cambia en función de cuántas de estas Debilidades haya en el mazo de cada investigador.

Nota: Aunque todas las cartas ¡Tekeli-li! compartan nombre, pueden tener efectos distintos.

Nuevas palabras clave

Compañero

“Compañero” es una palabra clave que aparece en los 9 Apoyos de historia del conjunto de encuentros *Equipo de expedición*. Cada uno de estos Apoyos representa a un poderoso aliado que los investigadores pueden llevar consigo en los escenarios de esta campaña para mejorar sus probabilidades de éxito. Sin embargo, llevar un Apoyo con la palabra clave “Compañero” pone en peligro a ese Apoyo, con el riesgo de perderlo de forma permanente.

- Ⓢ Al comienzo de cada escenario de esta campaña, cada investigador tiene la opción de elegir un Apoyo Compañero y ponerlo en juego. Los Apoyos Compañero no se pueden añadir al mazo de ningún investigador. Un investigador puede elegir llevar un Compañero distinto (o ninguno) cada vez que se le permita escoger.
- Ⓢ Los Apoyos Compañero no pueden abandonar el juego a menos que sean derrotados (por ejemplo, no pueden ser descartados mediante efectos de cartas a menos que sean derrotados de forma explícita). Si un investigador queda derrotado, cualquier Apoyo Compañero que tenga también queda derrotado.
- Ⓢ Si un Apoyo Compañero es derrotado, retíralo de la partida. A continuación, tacha el nombre de ese personaje de la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña.
- Ⓢ El daño u horror que tenga un Apoyo Compañero se anota en la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña al final de cada partida (*la guía de campaña te indicará cuándo hacerlo*).
- Ⓢ Si un investigador desiste de un escenario, su Apoyo Compañero abandona el juego, pero no es derrotado. Mantén todo el daño u horror que tenga, pues habrá que anotararlo en el registro de campaña después de que acabe la partida.

Alerta

Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al intentar evitar a un Enemigo que tenga la palabra clave “Alerta”, tras aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho Enemigo realiza un ataque contra el investigador que intenta evitar. El Enemigo no se agota tras realizar un ataque de “Alerta”. Este ataque ocurre tanto si el Enemigo está enfrentado con el investigador que intenta evitar como si no lo está.

Icono de la expansión

Las cartas de la expansión *Los confines de la Tierra* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Preparación de la campaña

Para preparar la campaña *Los confines de la Tierra*, realiza los siguientes pasos en orden.

1. **Elegir los investigadores.**
2. **Cada jugador crea su mazo de investigador.**
3. **Elegir el nivel de dificultad.**
4. **Crear la bolsa de caos de la campaña.**
 - ◆ **Fácil (quiero volver de la expedición):**
+1, +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , .
 - ◆ **Normal (quiero un desafío contra los elementos):**
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .
 - ◆ **Difícil (quiero adentrarme en la ciudad perdida):**
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, , , , , , .
 - ◆ **Experto (quiero conocer el nombre de la verdadera locura):**
0, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -7, , , , , , .

Los jugadores ya están preparados para comenzar en el **Prólogo**.



Prólogo

"Me veo obligado a hablar, pues los hombres de ciencia han rehusado seguir mi consejo sin saber por qué. Expondré, contra mis deseos, las razones por las que me opongo a ese proyecto de invadir las tierras antárticas en busca de fósiles y de horadar y fundir las antiguas capas de hielo. Y me resisto sobre todo a hablar porque sé que mis advertencias serán inútiles.

Es inevitable, dada su naturaleza, que alguien dude de la verdad de estos hechos; pero si suprimiese lo que puede parecer extravagante e increíble no quedaría nada."

—H. P. Lovecraft, *En las Montañas de la Locura*

Prólogo 1: —Ahora lo entiendes, ¿verdad? El motivo por el que hay que detener esta expedición —El profesor William Dyer está sentado enfrente de ti, en el escritorio de su despacho. Entre los dos hay diseminada una multitud de artículos académicos y publicaciones científicas, incluido el profuso relato de Dyer de su viaje a la Antártida. Hasta la publicación de este informe revisado, la supuesta "verdad", la última expedición de la universidad a la Antártida apenas produjo ningún descubrimiento científico.

A petición de Dyer, lees este nuevo informe de lo que realmente sucedió más allá de esas "Montañas de la Locura", como las ha bautizado. Si no fuera por la gran cantidad de fotos y dibujos que lo acompañan, no te habrías creído prácticamente nada: pruebas de cuerpos diseccionados y mutilados, de desconcertantes tumbas de nieve de cinco puntas, de extraños especímenes medio enterrados en el hielo y, por último, imágenes aéreas de las escarpadas cumbres negras que describe el relato de Dyer.

Dyer ha recurrido a ti para que le ayudes a convencer a sus colegas de que abandonen la siguiente expedición que han planeado. Su alumno Danforth, el único miembro de la expedición aparte de él que llegó a la ciudad de piedra alienígena descrita en el informe de Dyer, camina de un lado a otro junto a la entrada del despacho, murmurando para sí de forma incoherente mientras meditas su extraño relato.

No sabes bien qué pensar de todo esto. Por un lado, la preocupación de Dyer parece sincera, y su historia contiene tantos detalles y particularidades que te resulta difícil dudar de su autenticidad. Pero aun así, es imposible que pueda ser cierta por completo. ¿Una antigua ciudad construida por seres primordiales en el hielo? ¿Los llamados "Antiguos"? ¿Cómo podrían ser reales unas cosas así? Danforth musita algo sobre un pozo negro sin nombre mientras vuelves a poner el informe de Dyer en su escritorio. El profesor de mira con ojos inyectados en sangre de no dormir.

—¿Y bien? —te pregunta Dyer—. ¿Nos ayudarás a detener esta locura? ¿Harás que entren en razón?

El investigador jefe debe decidir (elige una opción):

- ☉ —Te creo... pero si lo que dices es cierto, ¿no deberíamos investigar estos hallazgos en profundidad? Pasa al **Prólogo 2**.
- ☉ —Lo siento, pero esto parece demasiado descabellado como para ser cierto. Pasa al **Prólogo 3**.

Prólogo 2: Dyer exhala con ansiedad y se ablanda: —Supongo que yo podría haber dicho lo mismo en su momento. Pero ahora, después de lo que he visto... —Un escalofrío recorre el avejentado cuerpo del hombre—. Te aventurarías en un lugar que le está vedado a la humanidad. Empiezo a creer que los eruditos como nosotros sólo podemos seguir explorando las profundidades de la ciencia hasta que acabamos fuera de juego por lo que encontramos.

—O por lo que nos encuentra —añade Danforth desde atrás.

Dyer mira a su alumno de reojo para estudiar su expresión y luego vuelve su atención a ti: —Si te marchas en este viaje con la Dra. Kensler, podríais no regresar jamás. ¿Por qué no te lo piensas mejor?

Le explicas que, aunque la expedición seguramente suponga un grave peligro, la Dra. Amy Kensler, que liderará este nuevo viaje a la Antártida, ha tomado precauciones para asegurarse de que no sufra el mismo fin que la de Dyer. Más importante aún, es la única forma de entender las amenazas que encontraron, y la única forma de prepararse en caso de que otros científicos menos precavidos descubrieran amenazas semejantes.

—Sí... Confieso que me preocupaba lo mismo —contesta—. Me temo que es poco probable que podamos convencer a toda la comunidad científica. Tal vez sería mejor... regresar y descubrir más sobre lo que vimos...

Danforth asiente: —Estoy de acuerdo. ¿Cómo sabemos que lo que vimos no fue la imaginación hiperactiva de dos exploradores con una extraña fascinación por lo bizarro y lo macabro? ¿Como los funestos viajes de Arthur Gordon Pym?

Dyer mira a su alumno con los ojos entrecerrados. El conocimiento que se refleja en sus oscuros ojos te estremece hasta el tuétano: —Tú dices eso, y aun así, me atrevería a decir que no viste lo que vi yo.

El alumno hace un gesto de mofa: —Usted no es quien atisbó el espejismo al borde de la ladera...

—No me refería al "espejismo", Danforth. Me refiero a lo que vi en ti —replica Dyer—. A las cosas que dijiste en ese aeroplano, a la expresión de tu rostro... No lo olvidaré nunca.

El silencio invade la estancia mientras Danforth vuelve a su rincón para languidecer presa de sus dudas.

Dyer te suplica: —¿No hay nada que pueda decir para disuadirte de un modo u otro?

Te lo piensas durante un breve instante y luego niegas con la cabeza. Hay demasiado en juego, especialmente si el relato de Dyer resulta ser cierto.

—Está bien —concluye Dyer con un suspiro—. Puesto que no tenéis la menor idea de dónde os estáis metiendo, supongo que no tengo más alternativa que acompañaros yo también. Dile a la Dra. Kensler que ha ganado. Estaremos listos para partir esta semana.

Le das la mano y te diriges a la puerta.

—Espero que Danforth tenga razón, por el bien de todos —añade mientras aún puedes oírlo.

Anota en el registro de campaña que los investigadores convencieron a Dyer de que permitiera la expedición.

Añade 1 ficha  a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Pasa al **Prólogo 4**.

Prólogo 3: Dyer tensa la mandíbula, y sus mejillas se enrojecen. Por un instante, parece a punto de dar un puñetazo en el escritorio que os separa pero, tras un instante de consideración, respira hondo y sacude la cabeza.

–Supongo que cualquier persona razonable lo vería de ese modo. Tal vez mi fe en la comunidad científica estaba equivocada. Es lógico que la Dra. Kensler no me crea ni siquiera con todas estas pruebas –dice mientras aparta con frustración varias de las fotos de su escritorio.

Le explicas que a la Dra. Amy Kensler, la científica que lidera este nuevo viaje a la Antártida, le motiva la curiosidad académica y no la gloria o la codicia.

–Da igual –afirma Dyer amargamente–. Incluso si es así, quiere más pruebas sobre mis hallazgos pese a mis advertencias. Y así se perpetúa el ciclo. Puede que la propia ciencia no sea más que una quimera. No somos más que bobos ratoncitos bajo el cristal, buscando huir sin apenas entender lo que hay fuera de nuestra prisión.

Danforth se acerca, con la mirada fija en las fotografías dispersas por el escritorio de Dyer: –Tal vez lo que vimos no fue más que la imaginación hiperactiva de dos exploradores con una extraña fascinación por lo bizarro y lo macabro. Como los funestos viajes de Arthur Gordon Pym.

Dyer mira a su alumno con los ojos entrecerrados. El conocimiento que se refleja en sus oscuros ojos te estremece hasta el tuétano: –Tú dices eso, y aun así, me atrevería a decir que no viste lo que vi yo.

El alumno hace un gesto de mofa: –Usted no es quien atisbó el espejismo al borde de la ladera...

–No me refería al “espejismo”, Danforth. Me refiero a lo que vi en ti –replica Dyer–. A las cosas que dijiste en ese aeroplano, a la expresión de tu rostro... No lo olvidaré nunca.

El silencio invade la estancia mientras Danforth vuelve a su rincón para languidecer presa de sus dudas.

Dyer te suplica: –¿No hay nada que pueda decir para disuadirte de un modo u otro?

Le explicas que la única forma de la que podrías creerte su historia es verlo con tus propios ojos.

–Está bien –dice Dyer mientras se pone en pie–. Puesto que no tenéis la menor idea de dónde os estáis metiendo, supongo que no tengo más alternativa que acompañaros yo también. Dile a la Dra. Kensler que ha ganado. Estaremos listos para partir esta semana.

Asientes y te diriges a la puerta.

–Espero que Danforth tenga razón, por el bien de todos –añade mientras aún puedes oírlo.

Anota en el registro de campaña que los investigadores no se creyeron el informe de Dyer.

Añade 1 ficha  a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Pasa al **Prólogo 4**.

Prólogo 4: Levantas la vista hacia el cielo encapotado, esperando que no sea un presagio de lo que está por venir. Entre las nubes sólo asoma un resplandor de luz solar. Te estremeces y te echas el abrigo sobre los hombros antes de continuar hacia el borde del muelle del puerto de Boston.

Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros Equipo de la expedición. Mientras lees el resto de este prólogo y se presenta cada miembro del equipo de la expedición, busca el Apoyo de historia de ese conjunto de encuentros cuyo nombre coincida con el suyo y familiarízate con la carta.

El conjunto de encuentros Equipo de la expedición viene indicado por el siguiente icono:



Delante de la pasarela que lleva hacia la cubierta del Theodosia se encuentra la Dra. Amy Kensler. Es profesora de biología en la Universidad Miskatonic y una científica práctica que ha sido habitual del departamento de Ciencias de la universidad desde hace más de una década. Sin levantar la vista del portapapeles, tacha tu nombre cuando te acerques. –Me alegra que llegue a tiempo. El Sr. Ellsworth subirá su equipaje a bordo.

–Ah, ¿lo tengo que subir yo? –responde con una risa el hombre que se encuentra junto a ella. Te ofrece la mano como presentación y se la estrechas–. Roald Ellsworth, a su servicio.

A modo de presentación, la Dra. Kensler te explica: –El Sr. Ellsworth ha estado en más de una docena de expediciones y viene muy recomendado. Seguro que su experiencia será tremendamente valiosa en las próximas semanas.

Ellsworth hace una mueca y añade con una risa mientras coge tu equipaje y lo sube por la pasarela: –Su experiencia, claro... ¡y su disposición para encargarse del trabajo manual!

–¡Venga, Ellsworth! –grita otra voz desde el interior del barco. Un hombre de aspecto hosco y con una espesa barba castaña sale haciendo gestos a Ellsworth para que se dé prisa–. ¡Tenemos mucho trabajo por hacer antes de embarcar!

–Estoy ocupadillo, Cookie –le grita Ellsworth como respuesta. Luego gira la cabeza hacia ti y añade por encima del hombro–. No le haga mucho caso. Cookie es un tipo algo intenso, pero buena gente.

–Me llamo Fredericks –replica con una voz el hombre hosco–. James Fredericks. Le juro que a veces creo que soy el único de toda esta gente que está listo para este maldito viaje –murmura airado–. ¿Y nadie les ha dicho que trae mala suerte bautizar un barco con el nombre de alguien que ha muerto en el mar?

Se escucha otra voz que sale de debajo de la cubierta del barco: –Cookie, ¿tendrías la amabilidad de bajar la voz? Algunos estamos tratando de trabajar.

El hombre responde con un gruñido y vuelve a meterse en el interior del barco mientras hace una mueca de exasperación. Levantas la cabeza y ves a una joven apoyada en la barandilla de la cubierta del barco y que lleva el largo pelo castaño recogido en una gruesa coleta que cuelga en torno a su cuello.

–¡Hola! Ha llegado –te grita–. La Dra. Kensler estaba muy emocionada con su participación. Estoy deseando que trabajemos juntos.

Sin levantar la vista del portapapeles, la Dra. Kensler musita: –La Srta. Takada Hiroko es nuestra mecánica de aviones. Al igual que la anterior expedición, construiremos nuestros aviones in situ. No se preocupe, porque aunque sea tan joven, sabe perfectamente lo que hace.

Empiezan a llegar más miembros de la tripulación, de uno en uno. El primero es un hombre en la treintena, con una rala barba rubia y vivos ojos verdes. La Dra. Kensler te presenta al hombre y os da la mano: –El Sr. Avery Claypool. Se trata de un... socio... del Sr. Ellsworth. Será nuestro guía en la Antártida.

–Si el tiempo lo permite –bromea Claypool–. La verdad es que tendremos suerte si logramos siquiera salir del campo de hielo.

–Confío en que su habilidad nos permitirá llegar tan lejos como lo hicieron Dyer y Lake.

–Eso es lo que me temo –murmura Claypool mientras pasa junto a Kensler con rapidez y sube por la pasarela. De camino arriba, se encuentra con Ellsworth y los dos se paran para mirarse fijamente. Podrías jurar que la temperatura ha bajado un par de grados cuando los dos pasan de largo sin mediar palabra.

–Normalmente tienen una... relación mejor –dice la Dra. Kensler en voz baja–, pero hace poco se produjo algún problema entre ellos. Será mejor que aprendan a vivir con sus diferencias. Al fin y al cabo, se van a pasar bastante tiempo sin poder evitarse.

Ves como la mirada de Claypool se posa de nuevo en Ellsworth durante una fracción de segundo antes de darse la vuelta enfadado y entrar en el barco.

La siguiente en llegar es una mujer de piel morena y ojos fatigados. Junto con su equipaje trae un botiquín bastante grande de color rojo intenso y con una cruz blanca. Extiende el brazo, y no puedes evitar fijarte en el temblor nervioso de la mano de la Dra. Kensler al estrechar la de la mujer.

–Gracias por unirme a nosotros en este viaje, Mala.

–Bueno, Amy, alguien tiene que mantenerte con vida –responde. Se produce un momento de silencio incómodo mientras la Dra. Kensler mira de reojo a la mujer y luego baja la mirada a sus pies con las mejillas ruborizadas–. Bueno, sigo –añade la mujer antes de subir por la pasarela.

La Dra. Kensler se aclara la garganta cuando la otra ya no puede oír-la: LA DRA. MALA SINHA es nuestra médica –te explica–. Costó convencerla de que se uniera a nosotros, así que intente no abusar de su labor con problemas de poca monta. La congelación será una amenaza de verdad, igual que la gangrena y la hipotermia. Intente caerle en gracia.

No sabes demasiado bien si la Dra. Kensler está de broma.

Una voz masculina rompe el silencio que se había hecho, seguida de unos fuertes ladridos perrunos: –¡Anyu! Maldita sea, Anyu, ¡no salgas corriendo de ese modo!

–Ése debe de ser el Sr. Ashevak –dice la Dra. Kensler mientras tacha otro nombre de la lista. Poco después, ves a una gran perra de pelaje gris que trota hacia ti, con la lengua fuera de la emoción. Te inclinas para acariciar el grueso y largo pelaje de la perra. Cuando el hombre alcanza por fin a la perra, jadeando por el esfuerzo, dice: –Anyu... Venga ya, pensé que... te había adiestrado mejor.

–ELIJAH ASHEVAK se encargará de los perros –le interrumpe la Dra. Kensler–. Tendrá que cuidar de los 44 perros de trineo que nos llevamos, además de alimentarlos y adiestrarlos.

–Con Anyu serán 45 –la corrige antes de volverse para estrecharte la mano–. Además, vamos a estar bastante tiempo metidos en el barco, así que dejémonos de formalismos. Puedes llamarme “Elijah”.

Cuando el hombre y su enorme perro suben a bordo del barco, le preguntas a la Dra. Kensler si recibió la carta que le enviaste sobre las preocupaciones del profesor Dyer.

–Conozco muy bien su informe –contesta ella–, pero como ya le he dicho mil veces, no tengo la menor intención de posponer esta expedición...

En ese momento, unos pasos que se acercan desde atrás interrumpen vuestra conversación.

–... Hablando del rey de Roma –murmura la Dra. Kensler mientras levanta la vista del portapapeles. Al volverte te encuentras nada menos que con el PROFESOR WILLIAM DYER y con DANFORTH, su alumno, llevando varios bultos de equipaje cada uno–. Me alegra que finalmente hayas decidido unirme a nosotros, William.

–Amy –le responde él–, no estoy aquí porque crea en tu misión, sino para asegurarme de que ni tus compañeros ni tú acabáis muertos. No tenéis ni idea de dónde os estáis metiendo.

–Entonces tendrás tiempo de sobra de contárnoslo por el camino –La Dra. Kensler se vuelve para dirigirse al joven Danforth, que está mirando el barco con expresión dolorida–. Danforth, espero que entiendas que no tienes ninguna obligación de venir en esta expedición. Después de todo lo que pasó... –Deja la frase en suspenso, con las cejas levantadas con una preocupación nada típica de su habitual actitud fría.

–Agradezco su preocupación, Dra. Kensler, pero agradezco mucho la oportunidad de volver a la Antártida. Quiero... necesito... estar allí de nuevo.

La mujer sigue la mirada del joven hacia el Theodosia, que se mece arriba y abajo en las agitadas aguas del Atlántico.

–Muy bien. Todavía estamos subiendo todo el equipo a bordo. El Sr. Ellsworth le ayudará a encontrar su camarote.

Asientes y empezas a embarcar junto con el resto de la tripulación y del equipo de la expedición, en su mayoría alumnos de la universidad, junto con algunos exploradores no afiliados y varios investigadores de diversas disciplinas. Vuelves a ver el exiguo rayo de luz solar sobre tu cabeza antes de que lo tapen las nubes grises.

Estos nueve personajes serán los compañeros de los investigadores a lo largo de esta campaña. Sus diversos talentos serán cruciales en los siguientes escenarios. Sin embargo, si quieres que esta expedición tenga éxito, es vital mantenerlos sanos y cuerdos.

En la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña puedes ver el estado de cada miembro del equipo. Cuando estén heridos o empiecen a dudar de su cordura, actualiza el registro de campaña de forma apropiada (se te indicará cuándo hacerlo).

A medida que los miembros del equipo mueran o se vuelvan locos, táchalos de la lista, uno a uno.

Cuando estés listo para comenzar la campaña, pasa al **Escenario I: Hielo y muerte**.



Escenario I: Hielo y muerte

Han pasado ocho largas semanas desde que zarpasteis de Boston. Ocho semanas bastante duras. El Theodosia siguió prácticamente la misma ruta que sus predecesores, el Arkham y el Miskatonic, primero hacia el sur por la costa este, atravesando el canal de Panamá, para luego poner rumbo hacia el círculo polar antártico. A medida que el tiempo se iba haciendo más frío, los icebergs se fueron convirtiendo en un problema cada vez mayor para la navegación del barco; sin embargo, gracias a la pericia de la tripulación y a los diarios de los anteriores capitanes que habían realizado la misma travesía, vais a buen ritmo. No tardáis en ver los picos cubiertos de bruma de los montes Erebus y Terror que marcan la ubicación de la isla de Ross, cerca del campo de hielo que servirá como lugar de desembarco de la expedición.

Al acercaros a la costa, la Dra. Kensler y el resto del equipo se reúnen en la cubierta del Theodosia para discutir los planes.

–Usaremos el mismo sistema de calzón boya que antes para descargar los suministros en el campo de hielo –explica la doctora–. El Sr. Fredericks, el Sr. Ellsworth y el Sr. Claypool se llevarán uno de los botes hacia el campo de hielo para buscarnos una zona de desembarco. Srta. Takada, cuando tengamos el campamento montado, su primera prioridad son los aviones. Sr. Ashevak, quiero esos trineos trasladando suministros desde el desembarco al campamento. En cuanto lleguemos al campo de hielo, habrá mucho trabajo por hacer en poco tiempo. No quiero que encima tenga que estar peleándose con tres docenas de perros, así que póngales orden.

Elijah hace una mueca y acaricia a Anyu, que está sentada a su lado, obediente: –Sí, señora.

El profesor Dyer toma la palabra y pregunta retóricamente: –Sospecho que la falta de equipo de perforación y para fundir el hielo significa que no vamos a tomar muestras minerales, ¿no?

La Dra. Kensler niega con la cabeza: –No hace falta, aunque si encontramos algo apropiado, podríamos cogerlo. Dicho eso, nuestra misión se limita a corroborar los hallazgos que realizaste con Danforth y llevarnos de vuelta más pruebas de esta antigua especie, de esos “Antiguos”, como los llamaste. Lo ideal sería un espécimen vivo, claro... Una bestia extraña y alienígena, atrapada en el hielo a lo largo de los siglos, sería como descubrir un mamut lanudo con vida.

Al oír eso, el profesor da un respingo: –¿Un espécimen vivo? Sabe que esas cosas mataron a varios de los hombres de Lake, ¿verdad? ¿Y cómo espera capturar alguno exactamente?

Ella parpadea y responde: –El experto eres tú, William, así que dímelo.

Dyer se marcha mientras sacude la cabeza y murmura airado: –Sabía que esto sería mala idea...

–Muy bien, todo el mundo tiene sus tareas. Llegaremos a tierra en menos de una hora. Prepárense –dice la Dra. Kensler para disolver la reunión. Antes de que pueda meterse bajo cubierta, te acercas para decirle que no sabes muy bien qué tienes que hacer tú.

–Ah, habrá trabajo manual de sobra –replica esbozando una sonrisa.

Pasa a **Hielo y muerte, parte I**.

Hielo y muerte, parte I

Introducción 1: Después de dos semanas y muchas horas de duro trabajo, la expedición está lista para su primera incursión en el frío continente muerto de la Antártida. La Srta. Takada, junto con otros dos mecánicos, han construido tres aeroplanos en la planicie del campo de hielo, un sitio perfecto para aterrizar y despejar. Tu equipo se congrega en torno a los aeroplanos, donde también hay equipo de acampada para varios días. El plan es volar con dos de los aeroplanos sobre los enormes y escarpados picos para realizar fotografías aéreas de la ciudad de piedra que mencionaba el relato de Dyer... si es que existe tal cosa.

–Si logramos encontrar un sitio seguro para aterrizar, estableceremos un puesto de avanzada temporal –explica la Dra. Kensler–. Dyer, Danforth, Fredericks y Claypool se quedarán mientras los demás volvemos al campamento base. Podemos emplear los trineos para llevar suministros entre los campamentos. De otro modo, nos limitaremos a explorar la zona y volveremos al campamento base.

El equipo asiente y empieza a subir a los aeroplanos.

Si Winifred Habbamock forma parte de los investigadores de la campaña, pasa a la **Introducción 2**.

Si no es así, pasa a la **Introducción 3**.

Introducción 2: –Que todo el mundo se abroche los cinturones –les dices a los demás mientras haces girar la hélice y te subes al asiento del piloto. Le haces una seña al piloto del otro avión y arrancáis los motores. De uno en uno, despegáis del campo de hielo y os eleváis hacia la opaca niebla. No tardas en hacerte con los engorrosos controles del aparato, pero la climatología es harina de otro costal. Los violentos vientos antárticos y la densa niebla crean unas terribles condiciones de vuelo. Cuanto más os adentráis en los preciosos y engañosos espejismos polares, más te cuesta manejar el aeroplano.

La Dra. Kensler mira por una ventanilla mientras pasáis por una magnífica vista de unas montañas lejanas que parecen vibrantes castillos encantados que flotan sobre las nubes.

–Qué belleza –comenta en voz baja.

–Esto no es nada –empieza a decir Dyer–. Espera a ver...

Y en ese momento llega la tormenta. Los vientos invernales son tan repentinos y feroces que casi te sacan del asiento. Ambos aviones se bambolean de un lado a otro por los terribles vientos, y oyes a varios de los pasajeros gritando a tu espalda.

–¿Qué demonios? –gruñe Fredericks.

–¡Tenemos que volver! –grita Claypool–. ¡Estos vientos nos derribarán si seguimos adelante!

–¡Estamos muy cerca! –rezonga amargamente la Dra. Kensler.

–No tenemos elección –le responde el hombre, pero es demasiado tarde. El avión da una sacudida y se dirige hacia el suelo mientras pugnas en vano por recuperar el control. Todos los pasajeros ven la oscura silueta del cielo a la vez que tú. Es una sombra descomunal, como una cortina echada sobre las montañas, o puede que una raída ala de un gigante antediluviano. Os mira con desdén con unos aterradores ojos vacuos. Luego extiende un brazo y...

Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 3: –Que todo el mundo se abroche los cinturones –dice el piloto. Te colocas en tu asiento y te preparas para el vuelo. De uno en uno, los dos aviones despegan del campo de hielo y se elevan hacia la opaca niebla. Los violentos vientos antárticos y la densa niebla crean unas terribles condiciones de vuelo, pero no impiden que os adentréis en los preciosos y engañosos espejismos polares, sobre kilómetros de páramo helado y bancos de nieve desolados.

La Dra. Kensler mira por una ventanilla mientras pasáis por una magnífica vista de unas montañas lejanas que parecen vibrantes castillos encantados que flotan sobre las nubes.

–Qué belleza –comenta en voz baja.

–Esto no es nada –empieza a decir Dyer–. Espera a ver...

Y en ese momento llega la tormenta. Los vientos invernales son tan repentinos y feroces que casi te sacan del asiento. Ambos aviones se bambolean de un lado a otro por los terribles vientos, y oyes a varios de los pasajeros gritando a tu espalda.

–¿Qué demonios? –gruñe Fredericks.

–¡Tenemos que volver! –grita Claypool–. ¡Estos vientos nos derribarán si seguimos adelante!

–¡Estamos muy cerca! –rezonga amargamente la Dra. Kensler.

–No tenemos elección –le responde el hombre, pero es demasiado tarde. El avión da una sacudida y se dirige hacia el suelo mientras el piloto pugna en vano por recuperar el control. Todos los demás pasajeros ven la oscura silueta del cielo a la vez que tú. Es una sombra descomunal, como una cortina echada sobre las montañas, o puede que una raída ala de un gigante antediluviano. Os mira con desdén con unos aterradores ojos vacuos. Luego extiende un brazo y...

Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 4: Cuando recuperas la consciencia, un intenso dolor atraviesa tu piel abrasada. Tu confusión apenas te deja oír unos gritos amortiguados que provienen del exterior de los ardientes restos del aeroplano. Alguien te agarra del brazo, te saca de un tirón y te lanza sobre la suave nieve. Escuchas más gritos a tu alrededor.

–¡Hay alguien más ahí!

–¡Rápido!

–¡Coge mi mano!

Te cuesta un mundo ponerte en pie. Milagrosamente, sólo tienes magulladuras y te falta el aire. La mayoría de los demás miembros del equipo también están ilesos, excepto...

Coge los 9 Apoyos de historia del conjunto de encuentros *Equipo de expedición*, barájalos y elige 1 al azar. El personaje elegido murió en el accidente de avión. Tacha su nombre en la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña y anota en el registro de campaña que (nombre del personaje) murió en el accidente de avión.

Busca en la siguiente columna el pasaje correspondiente al personaje muerto en el accidente de avión y léelo. Luego pasa a la **Preparación**.

Si el profesor William Dyer murió en el accidente de avión:

Danforth cae de rodillas mientras examina el cuerpo destrozado del anciano.

–Yo... tendría que haber... –empieza a decir, pero le faltan las palabras.

La Dra. Kensler le pone una mano en el hombro y le dice: –Esto es culpa mía, no tuya. No tendría que haber desdenado su preocupación. Esa silueta del cielo... no era natural.

Pero la horrible expresión no abandona la mirada de Danforth.

–Venga, chico –dice Fredericks mientras le hace un gesto a Danforth–. Sé que es doloroso, pero tenemos que movernos. Se hará de noche antes de lo que crees, y entonces sí que estaremos fastidiados.

Danforth asiente lentamente, pero tenéis que alejarlo físicamente de su mentor antes de que sus ojos dejen de mirar a Dyer.

Si Roald Ellsworth murió en el accidente de avión:

–Maldita sea –gruñe Cookie mientras sacan el cuerpo sin vida de Ellsworth de entre los restos–. Malditos seáis todos. ¡Maldita sea esta condenada expedición y todos los presentes!

La mayor parte de su ira recae sobre la Dra. Kensler y el profesor Dyer, pero éstos no están mirando a Cookie, sino que tienen los ojos fijos en el cadáver de Ellsworth. Ves que Claypool se da la vuelta, incapaz siquiera de mirar los fríos ojos muertos de su amigo.

–¿Qué diablos era esa maldita cosa del cielo? ¿Lo saben acaso? Claro que no lo saben. ¡Maldición!

Cookie sigue despotricando durante un tiempo antes de marcharse hacia la nieve en solitario.

–¿Adónde va, Sr. Fredericks? –grita la Dra. Kensler para hacerse oír sobre el aullante viento.

–¿Usted qué cree? –grita él como respuesta–. Tenemos que buscar un sitio para acampar o acabaremos todos como Ellsworth, ¿verdad?

Tras pensarlo un instante, la Dra. Kensler asiente fríamente: –Tiene razón. Vámonos.

Si Elijah Ashevak murió en el accidente de avión:

Anyu está echada junto a Elijah, empujándolo una y otra vez en un vano intento de que deje de hacerse el muerto. Los gimoteos de la perra son el único sonido que ninguno se atreve a emitir durante un tiempo.

Al final, Takada se sienta al lado de Anyu y empieza a pasar sus enguantados dedos por el pelaje de la perra para calmarla: –Venga, chica. Tenemos que ponernos en marcha.

–Bah, deja a la maldita perra –dice Cookie. Las miradas de desdén del resto del equipo hacen que se calle rápidamente.

Pasan varios minutos antes de que Takada logre apartar a Anyu del cuerpo de Elijah. Incluso mientras avanzáis penosamente por la nieve, la perra mira por encima de su hombro y gimotea, con la esperanza de que el hombre deje de fingir en algún momento y eche a correr para alcanzarlos. Hasta que el cuerpo no desaparece tras la densa niebla, no sentís como real el suceso de su muerte.



Si Danforth murió en el accidente de avión:

–No... ¡No! –El profesor Dyer tira del brazo inerte de Danforth con mano temblorosa mientras se reprende-. ¿Por qué le permití venir? ¿Por qué fui tan necio?

La Dra. Kensler le pone una mano en el hombro y le dice: –Soy yo quien permitió que viniera, no tú. La culpa es mía.

El profesor Dyer agacha la cabeza con resignación: –Tal vez... Tal vez ahora pueda descansar de verdad. Sus problemas y sus visiones demoníacas acaban por fin –declara mientras extiende la mano para tocar la fría frente del alumno, pero Claypool y Fredericks lo apartan.

–Venga –dice Claypool–. No tenemos mucho tiempo antes de que caiga la noche. Debemos ponernos en marcha.

Dyer asiente con expresión fúnebre, pero ves pensamientos oscuros arremolinándose tras el velo de sus ojos horrorizados y abiertos como platos.

Si James “Cookie” Fredericks murió en el accidente de avión:

Claypool y Ellsworth se arrodillan junto al cadáver destrozado de Cookie.

–Era un buen hombre –suelta Claypool por fin.

–Pese a lo mucho que se esforzaba por demostrarnos lo contrario –añade Ellsworth mientras asiente.

Claypool llega a esbozar una leve sonrisa, aunque ves que le tiembla el labio.

Los dos hombres se mantienen unos momentos en silencio antes de que la Dra. Kensler interrumpa su duelo diciendo: –Lo siento, pero tenemos que ponernos en marcha.

–Déjeles llorar su muerte –la interrumpe Elijah, pero a pesar de la situación, los dos exploradores se levantan y se quedan firmes.

–No, la doctora tiene razón –dice Claypool–. Cookie no querría que perdiéramos tiempo. Sería el primero en decirles a todos que se pusieran en marcha.

Si Avery Claypool murió en el accidente de avión:

La Dra. Sinha levanta la vista hacia el resto del equipo y sacude la cabeza mientras vuelve a dejar caer el brazo de Claypool sobre la nieve.

Ellsworth le pone una mano en el hombro a Cookie, pero el hosco hombre se la quita de encima y señala con un dedo acusador a Takada.

–¡Esto es culpa suya! –grita mientras avanza hacia ella y la tira al suelo de un empujón–. Si no hubiera construido ese maldito avión como una trampa mortal, ¡Claypool seguiría vivo!

Takada le fulmina con la mirada desde el suelo: –¡Al avión no le pasaba nada! ¿Es que acaso no vio esa cosa del cielo?

Elijah y Ellsworth hacen retroceder a Cookie tirándole de los codos. La Dra. Kensler ayuda a Takada a ponerse en pie.

–La Srta. Takada tiene razón –dice la científica–. El problema no lo provocó el avión. Fue otra cosa lo que lo hizo estrellarse. Y vamos a averiguar el qué.

Mientras el grupo empieza a marcharse, ves que la mirada de Ellsworth se queda en el cadáver de Claypool.

–Yo... lo siento, Avery –dice.

Si Takada Hiroko murió en el accidente de avión:

Como si de una broma cruel y morbosa se tratara, Takada yace contorsionada y muerta en un aparato que creó ella misma. El equipo se queda en silencio durante un tiempo mientras se dan cuenta de lo ocurrido.

Elijah mira hacia el cielo con expresión de confusión y dice: –¿Qué demonios era esa cosa? ¿Esa sombra? No se parecía a nada que haya visto nunca.

Danforth responde con un leve murmullo que apenas se oye sobre el viento aullante: –Las alas. Los ojos en la oscuridad. Un sólido sin ventanas con cinco dimensiones... Al darse cuenta de que el resto del equipo lo mira con desconcierto, levanta la mirada.

–No tenemos tiempo para el duelo –declara la Dra. Kensler–. No tardará en caer la noche.

Elijah sacude la cabeza en señal de protesta y dice: –Venga ya, Kensler. Takada ha muerto. Denos un momento, ¿quiere?

–No, la doctora tiene razón –interviene el profesor Dyer–. Si no queremos acabar como ella, tenemos que ponernos en marcha.

Si la Dra. Mala Sinha murió en el accidente de avión:

La Dra. Kensler se arrodilla junto al cuerpo de la Dra. Sinha en completo silencio. Hasta que no te acercas, no te das cuenta de las lágrimas que recorren su rostro.

–Mala... Nunca te dije... –susurra entre sollozos.

Claypool se arrodilla a su lado y le aprieta el hombro: –Sécate las mejillas. Se te van a congelar las lágrimas...

La Dra. Kensler aparta a Claypool de un empujón y aparta la cara mientras se tranquiliza. Cuando se gira de nuevo, la expresión de su rostro es pétrea y fría en muchos sentidos.

–Esto es culpa mía. Es sólo culpa mía.

–Conocía los riesgos –murmura Cookie.

La Dra. Kensler lo fulmina con una mirada que también podría congelar las lágrimas. Se pone en pie y se aleja fatigosamente. El resto del equipo la sigue en total silencio. Nadie se atreve a hablar durante bastante tiempo.

Si la Dra. Amy Kensler murió en el accidente de avión:

La Dra. Sinha está arrodillada frente al cuerpo de la Dra. Kensler, tratando desesperadamente de reanimarla. Pasan varios minutos en completo silencio mientras realiza su triste labor. Está claro que la vida no volverá a su colega, pero no por ello deja de intentarlo. Lo único que oyes son sus súplicas susurradas y quedos sollozos entre repetición y repetición.

Cookie es el primero que rompe el silencio, y lo hace de forma elocuente: –Mierda. ¿Qué demonios vamos a hacer ahora?

–Ella querría que la expedición continuase –contesta Claypool.

–¡Al cuerno con la expedición! –grita la Dra. Sinha.

El profesor Dyer interviene y le pone una mano en el hombro a la Dra. Sinha: –No, Claypool tiene razón. Si lo dejamos aquí, habrá dado su vida para nada.

La Dra. Sinha cede y cae en los brazos de Dyer hecha un mar de sollozos.

–Tenemos que seguir... Por Amy.

Preparación de los investigadores

- ☉ Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador. Estos Apoyos de historia se encuentran en el conjunto de encuentros *Equipo de expedición*.

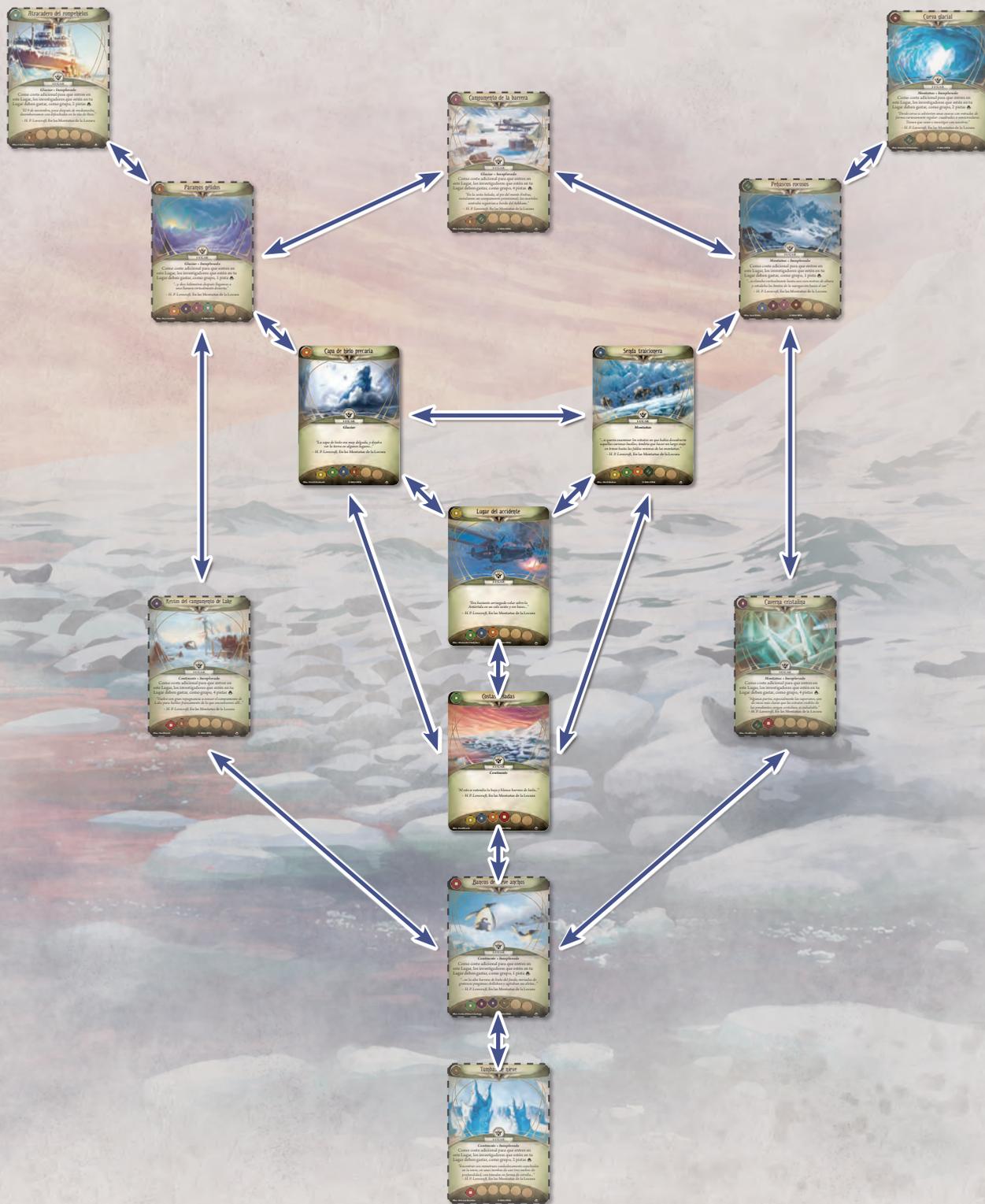
Preparación del escenario

- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Hielo y muerte*, *El accidente*, *Criaturas en el hielo*, *Tiempo letal*, *Peligros de la Antártida*, *Silencio y misterio*, *Tekeli-li* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Pon aparte el conjunto de encuentros *Criaturas en el hielo*.
- ☉ Pon en juego los siguientes Lugares: Lugar del accidente, Capa de hielo precaria, Senda traicionera y Costas heladas (*usa el mapa de la página siguiente como referencia*).
 - ✦ Cada investigador comienza la partida en el Lugar del accidente.
 - ✦ Pon aparte todos los Lugares **Inexplorado**, fuera del juego.
- ☉ Pon aparte todos los enemigos Incoherencia deslizante, fuera del juego.
- ☉ Pon aparte el Enemigo Terror de las estrellas, fuera del juego.
- ☉ Comprueba el nivel de dificultad.
 - ✦ Si juegas en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
 - ✦ Si juegas en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.
- ☉ Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.
- ☉ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- ☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Colocación de Lugares para “Hielo y muerte”



Nota: Al comienzo de la parte I, sólo están en juego el Lugar del accidente, la Senda traicionera, las Costas heladas y la Capa de hielo precaria. Todos los demás Lugares empiezan el juego puestos aparte y se ponen en juego cuando un investigador entra en uno de los Lugares conectados, como indica la capacidad de los planes 1-3.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Aunque la cantidad de preparativos hubiera sido muchísimo mayor, nada habría hecho que la travesía por el hielo y el frío hubiera sido más fácil. Los meses de entrenamiento previo a la expedición se activaron en cuanto se produjo el accidente, y hasta lograste reunir algunos suministros mientras buscabas un lugar seguro en el que descansar durante la noche... pero no dejabas de pensar en la visión de la cosa que provocó el accidente del avión, en las horribles abominaciones que te perseguían por los páramos nevados y en el sonido... ¡ese terrible sonido, ese grito! Casi deseabas haber perdido los sentidos por completo para no oír el grito que ahora te persigue a cada momento. Cuando el agotamiento te vence y empiezas a dormirte, ese sonido sigue resonando en tus pensamientos, una y otra vez: ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!

☉ Elige un Lugar en juego que no tenga pistas. Escribe "Campamento" y el nombre de ese Lugar en el registro de campaña. Durante lo que queda de *Hielo y muerte* se hará referencia a este Lugar como el campamento de los investigadores.

✦ Anota el valor de refugio del campamento que aparece entre paréntesis junto a su nombre.

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de refugio del campamento (hasta un mínimo de 3), más el valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

☉ Pasa al **Punto de control I: La desaparición** (no recojas aún la partida).

Resolución 1: Al preparar el campamento, te siguen persiguiendo los recuerdos de las criaturas que encontraste en los páramos gélidos. No deberían existir entidades así. Ni siquiera el informe de Dyer menciona nada semejante. Un silencio lúgubre invade al equipo de la expedición mientras preparáis un refugio. Nadie habla de lo que ha visto en las heladas tierras. Nadie habla de los terribles sonidos que emitían esos monstruos. La única esperanza es que este campamento esté lo bastante apartado como para evitar la atención de esas cosas... sean lo que sean...

☉ Escribe "Campamento" y el nombre de ese Lugar en el registro de campaña. Durante lo que queda de *Hielo y muerte* se hará referencia a este Lugar como el campamento de los investigadores.

✦ Anota el valor de refugio del campamento que aparece entre paréntesis junto a su nombre.

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de refugio del campamento (hasta un mínimo de 3), más el valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

☉ Anota en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☉ Pasa al **Punto de control I: La desaparición** (no recojas aún la partida).

Punto de control I: La desaparición

La desaparición 1: Tu sueño es todo menos agradable. El exasperante frío muerde tu carne, y el omnipresente viento aullante juega con tu mente, creando imágenes de negras siluetas deformes que surgen del suelo y destrozan a todo tu grupo.

Cuando por fin empiezas a dejar atrás esos pensamientos tan horribles, un grito de sorpresa interrumpe tu descanso. Al despertar, descubres que el campamento está hecho un caos y que han desaparecido varios de tus compañeros. Para consternación tuya, ves huellas de pasos que se alejan de la relativa seguridad del campamento y se dirigen a los páramos helados.

Busca y reúne los Apoyos de historia correspondientes a los miembros supervivientes del equipo de la expedición. Barájalos y elige al azar una cantidad de ellos igual al valor de refugio de tu campamento. Esos personajes están a salvo.

Si todos los miembros supervivientes del equipo de la expedición están a salvo, pasa a **La desaparición 2**.

El resto del equipo de expedición ha desaparecido en la oscuridad de la noche. Anota "Desaparecido" junto al nombre de cada personaje desaparecido, en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☉ **Tendrán que apañárselas solos.** Te saltarás la siguiente parte del escenario. Pasa a **La desaparición 2**.

☉ **Vayamos a buscar a los desaparecidos.** Jugarás la siguiente parte del escenario. Pasa a **La desaparición 3** si quieres hacerlo inmediatamente, o bien a **La desaparición 4** si quieres tomarte un descanso y hacerlo en la siguiente sesión de juego.

La desaparición 2: Pasas el día siguiente descansando y preparando la siguiente etapa del viaje...

☉ No recojas aún la partida.

☉ **Sáltate Hielo y muerte, parte II** por completo.

☉ Los miembros desaparecidos del equipo no pueden haber sobrevivido a la noche. Tacha el nombre de cada personaje marcado como "Desaparecido" en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña.

☉ Pasa inmediatamente al **Punto de control II: El ataque**.

La desaparición 3: Has decidido ir en busca de tus compañeros de equipo desaparecidos...

☉ No retires ningún Lugar del juego (retira todas las fichas de esos Lugares y descarta todas las cartas de esos Lugares de forma normal).

☉ Reinicia el mazo de cada investigador y el mazo de Encuentros.

☉ Pasa a **Hielo y muerte, parte II**.

La desaparición 4: Has decidido ir en busca de tus compañeros de equipo desaparecidos...

☉ Anota todos los Lugares que hayan sido revelados en la sección "Hielo y muerte" del registro de campaña, en el campo "Lugares revelados" (estos Lugares empezarán en juego y revelados en la próxima sesión de juego).

☉ Recoge la partida de forma normal.

☉ Cuando estés listo para volver a jugar, empieza en **Hielo y muerte, parte II**.

Hielo y muerte, parte II

Tu equipo se afana en prepararse para buscar a los que han desaparecido durante la noche. Odias tener que volver al frío helador tan pronto después de haberte refugiado, pero no hay elección si quieres encontrar a tus compañeros.

Añade 1 ficha ❄️ a la bolsa de caos.

Lee cada uno de los siguientes pasajes que se corresponda con personajes que no hayan desaparecido. A continuación, pasa a la **Preparación**.

Si la Dra. Amy Kensler está viva y no ha desaparecido:

–Esto es un completo desastre –dice la Dra. Kensler con tono de exasperación–. ¿Dónde demonios se pueden haber metido? ¿Y cómo es que no nos hemos dado cuenta nadie?

Te acercas para tranquilizarla, pero ya se ha puesto a reunir sus cosas y a prepararse para encabezar la búsqueda.

Si la Dra. Amy Kensler es elegida para acompañar a un investigador en esta partida, entra en juego con 1 secreto adicional.

Además, si la Dra. Mala Sinha ha desaparecido:

–Mala, serás... ¡serás idiota! –musita mientras mete cosas en su bolsa–. ¿Por qué has hecho esto...?

La Dra. Amy Kensler debe ser elegida para acompañar a un investigador en esta partida si es posible.

Si el profesor William Dyer está vivo y no ha desaparecido:

–Se está repitiendo lo que le ocurrió al equipo del profesor Lake –gruñe Dyer–. Cuando perdimos contacto con ellos, supusimos que era debido a las condiciones atmosféricas, pero... –Su fría y descompuesta mirada se cruza con la tuya–. Ahora sabemos que no fue así, ¿verdad? Al menos pensaba que lo sabíamos.

Si el profesor William Dyer es elegido para acompañar a un investigador en esta partida, entra en juego con 1 secreto adicional.

Además, si Danforth ha desaparecido:

–Danforth siempre... siempre hablaba de regresar –admite Dyer mientras aprieta un puño arrugado y cansado–. ¿Y si... y si se refería a esto? Tendría que haber prestado más atención, haberme tomado más en serio lo que decía...

El profesor William Dyer debe ser elegido para acompañar a un investigador en esta partida si es posible.

Si Avery Claypool está vivo y no ha desaparecido:

Claypool hace inventario de los suministros que os quedan y sacude la cabeza mientras cuenta.

–No falta nada –confiesa con incredulidad–. No se han llevado nada. Nadie los ha visto irse y no hay signos de que se los llevarán. No tiene sentido.

Preguntas a Claypool cuánto tiempo podría sobrevivir alguien sin suministros en esta zona.

–¿Con este tiempo? ¿Y con esas... cosas ahí fuera? –Tiene la respuesta escrita en los ojos cuando aparta la mirada de la tuya–. No sobrevivirían a la noche.

Si Avery Claypool es elegido para acompañar a un investigador en esta partida, entra en juego con 1 suministro adicional.

Además, si Roald Ellsworth ha desaparecido:

Claypool, que suele ser un parlanchín, permanece adusto y en silencio durante los preparativos. Nunca lo has visto con semejante determinación.

Avery Claypool debe ser elegido para acompañar a un investigador en esta partida si es posible.

Si James “Cookie” Fredericks está vivo y no ha desaparecido:

Cookie carga su revólver con balas mientras su mirada está perdida en el horizonte. Tienes la impresión de que no es la primera vez que se despierta para descubrir un trauma semejante.

–Vamos a encontrarlos –murmura para sí una y otra vez–. Vamos a encontrarlos.

No sabes muy bien a quién están intentando convencer.

Si James “Cookie” Fredericks es elegido para acompañar a un investigador en esta partida, entra en juego con 1 munición adicional.

Además, si Takada Hiroko ha desaparecido:

–Maldita sea, Roko... No voy a perderte –murmura Cookie con furia–. Vas a regresar con vida. Más te vale.

James “Cookie” Fredericks debe ser elegido para acompañar a un investigador en esta partida si es posible.

Preparación de los investigadores

- ☞ Los recursos iniciales básicos de cada investigador son iguales al valor de refugio del campamento en lugar de 5.
- ☞ Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado ni marcado como “Desaparecido” para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador. Coloca tanto daño y horror sobre ese personaje como indique la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña.

Preparación del escenario (desde el punto de control)

Usa este texto de preparación únicamente si continúas justo después de jugar la parte I.

- ☞ Reúne todas las cartas de los conjuntos de encuentros *Perdidos en la noche* y *Abandonados*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:  
- ☞ Busca en el mazo de Encuentros y en todas las zonas fuera del juego todas las cartas de los conjuntos de encuentros *El accidente* y *Criaturas en el hielo*. Retira de la partida todas las cartas de estos conjuntos de encuentros. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:  
- ☞ Crea el mazo de Plan usando los planes 4–6, y el mazo de Acto usando el acto 2 (puedes encontrarlos en el conjunto de encuentros *Perdidos en la noche*).
- ☞ Pon en juego los Lugares **Inexplorado** puestos aparte restantes (consulta el mapa de la página 11 como referencia).
- ☞ Coloca una cantidad de pistas sobre cada Lugar revelado igual a su valor de pista.
- ☞ ¡Varios miembros de la expedición han desaparecido durante la noche!
 - ❖ Busca todos los Enemigos **Poséido** del conjunto de encuentros *Perdidos en la noche* cuyo nombre se corresponda con uno de los miembros del equipo de la expedición marcados como “Desaparecido” en el registro de campaña. Pon aparte todos estos Enemigos, boca abajo. Retira el resto de la partida.
 - ❖ Busca las cartas de Historia del conjunto de encuentros *Perdidos en la noche* y barájalas. De una en una, añade una de estas cartas boca abajo a los Enemigos que has puesto aparte en el paso anterior, hasta que haya un total de 9 cartas de Enemigo y de Historia puestas aparte de este modo. Retira de la partida las cartas de Historia que no se estén usando.

◊ Baraja estas 9 cartas puestas aparte y coloca 1 boca abajo bajo cada uno de los 9 Lugares *Inexplorado* que hay en juego.

- ⌚ Cada investigador comienza la partida en el campamento.
- ⌚ Añade el resto de cartas de Encuentro que ya habías reunido anteriormente al mazo de Encuentros y baraja éste.
- ⌚ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Preparación del escenario (desde cero)

Usa este texto de preparación si vas a preparar la parte II después de haberte tomado un descanso.

- ⌚ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Hielo y muerte*, *Perdidos en la noche*, *Abandonados*, *Tiempo letal*, *Peligros de la Antártida*, *Silencio y misterio*, *Tekeli-li* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



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:

- ⌚ Elige 1 miembro de la expedición al azar y retíralo de la partida. Los otros 8 están “Desaparecidos”.
- ⌚ Elige 1 Lugar al azar para que sea el campamento base. Todos los demás Lugares comienzan la partida sin revelar.
- ⌚ ¡Intenta rescatar a tantos miembros del equipo de la expedición como puedas!

- ⌚ Crea el mazo de Plan usando los planes 4–6, y el mazo de Acto usando el acto 2 (puedes encontrarlos en el conjunto de encuentros *Perdidos en la noche*).
- ⌚ Consulta la sección “Hielo y muerte” del registro de campaña y busca todos los Lugares anotados en el campo “Lugares revelados”. Pon en juego todos esos Lugares, revelados (y con una cantidad de pistas igual a su valor de pista).
- ⌚ ¡Varios miembros de la expedición han desaparecido durante la noche!

◊ Busca todos los Enemigos *Poseído* del conjunto de encuentros *Perdidos en la noche* cuyo nombre se corresponda con uno de los miembros del equipo de la expedición marcados como “Desaparecido” en el registro de campaña. Pon aparte todos estos Enemigos, boca abajo. Retira el resto de la partida.

◊ Busca las cartas de Historia del conjunto de encuentros *Perdidos en la noche* y barájalas. De una en una, añade una de estas cartas boca abajo a los Enemigos que has puesto aparte en el paso anterior, hasta que haya un total de 9 cartas de Enemigo y de Historia puestas aparte de este modo. Retira de la partida las cartas de Historia que no se estén usando.

◊ Baraja estas 9 cartas puestas aparte y coloca 1 boca abajo bajo cada uno de los 9 Lugares *Inexplorado* que hay en juego.

- ⌚ Cada investigador comienza la partida en el campamento.
- ⌚ Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.
- ⌚ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- ⌚ Los investigadores ya están listos para comenzar.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Cuando acaba la noche, la tormenta llega con plena ferocidad. Los gélidos vientos y la densa nevada que arrecia hacen que tu tarea sea imposible. En estas condiciones no encontrarás nunca a los miembros del equipo restantes, y aunque lo hicieras...

Sientes un gran nudo de culpa y desesperación en la garganta. Es imposible que sobrevivan a esta tormenta sin provisiones y un refugio. Tener que elegir entre tu vida y la suya es una carga que pesará sobre ti durante lo que te quede de vida. Y tendrás suerte si dura más de un par de días.

☞ Pasa a la **Resolución 1**.

Resolución 1: Está claro que algo compelió a tus compañeros a alejarse de la seguridad del campamento. Algo alienígena y misterioso. Algo que desafía tu comprensión de la Antártida. Ninguno de los que se fueron recuerda por qué lo hizo o lo que estaba haciendo. Es casi como si les hubieran borrado los recuerdos por completo. O tal vez suplantaran su conciencia por otra...

En cualquier caso, parecen haberse recuperado. Lloráis a los que habéis perdido y os preparáis para el día que tenéis por delante. Con descanso o sin él, sólo tenéis una posibilidad si queréis sobrevivir.

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

☞ Anota en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☞ Busca en la zona de victoria todos los Enemigos cuyo nombre coincida con un personaje que no esté tachado en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña. ¡Esos personajes han sido rescatados! Tacha la etiqueta "Desaparecido" que tenían junto a su nombre.

☞ Los miembros desaparecidos del equipo que no hayan sido encontrados no pueden haber sobrevivido a la noche. Tacha el nombre de cada personaje que siga marcado como "Desaparecido" en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña.

☞ Pasa al **Punto de control II: El ataque** (no recojas aún la partida).



Punto de control II: El ataque

El ataque 1: Apenas tienes tiempo de descansar antes de que el ruido de algo que surge del suelo te estremezca hasta el tuétano. Se producen enormes temblores que resquebrajan el hielo que os rodea. Después se oye ese insidioso sonido: ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!

Fueran lo que fueran esas criaturas con las que te encontraste antes, es seguro que provenían de debajo del hielo y lo rompían o se filtraban por él para llegar a la superficie. De algún modo, deben de vivir a gran profundidad bajo la corteza glacial de la Antártida. Estos temblores sólo pueden significar una cosa.

Tu imaginación se espolea con visiones de estos monstruos surgiendo de todas partes a tu alrededor, metiéndose en tus ojos y boca y controlándote. Está claro que éste ya no es un lugar seguro.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ ¡Huyamos! Te saltarás la siguiente parte del escenario. Pasa a **El ataque 2**.

☞ ¡Resistamos y luchemos! Jugarás la siguiente parte del escenario. Pasa a **El ataque 3** si quieres hacerlo inmediatamente, o bien a **El ataque 4** si quieres tomarte un descanso y hacerlo en la siguiente sesión de juego

El ataque 2: Cogéis apresuradamente todo lo que podéis y huis del campamento. No dejáis de correr hasta haber puesto varios kilómetros de por medio entre las criaturas y vosotros. Para cuando podéis volver a establecer un campamento, es más de mediodía y el equipo está completamente agotado. El nuevo campamento es improvisado y descuidado... pero tendrá que bastar.

☞ Sáltate **Hielo y muerte, parte III** por completo.

☞ Anota en el registro de campaña que el equipo huyó a las montañas.

☞ Recoge la partida. No volverás a este escenario en lo que queda de campaña.

☞ Pasa al **Interludio I: Noche reposada**.

El ataque 3: Has decidido combatir a las criaturas que os atacan...

☞ No retires ningún Lugar del juego (retira todas las fichas de esos Lugares y descarta todas las cartas de esos Lugares de forma normal).

☞ Reinicia el mazo de cada investigador y el mazo de Encuentros.

☞ Pasa a **Hielo y muerte, parte III**.

El ataque 4: Has decidido combatir a las criaturas que os atacan...

☞ Anota todos los Lugares que hayan sido revelados en la sección "Hielo y muerte" del registro de campaña, en el campo "Lugares revelados" (estos Lugares empezarán en juego y revelados en la próxima sesión de juego).

☞ Recoge la partida de forma normal.

☞ Cuando estés listo para volver a jugar, empieza en **Hielo y muerte, parte III**.

Hielo y muerte, parte III

—Allí, ¿lo ves? —te dice uno de los miembros del equipo mientras te pasa sus prismáticos y señala a lo lejos. Habéis salido ligeramente del campamento para buscar una posición que podáis defender y desde donde esperáis ver acercarse a las criaturas... pero lo que habéis descubierto es todavía peor. No sólo se dirigen al campamento como pensabas, sino que a cada minuto que pasa salen más del interior del hielo.

Ves cómo el campo de hielo se parte y se abre, y un géiser de miasma multicolor brota de las grietas. Tu compañero te agarra del brazo y señala en otra dirección, donde ves cómo brota otro géiser. Y luego otro.

—Se tendrán que acabar en algún momento, ¿no?

Bajas los prismáticos y le dices al resto del equipo que se preparen para luchar. O sabes si podréis contener a estas extrañas criaturas o no, pero sólo hay un modo de averiguarlo.

Añade 1 ficha  a la bolsa de caos. Pasa a la **Preparación**.

Preparación de los investigadores

- Los recursos iniciales básicos de cada investigador son iguales al valor de refugio del campamento en lugar de 5.
- Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador (puedes encontrar estos Apoyos de historia en el conjunto de encuentros *Equipo de expedición*). Coloca tanto daño y horror sobre ese personaje como indique la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña.

Preparación del escenario (desde el punto de control)

Usa este texto de preparación únicamente si continúas justo después de jugar la parte II anterior.

- Reúne todas las cartas de los conjuntos de encuentros *Pesadillas rezumantes* y *Criaturas en el hielo*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:  
- Busca en el mazo de Encuentros y en todas las zonas fuera del juego todas las cartas de los conjuntos de encuentros *El accidente*, *Perdidos en la noche* y *Abandonados*. Retira de la partida todas las cartas de estos conjuntos de encuentros. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:   
- Crea el mazo de Plan usando los planes 7-8, y el mazo de Acto usando el acto 3 (puedes encontrarlos en el conjunto de encuentros *Pesadillas rezumantes*).
- Pon en juego los Lugares **Inexplorado** puestos aparte restantes (consulta el mapa de la página 11 como referencia).
- Coloca una cantidad de pistas sobre cada Lugar revelado igual a su valor de pista.
- Busca 1 Enemigo Pesadilla rezumante . Haz aparecer cada uno de ellos en un Lugar distinto, según el cuadro "Pesadillas rezumantes" de la página siguiente. Retira de la partida todos los Enemigos Pesadilla rezumante restantes.
- Busca los 8 Enemigos **Eidolón** de los conjuntos de encuentros *Hielo y muerte* y *Criaturas en el hielo*. Barájalos y colócalos boca abajo bajo cada Enemigo Pesadilla rezumante que haya en juego, repartidos de la forma más equitativa posible.
- Cada investigador comienza la partida en el campamento.
 - Quita todas las pistas del campamento, que comienza la partida sin pistas.
- Añade el resto de cartas de Encuentro que ya habías reunido anteriormente al mazo de Encuentros y baraja éste.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

Preparación del escenario (desde cero)

Usa este texto de preparación si vas a preparar la parte III después de haberte tomado un descanso.

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Hielo y muerte*, *Pesadillas rezumantes*, *Criaturas en el hielo*, *Tiempo letal*, *Peligros de la Antártida*, *Silencio y misterio*, *Tekeli-li* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Crea el mazo de Plan usando los planes 7-8, y el mazo de Acto usando el acto 3 (puedes encontrarlos en el conjunto de encuentros *Pesadillas rezumantes*).
- Consulta la sección "Hielo y muerte" del registro de campaña y busca todos los Lugares anotados en el campo "Lugares revelados". Pon en juego todos esos Lugares, revelados (y con una cantidad de pistas igual a su valor de pista).
 - Pon todos los demás Lugares en juego, sin revelar.
- Cada investigador comienza la partida en el campamento.
 - Quita todas las pistas del campamento, que comienza la partida sin pistas.
- Busca 1 Enemigo Pesadilla rezumante  (puedes encontrar estos Enemigos en el conjunto de encuentros *Pesadillas rezumantes*). Haz aparecer cada uno de ellos en un Lugar distinto, según el cuadro "Pesadillas rezumantes" de la página siguiente. Retira de la partida todos los Enemigos Pesadilla rezumante restantes.
- Busca los 8 Enemigos **Eidolón** de los conjuntos de encuentros *Hielo y muerte* y *Criaturas en el hielo*. Barájalos y colócalos boca abajo bajo cada Enemigo Pesadilla rezumante que haya en juego, repartidos de la forma más equitativa posible.
- Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

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:

- Elige 1 Lugar al azar para que sea el campamento base. Todos los demás Lugares comienzan la partida sin revelar.
- No puedes desistir. ¡Debes destruir todas las Pesadillas rezumantes para ganar!

Pesadillas rezumantes

Si tu campamento está en el Lugar del accidente, en el Sendero traicionero, en la Capa de hielo precaria o en las Costas heladas: Haz aparecer Pesadillas rezumantes primero en los Páramos gélidos, luego en los Bancos de nieve anchos, luego en los Peñascos rocosos y luego en el Atracadero del rompehielos.

Si tu campamento está en los Páramos gélidos o en el Atracadero del rompehielos: Haz aparecer Pesadillas rezumantes primero en las Tumbas de nieve, luego en la Cueva glacial, luego en los Restos del campamento de Lake y luego en el Campamento de la barrera.

Si tu campamento está en los Bancos de nieve anchos o en las Tumbas de nieve: Haz aparecer Pesadillas rezumantes primero en el Atracadero del rompehielos, luego en la Cueva glacial, luego en los Restos del campamento de Lake y luego en la Caverna cristalina.

Si tu campamento está en la Cueva glacial o en los Peñascos rocosos: Haz aparecer Pesadillas rezumantes primero en el Atracadero del rompehielos, luego en las Tumbas de nieve, luego en el Campamento de la barrera y luego en la Caverna cristalina.

Si tu campamento está en la Caverna cristalina: Haz aparecer Pesadillas rezumantes primero en los Restos del campamento de Lake, luego en el Campamento de la barrera, luego en el Atracadero del rompehielos y luego en el Lugar del accidente.

Si tu campamento está en el Campamento de la barrera: Haz aparecer Pesadillas rezumantes primero en los Restos del campamento de Lake, luego en la Caverna cristalina, luego en las Tumbas de nieve y luego en el Lugar del accidente.

Si tu campamento está en los Restos del campamento de Lake: Haz aparecer Pesadillas rezumantes primero en el Campamento de la barrera, luego en la Caverna cristalina, luego en la Cueva glacial y luego en el Lugar del accidente.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Apenas logras escapar con vida entre un remolino de hielo y nieve. Vagas por las llanuras nevadas durante kilómetros, agotado, aterrado y sin saber si las apariciones que te persiguen son reales o producto de tu agitada imaginación.

Tus compañeros restantes y tú avanzáis a duras penas sumidos en un cruel y amargo silencio. El sol recorre el horizonte, pero no se pone nunca. Lleváis horas sin ver señal alguna de peligro, pero aun así no os atrevéis a demoraros. El miedo os conmina a seguir.

Hasta que no estéis demasiado cansados como para continuar la marcha no os paráis para tratar de orientaros y decidir qué hacer a continuación. Al fin y al cabo, ¿acaso sigue siendo esto una expedición de investigación?

☉ Anota en el registro de campaña que *el equipo logró escapar del campo de hielo a duras penas.*

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Si hay al menos una Pesadilla rezumante en la zona de victoria, cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia de bonificación por haber conseguido información sobre las entidades que moran en la Antártida.

☉ Anota en la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☉ Recoge la partida. No volverás a este escenario en lo que queda de campaña.

☉ Pasa al **Interludio I: Noche reposada.**

Resolución 1: *Tus compañeros restantes y tú avanzáis a duras penas sumidos en un cruel y amargo silencio. El sol recorre el horizonte, pero no se pone nunca. Lleváis horas sin ver señal alguna de peligro, pero aun así no os atrevéis a demoraros. El miedo os conmina a seguir.*

Hasta que no estéis demasiado cansados como para continuar la marcha no os paráis para tratar de orientaros y decidir qué hacer a continuación. Al fin y al cabo, ¿acaso sigue siendo esto una expedición de investigación?

☉ Anota en el registro de campaña que *el equipo derrotó a las criaturas cazadoras.*

☉ 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 5 puntos de experiencia de bonificación por haber conseguido información sobre las entidades que moran en la Antártida.

☉ Anota en la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☉ Recoge la partida. No volverás a este escenario en lo que queda de campaña.

☉ Pasa al **Interludio I: Noche reposada.**

Resolución 2: *Tus compañeros restantes y tú avanzáis a duras penas sumidos en un cruel y amargo silencio. El sol recorre el horizonte, pero no se pone nunca. Lleváis horas sin ver señal alguna de peligro, pero aun así no os atrevéis a demoraros. El miedo os conmina a seguir.*

Hasta que no estéis demasiado cansados como para continuar la marcha no os paráis para tratar de orientaros y decidir qué hacer a continuación. Al fin y al cabo, ¿acaso sigue siendo esto una expedición de investigación?

☉ Anota en el registro de campaña que *el equipo huyó a las montañas.*

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Si hay al menos una Pesadilla rezumante en la zona de victoria, cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia de bonificación por haber conseguido información sobre las entidades que moran en la Antártida.

☉ Anota en la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☉ Recoge la partida. No volverás a este escenario en lo que queda de campaña.

☉ Pasa al **Interludio I: Noche reposada.**

Interludio I: Noche reposada

Noche reposada 1: Ahora que por fin estáis a salvo, tú y los miembros restantes de la expedición hacéis balance de la situación. Habéis perdido varios miembros del equipo, pero seguís siendo bastantes. Una parte de ti sabe que quedarse más tiempo sería estúpido o mortal. Pero una gran cantidad de preguntas asaltan tus pensamientos exigiendo respuestas pese a tus preocupaciones. ¿Qué eran esas imposibles criaturas fantasmales? ¿Qué pasó aquí después de que la expedición de Dyer se marchara de los páramos helados?

Los demás y tú debatís la situación largo y tendido y proponéis varios planes. Algunos creen que lo mejor sería abandonar la expedición por completo. Pero volver ahora con las manos vacías sería un desastre para la universidad, frustraría a la comunidad científica y probablemente os costaría la carrera a los que quedáis. A fin de cuentas, muy pocos creyeron las extravagantes afirmaciones de Dyer, ¿y quién iba a creerse esto?

Si William Dyer está vivo:

Tu repentina presencia sobresalta al profesor, que da un respingo cuando te acercas.

–¡Ay! Lo siento. Pensé que... Pensé que tal vez eras... –Deja la frase en suspenso, pero no tiene que terminarla. Sabes exactamente cómo se siente—. Soy un hombre de ciencia, como bien sabes. Y como hombre de ciencia, me descubro luchando por... por aceptar lo que hemos visto hasta ahora.

Asientes y pides a Dyer que explique la teoría que tiene hasta el momento.

–Bueno –comienza a decir–, estas criaturas espectrales parecen poseer una especie de fisiología etérea, muy distinta a los Antiguos que descubrieron y diseccionaron Lake y su equipo la última vez que estuve aquí. Aunque esas criaturas pudieran tener un origen alienígena, eran... como nosotros en más de un respecto. Carne y órganos, vaya. Pero estas... –se queda un momento meditabundo en silencio–. No puedo evitar preguntarme qué conexión puede haber entre ambos tipos de seres.

Hablar con el profesor Dyer te ayuda a ver algo de razón en toda esta locura. Un investigador cualquiera puede elegir hasta 5 Debilidades ¡Tekeli-li! de su mazo y retirarlas de él (añadiéndolas al resto del conjunto de encuentros Tekeli-li y barajando éste).

Si William Dyer está tachado:

Dedicas un momento a revisar algunos de los viejos bocetos del profesor, que había traído consigo por si podían resultar útiles. Como sospechabas, ninguna de las criaturas que esbozó se parecen lo más mínimo a las cosas que viste. Pero cuando estás a punto de rendirte, encuentras varios bocetos de la ciudad que afirma haber encontrado al otro lado de las oscuras y escarpadas montañas. Muestran una enorme arcada decorada con cinco símbolos rodeados de una estrella de cinco puntas. Bajo la arcada, o puede que detrás de ella, se alza algo grotesco. Las líneas del boceto se desintegran en una maraña de trazos ligeros y manchas de tinta que apenas puedes describir. Hay varias criaturas con cuerpo de barril y cabeza de estrella de mar, los "Antiguos" alienígenas que Dyer describió en su informe, flanqueando la arcada, con actitud reverente y los apéndices similares a alas extendidos también con reverencia. Desearías poder preguntarle a Dyer lo que significa esto, pero por desgracia, es demasiado tarde para eso. Coges sus bocetos para llevártelos, esperando que puedan resultar útiles más adelante.

Un investigador cualquiera puede añadir el Evento de historia Bocetos de Dyer a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Finalmente, decidís continuar. Como es lógico, descartáis de pleno realizar otro vuelo. Esa cosa del cielo debe de seguir ahí. Sobrevivir a un accidente de avión ya es milagroso, y mucho más sobrevivir a dos. No, ahora sólo hay un modo de llegar a la ubicación descrita en el informe de Dyer: debéis seguir a pie.

Una vez tomada la decisión, os retiráis para descansar aunque sea un poco antes del riguroso viaje que os espera.

Sólo tienes tiempo de contactar con algunos miembros del equipo (independientemente de que estén vivos o tachados). De una en una, elige y lee tres de las siguientes secciones (o bien cuatro si el equipo huyó a las montañas). Si el efecto de juego de la sección elegida no se puede realizar, no cuenta para el total y puedes elegir otra sección en su lugar. Tras haber leído la cantidad de secciones necesaria, pasa a **Noche reposada 2**.

Si Danforth está vivo:

Cuando entras en la tienda de Danforth, éste no deja de murmurar lo mismo una y otra vez: –... Parecía que ya no había lugar a esperanza alguna... y pude notar en los semblantes de mis compañeros... que se habían resignado a perecer...

La cadencia de su voz sugiere que está recitando algo de memoria en lugar de expresando en alto sus pensamientos. Hasta que no carraspeas con fuerza no parece notar tu presencia. Tiene los ojos muy abiertos y no parpadea.

–Ahora lo entiende –dice casi como un susurro–. Ha visto lo que yo he visto.

Asientes. Ya no puede haber duda alguna. Fuera lo que fuera lo que vio Danforth cuando el profesor y él escaparon de su funesto viaje es la misma entidad que lanzó vuestro avión al suelo.

–Sabe que estamos aquí –dice con abatimiento–. Nos ve.

Escuchar a Danforth te proporciona más datos sobre la locura de este lugar. Un investigador cualquiera puede empezar el **Escenario II: Hacia los picos prohibidos** robando 2 cartas adicionales en su mano inicial.

Si Danforth está tachado:

Decides buscar información en las pertenencias de Danforth, con la esperanza de que llevara un diario o tuviera pruebas de su anterior expedición con Dyer. Lo que encuentras en su lugar es todo un tesoro de ficción tanto macabra como especulativa, incluyendo un sobado ejemplar de las obras de Edgar Allan Poe. Sus páginas están repletas de marcas improvisadas, y los márgenes, llenos de numerosas notas y apuntes, algunos relevantes y otros cuyo verdadero significado se te escapa. No sabes bien el motivo que tuvo Danforth para traer semejante colección de relatos, especialmente uno al que parecía tener tanto aprecio. Lo abres por una de las páginas marcadas y lees: "No pudimos convencerle para que la tocara o se acercase a ella, pues se ponía a temblar cuando intentábamos obligarle, gritando: '¡Tekeli-li!'". En el margen, Danforth ha garabateado: "¿Qué podría hacer que alguien saliera de un paroxismo tal? ¿Cómo puedo dejar atrás esta terrible sensación?".

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Obras completas de Poe a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si la Dra. Amy Kensler está viva:

La jefa de la expedición no te presta atención cuando entras en su tienda. Tiene los ojos pegados al microscopio que hay delante de ella y parece estar estudiando un pegote de un icor oleoso y multicolor en una pequeña placa de Petri. Debió de coger algo de ese pringue antes. Le preguntas si cree que es seguro estudiarlo tan de cerca.

—Por supuesto que no —responde con sequedad monótona—. Pero, a veces, el progreso científico requiere una pizca de... riesgo.

En cierto modo es verdad; el único motivo por el que estáis aquí es porque el equipo decidió ponerse en riesgo para confirmar la veracidad del informe de Dyer. Preguntas a la Dra. Kensler si ha descubierto algo.

—Lo que he descubierto es frustrantemente escaso. Desde el punto de vista fisiológico, esta sustancia no se parece a nada que haya visto nunca. Yo... ni siquiera estoy totalmente segura de que sea un líquido. Parece poseer cualidades de los tres estados de la materia — Por fin aparta el microscopio, tapa la placa de Petri y te mira—. Sería fascinante si no estuviera intentando matarnos.

La investigación de la Dra. Kensler te permite ver la situación con mayor claridad. Anota en el registro de campaña que la Dra. Kensler comparte su investigación con los investigadores.

Si la Dra. Amy Kensler está tachada:

Revisas las notas de investigación que dejó la jefa de esta expedición condenada. Seguro que si alguien podría encontrarle algún sentido a lo que habéis visto hasta ahora, ésa sería la Dra. Kensler. Puede que supiera más sobre las criaturas de lo que decía. Registas su tienda y sus pertenencias hasta encontrar un grueso diario lleno de meticulosas notas sobre el viaje a la Antártida y los primeros días que pasasteis descargando suministros y estableciendo el campamento. A partir de ahí, las notas se vuelven menos detalladas y más confusas. Su relato de los días anteriores al accidente de avión tiene más de desvarío delirante que de diario ordenado. Escribió sobre paredes en las que rezumaba un miasma negro, sobre un vacío infinito bajo el hielo, sobre algo maligno y alienígena que moraba en el núcleo que hay al otro lado del portal... y luego, sobre nada.

La Dra. Kensler no era alguien que se dedicara a contar sueños o a escribir obras de ficción. Algo la había descompuesto. Algo había hecho que viera las cosas sobre las que escribía. Pero ¿cómo? ¿Y cuándo? Te sientas a continuar su registro con tu propio relato de los hechos, con la siniestra esperanza de que, si no sales con vida de este continente, alguien lo lea y sepa lo que sucedió aquí...

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Diario de Kensler a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros *Memoriales de los desaparecidos*. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si la Dra. Mala Sinha está viva:

La Dra. Sinha pone mala cara al verte acercarte.

—Si me va a decir que tiene demasiado frío, le juro que... —empieza a decir, pero suspira cuando niegas con la cabeza—. Lo siento. Lo sé, lo sé. Entonces muéstrame sus heridas y déjeme hacer mi trabajo.

Saca su botiquín y te hace un gesto para que te sientes sobre el petate que hay al lado.

—No hay signos de congelación, de hipotermia o de gangrena, lo cual es bueno...

Estudia en silencio las magulladuras y heridas superficiales que te hiciste en el accidente. Por último, chasquea la lengua y sacude la cabeza.

—Increíble —murmura para sí. La miras con expresión inquisitiva—. Dos aeroplanos —te explica—, y más de una docena de nosotros repartidos entre ellos. Y sin embargo, hemos sufrido más lesiones durante el viaje por el campo de hielo que por el accidente. A excepción de...

Se queda en suspenso y deja paso a un duro silencio. Mientras vendas tus heridas, piensas en lo que significan sus palabras, en la verdad que no quiere decir en voz alta. ¿De verdad intentaba mataros la entidad que tiró al suelo vuestros aviones? ¿O simplemente os guiaba? Y si fuera así, ¿hacia qué?

La pericia de la Dra. Sinha te permite recuperarte de las heridas. Un investigador cualquiera puede curarse 1 trauma físico o bien borrar 1 de daño de un Apoyo Compañero anotado en el registro de campaña.

Si la Dra. Mala Sinha está tachada:

No sabes muy bien qué es lo que te ha impulsado a acudir a la tienda de la Dra. Sinha, pero ahora que estás aquí, sabes que no encontrarás respuestas entre sus pertenencias. Aun así, tal vez puedas aprovechar sus botiquines y equipo para el frío. Mientras metes sus suministros médicos en una de sus mochilas, un escalofrío te recorre la espalda. Te dices que lo haces por necesidad, pero adueñarte de las posesiones de los muertos te pesa mucho en la consciencia. Te echas a los hombros las correas de la mochila y te vuelves para salir de la tienda de la Dra. Sinha, con la esperanza de sacar de tu mente este macabro asunto. Del bolsillo delantero de la mochila cae algo que hace un leve ruido en el suelo que te llama la atención. Buscas el objeto en torno a tus pies y encuentras una carterita de cuero que sólo contiene una horquilla, una foto de la Dra. Sinha con lo que supones que será su familia y el resguardo de una entrada para un espectáculo en el Teatro Riverview. Si fue lo bastante importante como para que lo conservara, debe de tener algún valor sentimental.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Botiquín de Sinha a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros *Memoriales de los desaparecidos*. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Si James "Cookie" Fredericks está vivo:

Cuando te acercas, Cookie está mirando la hoguera fijamente, completamente en su mundo. La mirada perdida refleja la temblorosa y débil luz del fuego. ¿Quién sabe lo que ve realmente en su interior? En cuanto empiezas a hablar, se sobresalta y sale de su ensimismamiento.

—Ah, si es usted —musita con voz grave—. Siéntese, que el fuego no es para mí solo.

Lo haces y te quitas los guantes para calentarte las manos un momento antes de preguntarle a Cookie su opinión sobre el plan.

—¿Que qué opino? —Está a punto de echarse a reír—. Creo que están todos chalados. Pero qué sabré yo.

Sospechas que sabe mucho más de lo creen los demás, y así se lo haces saber.

—¿De verdad? —pregunta con tono serio y monótono—. Sobre la guerra tal vez sí —gruñe—. Pero quizás esto también lo sea a fin de cuentas. Muy bien. ¿Quiere saber lo que sé? Se lo diré.

Escuchas atentamente a Cookie mientras te cuenta sus desgarradores relatos sobre la Gran Guerra, relatos que te harían tener pesadillas si no estuvieras ya viviendo una.

Los consejos de Cookie te ayudan a prepararte para el viaje que tienes por delante. Un investigador cualquiera gana 1 punto de experiencia de bonificación.

Si James "Cookie" Fredericks está tachado:

Mientras establecéis el campamento, otro de los miembros del equipo se acerca con una bolsa que contiene las pertenencias de Cookie.

—He pensado que usted es la mejor persona para quedarse con todo esto —dice el joven con pena mientras te la entrega.

Te sientas junto a la hoguera y examinas los objetos de la bolsa uno a uno. Dentro hay varios efectos personales de Cookie: un reloj de bolsillo con la esfera agrietada, una caja de cerillas con el logotipo del hotel Excelsior y, por supuesto, su fiel revólver Colt del .32. Lo conservaba excepcionalmente bien, con el cañón limpio y pulido y la empuñadura de madera inmaculada. Conociendo a Cookie, no sería por el cariño que sintiera por el arma, sino porque le costaba desprenderse de las viejas costumbres. Sacas el tambor y ves que sólo quedan unas pocas balas. Lo haces girar distraídamente y realizas una silenciosa promesa dedicada a Cookie: No te preocupes. Les daré un buen uso a estas balas.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Colt del .32 personalizado a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Avery Claypool está vivo:

Claypool está examinando un mapa de la barrera de hielo de Ross cuando te acercas, pasando los dedos sobre líneas topográficas.

—Se suponía que tendríamos mejores condiciones meteorológicas —te explica cuando te sitúas junto a él—. No sé cómo ni por qué, pero algo está alterando los patrones meteorológicos de la zona. Estamos sufriendo tormentas demasiado repentinas incluso para la Antártida, y la varianza de temperatura es mucho más parecida a la que encontraríamos en invierno.

Preguntas a Claypool si se puede hacer algo para evitar más adversidades.

—Lo lógico sería refugiarse —contesta—, y seguro que entre nosotros hay algunos demasiado agotados como para continuar. Otros opinan lo contrario: que deberíamos marcharnos de inmediato y ponernos a salvo en otra parte. Creo que el mejor plan de acción se encuentra a caballo entre esos dos.

Da unos golpecitos en el mapa que tiene delante y te hace un gesto para que te acerques más.

—Estas tormentas son duras y llegan muy rápido. Tenemos que encontrar un hueco y marcharnos en cuanto ésta amaine —explica. Asientes para mostrar que estás de acuerdo.

Las predicciones de Claypool te ayudan a estar a salvo de las inclemencias del tiempo. Retira 1 ficha ❄ de la bolsa de caos.

Además, si Roald Ellsworth sigue vivo:

Sientes curiosidad por lo que ocurre entre Claypool y Ellsworth y decides preguntarle.

—¿Eh? Ah, ¿Roald? Nosotros... Es que... —tartamudea y aparta la mirada—. Es un maldito testarudo. Y cuesta saber lo que le pasa por la cabeza.

Enarcas una ceja.

—Vale, Hay algo más. Es un solitario por naturaleza. Acercarse a alguien así... —Suspira y trata de encontrar las palabras—. ... es difícil. Para ambos.

Comentas que también merece la pena.

—Sí, supongo que es así —contesta con una sonrisa—. A veces.

Si Avery Claypool está tachado:

Las pertenencias de Claypool están tiradas por la tienda principal del campamento, incluido un mapa de la barrera de hielo de Ross que ha marcado con diversas anotaciones que no entiendes del todo. Un frío viento abre las solapas de la tienda y la llena de un aire gélido. Te abrazas el pecho para mantener el calor. Sin Claypool, estáis indefensos frente al peligroso tiempo. Quedarse atrapados en una tormenta polar sería letal, y era el único con los conocimientos suficientes como para predecirlas con precisión. Suspiras y te dispones a marcharte, pero te detienes un momento para mirar el pesado abrigo de pieles donde han metido el resto de cosas de Claypool. Luego miras el tuyo: andrajoso y roto por el complicado viaje. Coges el de Claypool y dejas el tuyo. Tal vez no te haya dejado tan indefenso frente a la climatología después de todo.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Pieles de Claypool a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Roald Ellsworth está vivo:

Ellsworth te tira un telescopio de bolsillo mientras deambulas por el campamento en busca de algo que hacer.

–Parece estar libre, así que sígame –te ordena.

Haces una mueca y lo sigues a regañadientes mientras se dirige hacia la llanura nevada. Para hacerte oír sobre los aullantes vientos, le preguntas a gritos que adónde te lleva.

–Más arriba –se limita a responder Ellsworth.

Durante casi una hora, lo sigues por un traicionero sendero que atraviesa peñascos rocosos y desemboca en un precipicio helado sobre el campo de hielo. Unas negras y escarpadas montañas se alzan a lo lejos, apenas visibles debido a la fuerte nevada.

–Allí –dice mientras señala entre dos de las cumbres–. ¿Qué le parece que es?

Te llevas el telescopio a los ojos, con cuidado de que la fría lente no toque tu piel para evitar que se congele en ella. Gracias al aumento del artilugio, puedes distinguir apenas un angosto paso entre las cumbres. ¿Podría ser la ruta óptima para mañana? Le dices lo que piensas a Ellsworth y éste asiente: –Estoy de acuerdo. Lo marcaré en nuestro mapa cuando volvamos al campamento.

Explorar con Ellsworth te proporciona información sobre el viaje inmediato. Anota en el registro de campaña que los investigadores otearon el paso de montaña.

Si Roald Ellsworth está tachado:

Si no supieras que no es así, tendrías que suponer que Ellsworth se había estado preparando para el apocalipsis. Pese a su reputación como explorador de carga ligera y mochilero experto, un simple vistazo a las pertenencias que ha dejado muestra una gran cantidad de provisiones, suministros y equipo para el hielo. Mientras el equipo se reparte tristemente sus cosas para darles buen uso, ves un par extra de botas resistentes al agua que debió de traer como repuesto. No sabes si alguno de vosotros podría seguir sus pasos de verdad, pero al menos con éstas podrías intentarlo.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Botas de Ellsworth a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Takada Hiroko está viva:

Takada ha dispuesto todos los suministros y provisiones que os quedan en ordenadas hileras frente a ella.

–Antes de que me pregunte: sí, estoy haciendo las veces de intendente –te explica–. Hemos perdido dos aviones y estamos separados del resto del equipo. Tendremos que emplear con cabeza nuestros suministros si vamos a continuar con esta locura –Escupe la última palabra como si fuera una maldición, lo que hace que te plantees sus sentimientos respecto a la expedición–. Bueno, venga, no se quede ahí. Ayúdeme con esto –te riñe. Tú asientes y te pones a trabajar.

Takada se asegura de que estéis mejor equipados para la siguiente etapa del viaje. Un investigador cualquiera puede empezar el **Escenario II: Hacia los picos prohibidos** con 3 recursos adicionales en su reserva de recursos.

Si Takada Hiroko está tachada:

Para alguien que supuestamente se enorgullecía de sus habilidades de organización, los suministros mecánicos de Takada son un completo desastre. Si no supieras que no es así, pensarías que la forma en la que ha almacenado sus cosas no tiene ni pies ni cabeza; pero conociendo a Takada, sospechas que tenía algún sistema. Pasas varios minutos revisando sus pertenencias en busca de algo que pudiera serles útil a los miembros restantes de la expedición. Sin Takada, no podréis lograr que vuele el último aeroplano. De hecho, crees que tendréis que dejar atrás la mayoría de sus cosas cuando mañana salgáis hacia las montañas. Aun así, crees que podrás aprovechar algunos de los suministros que tenía guardados.

Un investigador cualquiera puede añadir el Evento de historia Alijo de Takada a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Si Elijah Ashevak está vivo:

Encuentras a Elijah en la periferia del campamento, atendiendo a los perros y asegurándose de que estén listos para el viaje de mañana. Su fiel Anyu está a su lado, como siempre. El rabo de la perra se mueve de un lado a otro cuando te acercas.

—Ah, hola— dice Elijah por encima del hombro cuando se da cuenta de que Anyu te ha visto—. ¿Quieres calmarte, Anyu?—la riñe en broma mientras le acaricia las orejas.

Le preguntas si el animal se da cuenta del peligro que corréis todos.

—Oh, claro que lo sabe— responde Elijah—. Se le da bastante bien haciendo que todos los problemas del mundo se esfumen. No sería la primera vez.

Te pica la curiosidad por saber qué más aventuras han vivido Elijah y Anyu en el pasado. Pero antes de poder preguntárselo, una fría petaca te golpea de lleno en el pecho y cae en tus manos.

—Beba— te ofrece Elijah—. Le hará entrar en calor.

Se sienta y bebe de su propia petaca, haciéndote un gesto para que le imites. Lo haces y das un buen trago. Te quema al bajar por la garganta. Anyu está entre ambos, dándote golpecitos suplicantes en la mano. No decís nada más, pero Elijah tiene razón. Durante un momento, todo está bien.

Establecer un vínculo con Elijah y Anyu mejora un poco las cosas. Un investigador cualquiera puede curarse 1 trauma mental o bien borrar 1 de horror de un Apoyo Compañero anotado en el registro de campaña.

Si Elijah Ashevak está tachado:

Cuando te sientas en la periferia del campamento y te preguntas qué te deparará el destino en los próximos días, un leve golpecito te saca de tus pensamientos. Te giras con sorpresa, esperando ver otra de las horribles criaturas surgiendo del hielo, pero no es más que Anyu, la fiel compañera de Elijah. La gran perra gris te mira con ojos suplicantes. Sacudes la cabeza y te pones en pie pesadamente. Ya basta de lamentarse por esta noche. Mientras vuelves hacia el campamento, unas suaves pisadas recorren la nieve detrás de ti. Te paras y miras de reojo a Anyu, que vuelve a levantar la mirada hacia ti. ¿Está buscando consuelo o un propósito? Te arrodillas y le pasas los dedos enguantados por el denso pelaje, hablándole dulcemente como si quisieras tranquilizaros a ambos. Sí, Elijah ya no está. No, no sé si estamos a salvo. ¿Quieres quedarte conmigo? Anyu mueve el rabo. Pues decidido queda.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Anyu a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Noche reposada 2: Se hace el silencio en el campamento cuando, uno a uno, los miembros del equipo se van sumiendo en un profundo sueño. Intentas a toda costa descansar tú también, pero cada vez que cierras los ojos, la imagen de esas criaturas fantasmagóricas se filtra entre tus párpados y te despiertas de inmediato. Te preguntas de forma macabra si la muerte es la única forma de descansar en este viaje.

Comprueba la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña.

☞ Si hay 3 o más nombres tachados, pasa a **Noche reposada 3.**

☞ Si no es así, pasa al **Escenario II: Hacia los picos prohibidos.**

Noche reposada 3: Te despiertas con un sobresalto y enseguida buscas un arma para defenderte. El sonido que atravesó tus sueños y te devolvió a la realidad no podía haberlo emitido ninguna criatura terrestre; y sin embargo, cuando despiertas, no hay nada fuera de lugar. De hecho...

Te pones en pie, conmocionado, y examinas los alrededores. El campamento improvisado estaba protegido de la dureza de los elementos, pero no deja de estar en lo más profundo de la Antártida. Pese a ello, te encuentras dentro de un edificio, en una sala que no reconoces aunque te produce una extraña familiaridad. Quitas parte de la nieve que sigue habiendo en el suelo, en torno a tu saco de dormir, y ves un suelo de baldosas que antes no estaba ahí. ¿Es un sueño?

Cuando dudas de la verdad de este misterioso lugar, las paredes y el suelo de baldosas brillan y se desvanecen. Vuelves a estar en el frío helador de tu campamento, rodeado por tus compañeros, pero la puerta de salida de la sala permanece. Una densa bruma gris se arremolina a tu alrededor, como guiándote.

No hay refracción natural de la luz. Se está produciendo algo sobrenatural. El espeso miasma que gira en torno al campamento es parecido a la sustancia que compone las criaturas de pesadilla que encontrasteis tras el accidente de avión. ¿De verdad quieres saber lo que quiere que veas?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ Abre la puerta y adéntrate en el espejismo. Pasa al **Escenario ???: Espejismo letal.**

☞ Ignora la puerta y deja que desaparezca. Pasa al **Escenario II: Hacia los picos prohibidos** (volverás a tener esta oportunidad más adelante).



Escenario ????: Espejismo letal

Si es la primera vez que juegas Espejismo letal en esta campaña, pasa a la **Introducción 1**. Si no es así, pasa a la **Introducción 2**.

Introducción 1: Al entrar por la puerta, te encuentras en una red de túneles helados, bañados del mismo miasma y rezumando de icor prismático. Tu reflejo te devuelve la mirada desde multitud de ángulos extraños. Tu voz resuena a lo largo de esta sala de espejos infinita. Te das la vuelta para descubrir que la entrada ha desaparecido a tu espalda. A continuación, ves por el rabillo del ojo a una silueta familiar que atraviesa las mismas brumas; pero no, no es posible, ¿verdad?

Busca entre los pasajes siguientes el que se corresponda con el personaje que murió en el accidente de avión. Luego pasa a la **Preparación**.

Si William Dyer murió en el accidente de avión:

El profesor Dyer está muerto. Es imposible que pueda ser él. Y aun así...

Lo ves dando vueltas de un lado a otro frente a uno de los reflejos mientras murmura para sí: –Hay que detenerlo. No pueden hacer esto –Se calla, como si conversara con otra persona a la que no oyes–. Me da igual. ¡Tiene que acabar de inmediato!

Pobre Dyer. Recuerdas que intentó avisarte. Y sin embargo, aquí estás.

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Si Roald Ellsworth murió en el accidente de avión:

Ellsworth está muerto. Es imposible que pueda ser él. Y aun así...

Lo ves dentro de una cabina telefónica, discutiendo acaloradamente con alguien que está al otro lado: –Sé que es peligroso, pero debo ir –explica–. Confía en mí, esto es demasiado importante como para dejarlo pasar.

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Si Elijah Ashevak murió en el accidente de avión:

Elijah está muerto. Es imposible que pueda ser él. Y aun así...

Elijah se arrastra por la nieve, dejando un rastro de sangre: –¿Me estás llevando a un lugar seguro? –le pregunta con voz queda a una gran perra gris. Reconoces la familiar silueta de Anyu, puede que varios años más joven, pero igual de enorme.

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Si Danforth murió en el accidente de avión:

Danforth está muerto. Es imposible que pueda ser él. Y aun así...

El estudiante está sentado en una mesa de la Biblioteca Orne, murmurando para sí mientras lee: –Lo vi. Sé que lo hice. Lo vi –Empieza a dar cabezadas, pero se despierta rápidamente con un estremecimiento. Las oscuras ojeras que ves en su rostro te dicen que lleva muchos días sin dormir–. Lo vi... Era real...

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Si James “Cookie” Fredericks murió en el accidente de avión:

Cookie está muerto. Es imposible que pueda ser él. Y aun así...

Está apoyado contra uno de los espejos cristalinos, recargando su fusil con manos temblorosas. Tiene la cara cubierta de tierra y hollín que también manchan su uniforme. Parece más joven, pero igual de demacrado. Una voz le hace salir de su trance: –Sargento Fredericks. Los alemanes rompieron la línea anoche. Nos están rodeando. ¡Debemos salir de aquí!

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Si Avery Claypool murió en el accidente de avión:

Claypool está muerto. Es imposible que pueda ser él. Y aun así...

Ves cómo estudia un mapa de la Antártida, cuyas regiones interiores sólo están documentadas de forma parcial.

–Tendría que ser aquí –dice mientras señala un punto dentro de un círculo dibujado a lápiz de forma apresurada–. Dentro de estas cadenas montañosas. Pero... –titubea y echa la vista atrás para mirar a alguien a quien no puedes ver–. No puede ser así, ¿no?

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Si Takada Hiroko murió en el accidente de avión:

Takada está muerta. Es imposible que pueda ser ella. Y aun así...

La reconoces pese a su juventud. Saluda a un avión que está despegando de una pista entre la lluvia. La mano de alguien le agarra el hombro para darle ánimos.

–Volverá pronto –le dice una voz. Pero Takada no parece convencida.

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Si la Dra. Mala Sinha murió en el accidente de avión:

La Dra. Sinha está muerta. Es imposible que pueda ser ella. Y aun así...

La doctora examina lo que supones que es un cadáver, un cuerpo flácido y sin vida.

–Hora de la muerte: 14:23. Anótalo –dice con voz compuesta y tranquila. Pero en el nebuloso reflejo ves que le tiembla el labio ligeramente por efecto del precio que se cobra en ella su labor.

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Si la Dra. Amy Kensler murió en el accidente de avión:

La Dra. Kensler está muerta. Es imposible que pueda ser ella. Y aun así...

La profesora escribe en un pequeño diario encuadernado en cuero a la luz de las velas que iluminan tenuemente su despacho. Te preguntas qué tipo de diagrama anatómico estará bosquejando, pero antes de poder echar un vistazo, arranca la página, la arruga y la tira a la papelera con un suspiro.

El espejismo se desvanece tan rápido como apareció. ¿Qué demonios es este sitio? ¿Y cómo es posible que se desarrollen ante tus ojos unos acontecimientos que no has vivido ni conocido?

Introducción 2: Vuelves a encontrarte en una red de túneles helados e impregnados de bruma y miasma. La entrada se desvanece a tu espalda. Tu reflejo, que resplandece con un leve matiz de incorporeidad, te devuelve la mirada desde muchos ángulos a la vez.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación de los investigadores (primera vez)

- ☉ Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador (puedes encontrar estos Apoyos de historia en el conjunto de encuentros *Equipo de expedición*). Coloca tanto daño y horror sobre ese personaje como indique la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña.

Preparación del escenario (primera vez)

Usa este texto de preparación únicamente si es la primera vez que juegas **Espejismo letal** en esta campaña.

- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Espejismo letal*, *Agentes de lo desconocido*, *Abandonados*, *Miasma*, *Horrores sin nombre*, *Silencio y misterio*, *Tekeli-li* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Crea el mazo de Plan usando sólo el plan 1. Retira de la partida los planes restantes.
- ☉ Crea el mazo de Acto usando sólo el acto 1. Retira de la partida los actos restantes.
- ☉ Pon en juego el Lugar Prisión de recuerdos, con el lado revelado boca arriba.
 - ◆ Cada investigador comienza la partida en la Prisión de recuerdos.
 - ◆ Pon todos los demás Lugares aparte, fuera del juego.
- ☉ Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: los nueve Enemigos "Recuerdo de..." y los nueve Apoyos de historia **Decidido**.
- ☉ Comprueba el nivel de dificultad:
 - ◆ Si juegas en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
 - ◆ Si juegas en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.
- ☉ Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.
- ☉ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- ☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

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:

- ☉ Los investigadores pueden elegir qué plan quieren usar (cuanto más alto sea el número del plan, menos tiempo tendrán).

- ☉ ¡Intenta añadir tantas cartas de Historia a la zona de victoria como puedas!

Preparación de los investigadores (segunda o tercera vez)

- ☉ Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador (puedes encontrar estos Apoyos de historia en el conjunto de encuentros *Equipo de expedición*). Si hay una marca junto al nombre del personaje, usa en su lugar la versión **Decidido** que puedes encontrar en el conjunto de encuentros *Espejismo letal*). Coloca tanto daño y horror sobre ese personaje como indique la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña.

Preparación del escenario (segunda o tercera vez)

Usa este texto de preparación si es la segunda o tercera vez que juegas **Espejismo letal** en esta campaña.

- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Espejismo letal*, *Agentes de lo desconocido*, *Abandonados*, *Miasma*, *Horrores sin nombre*, *Silencio y misterio*, *Tekeli-li* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Crea el mazo de Plan usando sólo el plan 2 si es la segunda vez que juegas **Espejismo letal**, o el plan 3 si es la tercera vez que juegas **Espejismo letal**. Retira de la partida los planes restantes.
- ☉ Crea el mazo de Acto usando sólo el acto 2 si es la segunda vez que juegas **Espejismo letal**, o el acto 3 si es la tercera vez que juegas **Espejismo letal**. Retira de la partida los actos restantes.
- ☉ Busca todas las cartas de Historia anotadas en la sección "Recuerdos desterrados" del registro de campaña. Pon todas estas cartas en la zona de victoria.
 - ◆ Pon aparte todos los Enemigos "Recuerdo de..." restantes, fuera del juego.
- ☉ Busca todos los Lugares anotados en la sección "Recuerdos descubiertos" del registro de campaña. Pon todos esos Lugares en juego, con el lado revelado boca arriba, junto con la Prisión de recuerdos (*recuerda ajustar el valor de pista de cada Lugar según la palabra clave Espejismo, como se describe en la página 25*).
 - ◆ Cada investigador comienza la partida en la Prisión de recuerdos.
 - ◆ Pon todos los demás Lugares aparte, fuera del juego.
- ☉ Pon aparte los nueve Apoyos de historia **Decidido** que no se hayan obtenido durante partidas anteriores de **Espejismo letal**.
- ☉ Comprueba el nivel de dificultad:
 - ◆ Si juegas en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
 - ◆ Si juegas en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.
- ☉ Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.
- ☉ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- ☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Espejismo

La palabra clave Espejismo representa Lugares que son manifestaciones de tus recuerdos y de los de tus compañeros. Estos Lugares no tienen lado sin revelar y, por lo tanto, entran en juego con su lado revelado boca arriba. En lugar de lado sin revelar, estos Lugares tienen cartas de Historia en su reverso. Estas cartas de Historia permiten a los investigadores adentrarse más en el extraño espejismo y desbloquear nuevos recuerdos en forma de Lugares o cartas de Encuentro. El número que indica la palabra clave Espejismo representa la cantidad de pistas necesarias para darle la vuelta, mientras que los nombres de cartas entre paréntesis indican qué recuerdos podrían aparecer como resultado.

Como capacidad , los investigadores que estén en un Lugar Espejismo pueden, como grupo, gastar la cantidad indicada de pistas para darle la vuelta y resolver la carta de Historia del otro lado.

Cuando un Lugar con la palabra clave Espejismo entra en juego (incluido durante la preparación), reduce el valor de pista del Lugar en tantos puntos como su valor de espejismo por cada carta indicada por su palabra clave Espejismo que ya esté en juego o en la zona de victoria.

❖ **Nota: Esto es menos probable que ocurra la primera vez que juegues Espejismo letal, pero es mucho más probable en partidas siguientes.**

❖ *Por ejemplo: Prisión de recuerdos tiene un valor de pista de 3  y el siguiente texto: "Espejismo 1  (Campamento base, Cubierta del Theodosia, Salas de la universidad)". Cuando la Prisión de recuerdos entra en juego, los investigadores comprueban cuáles de las 3 cartas indicadas por su palabra clave Espejismo ya están en juego o en la zona de victoria. Tanto las Salas de la universidad como la Cubierta del Theodosia ya están en juego, pero el Campamento base sigue puesto aparte. Por lo tanto, el valor de pista de la Prisión de recuerdos se reduce en 2 , lo que significa que sólo se coloca 1 pista  sobre ella cuando entra en juego.*

Un Lugar está "despejado de espejismos" si todas las cartas indicadas por su palabra clave Espejismo están en juego o en la zona de victoria. No se puede volver a dar la vuelta a un Lugar que esté despejado de espejismos.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): *Te pones en pie tambaleante. ¿Ha sido un sueño? Te agarras las sienes porque te duele la mente. Es como si te hubieran aplicado un taladro neumático en el interior del cráneo. Si dormir en este lugar infernal es así, no quieres volver a hacerlo.*

- ☉ Pero no tienes ni voz ni voto en ello.
- ☉ Anota en la sección “Espejismo letal” del registro de campaña, en el campo “Recuerdos desterrados”, todas las cartas de Historia que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta anotada de este modo (*no obtengas puntos de experiencia por cartas que ya estuvieran anotadas en esta sección*).
- ☉ Anota en la sección “Espejismo letal” del registro de campaña, en el campo “Recuerdos descubiertos”, todos los Lugares en juego que no sean **Sobrenatural**.
 - ◊ Tacha todos los Lugares anotados en “Recuerdos descubiertos” cuya carta de Historia correspondiente esté también anotada en “Recuerdos desterrados”.
- ☉ Si hay otras cartas que no sean de Historia en la zona de victoria con Victoria X, cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual a ese valor.
- ☉ Anota en la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.
- ☉ Pasa al siguiente escenario de la campaña en orden numérico, de la siguiente forma:
 - ◊ Si el último escenario que jugaste antes de éste fue Hielo y muerte, pasa al **Escenario II: Hacia los picos prohibidos**.
 - ◊ Si el último escenario que jugaste antes de éste fue Hacia los picos prohibidos, pasa al **Escenario III: Ciudad de los Antiguos**.
 - ◊ Si el último escenario que jugaste antes de éste fue Ciudad de los Antiguos, pasa al **Escenario IV: El corazón de la locura**.

Resolución 1: *Caes por la puerta sobre tu esterilla, agítate entre las cálidas mantas. A tu espalda no se cierra ninguna puerta. ¿Te lo has imaginado todo? ¿O fue real?*

- ☉ ¿Acaso hay alguna diferencia?
- ☉ Anota en la sección “Espejismo letal” del registro de campaña, en el campo “Recuerdos desterrados”, todas las cartas de Historia que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta anotada de este modo (*no obtengas puntos de experiencia por cartas que ya estuvieran anotadas en esta sección*).
- ☉ Anota en la sección “Espejismo letal” del registro de campaña, en el campo “Recuerdos descubiertos”, todos los Lugares en juego que no sean **Sobrenatural**.
 - ◊ Tacha todos los Lugares anotados en “Recuerdos descubiertos” cuya carta de Historia correspondiente esté también anotada en “Recuerdos desterrados”.
- ☉ Si hay otras cartas que no sean de Historia en la zona de victoria con Victoria X, cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual a ese valor.
- ☉ Anota en la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.
- ☉ Pasa al siguiente escenario de la campaña en orden numérico, de la siguiente forma:
 - ◊ Si el último escenario que jugaste antes de éste fue Hielo y muerte, pasa al **Escenario II: Hacia los picos prohibidos**.
 - ◊ Si el último escenario que jugaste antes de éste fue Hacia los picos prohibidos, pasa al **Escenario III: Ciudad de los Antiguos**.
 - ◊ Si el último escenario que jugaste antes de éste fue Ciudad de los Antiguos, pasa al **Escenario IV: El corazón de la locura**.



Escenario II: Hacia los picos prohibidos

Introducción 1: El viento aúlla mientras tu grupo se prepara para el largo viaje que os espera. Apenas hay conversaciones. Incluso si pudierais oír las voces amortiguadas por las orejeras y bufandas, ¿qué ibais a decir? El silencio de vuestro terror compartido ya es lo bastante elocuente.

Vuestro destino está a muchos kilómetros de aquí. Los escarpados picos se alzan en el horizonte a lo lejos, como retándoos. Haces un repaso mental de la situación...

Comprueba el registro de campaña y lee cada uno de los siguientes pasajes que se corresponda con la situación. A continuación, pasa a la **Introducción 2**.

Si Elijah Ashevak está vivo y el Trineo de madera aparece en la sección "Suministros recuperados":

–No es lo bastante grande o resistente como para llevarnos a todos – explica Elijah mientras acarrea la última caja de suministros sobre el viejo trineo–, pero al menos debería poder transportar nuestras provisiones y equipo.

Se asegura de que las cuerdas estén tensas y que todos los arneses de los perros estén bien abrochados antes de rascar detrás de las orejas a Anyu, la líder de la manada.

–No tengo ninguna gana de tener que arrastrar esta cosa montaña arriba, pero... ya cruzaremos ese puente cuando toque. Muy bien, chica, ¿estás lista? –Anyu ladra una vez–. Sí, ya sé que lo estás.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

Sueltas un gruñido al echarle a la espalda una enorme y pesada mochila llena de equipo. No tienes ninguna gana de tener que atravesar la nieve con casi veinte kilos más, pero no hay nada que hacer. No tienes ni idea de cuánto tiempo estarás allí adonde vas, así que necesitarás todo lo que hay en la mochila si quieres sobrevivir.

Añade 1 ficha ❄️ a la bolsa de caos.

Si Avery Claypool está vivo:

–Aunque el tiempo parezca despejado ahora –explica Claypool–, podría cambiar de improviso. Estaremos sobre el hielo durante la mayor parte del viaje, así que todo el mundo atento a posibles grietas. Necesitamos un hielo de unos 60 centímetros de grosor para poder caminar sobre él, así que todo el mundo debe ir detrás de mí en todo momento, y yo usaré este barreno para cerciorarme de que es seguro –añade mientras muestra un dispositivo de perforación con punta en espiral antes de ponerse a la cabeza del grupo.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

Partís cuando el cielo parece despejado, pero en poco más de una hora, el tiempo empeora de repente. La intensa nevada ya es lo bastante mala, pero lo que de verdad os ralentiza es el hielo. Sin Claypool para guiaros con seguridad, tenéis que avanzar lenta y cautelosamente para cercioraros de llegar a las montañas con vida.

Añade 1 ficha ❄️ a la bolsa de caos o bien cada investigador sufre 1 trauma físico.

Si Takada Hiroko está viva:

Cuando emprendéis la marcha, oyes que Takada está cantando algo en voz baja, lo bastante como para que no puedas distinguir de qué se trata. Sin embargo, uno de los demás parece reconocer lo que canta.

–Otra vez esa canción –dice–. Te oí cantarla en el Theodosia durante la travesía hacia aquí.

Takada suspira y responde: –Es una canción que me enseñó mi padre. Me ayuda a pasar el rato.

Le preguntas si le gustaría enseñártela y ella te dedica la primera sonrisa que ves en su rostro desde que empezó el viaje.

–Sí. Claro que sí.

Pasáis el resto del camino cantando y conociéndoos para que el tiempo pase más rápido.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

El grupo soporta el frío en medio de un silencio insoportable. Cada pisada resulta tan solitaria como desgarradora.

Añade 1 ficha ❄️ a la bolsa de caos o bien cada investigador sufre 1 trauma mental.

Si los investigadores otearon el paso de montaña:

Buscas el paso seguro que Ellsworth y tú oteasteis la noche anterior y guías al resto del equipo por él. Los acantilados os flanquean al acercaros a las laderas y bloquean el gélido viento. El atajo os permite pasar rápidamente mientras empezáis la ascensión hacia los picos...

Durante la preparación, cuando reveles el Lugar inicial, reduce su valor de pista a la mitad (redondeando hacia arriba).

Si no es así:

La tundra helada que lleva a las laderas de las escarpadas montañas es un terreno duro. Incluso pertrechados con raquetas de nieve y ropa de abrigo para combatir el frío, la marcha es lenta y fatigosa. El viento pugna con vosotros a cada paso, con ráfagas lo bastante fuertes como para derribaros. Pero seguís adelante con decisión.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Introducción 2: Atravesáis el hielo y la nieve durante muchas horas extenuantes. Por suerte, no encontráis a más criaturas como las de los dos días anteriores, lo que te hace plantearte si no fue todo un cruel espejismo. Pero cuando os acercáis al pie de las escarpadas montañas cubiertas de nieve, encontráis un tipo de criatura muy distinto.

Está congelada y medio enterrada en la nieve, como un macabro hito que os marque el camino. Su cuerpo tiene forma de tambor y cuenta con una gruesa piel y un par de alas coriáceas desgarradas. Un apéndice con forma de estrella de mar sobresale de la nieve desde su torso, adornado con cinco ojos muertos y un conjunto de cilios prismáticos. Veis cinco tentáculos congelados en el hielo. La visión de esa cosa te hiela más de lo que podría hacerlo el clima Antártico.

No puede haber duda alguna: se trata de uno de los "Antiguos" que encontraron el profesor Dyer y Danforth la última vez que se aventuraron en el corazón de la Antártida. Pero ¿qué lo mató? No puede haber sido sólo el frío.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación de los investigadores

- ☉ Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador (puedes encontrar estos Apoyos de historia en el conjunto de encuentros *Equipo de expedición*. Si hay una marca junto al nombre del personaje, usa en su lugar la versión **Decidido** que puedes encontrar en el conjunto de encuentros *Espejismo letal*). Coloca tanto daño y horror sobre ese personaje como indique la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña.

Preparación del escenario

- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Hacia los picos prohibidos*, *Tiempo letal*, *Antiguos*, *Peligros de la Antártida*, *Horrores sin nombre* y *Tekeli-li*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Baraja los 7 Lugares Ladera de montaña y pon 5 en juego formando una diagonal. Pon aparte los 2 Lugares restantes, fuera del juego. Pon el Lugar La cumbre en juego en la parte superior de la diagonal. La posición de cada Lugar tiene su propio nivel de 0 a 5, empezando por el Lugar en la parte inferior con el nivel 0 y subiendo hasta llegar a La cumbre en el nivel 5 (consulta la colocación de Lugares abajo).

◆ Revela el Lugar del nivel 0. Cada investigador comienza la partida en ese Lugar.

- ☉ Añade 1 ficha a la bolsa de caos.

- ☉ Consulta la sección “Suministros recuperados” del registro de campaña y pon en juego en el Lugar del nivel 0 todos los Apoyos de historia *Expedición* que estén anotados en ella. Retira todos los demás Apoyos de historia *Expedición* de la partida.

- ☉ Pon aparte el Enemigo Terror de las estrellas, fuera del juego.

- ☉ Comprueba el nivel de dificultad:

- ◆ Si juegas en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
- ◆ Si juegas en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.

- ☉ Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.

- ☉ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

- ☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Adyacencia de Lugares en Hacia los picos prohibidos

Durante este escenario, los Lugares están colocados formando una diagonal, con cada Lugar situado por encima o por debajo de los Lugares que tiene al lado.

- ☉ Durante este escenario, cada Lugar está conectado con el Lugar que tenga por debajo y con el Lugar que tenga por encima.

Colocación de Lugares para “Hacia los picos prohibidos”



Interludio del escenario: Golpea la tragedia

Busca todos los miembros de la expedición supervivientes (incluyendo los que están bajo el control de un investigador en este momento) que no tengan una marca junto a su nombre en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña y elige uno de ellos al azar para que sea la víctima. Si no hay ningún miembro de la expedición que cumpla ese requisito, omite el resto de este interludio.

Todo sucede en un abrir y cerrar de ojos. Sólo tienes tiempo de gritar el nombre de la persona antes de que lo atrapen. Su cuerpo se ve rodeado por sus muchas formas cambiantes. La persona intenta escapar, pero es en vano.

Si la víctima es James "Cookie" Fredericks

El curtido veterano suelta una palabrota y logra sacar el brazo derecho del agarre de la criatura, lo suficiente como para poder realizar un disparo con su colt. La detonación resuena por toda la montaña y desgarrar la grotesca masa informe de la cosa.

Inflige 2 puntos de daño a El terror de las estrellas.

A continuación, sin un instante de duda, clava sus tentáculos en el cuerpo de su víctima y la parte de un tirón como si fuera un trozo de carne cruda. Una rociada de sangre tiñe la nieve de un color carmesí. Tira en el suelo sin miramientos los restos de la persona y vuelve su atención hacia los demás.

Tacha el nombre del personaje elegido en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): El resto de vuestro trayecto por los picos es un remolino de nieve y miedo. Subís cada vez más alto, forzándoos hasta extremos que jamás habríais pensado posibles. Pero la cumbre se mantiene fuera de vuestro alcance. Cuando cae la noche y las condiciones climatológicas se vuelven más letales aún, la desesperación os obliga a buscar algún lugar donde poder sobrevivir.

☞ Pasa a la **Resolución 2**.

Resolución 1: La vista desde la cumbre es espectacular, pero no estás de humor para disfrutar de ella. Ante ti, al otro lado de estos picos malditos, se extiende la ciudad descrita en el informe de Dyer. Su inquietante faz es inconfundible. Docenas de edificios cónicos y piramidales de pizarra oscura y arenisca se distribuyen en forma de panal por toda la zona, como un laberinto de formas geométricas perfectas. Aunque desgastada por los siglos, la ciudad permanece en pie, oculta por los escarpados picos y las intensas nevadas.

Te quedas en silencio durante un rato, admirando la impresionante vista. Si no fuera por las muchas tribulaciones vividas hasta llegar aquí, sería un momento de triunfo. Pero después de todos los sacrificios realizados, la victoria tiene un regusto amargo.

Un gélido viento sopla entre los picos. El aire es demasiado escaso aquí arriba como para quedarse mucho tiempo. Tras descansar un momento, empezáis el largo camino de descenso hacia la ciudad alienígena. Tendréis que acampar antes de llegar abajo. Con suerte, estaréis ocultos frente a las terribles criaturas que moran allí...

☞ Anota en el registro de campaña que el equipo escaló hasta la cima.

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

☞ Por cada Apoyo **Expedición** que haya en la zona de victoria, un investigador puede elegir añadir ese Apoyo a su mazo. No cuenta para su tamaño de mazo. Por cada Apoyo **Expedición** añadido al mazo de un investigador de este modo, ese investigador obtiene 1 punto de experiencia de bonificación.

☞ Por cada Apoyo **Expedición** que no esté en la zona de victoria, tacha su nombre en la sección "Suministros recuperados" del registro de campaña.

☞ Anota en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☞ Pasa al **Interludio II: Noche infinita**.

Resolución 2: Cuando estás empezando a perder la esperanza, encuentras una oscura cueva metida en la ladera de la montaña. El viento aúlla fuera de la entrada de la cueva, trayendo un repentino alud de nieve. No sabes qué sería peor: una muerte lenta atrapados en una caverna helada o una muerte igual de lenta al fracasar en el intento de llegar a la cumbre. Pero cuando uno de los miembros del equipo enciende su linterna, veis que podría haber una tercera opción.

Las paredes de este angosto túnel están repletas de extraños jeroglíficos, distintos a nada que hayas visto nunca. Supones que es la antigua escritura de un idioma alienígena. Puede que incluso sea el de los Antiguos que habitaban en este lugar. Lo más importante es que la caverna se adentra cada vez más en la montaña, más lejos de adonde llega la luz.

Votáis sobre lo que hacer y decidís seguir adelante, con la lejana esperanza de que el túnel pueda llevaros a otra salida. Para vuestra sorpresa, el camino es sencillo, aunque la omnipresente oscuridad, los aterradores ecos de gruñidos imposibles y las voces amortiguadas de algo que hay en las profundidades hacen mella en vuestra cordura. Camináis durante horas, hasta que afortunadamente acabáis por ver luz a lo lejos.

Volvéis a salir a la ladera de la montaña, pero esta vez tenéis delante una espectacular vista. Ante t, se extiende la ciudad descrita en el informe de Dyer. Su inquietante faz es inconfundible. Docenas de edificios cónicos y piramidales de pizarra oscura y arenisca se distribuyen en forma de panal por toda la zona, como un laberinto de formas geométricas perfectas. Aunque desgastada por los siglos, la ciudad permanece en pie, oculta por los escarpados picos y las intensas nevadas.

Te quedas en silencio durante un rato, admirando la impresionante vista. Habéis logrado encontrar la forma de atravesar la montaña de algún modo. Si no fuera por las muchas tribulaciones vividas hasta llegar aquí, sería un momento de triunfo. Pero después de todos los sacrificios realizados, la victoria tiene un regusto amargo. Tras descansar un momento, empezáis el largo camino de descenso hacia la ciudad alienígena. Tendréis que acampar antes de llegar abajo. Con suerte, estaréis ocultos frente a las terribles criaturas que moran allí...

- ☉ Anota en el registro de campaña que el equipo encontró otro modo de atravesar las montañas.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Tacha todos los nombres de cartas de la sección "Suministros recuperados" del registro de campaña.
- ☉ Anota en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☉ Pasa al **Interludio II: Noche infinita.**



Interludio II: Noche infinita

Noche infinita 1: *Ahora que volvéis a estar a salvo, tus compañeros y tú establecéis un campamento en silencio. Te maravilla la quietud de esta noche en comparación con las anteriores, ya sea porque sois menos o por el lúgubre ánimo que reina en el campamento. Pero la quietud no tiene nada de tranquila. A medida que pasan las horas, no logras descansar, así que decides ir a ver a algunos de tus compañeros...*

Sólo tienes tiempo de contactar con algunos miembros del equipo (independientemente de que estén vivos o tachados). De una en una, elige y lee tres de las siguientes secciones (o bien cuatro si el equipo encontró otro modo de atravesar las montañas). Si el efecto de juego de la sección elegida no se puede realizar, no cuenta para el total y puedes elegir otra sección en su lugar. Tras haber leído la cantidad de secciones necesaria, pasa a **Noche infinita 2**.

Si William Dyer está vivo:

El profesor está yendo de un lado a otro mientras se pasa los dedos por el cabello cano.

–Están conectados. Tienen que estar conectados –murmura para sí mientras te acercas–. Los Antiguos y estas manifestaciones, estos “espejismos” –prosigue como si respondiese a la pregunta que no has hecho–. La última vez que estuvimos aquí, vi imágenes de los Antiguos en conflicto con otras especies, otros... seres alienígenas. Pero ¿y si el verdadero origen de su miedo se encuentra aquí, en la Tierra? – Su mirada se encuentra con la tuya–. ¿Y si éste no era su verdadero hogar? ¿Y si... y si estaban protegiendo algo?

Hablar con el profesor Dyer te ayuda a ver algo de razón en toda esta locura. Un investigador cualquiera puede elegir hasta 5 Debilidades ¡Tekeli-li! de su mazo y retirarlas de él (añadiéndolas al resto del conjunto de encuentros Tekeli-li y barajando éste).

Si William Dyer está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos del Interludio I:

Dedicas un momento a revisar algunos de los viejos bocetos del profesor, que había traído consigo por si podían resultar útiles. Como sospechabas, ninguna de las criaturas que esbozó se parecen lo más mínimo a las cosas que viste. Pero cuando estás a punto de rendirte, encuentras varios bocetos de la ciudad que afirma haber encontrado al otro lado de las oscuras y escarpadas montañas. Muestran una enorme arcada decorada con cinco símbolos rodeados de una estrella de cinco puntas. Bajo la arcada, o puede que detrás de ella, se alza algo grotesco. Las líneas del boceto se desintegran en una maraña de trazos ligeros y manchas de tinta que apenas puedes describir. Hay varias criaturas con cuerpo de barril y cabeza de estrella de mar, los “Antiguos” alienígenas que Dyer describió en su informe, flanqueando la arcada, con actitud reverente y los apéndices similares a alas extendidos también con reverencia. Desearías poder preguntarle a Dyer lo que significa esto, pero por desgracia, es demasiado tarde para eso. Coges sus bocetos para llevártelos, esperando que puedan resultar útiles más adelante.

Un investigador cualquiera puede añadir el Evento de historia Bocetos de Dyer a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Danforth está vivo:

Nadie más parece entender los desvaríos de Danforth, pero crees que tú empiezas a hacerlo. O al menos eres la única persona que lo intenta. Después de todo, sea lo que sea lo que vio durante su último viaje aquí, es algo nuclear en todo este asunto.

–Era... era... –se detiene, pues se le corta la voz cuando intenta explicarlo–. Era como las criaturas que hemos visto. Tinta, bruma y color. O al menos creo que es la única forma que tienen nuestros ojos humanos de interpretar su verdadera forma.

Los ojos de Danforth tienen la mirada perdida a lo lejos, empañados por el horror mientras rememora el espejismo.

–Sigue aquí. Atado y encadenado. Pero temo que no por mucho tiempo. No por mucho tiempo.

Escuchar a Danforth te proporciona más datos sobre la locura de este lugar. Un investigador cualquiera puede empezar el **Escenario III: Ciudad de los Antiguos** robando 2 cartas adicionales en su mano inicial.

Si Danforth está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos del Interludio I:

Decides buscar información en las pertenencias de Danforth, con la esperanza de que llevara un diario o tuviera pruebas de su anterior expedición con Dyer. Lo que encuentras en su lugar es todo un tesoro de ficción tanto macabra como especulativa, incluyendo un sobado ejemplar de las obras de Edgar Allan Poe. Sus páginas están repletas de marcas improvisadas, y los márgenes, llenos de numerosas notas y apuntes, algunos relevantes y otros cuyo verdadero significado se te escapa. No sabes bien el motivo que tuvo Danforth para traer semejante colección de relatos, especialmente uno al que parecía tener tanto aprecio. Lo abres por una de las páginas marcadas y lees: “No pudimos convencerle para que la tocara o se acercase a ella, pues se ponía a temblar cuando intentábamos obligarle, gritando: ‘¡Tekeli-li!’”. En el margen, Danforth ha garabateado: “¿Qué podría hacer que alguien saliera de un paroxismo tal? ¿Cómo puedo dejar atrás esta terrible sensación?”.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Obras completas de Poe a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Si la Dra. Amy Kensler está viva y en el registro de campaña está anotado que la Dra. Kensler comparte su investigación con los investigadores:

La Dra. Kensler no se sorprende al verte entrar en su tienda. Levanta la vista de su mesa y se baja las gafas para mirarte directamente.

–¿Ha venido a interesarse por lo que he averiguado? –te pregunta, y tú asientes–. Muy bien.

Te das cuenta de su actitud inusualmente cálida y te acercas y miras por encima de su hombro. Frente a ella, ves un trozo de uno de los apéndices de un Antiguo diseccionado con precisión experta. Un líquido verde oscuro mancha su carne escamosa y la superficie que hay bajo él. La doctora vuelve a levantarse las gafas y se vuelve para mirar de nuevo la muestra anatómica.

–No es muy distinto a nosotros –dice–, tal y como sugirió Dyer en su relato. Y aun así, de algún modo es capaz de sobrevivir a una presión y un frío increíbles. Puede que incluso al vacío del espacio. Lo que no entiendo es... –Respira hondo y prosigue–. El informe de Dyer cuenta que sólo despertaron de su hibernación unas pocas de estas criaturas. ¿Entonces por qué hay tantas activas?

La investigación de la Dra. Kensler te permite ver la situación con mayor claridad. Anota en el registro de campaña que la Dra. Kensler está a punto de entenderlo.

Si la Dra. Amy Kensler está viva, pero en el registro de campaña no está anotado que la Dra. Kensler comparte su investigación con los investigadores:

La Dra. Kensler te mira con frialdad cuando entras en su tienda y luego vuelve a su trabajo.

–Lo siento, pero estoy demasiado ocupada como para perder el tiempo entreteniéndome con sus frívolas preocupaciones. Por favor, busque a otra persona con la que parlotear y déjeme trabajar.

No quiere verte en este momento. Elige a otra persona (esto no cuenta para la cantidad de secciones que puedes leer).

Si la Dra. Amy Kensler está tachada y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos del Interludio I:

Revisas las notas de investigación que dejó la jefa de esta expedición condenada. Seguro que si alguien podría encontrarle algún sentido a lo que habéis visto hasta ahora, ésa sería la Dra. Kensler. Puede que supiera más sobre las criaturas de lo que decía. Registas su tienda y sus pertenencias hasta encontrar un grueso diario lleno de meticulosas notas sobre el viaje a la Antártida y los primeros días que pasasteis descargando suministros y estableciendo el campamento. A partir de ahí, las notas se vuelven menos detalladas y más confusas. Su relato de los días anteriores al accidente de avión tiene más de desvarío delirante que de diario ordenado. Escribió sobre paredes en las que rezumaba un miasma negro, sobre un vacío infinito bajo el hielo, sobre algo maligno y alienígena que moraba en el núcleo que hay al otro lado del portal... y luego, sobre nada.

La Dra. Kensler no era alguien que se dedicara a contar sueños o a escribir obras de ficción. Algo la había descompuesto. Algo había hecho que viera las cosas sobre las que escribía. Pero ¿cómo? ¿Y cuándo? Te sientas a continuar su registro con tu propio relato de los hechos, con la siniestra esperanza de que, si no sales con vida de este continente, alguien lo lea y sepa lo que sucedió aquí...

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Diario de Kensler a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si la Dra. Mala Sinha está viva:

–¿Cómo se encuentra?

Te quedas parpadeando en silencio durante un instante, pues la sincera preocupación de la doctora te ha sorprendido. Habías acudido a ella esperando que hiciera una mueca y te regañara.

–Venga, ¿acaso no puedo preocuparme? Después de todo lo que hemos visto y por lo que hemos pasado, creo que debería inquietarme.

Ante su insistencia, le permites que te examine en busca de heridas o signos tempranos de hipotermia.

–Tenemos suerte de seguir con vida, ¿sabe? –dice en voz baja mientras abre su botiquín–. O tal vez... –Hace sonar los dientes y sacude la cabeza–. ... tal vez los afortunados sean los otros.

La pericia de la Dra. Sinha te permite recuperarte de las heridas. Un investigador cualquiera puede curarse 1 trauma físico o bien borrar 1 de daño de un Apoyo Compañero anotado en el registro de campaña.

Si la Dra. Mala Sinha está tachada y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos del Interludio I:

No sabes muy bien qué es lo que te ha impulsado a acudir a la tienda de la Dra. Sinha, pero ahora que estás aquí, sabes que no encontrarás respuestas entre sus pertenencias. Aun así, tal vez puedas aprovechar sus botiquines y equipo para el frío. Mientras metes sus suministros médicos en una de sus mochilas, un escalofrío te recorre la espalda. Te dices que lo haces por necesidad, pero adueñarte de las posesiones de los muertos te pesa mucho en la consciencia. Te echas a los hombros las correas de la mochila y te vuelves para salir de la tienda de la Dra. Sinha, con la esperanza de sacar de tu mente este macabro asunto. Del bolsillo delantero de la mochila cae algo que hace un leve ruido en el suelo que te llama la atención. Buscas el objeto en torno a tus pies y encuentras una carterita de cuero que sólo contiene una horquilla, una foto de la Dra. Sinha con lo que supones que será su familia y el resguardo de una entrada para un espectáculo en el Teatro Riverview. Si fue lo bastante importante como para que lo conservara, debe de tener algún valor sentimental.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Botiquín de Sinha a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Si James "Cookie" Fredericks está vivo:

Acudes a Cookie tarde de madrugada, cuando todo el mundo debería de estar dormido. Los restos de la hoguera arden silenciosamente entre ambos, y su tenue luz arroja una sombra danzante tras su silueta encogida.

–Espero que no haya venido en busca de consejo –murmura después de un rato. Niegas con la cabeza y le informas de que sólo has venido en busca de compañía–. Claro, claro. Será más bien que no puede dormir –dice acusador, y no respondes nada. No puedes rebatir la verdad. Respira profundamente y prosigue–. Cuando estábamos en las trincheras, no dormíamos casi nunca. Costaba mucho en esas condiciones, en la tierra y el barro, cubiertos de moscas. Y cada vez que los intentábamos, los alemanes nos despertaban con fuego de mortero. El agotamiento era insoportable.

Su mirada se clava en el fuego.

–Incluso una hora o dos era un regalo divino. Pero superé ese infierno de algún modo, pese a todo lo que intentaba matarme.

Le preguntas cómo puedes hacer lo mismo. Los labios de Cookie se curvan hacia abajo, pero la pregunta no lo disuade.

–Muy bien, escuche.

Los consejos de Cookie te ayudan a prepararte para el viaje que tienes por delante. Un investigador cualquiera gana 1 punto de experiencia de bonificación.

Si James "Cookie" Fredericks está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos del Interludio I:

Mientras establecéis el campamento, otro de los miembros del equipo se acerca con una bolsa que contiene las pertenencias de Cookie.

–He pensado que usted es la mejor persona para quedarse con todo esto –dice el joven con pena mientras te la entrega.

Te sientas junto a la hoguera y examinas los objetos de la bolsa uno a uno. Dentro hay varios efectos personales de Cookie: un reloj de bolsillo con la esfera agrietada, una caja de cerillas con el logotipo del hotel Excelsior y, por supuesto, su fiel revólver Colt del .32. Lo conservaba excepcionalmente bien, con el cañón limpio y pulido y la empuñadura de madera inmaculada. Conociendo a Cookie, no sería por el cariño que sintiera por el arma, sino porque le costaba desprenderse de las viejas costumbres. Sacas el tambor y ves que sólo quedan unas pocas balas. Lo haces girar distraídamente y realizas una silenciosa promesa dedicada a Cookie: No te preocupes. Les daré un buen uso a estas balas.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Colt del .32 personalizado a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Avery Claypool está vivo:

Encuentras a Claypool al borde del campamento, contemplando la ciudad alienígena.

–Impresionante, ¿verdad? –Asientes y mencionas que la arquitectura no se parece a nada que hayas visto antes–. No, no me refiero a eso. A ver, eso también, pero mire... –responde mientras señala los enormes picos que se alzan en torno a la ciudad en todas direcciones, como una frontera–. Está construida para bloquear y canalizar el viento. Eligieron con precisión el lugar más apropiado para construir su ciudad. Y el modo en el que están construidas estas calles y estructuras hace que estén protegidas en su mayor parte del exceso de nieve.

Te mira de reojo con entusiasmo antes de proseguir su discurso.

–Estas criaturas escogieron el lugar más inhóspito de la Tierra para establecer su hogar y prosperaron pese a todo.

Te preguntas si es posible que esto signifique que las inclemencias del tiempo sufridas hasta ahora serán menores durante el próximo tramo de vuestro viaje.

–Es poco probable –contesta–. Muchas de las protecciones naturales que incorporaron a su ciudad se han desgastado. Y probablemente haya mucho más hielo del que habría en su época. Pero me aseguraré de que evitemos lo peor.

Las predicciones de Claypool te ayudan a estar a salvo de las inclemencias del tiempo. Retira 1 ficha ❄️ de la bolsa de caos.

Si Avery Claypool está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos del Interludio I:

Las pertenencias de Claypool están tiradas por la tienda principal del campamento, incluido un mapa de la barrera de hielo de Ross que ha marcado con diversas anotaciones que no entiendes del todo. Un frío viento abre las solapas de la tienda y la llena de un aire gélido. Te abrazas el pecho para mantener el calor. Sin Claypool, estáis indefensos frente al peligroso tiempo. Quedarse atrapados en una tormenta polar sería letal, y era el único con los conocimientos suficientes como para predecirlas con precisión. Suspiras y te dispones a marcharte, pero te detienes un momento para mirar el pesado abrigo de pieles donde han metido el resto de cosas de Claypool. Luego miras el tuyo: andrajoso y roto por el complicado viaje. Coges el de Claypool y dejas el tuyo. Tal vez no te haya dejado tan indefenso frente a la climatología después de todo.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Pieles de Claypool a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Si Roald Ellsworth está vivo:

Ellsworth te da una palmadita en el hombro cuando te acercas y te entrega un paquetito de víveres.

–Venga –dice mientras hace un gesto hacia la ciudad–. Vamos a hacer una excursioncita.

Atravesáis juntos la nieve y el hielo y avanzáis en profunda oscuridad pendiente abajo por la ladera de la montaña, hasta que por fin alcanzáis los tejados angulares de una de las estructuras de basalto de la ciudad.

–Aquí... justo como pensaba –señala una entrada del edificio, una ventana medio tapada por la nieve que se encuentra al lado de la pendiente–. Podemos entrar al edificio por aquí y bajar hasta el nivel de la calle. Será mucho más fácil que fatigarse por la nieve, ¿no le parece? Venga, lo marcaré en nuestro mapa. Volvamos al campamento antes de que nos perdamos.

Explorar con Ellsworth te proporciona información sobre el viaje inmediato. Anota en el registro de campaña que los investigadores exploraron las afueras de la ciudad.

Además, si Avery Claypool también está vivo:

Cuando volvéis al campamento, Claypool se acerca asustado, acarreado una mochila llena de equipo.

–¡Roald! Yo... pensaba que... –deja la frase en el aire, aliviado.

–Avery, ¿estabas...? –Ellsworth se arriesga a esbozar una sonrisa–. ¿Estabas preocupado por mí?

Claypool suelta la mochila y hace una mueca burlona antes de responder: –No lo tengo prohibido, ¿no?

Te ríes para tus adentros y te marchas mientras ellos dos retoman el contacto.

Si Roald Ellsworth está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos del Interludio I:

Si no supieras que no es así, tendrías que suponer que Ellsworth se había estado preparando para el apocalipsis. Pese a su reputación como explorador de carga ligera y mochilero experto, un simple vistazo a las pertenencias que ha dejado muestra una gran cantidad de provisiones, suministros y equipo para el hielo. Mientras el equipo se reparte tristemente sus cosas para darles buen uso, ves un par extra de botas resistentes al agua que debió de traer como repuesto. No sabes si alguno de vosotros podría seguir sus pasos de verdad, pero al menos con éstas podrías intentarlo.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Botas de Ellsworth a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Takada Hiroko está viva:

La intendente provisional del equipo está contando algo cuando la abordas. Suelta un impropio al perder la cuenta.

–¿Tiene la menor idea de cuánto tiempo llevo...? –se detiene y hace una mueca. Su siguiente pregunta va acompañada de una exasperación monótona–. ¿Qué quiere?

Informas a Takada de que te gustaría coger algunos suministros para el viaje de mañana hacia la ciudad alienígena.

–Ah, le gustaría, ¿verdad? –Suspira–. Vale, muy bien. Pero no coja nada de esa mochila –añade con un gesto hacia una mochila que está a reventar de provisiones y repuestos de aeroplano–. Es... una larga historia –dice a modo de respuesta de la pregunta que no has hecho, y ahí acaba la discusión.

Takada se asegura de que estéis mejor equipados para la siguiente etapa del viaje. Un investigador cualquiera puede empezar el **Escenario III: Ciudad de los Antiguos** con 3 recursos adicionales en su reserva de recursos.

Si Takada Hiroko está tachada y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos del Interludio I:

Para alguien que supuestamente se enorgullecía de sus habilidades de organización, los suministros mecánicos de Takada son un completo desastre. Si no supieras que no es así, pensarías que la forma en la que ha almacenado sus cosas no tiene ni pies ni cabeza; pero conociendo a Takada, sospechas que tenía algún sistema. Pasas varios minutos revisando sus pertenencias en busca de algo que pudiera serles útil a los miembros restantes de la expedición. Sin Takada, no podréis lograr que vuele el último aeroplano. De hecho, crees que tendréis que dejar atrás la mayoría de sus cosas cuando mañana salgáis hacia las montañas. Aun así, crees que podrás aprovechar algunos de los suministros que tenía guardados.

Un investigador cualquiera puede añadir el Evento de historia Alijo de Takada a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Si Elijah Ashevak está vivo:

No encuentras a Elijah, pero Anyu te encuentra a ti. La enorme perra se lanza contra tu regazo cuando menos te lo esperas y empieza a golpearte la cara cariñosamente con el morro. Te ríes y no puedes evitar sonreír mientras intentas en vano quitártela de encima. Las babas son una cosa, pero las babas congeladas son otra muy distinta.

—Anyu, ¡abajo! —oyes que grita Elijah, que se sienta junto a la perra y la rasca tras las orejas. Sacudes la cabeza y le dices que es agradable tener un motivo para sonreír de vez en cuando, incluso cuando las cosas están tan mal como parecen. Él asiente ante tus palabras.

—Es cierto. Anyu me ha ayudado a superar muchas situaciones como... Bueno, supongo que nunca he estado en una situación que fuera como ésta. Pero siempre ha estado ahí para mí. Y parece que usted también le ha caído en gracia.

Como si entendiera las palabras de Elijah, la perra te mira con calidez. Sonríes de nuevo y le dices que sientes lo mismo por ella. Anyu mueve el rabo.

Establecer un vínculo con Elijah y Anyu mejora un poco las cosas. Un investigador cualquiera puede curarse 1 trauma mental o bien borrar 1 de horror de un Apoyo Compañero anotado en el registro de campaña.

Si Elijah Ashevak está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta *Memoriales de los desaparecidos del Interludio I*:

Cuando te sientas en la periferia del campamento y te preguntas qué te deparará el destino en los próximos días, un leve golpecito te saca de tus pensamientos. Te giras con sorpresa, esperando ver otra de las horrendas criaturas surgiendo del hielo, pero no es más que Anyu, la fiel compañera de Elijah. La gran perra gris te mira con ojos suplicantes. Sacudes la cabeza y te pones en pie pesadamente. Ya basta de lamentarse por esta noche. Mientras vuelves hacia el campamento, unas suaves pisadas recorren la nieve detrás de ti. Te paras y miras de reojo a Anyu, que vuelve a levantar la mirada hacia ti. ¿Está buscando consuelo o un propósito? Te arrodillas y le pasas los dedos enguantados por el denso pelaje, hablándole dulcemente como si quisieras tranquilizaros a ambos. Sí, Elijah ya no está. No, no sé si estamos a salvo. ¿Quieres quedarte conmigo? Anyu mueve el rabo. Pues decidido queda.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Anyu a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros *Memoriales de los desaparecidos*. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Noche infinita 2: Intentas dormir en vano, pero la noche parece alargarse eternamente, y tus pensamientos vagan sin fin por un laberinto de preocupaciones y dudas.

☞ Si ya has jugado el **Escenario ???: Espejismo letal** en esta campaña, pasa a **Noche infinita 3**.

☞ Si no es así, comprueba la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña.

✦ Si hay 3 o más nombres tachados, pasa a **Noche infinita 4**.

✦ Si no es así, pasa al **Escenario III: Ciudad de los Antiguos**.

Noche infinita 3: Cuando estás empezando a conciliar el sueño, la puerta aparece de nuevo. Brilla durante un momento, y unas volutas de bruma gris surgen de las grietas del marco. Vuelves a poder decidir. Pero ¿te arriesgas a aventurarte una vez más en la gélida ilusión?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ Abre la puerta y adéntrate en el espejismo una vez más. Añade 1 ficha ❄ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña. Pasa al **Escenario ???: Espejismo letal**.

☞ Ignora la puerta y deja que desaparezca. Pasa al **Escenario III: Ciudad de los Antiguos** (volverás a tener esta oportunidad más adelante).

Noche infinita 4: Cuando estás empezando a conciliar el sueño, una vaga amenaza que percibes al límite de tu percepción te sobresalta. De forma instintiva, buscas un arma para defenderte, pero cuando miras en torno a ti, no hay nada extraño. De hecho...

Te pones en pie, conmocionado, y examinas los alrededores. El campamento improvisado estaba protegido de la dureza de los elementos, pero no deja de estar en lo más profundo de la Antártida. Pese a ello, te encuentras dentro de un edificio, en una sala que no reconoces aunque te produce una extraña familiaridad. Quitas parte de la nieve que sigue habiendo en el suelo, en torno a tu saco de dormir, y ves un suelo de baldosas que antes no estaba ahí. ¿Es un sueño?

Cuando dudas de la verdad de este misterioso lugar, las paredes y el suelo de baldosas brillan y se desvanecen. Vuelves a estar en el frío helador de tu campamento, rodeado por tus compañeros, pero la puerta de salida de la sala permanece. Una densa bruma gris se arremolina a tu alrededor, como guiándote.

No hay refracción natural de la luz. Se está produciendo algo sobrenatural. El espeso miasma que gira en torno al campamento es parecido a la sustancia que compone las criaturas de pesadilla que encontrasteis tras el accidente de avión. ¿De verdad quieres saber lo que quiere que veas?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ Abre la puerta y adéntrate en el espejismo. Pasa al **Escenario ???: Espejismo letal**.

☞ Ignora la puerta y deja que desaparezca. Pasa al **Escenario III: Ciudad de los Antiguos** (volverás a tener esta oportunidad más adelante).

Escenario III: Ciudad de los Antiguos

Mientras lees la introducción del escenario, comprueba el registro de campaña y lee el pasaje correspondiente a tu situación.

Introducción: Incluso con el conocimiento que te otorga el informe de Dyer, te encuentras abismalmente falto de preparación para la terrible inmensidad de la blasfema ciudad del corazón de la Antártida y su inescrutabilidad alienígena. Enormes torres, templos, puentes y pirámides salpican el amplio paisaje. Bajo la ineludible luz del alba, el laberinto sin nombre de las descomunales estructuras y bloques angulares se extiende a lo largo de kilómetros en todas direcciones, inconfundiblemente real y aun así imposible de creer. Es una verdadera maravilla del mundo.

Si la Dra. Mala Sinha está viva:

–Recuerden permanecer tapados en todo momento. Allí donde nos dirigimos, el viento puede congelar la piel casi al instante. Y manténgase hidratados –os recuerda la Dra. Sinha–. Aquí el aire es más seco de lo que piensan.

El resto del grupo asiente. Ninguno habéis llegado tan lejos para acabar con hipotermia... pero es casi tan probable como morir por cualquier otra causa en este condenado lugar.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

Os instruyeron muchas veces sobre los peligros del entorno antártico, pero sin la Dra. Sinha, tenéis una desventaja a la hora de afrontar el duro clima. Lo que le faltaba de amabilidad en el trato lo compensaba con experiencia. Ojalá hubieras podido salvarla, pero sólo queda apretar los dientes y avanzar como sea, observando a tus compañeros ante cualquier signo de hipotermia.

Cada investigador añade una Debilidad Congelado a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Mientras descendéis por los picos que rodean la ciudad, atravesando furtivamente sus muros, las pendientes dan paso a unas laderas gradualmente menos escarpadas que están salpicadas de estructuras de piedra negra primordial. Torres o tal vez atalayas que unen las murallas naturales del exterior de la ciudad con sus afueras.

–Deberíamos registrar una de esas torres de guardia –sugiere un miembro del equipo mientras señala la estructura más cercana. Asientes. Al fin y al cabo, el informe de Dyer recogía mucha información tallada en las paredes de varias estructuras del interior de la ciudad. Puede que deis con algún mapa o diagrama de la ciudad que os ayude en la exploración.

Si los investigadores exploraron las afueras de la ciudad:

En lugar de dirigirte a la torre, dices a los demás que te sigan. Recuerdas la ruta que explorasteis Ellsworth y tú la noche anterior, así que llevas al grupo hacia la estructura medio enterrada que visteis. Se tarda un poco más en llegar a ella que a la torre, pero proporciona un sencillo atajo hacia la ciudad.

Durante la preparación, después de que reveles el Lugar inicial, el investigador jefe descubre una cantidad de pistas de ese Lugar igual a la mitad de su valor de pista (redondeando hacia arriba).

Si no es así:

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si el profesor William Dyer está vivo:

–Tengan cuidado –advierte el profesor. Consiguió toda la información que conoce del modo más difícil, así que es buena idea hacerle caso–. Los símbolos que hay inscritos aquí muestran gran parte de la historia de este sitio. Es antiguo. Mucho más antiguo que nada que haya construido nuestra especie.

–¿Y qué quiere decir con eso? –pregunta alguien.

–¿Conoce una expresión que dice que “las paredes oyen y las puertas ven”? –contesta Dyer–. No tenemos ni idea de lo que podría ocultarse en estas paredes. De lo que mora bajo el hielo y la piedra. Estén alerta... y no dejen que en su cráneo suene ninguna voz que no sean las nuestras. ¿Lo entienden?

Todos asienten, y te tragas una sensación de náusea. No puedes evitar tomarte de forma literal la frase que ha pronunciado Dyer.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

Cuando entráis en la torre, el frío disminuye, pero crece la sensación de inquietud que sentías observando la ciudad desde lejos. Sin los conocimientos de Dyer para guiaros por este sitio, te sientes totalmente carente de preparación. Cada gota de agua, cada guijarro suelto y cada respiración ahogada hacen que notes un nudo en la garganta y que se te acelere el corazón. No pasa mucho tiempo antes de que oigas susurros en las paredes, voces que no son ni tuyas ni de ningún miembro de tu grupo. Cuanto más intentas negarlas, más fuertes se vuelven las voces. Son como un coro en tu mente. ¿Una advertencia?

Cada investigador añade una Debilidad Poseído a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

La entrada abierta hacia la estructura de obsidiana os recibe como las fauces de un feroz depredador. Cuando la vista se te acostumbra a la oscuridad, tu curiosidad da paso a un profundo temor. La angular sala principal de la estructura alberga una masacre absoluta. El suelo está cubierto de cadáveres mutilados de Antiguos, montones de coriácea carne gris y pegajosos órganos deformes, recubiertos de un espeso fluido verde oscuro. Vacilas ante el horrible hedor de la muerte. Estos cadáveres no son antiguos. La matanza se ha producido recientemente.

–¿Qué podría haber hecho esto? –dice alguien de tu grupo, rompiendo el inmenso silencio. Te llaman la atención unos murales de la pared que ilustran lo que conoces como la raza de los Antiguos librando una batalla con un antiguo y aterrador enemigo; no, uno no. Muchos. Tu grupo no se atreve a quedarse mucho tiempo en este matadero. Os tapáis la nariz para evitar el terrible hedor y os marcháis.

Si James “Cookie” Fredericks está vivo y la Dinamita está anotada en la sección “Suministros recuperados”:

Por desgracia, cuando intentáis marcharos de la estructura, descubris que el paso está bloqueado por hielo y escombros. Te planteas proponer que excavéis para atravesar el bloqueo, pero Cookie se acerca con unos cartuchos de dinamita atados.

–Por el amor del cielo, apártese –gruñe mientras coloca los cartuchos y enciende la mecha sin más aviso.

Los demás y tú echáis a correr hasta doblar la esquina, tapándoos las orejas y maldiciendo entre dientes. Unos segundos más tarde, una tremenda explosión hace temblar el edificio hasta sus cimientos. Cuando el polvo se posa, veis que Cookie ha creado una fácil salida para el grupo.

–Cookie, te juro que a veces... –afirma alguien.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

Por desgracia, cuando intentáis marcharos de la estructura, descubris que el paso está bloqueado por hielo y escombros. Encontrar otra salida os lleva mucho más tiempo de lo que esperabas, y cuando por fin escapáis, ya habéis estado un tiempo expuestos a los elementos.

Añade 1 ficha  a la bolsa de caos.

El rastro de mórbida sangre verde lleva hacia abajo por un liso sendero esculpido en la ladera de la montaña como si hubieran empleado una sustancia ácida. En dirección opuesta, la cresta montañosa prosigue a lo largo del perímetro de la ciudad. A lo lejos, puedes distinguir apenas una sección de la ciudad oscurecida y medio enterrada; la disposición de sus estructuras te resulta completamente extraña, incluso tras haber consultado a conciencia las notas de Dyer. Por último, en el corazón de la ciudad hay diseminados una gran pirámide y muchos templos prominentes, que alcanzan alturas increíbles pese al desgaste de muchas eras.

El equipo de la expedición vota para decidir en qué dirección quieren ir. Compara estas tres columnas para ver cuál de ellas tiene más miembros del equipo aún con vida.

Grupo 1

- ◆ Dra. Amy Kensler
- ◆ Roald Ellsworth
- ◆ Dra. Mala Sinha

Grupo 2

- ◆ Danforth
- ◆ Takada Hiroko
- ◆ Eliyah Ashevak

Grupo 3

- ◆ Prof. William Dyer
- ◆ Avery Claypool
- ◆ James “Cookie” Fredericks

☉ Si la columna izquierda (grupo 1) tiene más miembros del equipo aún con vida, el grupo vota por aventurarse hacia el corazón de la ciudad, donde están sus mayores estructuras. Cada Compañero de este grupo elegido para acompañar a un investigador entra en juego con 1 uso adicional. Pasa a la **Preparación (v. I)**.

☉ Si la columna del centro (grupo 2) tiene más miembros del equipo aún con vida, el grupo vota por recorrer la cresta montañosa, hacia la región que no exploraron Dyer y Danforth. Cada Compañero de este grupo elegido para acompañar a un investigador entra en juego con 1 uso adicional. Pasa a la **Preparación (v. II)**.

☉ Si la columna derecha (grupo 3) tiene más miembros del equipo aún con vida, el grupo vota por seguir el rastro que dejaron las criaturas que masacraron a los Antiguos. Cada Compañero de este grupo elegido para acompañar a un investigador entra en juego con 1 uso adicional. Pasa a la **Preparación (v. III)**.

☉ Si hay dos o más columnas empatadas, el investigador jefe rompe el empate y puede decidir entre las opciones empatadas (*resuelve el punto anterior correspondiente como si el grupo elegido fuera el que más miembros con vida tiene*).

Preparación de los investigadores

☉ Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador (puedes encontrar estos Apoyos de historia en el conjunto de encuentros *Equipo de expedición*. Si hay una marca junto al nombre del personaje, usa en su lugar la versión **Decidido** que puedes encontrar en el conjunto de encuentros *Espejismo letal*). Coloca tanto daño y horror sobre ese personaje como indique la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña.

Preparación del escenario (v. I)

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Ciudad de los Antiguos*, *Antiguos*, *Miasma*, *Horrores sin nombre*, *Pingüinos*, *Shoggoths*, *Tekeli-li* y *Puertas cerradas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Pon aparte el conjunto de encuentros *Shoggoths*.

☉ Crea el mazo de Acto usando sólo *Ciudad inmensa (v. I)* y *Perseguido lo desconocido (v. I)*. Retira todas las demás cartas de Acto de la partida.

☉ Baraja los 16 Lugares Paisaje urbano y ponlos en juego, junto con el Túnel oculto, según el mapa de la página 39.

◆ El investigador jefe elige 1 de los 8 Lugares más exteriores. Cada investigador comienza la partida en el Lugar elegido.

◆ Los Lugares de este escenario están conectados a cada Lugar adyacente (*consulta “Adyacencia de Lugares” en la página siguiente*).

☉ Coge 2 copias de cada una de las siguientes fichas de la colección (no de la bolsa de caos): , , , , 0, -1, -2 y -3. Coloca al azar 1 de estas 16 fichas sobre cada Lugar Paisaje urbano. Estas fichas representan “llaves” (*consulta “Llaves” en la página siguiente*).

☉ Añade 1 ficha  a la bolsa de caos.

☉ Retira las 3 copias del Enemigo Antigo benigno de la partida.

☉ Pon aparte el Enemigo Terror de las estrellas, fuera del juego.

☉ Retira de la partida todas las copias de las Debilidades Congelado y Poseído que no se obtuvieran durante la introducción.

☉ Comprueba el nivel de dificultad:

◆ Si juegas en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.

◆ Si juegas en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.

☉ Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.

☉ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Preparación del escenario (v. II)

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Ciudad de los Antiguos*, *Criaturas del hielo*, *Antiguos*, *Horrores sin nombre*, *Pingüinos*, *Silencio y misterio*, *Tekeli-li* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon aparte el conjunto de encuentros *Criaturas del hielo*.
- Crea el mazo de Acto usando sólo *Ciudad inmensa* (v. II) y *Perseguiendo lo desconocido* (v. II). Retira todas las demás cartas de Acto de la partida.
- Baraja los 16 Lugares Paisaje urbano y ponlos en juego, junto con el Túnel oculto, según el mapa de la página 40.
 - Cada investigador comienza la partida en el Lugar de la parte inferior derecha.
 - Los Lugares de este escenario están conectados a cada Lugar adyacente (consulta "Adyacencia de Lugares" en la columna siguiente).
- Coge 2 copias de cada una de las siguientes fichas de la colección (no de la bolsa de caos): 0, -1, -2 y -3. Coloca al azar 1 de estas 16 fichas sobre cada Lugar Paisaje urbano. Estas fichas representan "llaves" (consulta "Llaves" en la página siguiente).
- Añade 1 ficha a la bolsa de caos.
- Retira el *Enemigo Terror* de las estrellas y las 3 copias del *Enemigo Antigo benigno* de la partida.
- Retira de la partida todas las copias de las *Debilidades Congelado* y *Poseído* que no se obtuvieran durante la introducción.
- Comprueba el nivel de dificultad:
 - Si juegas en dificultad Dificil, añade 1 ficha de *Perdición* al plan 1a.
 - Si juegas en dificultad Experto, añade 2 fichas de *Perdición* al plan 1a.
- Baraja todas las cartas de *Debilidad ¡Tekeli-li!* que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo *Tekeli-li*. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

Preparación del escenario (v. III)

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Ciudad de los Antiguos*, *Criaturas del hielo*, *Miasma*, *Pingüinos*, *Shoggoths*, *Tekeli-li*, *Frío helador* y *Puertas cerradas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon aparte el conjunto de encuentros *Shoggoths*.
- Crea el mazo de Acto usando sólo *Ciudad inmensa* (v. III) y *Perseguiendo lo desconocido* (v. III). Retira todas las demás cartas de Acto de la partida.
- Baraja los 16 Lugares Paisaje urbano y ponlos en juego, junto con el Túnel oculto, según el mapa de la página 41.
 - Cada investigador comienza la partida en el Lugar de la parte superior izquierda.
 - Los Lugares de este escenario están conectados a cada Lugar adyacente (consulta "Adyacencia de Lugares" en la columna siguiente).

- Coge 2 copias de cada una de las siguientes fichas de la colección (no de la bolsa de caos): 0, -1, -2 y -3. Coloca al azar 1 de estas 16 fichas sobre cada Lugar Paisaje urbano. Estas fichas representan "llaves" (consulta "Llaves" en la página siguiente).
- Retira el *Enemigo Terror* de las estrellas y las 3 copias del *Enemigo Antigo revivido* de la partida.
- Retira de la partida todas las copias de las *Debilidades Congelado* y *Poseído* que no se obtuvieran durante la introducción.
- Comprueba el nivel de dificultad:
 - Si juegas en dificultad Dificil, añade 1 ficha de *Perdición* al plan 1a.
 - Si juegas en dificultad Experto, añade 2 fichas de *Perdición* al plan 1a.
- Baraja todas las cartas de *Debilidad ¡Tekeli-li!* que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo *Tekeli-li*. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

Adyacencia de Lugares en Ciudad de los Antiguos

Durante este escenario, los Lugares están colocados formando una serie de filas y columnas, con cada Lugar adyacente a uno o más Lugares.

- Durante este escenario, los Lugares adyacentes están conectados entre sí.**
- Los Lugares adyacentes comparten un lado en común (izquierda, derecha, arriba o abajo). Los Lugares que sólo comparten una esquina no están adyacentes.

Llaves

La preparación de este escenario indica a los jugadores que coloquen una ficha de Caos aleatoria sobre cada uno de los 16 Lugares Paisaje urbano, como llaves. Estas llaves nunca se colocan en la bolsa de caos y no funcionan como fichas de Caos tradicionales. En vez de eso, representan llaves que los investigadores pueden recuperar y usar a lo largo del escenario.

Las llaves se pueden adquirir de dos formas:

- Si un Lugar que tiene una llave no tiene pistas, un investigador puede controlar esa llave como capacidad .
- Algunos efectos de cartas pueden permitir a los investigadores tomar el control de llaves de otros modos.

Cuando un investigador toma el control de una llave, la coloca sobre su carta de Investigador. Si un investigador que controla una o más llaves es eliminado, coloca todas esas llaves sobre su Lugar. Como capacidad , un investigador puede dar cualquier cantidad de sus llaves a otro investigador que esté en el mismo Lugar.

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:

- Añade 1 ficha adicional a la bolsa de caos de tu nivel de dificultad.
- Los investigadores pueden elegir qué versión de este escenario quieren jugar.

Interludio del escenario: Contemplar la locura

Busca todos los miembros de la expedición supervivientes (incluyendo los que están bajo el control de un investigador en este momento) que no tengan una marca junto a su nombre en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña y elige uno de ellos al azar para que sea la víctima. Si no hay ningún miembro de la expedición que cumpla ese requisito, omite el resto de este interludio.

No eres consciente del efecto que están teniendo los susurros en tu grupo hasta que es demasiado tarde. Uno de los miembros de la expedición no sólo está estudiando la pared, sino apoyado contra ella, con la oreja pegada y los ojos vidriosos, presa de un vehemente estupor. Cuando llega a la puerta, no ve, o elige ignorar directamente, el horrendo miasma que se filtra como una baba entre sus rendijas, ni la densa bruma gris que amenaza con tragárselo entero. Gritas una advertencia cuando la puerta se abre, y tienes el buen juicio de apartar la mirada en el momento en el que el miasma se extiende hacia la persona. Nunca sabrás de verdad qué es lo que habrá visto. Sólo llegas a atisbar la innumerable miseria insondable que mora al otro lado.

Si la víctima es Danforth:

El estudiante abre los ojos como platos para contemplar hasta el último centímetro de la visión de pesadilla. Cada susurro insidioso. Cada jirón de locura. El pico que lleva en la mano cae al suelo.

–Es... precioso –proclama–. El pozo negro... La cresta tallada... La escalera lunar... –Sus palabras se vuelven cada vez más febriles–. El original... El eterno... ¡El inmortal!

Una terrible sonrisa se dibuja en sus labios.

El investigador que controla a Danforth descubre 1 pista del Lugar más cercano que tenga 1 o más pistas (si ningún investigador controla a Danforth, en vez de eso la descubre el investigador jefe).

Tu compañero se encuentra petrificado en el umbral, aunque no sabrías decir si es por puro terror o porque lo controla una fuerza desconocida. Tanto tú como los demás os acercáis a la puerta, apartando la mirada para asegurarnos de no sufrir la misma suerte. Cerráis la puerta de piedra con un fuerte golpe, atrapando en el interior el resto del agitado miasma. En cuanto ese horror queda bloqueado, los ojos de tu compañero vuelven a su ser, y se desploma en el suelo.

Su corazón sigue latiendo... pero sus ojos no vuelven a abrirse nunca más.

Tacha el nombre del personaje elegido en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Herido y agotado, te cobijas en la relativa seguridad que ofrece una de las enormes estructuras de la ciudad. Tu única esperanza es refugiarte dentro de la ciudad alienígena y esperar que tu presencia pase desapercibida a los moradores que siguen deambulando por sus calles y por sus antiguas salas.

☞ Pasa a la **Resolución 2**.

Resolución 1: Un silencio sobrenatural recibe a tu grupo cuando os adentráis en el pasadizo secreto. Esperabais furia y sonido, pero este tétrico silencio es casi peor. No pronunciáis una sola palabra mientras os adentráis cada vez más por el túnel secreto, pero sí os llaman la atención la peculiar tersura de las paredes, las extrañas marcas del suelo y el amortiguado goteo del agua a lo lejos.

Seguís durante horas en la profunda oscuridad, cuestionando vuestro juicio con cada paso que dais. ¿Qué tipo de gente se mete voluntariamente en las fauces de un horror semejante? Empezasteis por arriesgar vuestra reputación al emprender esta expedición. Luego arriesgasteis vuestras vidas por no dar media vuelta cuando las cosas se pusieron feas. Y ahora arriesgáis vuestra cordura al descubrir secretos que ningún humano debería encontrar.

¿Es valentía? ¿O es el último error de un rebaño de necios demasiado tercos como para ver que al final de este camino esperan sus propias muertes? No importa. Habéis llegado demasiado lejos como para volveros. De un modo u otro, conseguiréis las respuestas que buscáis. La única duda es si viviréis para contarle al mundo lo que habéis encontrado.

☞ Anota en el registro de campaña que el equipo encontró el túnel oculto.

☞ 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 también obtiene 1 punto de experiencia adicional por cada par de fichas de Caos gastadas durante este escenario.

☞ Anota en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☞ Pasa al **Interludio III: Noche final**.

Resolución 2: Pasan las horas. No te atreves a aventurarte en el exterior, pero exploras cada rincón de tu refugio con la esperanza de encontrar algo que haga que esta empresa haya merecido la pena. Lo que encuentras en su lugar es incluso más difícil de creer. En el helado nivel subterráneo de la estructura, una cámara sagrada alberga un agitado estanque de un miasma caleidoscópico. Una bruma gris gira y se evapora en su superficie, y en su interior se materializan y desvanecen formas familiares y alucinaciones extrañas.

Como si notara que te acercas, el estanque deja de girar y se eleva solo, casi como a modo de saludo. Luego se funde en un brillante pegote de color prismático que avanza por el suelo, deteniéndose cuando te detienes y siguiendo cuando sigues. Parece decirte que te acerques, como si te guiara. Los miembros del equipo y tú os miráis con inquietud. ¿Está intentando mostraros algo? ¿Llevaros a alguna parte? Y si es así... ¿Sería buena idea seguirlo?

Al final, llegáis a un acuerdo. No sirve de nada seguir perdiendo el tiempo aquí, y el tiempo empeora con cada minuto que pasa. Decidís seguirlo con precaución, esperando que tal vez os lleve hasta alguna respuesta. Seguís durante horas en la profunda oscuridad, cuestionando vuestro juicio con cada paso que dais. La antigua estructura da paso a túneles helados, con paredes lisas y resbaladizas con un icor oscuro y el suelo cubierto de extrañas marcas de origen inescrutable. Por fin, el pegote de miasma se filtra por las paredes y desaparece, dejándoos a solas con vuestras dudas y miedos en el túnel imposiblemente largo que atraviesa el gélido corazón de la Antártida y continúa hacia las profundidades que hay más allá...

☞ Anota en el registro de campaña que el equipo fue guiado hacia el túnel oculto.

☞ 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 también obtiene 1 punto de experiencia adicional por cada par de fichas de Caos gastadas durante este escenario.

☞ Anota en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☞ Pasa al **Interludio III: Noche final**.

Interludio III: Noche final

Noche final 1: Te costaría considerar el pozo oscuro donde os encontrarás como “seguro” en modo alguno, pero tienes la sensación de que es un lugar tan bueno como cualquier otro para descansar. Si ya era difícil calcular el paso del tiempo con el sol omnipresente en el cielo antártico, ahora que estás bajo tierra sin el menor rayo de luz solar, es imposible hacerlo. Cuando uno de tus compañeros consulta su reloj de bolsillo e informa al equipo de que han pasado catorce horas desde que os adentrasteis bajo tierra, la respuesta es de incredulidad absoluta. No recordáis haber viajado durante tanto tiempo, pero el agotamiento de vuestros cuerpos lo demuestra.

En lúgubre silencio, volvéis a establecer un campamento. Vuestro grupo se ha reducido hasta estar formado únicamente por ti y por los pocos expertos que quedan de los que te presentó la Dra. Kensler al inicio. Los demás estudiantes e investigadores están en el campamento de la barrera donde desembarcasteis del Theodosia o... ya no están entre vosotros.

Si William Dyer está vivo:

El profesor, que al principio era muy reticente a unirse a la expedición, parece haber cambiado de actitud por completo... aunque esta nueva cara suya te preocupa todavía más.

—Ahora entiendo por qué quería regresar Danforth —explica—. Nos está llamando. ¿Es que no lo sientes? ¿No lo oyes? Quiere que sigamos.

Le preguntas a quién se refiere y él hace unos gestos vagos en torno a ambos.

—No lo sé. Estas apariciones no actúan como criaturas independientes, ¿no te parece? Tal vez las controle una fuerza mayor. O... —Se queda pensando cuidadosamente sus siguientes palabras—. Tal vez todo sea parte de lo mismo. Extensiones de una locura sin nombre. Me pregunto... ¿Qué habríamos descubierto Danforth y yo si no hubiéramos huido? Tal vez podríamos haber evitado todo este sufrimiento...

Hablar con el profesor Dyer te ayuda a ver algo de razón en toda esta locura. Un investigador cualquiera puede elegir hasta 5 Debilidades ¡Tekeli-li! de su mazo y retirarlas de él (añadiéndolas al resto del conjunto de encuentros Tekeli-li y barajando éste).

Si William Dyer está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta *Memoriales de los desaparecidos* de un Interludio anterior:

Dedicas un momento a revisar algunos de los viejos bocetos del profesor, que había traído consigo por si podían resultar útiles. Como sospechabas, ninguna de las criaturas que esbozó se parecen lo más mínimo a las cosas que viste. Pero cuando estás a punto de rendirte, encuentras varios bocetos de la ciudad que afirma haber encontrado al otro lado de las oscuras y escarpadas montañas. Muestran una enorme arcada decorada con cinco símbolos rodeados de una estrella de cinco puntas. Bajo la arcada, o puede que detrás de ella, se alza algo grotesco. Las líneas del boceto se desintegran en una maraña de trazos ligeros y manchas de tinta que apenas puedes describir. Hay varias criaturas con cuerpo de barril y cabeza de estrella de mar, los “Antiguos” alienígenas que Dyer describió en su informe, flanqueando la arcada, con actitud reverente y los apéndices similares a alas extendidos también con reverencia. Desearías poder preguntarle a Dyer lo que significa esto, pero por desgracia, es demasiado tarde para eso. Coges sus bocetos para llevártelos, esperando que puedan resultar útiles más adelante.

Un investigador cualquiera puede añadir el Evento de historia Bocetos de Dyer a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros *Memoriales de los desaparecidos*. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

La caverna es lo bastante grande como para acoger los pocos que quedáis, y el suelo helado resulta lo bastante frágil como para poder clavar las tiendas. Aun así, no proporciona una sensación de seguridad. Te preguntas si alguna vez volverás a sentirte seguro.

Sólo tienes tiempo de contactar con algunos miembros del equipo (independientemente de que estén vivos o tachados). De una en una, elige y lee tres de las siguientes secciones (o bien cuatro si el equipo fue guiado hacia el túnel oculto). Si el efecto de juego de la sección elegida no se puede realizar, no cuenta para el total y puedes elegir otra sección en su lugar. Tras haber leído la cantidad de secciones necesaria, pasa a **Noche final 2**.

Si Danforth está vivo:

No hablas con Danforth esa noche. El que habla es él, pero no sabes con qué entidad lo está haciendo. Al principio crees que está murmurando para sí como suele hacer, pero pronto te das cuenta de que se trata de un diálogo que sólo oyes de forma parcial.

—Estamos cerca —declara en voz baja—. He seguido como me lo mostraste. Un poco más y volveré a verte. Podemos estar juntos de nuevo. Podemos estar... enteros.

Decides que has oído suficiente y agarras a Danforth por el hombro, sorprendiéndolo. Jurarías haber visto un levisimo rastro de algo brumoso que brota de sus ojos cuando se da la vuelta, pero luego se pasa la manga por ellos y no ves nada.

—Ah, es usted —comenta—. M-muy bien. Deberíamos descansar, ¿no? Nos espera un día largo.

Escuchar a Danforth te proporciona más datos sobre la locura de este lugar. Un investigador cualquiera puede empezar el **Escenario IV: El corazón de la locura** robando 2 cartas adicionales en su mano inicial.

Si Danforth está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta *Memoriales de los desaparecidos* de un Interludio anterior:

Decides buscar información en las pertenencias de Danforth, con la esperanza de que llevara un diario o tuviera pruebas de su anterior expedición con Dyer. Lo que encuentras en su lugar es todo un tesoro de ficción tanto macabra como especulativa, incluyendo un sobado ejemplar de las obras de Edgar Allan Poe. Sus páginas están repletas de marcas improvisadas, y los márgenes, llenos de numerosas notas y apuntes, algunos relevantes y otros cuyo verdadero significado se te escapa. No sabes bien el motivo que tuvo Danforth para traer semejante colección de relatos, especialmente uno al que parecía tener tanto aprecio. Lo abres por una de las páginas marcadas y lees: “No pudimos convencerle para que la tocara o se acercase a ella, pues se ponía a temblar cuando intentábamos obligarle, gritando: ‘¡Tekeli-li!’”. En el margen, Danforth ha garabateado: “¿Qué podría hacer que alguien saliera de un paroxismo tal? ¿Cómo puedo dejar atrás esta terrible sensación?”.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Obras completas de Poe a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros *Memoriales de los desaparecidos*. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si la Dra. Amy Kensler está viva y en el registro de campaña está anotado que la Dra. Kensler está a punto de entenderlo:

La Dra. Kensler se encuentra en un estado de pánico absoluto cuando entras en su tienda. Levanta la vista para mirarte un instante antes de seguir rebuscando entre sus materiales.

—Está aquí, en alguna parte, lo sé... —murmura. Nunca habías visto a la Dra. Kensler tan desorganizada—. ¡Ah! ¡Aquí!

El libro que ha encontrado no es uno de sus tratados de biología ni un libro de texto lleno de diagramas anatómicos. Se trata de un viejo tomo mohoso sin relación alguna con las ciencias y escrito en francés.

—Sé que lo vi por aquí... —murmura mientras pasa las páginas del tomo en busca de un pasaje concreto. Te sientas en silencio, casi demasiado asustado como para preguntar nada. La Dra. Kensler está completamente cambiada respecto a su habitual actitud fría y estoica—. ¡Aquí! —Marca la página y vuelve la atención hacia ti—. ¿Puedo fiarme de usted?

Asientes. Sea lo que sea lo que ha encontrado la Dra. Kensler, tienes la sensación de que sólo te lo enseña porque has compartido sus descubrimientos hasta ahora. Abre el tomo por una representación de una jerarquía cósmica desconocida; el tipo de teoría dogmática absurda que desdenaría cualquier científico respetable.

—Henry Armitage era la única persona de la universidad que tampoco quería que se realizara esta expedición. Fue él quien me mostró esto después de que Dyer entregara su informe.

Señala la sección del diagrama que ilustra la Tierra, y ves un patrón de líneas que se cruzan en el borde.

—El Polo Sur —dice—. Al borde de la Tierra, donde se unen las líneas. El culmen de las fuerzas arcanas, me dijo. Yo pensé que eran supersticiones estúpidas, pero mi investigación demuestra lo contrario. Estas criaturas... Estos espejismos espectrales y eidolones de mentes rotas no llegaron aquí. Siempre estuvieron aquí. Desde el principio de todo. ¿Lo entiende?

Agarra con fuerza la muestra de miasma y añade: —Y nosotros... nosotros no fuimos los primeros en toparnos con ellos.

La investigación de la Dra. Kensler te permite ver la situación con mayor claridad. Anota en el registro de campaña que la Dra. Kensler entiende la verdadera naturaleza del miasma.

Si la Dra. Amy Kensler está viva, pero en el registro de campaña no está anotado que la Dra. Kensler está a punto de entenderlo:

La Dra. Kensler te mira con frialdad cuando entras en su tienda y luego vuelve a su trabajo.

—Lo siento, pero estoy demasiado ocupada como para perder el tiempo entreteniéndome con sus frívolas preocupaciones. Por favor, busque a otra persona con la que parlotear y déjeme trabajar.

No quiere verte en este momento. Elige a otra persona (esto no cuenta para la cantidad de secciones que puedes leer).

Si la Dra. Amy Kensler está tachada y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos de un Interludio anterior:

Revisas las notas de investigación que dejó la jefa de esta expedición condenada. Seguro que si alguien podría encontrarle algún sentido a lo que habéis visto hasta ahora, ésa sería la Dra. Kensler. Puede que supiera más sobre las criaturas de lo que decía. Registras su tienda y sus pertenencias hasta encontrar un grueso diario lleno de meticulosas notas sobre el viaje a la Antártida y los primeros días que pasasteis descargando suministros y estableciendo el campamento. A partir de ahí, las notas se vuelven menos detalladas y más confusas. Su relato de los días anteriores al accidente de avión tiene más de desvarío delirante que de diario ordenado. Escribió sobre paredes en las que rezumaba un miasma negro, sobre un vacío infinito bajo el hielo, sobre algo maligno y alienígena que moraba en el núcleo que hay al otro lado del portal... y luego, sobre nada.

La Dra. Kensler no era alguien que se dedicara a contar sueños o a escribir obras de ficción. Algo la había descompuesto. Algo había hecho que viera las cosas sobre las que escribía. Pero ¿cómo? ¿Y cuándo? Te sientas a continuar su registro con tu propio relato de los hechos, con la sinistral esperanza de que, si no sales con vida de este continente, alguien lo lea y sepa lo que sucedió aquí...

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Diario de Kensler a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si la Dra. Mala Sinha está viva:

Por primera vez desde la partida de la expedición, la Dra. Sinha va a buscarte en persona para preguntar por tus heridas. Le muestras tus lesiones y asiente, ahorrándose sus habituales comentarios mordaces. Trata tus heridas en silencio hasta que por fin habla:

—He perdido a tantos pacientes que ya ni siquiera puedo seguir llevando la cuenta —te confiesa—. La mayor parte del tiempo, habría sido imposible que acabara de otra forma. Supongo que es la naturaleza de las cosas. Al fin y al cabo, somos criaturas frágiles. Si nos doblas un poco, solemos rompernos.

Te venda un brazo con precisión fruto de la práctica, pero ves que le tiemblan sutilmente las manos.

—Decidí dedicarme a esta profesión porque no podía soportar ver el dolor de la gente. Echando la vista atrás, fue una decisión bastante estúpida. Al fin y al cabo, en esta profesión lo único que veo es el dolor de la gente.

Le preguntas si no le da satisfacción ver cómo la gente recupera la salud cuando los trata.

—Claro que sí —contesta tras un largo suspiro—. Pero esta vez...

Aparta la mirada de la tuya y baja el volumen de la voz hasta que apenas es un susurro.

—No creo que vaya a tener esa satisfacción, ¿no le parece?

La pericia de la Dra. Sinha te permite recuperarte de las heridas. Un investigador cualquiera puede curarse 1 trauma físico o bien borrar 1 de daño de un Apoyo Compañero anotado en el registro de campaña.

Si la Dra. Mala Sinha está tachada y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos de un Interludio anterior:

No sabes muy bien qué es lo que te ha impulsado a acudir a la tienda de la Dra. Sinha, pero ahora que estás aquí, sabes que no encontrarás respuestas entre sus pertenencias. Aun así, tal vez puedas aprovechar sus botiquines y equipo para el frío. Mientras metes sus suministros médicos en una de sus mochilas, un escalofrío te recorre la espalda. Te dices que lo haces por necesidad, pero adueñarte de las posesiones de los muertos te pesa mucho en la consciencia. Te echas a los hombros las correas de la mochila y te vuelves para salir de la tienda de la Dra. Sinha, con la esperanza de sacar de tu mente este macabro asunto. Del bolsillo delantero de la mochila cae algo que hace un leve ruido en el suelo que te llama la atención. Buscas el objeto en torno a tus pies y encuentras una carterita de cuero que sólo contiene una horquilla, una foto de la Dra. Sinha con lo que supones que será su familia y el resguardo de una entrada para un espectáculo en el Teatro Riverview. Si fue lo bastante importante como para que lo conservara, debe de tener algún valor sentimental.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Botiquín de Sinha a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si James "Cookie" Fredericks está vivo:

Cookie desenfunda su Colt cuando te acercas. Sus ojos inyectados en sangre y su mano temblorosa te dicen que hace bastante tiempo que no descansa. En cuanto se da cuenta de que eres tú, se disculpa y baja el arma.

–Pensé que era uno de... Bueno, ya sabe –te explica con desgana. Comentas que tienes suerte de que, pese a la situación, no se haya vuelto de gatillo fácil.

–De gatillo fácil... –se burla. Un largo silencio se hace entre los dos-. Venga. Ayúdeme con el fuego.

Sin decir nada, el curtido veterano y tú colocáis la leña que os queda en el centro del campamento e intentáis hacer que arda. Debido al frío y a la humedad reinantes, tenéis que esforzaros durante casi media hora antes de encender el fuego. Éste consume ávidamente el material y arroja sombras danzantes sobre las paredes heladas de la caverna. Cookie acaba por romper el silencio:

–Esto... –afirma con decisión-. Recuerdo esto.

No te molestas en preguntar, porque sólo tienes que ver su mirada perdida a lo lejos para saber que se refiere a la sensación de muerte inminente que impregna el campamento.

–Un consejo –te dice-, cuando llegue el momento, no puede dudar. Da igual cuántos quedemos. Da igual la terrible perdición a la que se esté enfrentando. Si titubea, muere.

Asientes. Tienes la sensación de que Cookie no ha titubeado jamás en su vida.

Los consejos de Cookie te ayudan a prepararte para el viaje que tienes por delante. Un investigador cualquiera gana 1 punto de experiencia de bonificación.

Si James "Cookie" Fredericks está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos de un Interludio anterior:

Mientras establecéis el campamento, otro de los miembros del equipo se acerca con una bolsa que contiene las pertenencias de Cookie.

–He pensado que usted es la mejor persona para quedarse con todo esto –dice el joven con pena mientras te la entrega.

Te sientas junto a la hoguera y examinas los objetos de la bolsa uno a uno. Dentro hay varios efectos personales de Cookie: un reloj de bolsillo con la esfera agrietada, una caja de cerillas con el logotipo del hotel Excelsior y, por supuesto, su fiel revólver Colt del .32. Lo conservaba excepcionalmente bien, con el cañón limpio y pulido y la empuñadura de madera inmaculada. Conociendo a Cookie, no sería por el cariño que sintiera por el arma, sino porque le costaba desprenderse de las viejas costumbres. Sacas el tambor y ves que sólo quedan unas pocas balas. Lo haces girar distraídamente y realizas una silenciosa promesa dedicada a Cookie: No te preocupes. Les daré un buen uso a estas balas.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Colt del .32 personalizado a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Avery Claypool está vivo:

Claypool examina las paredes heladas mientras te acercas, con el ceño fruncido de preocupación.

–La temperatura de este lugar debería de ser más alta –afirma-, pero incluso sin tener en cuenta la sensación térmica, la temperatura es casi 10 grados más fría.

En ese momento, algo se mueve dentro del hielo; tal vez sólo una sombra o algo que se reflejó en la superficie. Claypool y tú os apartáis de forma instintiva mientras la oscuridad fugaz se arremolina y desaparece. Ninguna luz proveniente de atrás podría haber creado esa sombra.

–Este... este hielo no es normal –susurra Claypool-. Este frío es antinatural. El informe de Dyer describía estas estructuras interiores como cálidas y habitables, pero esto es...

Os miráis sin que haga falta terminar la frase.

–Debemos estar preparados. Para cualquier cosa.

Las predicciones de Claypool te ayudan a estar a salvo de las inclemencias del tiempo. Retira 1 ficha ❄ de la bolsa de caos.

Si Avery Claypool está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos de un Interludio anterior:

Las pertenencias de Claypool están tiradas por la tienda principal del campamento, incluido un mapa de la barrera de hielo de Ross que ha marcado con diversas anotaciones que no entiendes del todo. Un frío viento abre las solapas de la tienda y la llena de un aire gélido. Te abrazas el pecho para mantener el calor. Sin Claypool, estáis indefensos frente al peligroso tiempo. Quedarse atrapados en una tormenta polar sería letal, y era el único con los conocimientos suficientes como para predecirlas con precisión. Suspiras y te dispones a marcharte, pero te detienes un momento para mirar el pesado abrigo de pieles donde han metido el resto de cosas de Claypool. Luego miras el tuyo: andrajoso y roto por el complicado viaje. Coges el de Claypool y dejas el tuyo. Tal vez no te haya dejado tan indefenso frente a la climatología después de todo.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Pieles de Claypool a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Si Roald Ellsworth está vivo:

Ya sabes lo que tiene en mente Ellsworth cuando se acerca a ti con un farol en una mano y un pico en la otra.

—¿Le apetece una excursioncita?

Te entrega el farol y os marcháis juntos del campamento. Manteneis una cauta conversación en voz baja mientras exploráis las profundidades heladas, recorriendo más terreno entre los dos de lo que podríais hacer con el resto del equipo y los suministros que os quedan.

—Se pensará que soy un loco o un necio —aventura tras una hora de viaje a buen paso—. Siempre me estoy marchando solo y metiéndome en peligros como éste. En lugares donde no deberíamos acabar.

Te encoges de hombros y señalas que tú también estás aquí con él.

—Es cierto. Así que dudo que su opinión de mí sea imparcial —bromea.

Una ráfaga de aire gélido y pútrido recorre la cueva como la exhalación de una bestia monstruosa que os tuviera en su garganta.

—Bueno, si sirve de algo, diré que me alegra que esté aquí —admite el explorador con un deje de duda en la voz—. Mire —añade mientras señala una bifurcación en el túnel. La terrible racha de aire se disipa a vuestro alrededor, pero está claro que procedía del camino izquierdo—. Por ahí hay algo que hace circular el aire. Eso tiene que significar algo, ¿verdad?

Asientes, pero no te gusta lo más mínimo cómo huele...

Explorar con Ellsworth te proporciona información sobre el viaje inmediato. Anota en el registro de campaña que los investigadores exploraron el pasadizo bifurcado.

Si Roald Ellsworth está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos de un Interludio anterior:

Si no supieras que no es así, tendrías que suponer que Ellsworth se había estado preparando para el apocalipsis. Pese a su reputación como explorador de carga ligera y mochilero experto, un simple vistazo a las pertenencias que ha dejado muestra una gran cantidad de provisiones, suministros y equipo para el hielo. Mientras el equipo se reparte tristemente sus cosas para darles buen uso, ves un par extra de botas resistentes al agua que debió de traer como repuesto. No sabes si alguno de vosotros podría seguir sus pasos de verdad, pero al menos con éstas podrías intentarlo.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Botas de Ellsworth a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Takada Hiroko está viva:

Acudes a Takada no para que te ayude, sino para acusarla. Se ha estado preparando en secreto; lo sabes por las provisiones que guarda sin que lo sepa el resto del grupo y por las piezas de aeroplano con las que trastea en su tiempo libre.

—Tiene razón —suspira como respuesta a tu alegación—. Pensaba volverme. Marcharme en secreto para regresar al campo de hielo y alejarme tanto como pudiera de este lugar maldito. Pero...

Mira de reojo hacia el resto del equipo, cuyo ánimo está cargado de esperanza pese a la siniestra sensación que hay en el ambiente.

—Jamás lograría volver sola. No se preocupe, que no me iré a ninguna parte. Venga, quédese lo que hay en esa mochila.

Eliges fiarte de ella, aunque no puedes evitar preocuparte. Su tono monótono habitual está lleno de cinismo y hastío, pero ahora es distinto. Parece como si se hubiera rendido.

—¿Por qué sigue aquí? —pregunta después de un rato—. Ya tiene aquello para lo que vino.

Niegas con la cabeza y le dices que estás aquí para ella. Un esbozo de sonrisa se asoma a sus labios.

—Es una terrible necedad por su parte. Pero... gracias.

*Takada se asegura de que estéis mejor equipados para la siguiente etapa del viaje. Un investigador cualquiera puede empear el **Escenario IV: El corazón de la locura** con 3 recursos adicionales en su reserva de recursos.*

Si Takada Hiroko está tachada y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos de un Interludio anterior:

Para alguien que supuestamente se enorgullecía de sus habilidades de organización, los suministros mecánicos de Takada son un completo desastre. Si no supieras que no es así, pensarías que la forma en la que ha almacenado sus cosas no tiene ni pies ni cabeza; pero conociendo a Takada, sospechas que tenía algún sistema. Pasas varios minutos revisando sus pertenencias en busca de algo que pudiera serles útil a los miembros restantes de la expedición. Sin Takada, no podréis lograr que vuele el último aeroplano. De hecho, crees que tendréis que dejar atrás la mayoría de sus cosas cuando mañana salgáis hacia las montañas. Aun así, crees que podrás aprovechar algunos de los suministros que tenía guardados.

Un investigador cualquiera puede añadir el Evento de historia Alijo de Takada a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Si Elijah Ashevak está vivo:

No es difícil encontrar a Elijah. Los insistentes ladridos de Anyu delatan su ubicación de manera muy obvia.

–¡Para ya, chica! –ordena mientras trata de tranquilizarla.

La perra está en el límite del campamento, ladrando a la oscuridad como si hubiera algo acechando donde no podéis verlo. Puede que lo haya. Algo que sólo puede ver ella.

–¡En serio, Anyu! ¡Para! ¡Estás haciendo demasiado ruido! –grita Elijah. Cuando ve que te acercas, te hace un gesto para que lo ayudes a tirar de ella-. ¿Puede agarrarla del collar? Tenemos que hacer que vuelva a las tiendas.

Tras un forcejeo, por fin lográis apartar a la perra y llevarla de vuelta al campamento. Se pasa todo el camino gimoteando y moviendo el hocico de forma lastimera.

–Ha captado el olor de algo –dice Elijah cuando el animal se calma-. Nunca antes la había visto actuar de este modo. Sea lo que sea lo que hay ahí, no puede ser bueno. Y tampoco normal.

Se pasa la mano por el pelo y hace un encogimiento de hombros: –Pero ¿qué lo es en este condenado sitio?

Establecer un vínculo con Elijah y Anyu mejora un poco las cosas. Un investigador cualquiera puede curarse 1 trauma mental o bien borrar 1 de horror de un Apoyo Compañero anotado en el registro de campaña.

Si Elijah Ashevak está tachado y ningún investigador ha obtenido aún su carta Memoriales de los desaparecidos de un Interludio anterior:

Cuando te sientas en la periferia del campamento y te preguntas qué te deparará el destino en los próximos días, un leve golpecito te saca de tus pensamientos. Te giras con sorpresa, esperando ver otra de las horribles criaturas surgiendo del hielo, pero no es más que Anyu, la fiel compañera de Elijah. La gran perra gris te mira con ojos suplicantes. Sacudes la cabeza y te pones en pie pesadamente. Ya basta de lamentarse por esta noche. Mientras vuelves hacia el campamento, unas suaves pisadas recorren la nieve detrás de ti. Te paras y miras de reojo a Anyu, que vuelve a levantar la mirada hacia ti. ¿Está buscando consuelo o un propósito? Te arrodillas y le pasas los dedos enguantados por el denso pelaje, hablándole dulcemente como si quisieras tranquilizarlos a ambos. Sí, Elijah ya no está. No, no sé si estamos a salvo. ¿Quieres quedarte conmigo? Anyu mueve el rabo. Pues decidido queda.

Un investigador cualquiera puede añadir el Apoyo de historia Anyu a su mazo. Esta carta aparece en el conjunto de encuentros Memoriales de los desaparecidos. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Noche final 2: Intentas dormir en vano, pero la noche parece alargarse eternamente, y tus pensamientos vagan sin fin por un laberinto de preocupaciones y dudas.

☞ Si ya has jugado el **Escenario ???: Espejismo letal** en esta campaña, pasa a **Noche final 3**.

☞ Si no es así, pasa a **Noche final 4**.

Noche final 3: Cuando estás empezando a conciliar el sueño, la puerta aparece de nuevo. Brilla durante un momento, y unas volutas de bruma gris surgen de las grietas del marco. Vuelves a poder decidir. Pero ¿te arriesgas a aventurarte una vez más en la gélida ilusión?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ Abre la puerta y adéntrate en el espejismo una vez más. Añade 1 ficha ✨ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña. Pasa al **Escenario ???: Espejismo letal**.

☞ Ignora la puerta y deja que desaparezca. Pasa al **Escenario IV: El corazón de la locura** (no volverás a tener la oportunidad de volver a Espejismo letal durante lo que queda de la campaña).

Noche final 4: Cuando estás empezando a conciliar el sueño, una vaga amenaza que percibes al límite de tu percepción te sobresalta. De forma instintiva, buscas un arma para defenderte, pero cuando miras en torno a ti, no hay nada extraño. De hecho...

Te pones en pie, conmocionado, y examinas los alrededores. El campamento improvisado estaba protegido de la dureza de los elementos, pero no deja de estar en lo más profundo de la Antártida. Pese a ello, te encuentras dentro de un edificio, en una sala que no reconoces aunque te produce una extraña familiaridad. Quitas parte de la nieve que sigue habiendo en el suelo, en torno a tu saco de dormir, y ves un suelo de baldosas que antes no estaba ahí. ¿Es un sueño?

Cuando dudas de la verdad de este misterioso lugar, las paredes y el suelo de baldosas brillan y se desvanecen. Vuelves a estar en el frío helador de tu campamento, rodeado por tus compañeros, pero la puerta de salida de la sala permanece. Una densa bruma gris se arremolina a tu alrededor, como guiándote.

No hay refracción natural de la luz. Se está produciendo algo sobrenatural. El espeso miasma que gira en torno al campamento es parecido a la sustancia que compone las criaturas de pesadilla que encontrasteis tras el accidente de avión. ¿De verdad quieres saber lo que quiere que veas?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ Abre la puerta y adéntrate en el espejismo. Pasa al **Escenario ???: Espejismo letal**.

☞ Ignora la puerta y deja que desaparezca. Pasa al **Escenario IV: El corazón de la locura** (no volverás a tener la oportunidad de volver a Espejismo letal durante lo que queda de la campaña).



Escenario IV: El corazón de la locura

Mientras lees la introducción del escenario, comprueba el registro de campaña y lee el pasaje correspondiente a tu situación.

Al día siguiente, os adentráis más en las cavernas y fosos que hay bajo la corteza helada de la Antártida. Pasáis bajo grandes arcadas de obsidiana y pizarra primordial, a través de corredores tallados de forma ornamental y por enormes salas de múltiples columnas, hacia las profundidades incognoscibles e insondables.

Si la Dra. Amy Kensler está viva:

La líder del equipo reúne al grupo para una última ronda de ánimos antes de dejar atrás la seguridad relativa de la superficie.

–Muy bien. Sé que estas condiciones no son... ideales –empieza a decir la Dra. Kensler–. Pero estamos cerca. Muy, muy cerca de obtener respuestas. De hacer que todo este esfuerzo y toda esta locura valgan para algo. Un poco más y descubriremos la verdad –Suspira–. Esto ha sido duro para todos. Pero por favor, aguántate conmigo sólo un poco más. Os prometo que merecerá la pena.

Pese a los ánimos sombríos, hay un murmullo de consenso entre los supervivientes. No vais a echaros atrás ahora.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

Paso a paso, los supervivientes y tú descendéis por la pendiente. Los ánimos del grupo son sombríos y desesperanzados. Tenéis la sensación de que es imposible volver de este lugar. Probablemente encontraréis vuestro fin aquí. La carga de esta pesada convicción hace que cada paso os cueste aún más.

Cada investigador sufre 1 trauma físico.

Si los investigadores exploraron el pasadizo bifurcado:

Acabáis por llegar a una bifurcación familiar en la caverna, el mismo pasadizo que explorasteis Ellsworth y tú la noche anterior. Les explicas a los demás que notasteis aire que circulaba por el pasadizo izquierdo, y que por tanto es poco probable que se trate de un callejón sin salida. Los otros asienten y os aventuráis juntos por el pasadizo que creéis que es el correcto.

Después de la preparación, antes de que comience la siguiente partida, el investigador jefe puede mirar el lado revelado de 2 Ubicaciones Instalación antigua cualesquiera que haya en juego.

Si no es así:

Acabáis por llegar a una bifurcación en la caverna. A vuestra izquierda, el túnel se convierte en un sendero helado más pequeño con una pendiente más inclinada y peligrosa. A vuestra derecha, la rampa continúa hacia delante sin apenas cambios. Sin más información en la que basaros, elegís el mayor de los dos caminos. Se sigue bifurcando a lo largo del camino, llevándoos por una ruta más larga y enrevesada. Llegáis a mayor profundidad de las cavernas, pero ya no estáis seguros de cómo volver...

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Pasan las horas. Al final, el pasadizo parece abrirse hacia un corredor más grande hecho de piedra tallada en el que hay una última arcada que marca el final de la descomunal rampa por la que habéis descendido. Cinco símbolos desconocidos adornan la arcada, pero su significado os resulta incomprendible. El camino que hay al otro lado parece más un enorme túnel de metro que una formación cavernosa natural, pues todas las piedras, lisas y angulares, están moteadas de marcas alienígenas y cubiertas levemente de un pútrido icor multicolor.

Si Danforth está vivo:

–Las criaturas crearon este lugar –afirma Danforth mientras pasáis bajo la última arcada–. Es justo como sospechaba la última vez que estuve aquí. No se trata de un sitio natural de la Antártida. Todo está conectado. Éste es el verdadero corazón de su civilización.

Le preguntas a Danforth que a qué se refiere; ¿acaso lo que explorasteis ayer no era su ciudad?

–No era más que la punta del iceberg, si me permite la expresión –responde–. Como el piso más alto de un rascacielos. Pero la nieve y el hielo enterraron el resto. No podíamos saberlo.

Le preguntas a cuánta profundidad cree que desciende la ciudad.

–¿A partir de lo que vimos de su historia? –Te mira a los ojos con la frente perlada de sudor y responde con total seriedad–. Hasta el mismísimo fondo del océano.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

Al cruzar bajo la última arcada, empiezas a cuestionarte la verdad de este lugar. Al principio pensabas que se trataba de una caverna natural, pero ahora está claro que los Antiguos, o alguna otra fuerza alienígena primigenia, contribuyeron a su diseño. ¿O te equivocaste por completo? Puede que no sean refugiados expulsados de un lugar lejano, intrusos en vuestro hogar. Tal vez la Antártida, e incluso la Tierra, no era para vosotros ni para nadie de vuestra especie. La verdad de la insignificancia de la humanidad hace que te estremezcas en lo más hondo.

Cada investigador sufre 1 trauma mental.

Si el Cristal de miasma está anotado en la sección “Suministros recuperados”:

Tu mochila empieza a brillar cuando entras en esta región de piedra tallada. Presa del pánico, te quitas la mochila de los hombros y te alejas de ella. Cuando ha transcurrido un minuto sin que se produzca cambio alguno, te acercas y la abres con cuidado para revelar el extraño cristal sobrenatural que descubriste poco después del accidente de avión. Parece responder a este sitio, pues de su interior brota un brillante resplandor y un monótono zumbido. No parece ser peligroso, así que te atas el cristal a la muñeca y empleas su luz para guiaros en vuestro avance.

Los investigadores no sufren efectos adversos.

Si no es así:

La oscuridad que hay más allá es como el abismo del fondo del océano. Vuestros antorchas y faroles sólo alcanzan a pocos metros de vosotros antes de que la negrura se trague su luz. Esto, añadido a la intensa presión y al frío polar, te hace sentir como si tuvieras que soportar todo el peso del mundo. Es un viaje de un pavor sin igual.

Añade 1 ficha ❄ a la bolsa de caos.

A final de esta enorme cámara, acabáis llegando a un nexo en el interior de la estructura inactiva: un portal sellado de un tamaño inmenso y adornado con los mismos cinco símbolos, junto con una serie de mecanismos entrelazados. Hay unos canales y muescas que trazan un camino desde la superficie de la puerta hasta cada uno de los cinco símbolos.

Al otro lado del portal, se oyen unos ruidos familiares: el burbujeo y los espumarajos del miasma y el siseo de la detestable neblina.

—Está al otro lado de esta puerta —dice uno de los miembros del grupo, y no puedes evitar estar de acuerdo. Notas su presencia, o más bien la has notado todo el tiempo, desde que pusiste un pie en la Antártida, sólo que ahora es imposible de ignorar. Te susurra débilmente. En la superficie de tu mente se reproducen visiones. Tus sueños más salvajes y tus momentos más alegres. Tus deseos más oscuros y tus peleas más duras. Es un espejismo. El espejismo. Encerrado tras esta puerta, posiblemente desde hace eones, vigilado o tal vez incluso utilizado por aquellos que llegaron antes que vosotros. Pero está escapando poco a poco. Las criaturas que habéis encontrado y combatido son prueba suficiente de ello. Los Ancianos también saben que se está liberando. Ellos construyeron este lugar, y ahora está abandonado...

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- Ⓒ *Quedarse aquí y estudiar la gran puerta para recabar más información. Jugarás ambas partes del escenario. Pasa a **El corazón de la locura, parte I**.*
- Ⓒ *No hay tiempo que perder ¡Es necesario atravesar el portal! Te saltarás la primera parte del escenario. Pasa directamente a **El corazón de la locura, parte II**.*

El corazón de la locura, parte I

Decidís estudiar el portal y los muchos caminos que salen de este vasto túnel, con la esperanza de poder descubrir un modo de evitar que la entidad que hay al otro lado escape. Crees que la tecnología empleada para cerrar esta puerta tiene alguna relación con estos cinco símbolos. Tal vez si exploras los alrededores logres encontrar las piezas que faltan.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación de los investigadores

- Ⓒ Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador (puedes encontrar estos Apoyos de historia en el conjunto de encuentros *Equipo de expedición*. Si hay una marca junto al nombre del personaje, usa en su lugar la versión **Decidido** que puedes encontrar en el conjunto de encuentros *Espejismo letal*). Coloca tanto daño y horror sobre ese personaje como indique la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña.

Preparación del escenario

- Ⓒ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El corazón de la locura*, *El gran sello*, *Miasma*, *Horrores sin nombre*, *Pingüinos*, *Shoggoths*, *Tekeli-li*, *Antiguos males* y *Puertas cerradas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Ⓒ Pon La puerta de Y'quaa en juego, con el lado revelado boca arriba.
 - ◆ Cada investigador comienza la partida en La puerta de Y'quaa.
 - ◆ *Nota: El lado sin revelar de La puerta de Y'quaa no se usa en esta parte del escenario.*
- Ⓒ Baraja los 15 Lugares Instalación antigua (5 del conjunto de encuentros *El gran sello* y 10 del conjunto de encuentros *El corazón de la locura*). Pon Lugares en juego formando un diseño igual al del mapa de la página 52. Cada Lugar se coloca de forma aleatoria en uno de los espacios indicados por el mapa.
 - ◆ Los Lugares Instalación antigua de este escenario están organizados en 5 radios que salen de La puerta de Y'quaa y en 3 anillos que rodean La puerta de Y'quaa.
- Ⓒ Deja aparte las 5 fichas de Sello, fuera del juego.
- Ⓒ Comprueba el nivel de dificultad:
 - ◆ Si juegas en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
 - ◆ Si juegas en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.
- Ⓒ Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.
- Ⓒ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Ⓒ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Lugares Instalación antigua

Los Lugares Instalación antigua aparecen en varios conjuntos de encuentros; por ejemplo, en este escenario, tanto el conjunto de encuentros *El corazón de la locura* como el conjunto de encuentros *El gran sello* contienen Lugares Instalación antigua. Debido a que estos Lugares pueden provenir de conjuntos de encuentros distintos, no tienen icono de conjunto de encuentros en su lado sin revelar. Para ver a qué conjunto de encuentros pertenece un Lugar Instalación antigua, comprueba su lado revelado.

Sellos

Este escenario incluye 5 fichas de Sello que representan importantes artefactos tecnológicos que son necesarios para contener la locura que encierra La puerta de Y'quaa. Cada ficha de Sello tiene su propio símbolo:



El sello ☾ El sello ψ El sello ⊕ El sello E El sello S

Cada una de estas fichas de Sello tiene un lado inactivo y un lado activo. El lado activo lo indica el resplandor del símbolo.



Inactivo

Activo

Se indicará a los investigadores cuándo deben poner en juego los sellos, y si éstos están activos o inactivos. **Los sellos no tienen ningún efecto de juego propio.** Los investigadores deben descubrir cómo tomar el control de estos sellos, activarlos y utilizarlos para poner fin a esta locura.

Cuando un investigador toma el control de un sello, lo coloca sobre su carta de Investigador. Si un investigador que controla uno o más sellos es eliminado (excepto si desiste), quita esos sellos de la partida. Esos sellos se pierden para siempre.

Como capacidad ➡, un investigador puede darle el control de un sello a otro investigador que esté en el mismo Lugar o tomar el control de un sello controlado por otro investigador que esté en el mismo Lugar.

Adyacencia de Lugares en El corazón de la locura

Durante este escenario, los Lugares están distribuidos formando un diseño de radios y anillos. Hay 3 anillos con 5 Lugares cada uno, y 5 radios con 3 Lugares cada uno.

🕒 Durante este escenario, cada Lugar está conectado a los Lugares que tiene al lado en su radio, así como a los Lugares que tiene al lado en su anillo.

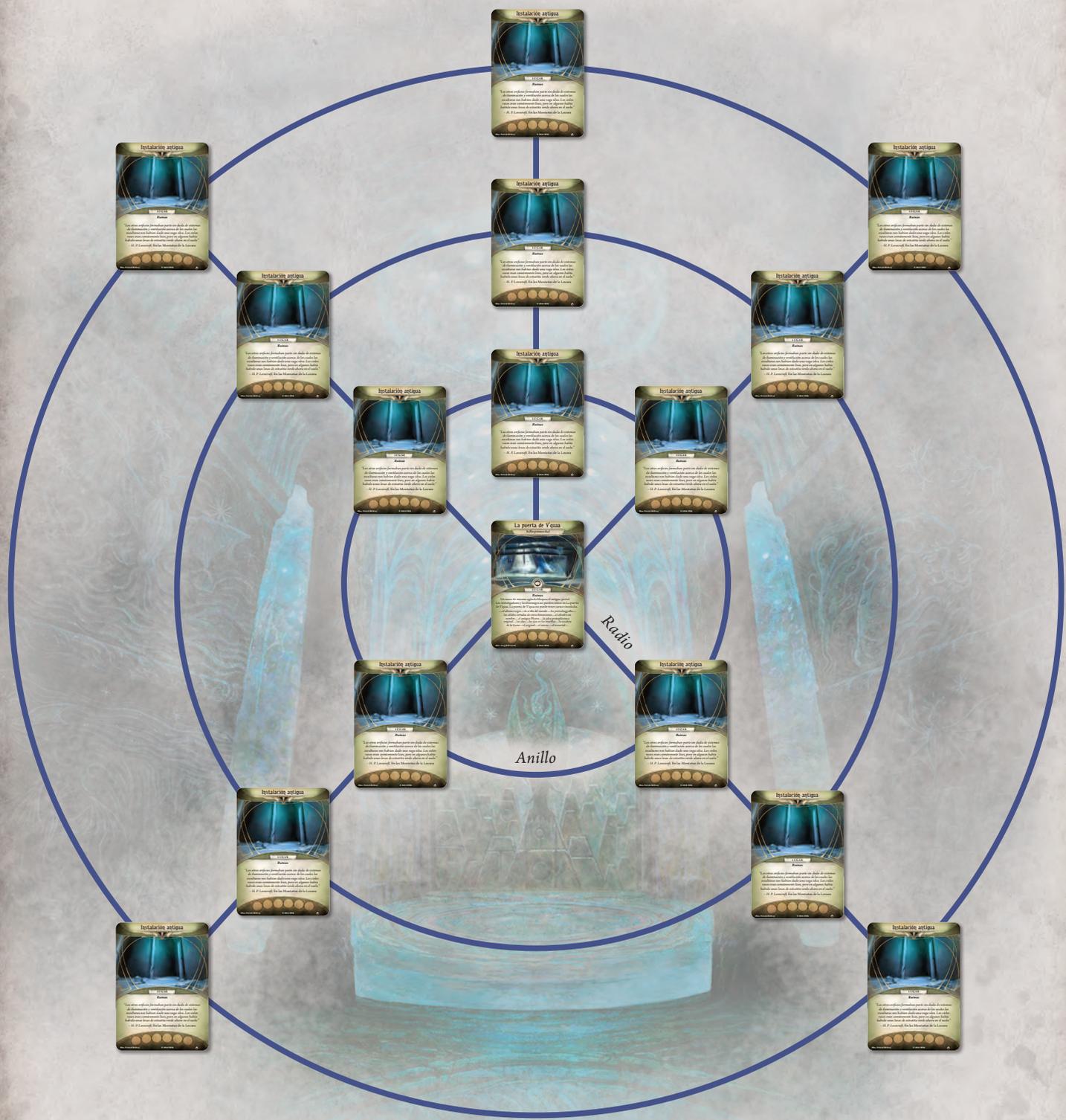
Escenario independiente

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:

🕒 Añade 2 fichas 🌟 adicionales a la bolsa de caos de tu nivel de dificultad.



Colocación de Lugares para “El corazón de la locura”



Nota: Durante la parte II del escenario, 5 de estos Lugares, elegidos al azar, son Lugares Pilón de bruma en lugar de Lugares Instalación antigua.

Interludio del escenario: La gota que colma el vaso

Actúas de forma instintiva para defenderte de la criatura que sabes que se encuentra al otro lado de la ilusión, pero tus compañeros no parecen entenderlo. Están boquiabiertos de asombro y sus vidriosos ojos sólo reflejan la verdad que el miasma quiere que vean.

Si la víctima es la Dra. Amy Kensler:

–¿Qué? Sí... sí, cómo no... –dice la Dra. Kensler mientras se le dibuja una sonrisa en los labios–. Me encantaría volver a verte, Mala. ¿E-este viernes? Qué pronto...

Se coloca detrás de la oreja un mechón de pelo suelto y un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia ella...

Si la Dra. Mala Sinha sigue viva:

–¡No!

La Dra. Sinha logra agarrar a la Dra. Kensler antes que el miasma y la hace girar hasta acabar en sus brazos. Pone las manos en las mejillas de la Dra. Kensler con firmeza y la obliga a mirarle a los ojos, y sólo a sus ojos.

–Estoy aquí, Amy. Estoy aquí mismo.

A la Dra. Kensler le tiemblan los brazos cuando dice: –¡Mala! Eras... Yo... Yo casi... –Sacude la cabeza y se desploma en brazos de la sanitaria mientras llora en silencio. La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

La Dra. Kensler estira el brazo y toma la mano. La entidad la mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verla.

Tacha a la Dra. Amy Kensler en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotada y es retirada de la partida.

Si la víctima es el profesor William Dyer:

–¿Profesor Lake? –dice Dyer al reconocer la figura que hay dentro del miasma–. Sí, he leído su propuesta. Si quiere cancelar la expedición, no lo detendré. Estoy de acuerdo en que hay muchas cosas relativas al viaje que aún debemos considerar...

Se vuelve hacia los grabados de la pared y los examina como si fuera su propia escritura en la pizarra antes de decir: –Sí, creo que eso sería lo más prudente...

Un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia él...

Si la Dra. Amy Kensler sigue viva:

–Lake está muerto –dice la Dra. Kensler mientras le pone la mano en el hombro al profesor–. Estuvimos juntos en su funeral. ¿Te acuerdas? En Santa María.

El velo lechoso de los ojos de Dyer empieza a desvanecerse a medida que se da cuenta de la verdad.

–Sí –dice por fin–. Sí, lo... lo recuerdo. Fue... –Respira hondo y cierra los ojos para contener el doloroso recuerdo–. Fue un funeral muy bonito.

La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

El profesor Dyer estira el brazo y toma la mano. La entidad lo mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verlo.

Tacha al profesor William Dyer en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.

Busca todos los miembros de la expedición supervivientes (incluyendo los que están bajo el control de un investigador en este momento) que no tengan una marca junto a su nombre en la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña y elige uno de ellos al azar para que sea la víctima. Si no hay ningún miembro de la expedición que cumpla ese requisito, omite el resto de este interludio. A continuación, busca entre las siguientes secciones la que se corresponda con el miembro de la expedición elegido y léela.

Si la víctima es Danforth:

–Te veo –afirma el joven mientras le hace un gesto al espejismo como si fuera un viejo amigo–. Sí. Sí, te veo. ¡Puedo verte! –exclama con alegría con una amplia sonrisa en el rostro.

Un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia él...

Si el profesor William Dyer sigue vivo:

–¡Danforth, no! –El anciano se planta delante de su alumno, tapándole la vista–. ¡No debes seguir mirando ese terrible espejismo!

–Pero señor –lloriquea Danforth con agitación–, no lo entiende. Ha... ha estado aquí todo este tiempo –Se señala la sien–. Todo este tiempo aquí. Esperándome. Esperando. Y yo... yo...

–¡Mírame! –grita Dyer con firmeza. El estudiante aparta la mirada de la cosa que hay tras su mentor. Luego pone los ojos en blanco y se desmaya en brazos de Dyer.

La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

Danforth estira el brazo y toma la mano. La entidad lo mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verlo.

Tacha a Danforth en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.

Si la víctima es Avery Claypool:

–Es precioso –murmura Claypool, en cuyos ojos se refleja una colorida aurora moteada de blanco por una débil nevada–. Como... un mundo secreto. Escondido, sólo para nosotros. Un tesoro oculto.

Da un paso adelante y un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia él...

Si Roald Ellsworth sigue vivo:

Ellsworth sólo tiene que poner suavemente su mano en el hombro de Claypool para que la atención de éste deje de centrarse en el espejismo.

–En este mundo también hay tesoros para ti, Avery –susurra–. Quédate, por favor.

Los ojos azules de Claypool resplandecen y luego vuelven a la normalidad. Mantiene la mirada de Ellsworth durante un instante antes de apoyar la frente en la de su compañero.

–Lo siento. Tienes razón.

La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

Claypool estira el brazo y toma la mano. La entidad lo mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verlo.

Tacha a Avery Claypool en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.

Si la víctima es Takada Hiroko:

–¿Papá...? –dice Takada. Los ojos abiertos como platos se le llenan de lágrimas a la vez que deja caer su pico en el suelo de piedra... ¿Eres tú de verdad? Pero dijeron... me dijeron que estabas... –Se le quiebra la voz y un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia ella...

Si Elijah Ashevak sigue viva:

Un ladrido repentino rompe la ilusión, y Anyu se lanza de golpe sobre el pecho de Takada, tirándola al suelo. La mujer forcejea un instante con la perra antes de darse cuenta de lo que ha sucedido.

–¿Anyu? No, espera...

–Buena chica –dice Elijah mientras hace que la perra vuelva a su lado con un silbido. Le rasca detrás de las orejas como recompensa. Takada se pone en pie lentamente. En sus ojos hay dolor, vergüenza y tristeza. No dice nada, pero hace un leve asentimiento en dirección a Elijah, que la responde del mismo modo. La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

Takada estira el brazo y toma la mano. La entidad la mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verla.

Tacha a Takada Hiroko en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotada y es retirada de la partida.

Si la víctima es Roald Ellsworth:

Ellsworth apenas vacila en dar un paso adelante.

–¿Adónde lleva? –dice para sí mientras busca su linterna-. ¿Se adentra más en la instalación? ¿Es una especie de caverna natural? ¿Podría ser el descubrimiento del milenio!

Avanza y un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia él...

Si James “Cookie” Fredericks sigue vivo:

Cookie se aproxima a Ellsworth en cuestión de segundos e interrumpe sus desvaríos dándole un rauda y fuerte bofetón en la cara. El sonido resuena por toda la caverna. Ellsworth se lleva la mano enguantada a la mejilla.

–Sabes por qué lo he hecho –gruñe Cookie.

–Y una mierda que lo sé –contesta Ellsworth mientras se coloca la mandíbula. Cookie sonrío y luego Ellsworth hace lo mismo. La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

Ellsworth estira el brazo y toma la mano. La entidad lo mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verlo.

Tacha a Roald Ellsworth en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.

Si la víctima es James “Cookie” Fredericks:

–Teniente... ¡Está vivo! –jadea Cookie, a punto de caer de rodillas-. ¿Y el resto del batallón también? Pero pensaba que...

El rugido del motor de un avión interrumpe sus sorprendidas palabras.

–¡Claro, cómo no! Sabía que si aguantábamos suficiente tiempo...

Un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia él...

Si Takada Hiroko sigue viva:

Takada actúa con rapidez y decisión, cogiendo el Colt de Cookie de su funda y disparando dos veces contra la bruma. El tremendo sonido de los disparos resuena por las cavernosas salas. Cookie se lleva una mano a la oreja que sigue pitándole y dedica una serie de improperios a Takada mientras ésta le devuelve el arma.

Si la víctima es Elijah Ashevak:

–¡Mira, Anyu! –exclama Elijah mientras señala el turbio espejismo, viendo algo que los demás no veis-. Son ellos... Están todos aquí... ¡Están vivos...!

Anyu intenta alejarlo, mordiendo la mochila y tirando en dirección contraria, pero su amo no parece enterarse. Un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia él...

Si Avery Claypool sigue vivo:

Claypool agarra el brazo de Elijah en el preciso instante en que Anyu le arranca la mochila al romper una de las correas.

–¡Para, Elijah! –grita-. ¡Para! ¡Los demás están muertos, Elijah! ¡Están muertos! ¡Y la única que queda te necesita más que nunca!

Se hace el silencio en la caverna. Elijah parpadea y sale de su estupor. Baja la mirada hacia Anyu y aprieta la mandíbula.

–L-lo siento, chica –dice. La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

Elijah estira el brazo y toma la mano. La entidad lo mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verlo.

Tacha a Elijah Ashevak en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.

Si la víctima es la Dra. Mala Sinha:

–Un mundo sin muerte –afirma la Dra. Sinha mientras mira fijamente el espejismo-. Un mundo sin dolor. Sin sufrimiento...

Da un paso adelante y un tentáculo de miasma con forma de mano se dirige hacia ella...

Si Danforth sigue vivo:

–“Los límites que separan la vida de la muerte son, en el mejor de los casos, borrosos e indefinidos” –recita Danforth de manera enigmática-. “¿Quién podría decir dónde termina uno y dónde empieza el otro?”

Mala sale de su trance y fulmina al joven con la mirada: –¿Otra vez Poe?

–La certeza de la muerte encierra sabiduría –responde éste con un asentimiento.

–Es posible –admite ella mientras le da la espalda a la visión-. Es posible.

La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

La Dra. Sinha estira el brazo y toma la mano. La entidad la mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verla.

Tacha a la Dra. Mala Sinha en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.

–¿Está intentando dejarme sordo, soldado?

–Espabila, Cookie. Estás aquí atrapado con todos nosotros –contesta ella.

Cookie mira a su alrededor, confuso, antes de darse cuenta de la terrible verdad. La entidad se retira al ver su plan frustrado.

Si no es así:

Cookie estira el brazo y toma la mano. La entidad lo mete en el espejismo, en un mundo de dicha falsificada, y nunca volvéis a verlo.

Tacha a James “Cookie” Fredericks en la sección “Equipo de la expedición”. Si estaba en juego, queda derrotado y es retirado de la partida.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Por mucho que lo intentes, no logras encontrar y colocar los cinco sellos. Estas oscuras salas inactivas albergan mucho más que simples pingüinos gigantes. Las criaturas que moran en su interior son las mismas que describieron Dyer y Danforth en su viaje: monstruosidades informes compuesta de una gelatina viscosa y burbujeante cubierta de ojos sin párpados. Huyes de vuelta al portal para descansar y lamerte las heridas, pero antes de poder decidir qué hacer a continuación, algo golpea la antigua y enorme puerta, dándote un susto de muerte. El ruido reverbera por toda la instalación. Luego se produce otro, y otro. Intentas huir, pero es demasiado tarde.

☉ Pasa a la **Resolución 2**.

Resolución 1: La enorme puerta resplandece y zumba con una especie de electricidad alienígena y haces fuerzas contra ella para abrir el camino. En alguna parte del interior de este lugar se encuentran las respuestas a todas tus preguntas. El motivo por el que viniste aquí. Sigues adelante no por el bien de tu prestigio, sino por el bien de tu cordura. Debes saber la verdad, aunque te destruya.

☉ 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 1 punto de experiencia adicional por cada sello activado en juego.

☉ Anota en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☉ Pasa al **Punto de control III: El otro lado**.

Resolución 2: Con un último silbido de aire y un chirrido primordial, la inmensa puerta se abre de golpe. Unos tentáculos de color prismático surgen de ella, deslizándose por el suelo y las paredes. El caos termina en apenas segundos. El miasma te agarra con una fuerza imposible, aferrando y tirando de tus extremidades. Unas formas terribles, visiones familiares y pesadillas indecibles aparecen en la superficie de la entidad mientras te hace pasar gritando por el portal hacia el otro lado.

☉ 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 1 punto de experiencia adicional por cada sello activado en juego.

☉ Anota en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña la cantidad de daño y horror que hay sobre cada Apoyo Compañero en juego.

☉ Pasa al **Punto de control III: El otro lado**.

Resolución 3: El pulso de energía provocado por tu catastrófico error aniquila toda la vida orgánica de la faz de la Tierra.

☉ Ups.

☉ Anota en el registro de campaña que el sello se usó... de forma incorrecta.

☉ Todos los investigadores **mueren**.

☉ Los investigadores pierden la campaña.

Punto de control III: El otro lado

El otro lado 1: Despiertas presa de la confusión al otro lado. No tienes la menor idea de cuánto tiempo ha pasado desde que cruzaste el umbral del portal.

Pasa a **El otro lado 2** si quieres continuar con la campaña inmediatamente, o bien a **El otro lado 3** si quieres tomarte un descanso y continuar en la siguiente sesión de juego.

El otro lado 2: Es hora de acabar con esto de una vez por todas.

☉ Retira todos los Lugares del juego excepto La puerta de Y'quaa. No retires ninguna ficha de Sello de La puerta de Y'quaa (retira todas las demás fichas de La puerta de Y'quaa y descarta todas las cartas de ese Lugar de forma normal).

☉ Cada investigador que controle un sello lo deja sobre su carta de Investigador (comenzará la siguiente partida controlándolo). Sin embargo, parece haber perdido toda la carga que pudiera haber tenido. Si es activado, dale la vuelta a su lado inactivo.

☉ Retira de la partida todos los sellos que no estén controlados por un investigador ni sobre La puerta de Y'quaa.

☉ Pasa a **El corazón de la locura, parte II**.

El otro lado 3: Descansas para recuperar fuerzas. Pronto acabarás con esto de una vez por todas.

☉ Dibuja en la sección "El corazón de la locura" del registro de campaña, en el campo "Sellos colocados", todos los sellos activados que estuvieran sobre La puerta de Y'quaa cuando acabó la partida.

☉ Anota en la sección "El corazón de la locura" del registro de campaña, en el campo "Sellos recuperados", todos los sellos que estuvieran controlados por un investigador cuando acabó la partida.

☉ Recoge la partida de forma normal.

☉ Cuando estés listo para volver a jugar, empieza en **El corazón de la locura, parte II**.



El corazón de la locura, parte II

Introducción 1: La instalación es todavía más antigua y extraña más allá del umbral del antiguo portal. ¿Quién sabe cuántos eones lleva este sitio durmiendo mientras la Tierra cambiaba y se desarrollaba al otro lado? Tal vez habría permanecido así para siempre si nadie hubiera perturbado este lugar. Pero es demasiado tarde para cambiar el pasado. Lo único que puedes hacer ahora es actuar para evitar un terrible futuro.

Una tenue luminiscencia llena las lúgubres salas, alimentada por una especie de energía avanzada similar a la electricidad. A tu espalda, una caleidoscópica pared de miasma se regenera para tapar tu huida. Estás atrapado aquí, puede que para siempre. Desde el portal se extiende una red de enormes salas, talladas de piedra lisa y cubiertas de antiguos murales y jeroglíficos alienígenas. El aire parece enrarecido. La luz se curva y oscila, distorsionando tu visión como si se tratara de una ilusión óptica. ¿Se trata de la realidad... o de un espejismo?

Tu grupo se pasa muchas horas estudiando los murales de las paredes. Cuentan una historia antigua y desconocida. Una historia alternativa de la Tierra. Una historia muy distinta de la que cualquiera podríais haber imaginado.

🕒 Comprueba el registro de campaña:

- ❖ Si la Dra. Kensler sigue viva y la Dra. Kensler entiende la verdadera naturaleza del miasma, pasa a la **Introducción 2**.
- ❖ Si no es así, pasa a la **Introducción 3**.

Introducción 2: La Dra. Kensler lo explica todo mientras estudia los antiguos murales.

–Los Antiguos eran viajeros. Colonizadores. Llegaron a la Tierra hace más de mil millones de años –dice, citando las notas del profesor Dyer–. Pero no fueron los primeros en establecerse aquí. Este sitio, todo esto... ya era antiguo incluso entonces –Pasa las manos por los murales mientras explica lo que ha descubierto–. Pero lo que está atrapado dentro no es una entidad.

Le preguntas qué quiere decir, porque te alarma esta nueva revelación. Se vuelve para mirarte y ves que en sus ojos prende la llama de la inspiración.

–He estado estudiando su fisiología, intentando entender cómo podían existir del modo que lo hacen, sin forma, materia o estado. Pero lo estaba enfocando de manera equivocada. No se puede estudiar la biología de algo inorgánico. El caso es que no es una criatura, al menos no verdaderamente. Es algo más parecido a... –duda mientras trata de buscar las palabras adecuadas–. Es una dimensión alternativa. Otra realidad superpuesta a la nuestra. Un microcosmos consciente de todo lo que existe. No compuesto por vida orgánica, sino una farsa de ella.

Esta nueva comprensión de los espectros que habéis encontrado y de los espejismos que habéis visto le da contexto a todo. No estabais matando monstruos, sino que eran fragmentos de una realidad falsa. Una que aún podría suceder. Le preguntas a la Dra. Kensler si hay alguna esperanza de evitar que escape una fuerza semejante.

–No es algo vivo. No se puede matar, sólo contener. La instalación de los Antiguos contenía cinco pilones que empleaban su esencia para dar energía a su civilización; sin embargo, después de tanto tiempo, no me parece plausible que sigan funcionando. Pero tal vez... –Se interrumpe mientras formula un plan. Al final, abre los ojos como platos al darse cuenta de algo–. Sé lo que hay que hacer. Sé cómo detenerlo. Debes encontrar estos pilones y destruirlos, porque hacerlo provocará que todo el complejo se venga abajo. Entretanto... –Se quita la mochila de los hombros y la suelta en el suelo–. Yo... debo irme. No hay tiempo que perder.

Pones reparos ante su repentina partida, pero está decidida. Se aleja y mira por última vez a sus compañeros antes de salir corriendo. Esperas que sepa lo que está haciendo... por el bien de todos.

Anota en el registro de campaña que la Dra. Kensler tiene un plan. La Dra. Amy Kensler no puede ser elegida para que acompañe a un investigador en esta partida.

Pasa a la **Preparación**.

Introducción 3: Apenas puedes discernir una fracción de la verdad que se esconde en estos antiguos murales, pero lo que descubres resulta casi imposible de creer. Cuando los Ancianos llegaron a la Tierra hace más de mil millones de años, no sólo colonizaron la Antártida, sino todo el planeta. Y cuando lo hicieron, este lugar y la entidad que mora en su interior ya estaban aquí. Construyeron este complejo en torno a él, para estudiar el ser primordial de su interior, para entenderlo mejor; el problema es que, al hacerlo, atrajeron fuerzas que escapaban incluso a su comprensión. El portal y sus sellos se construyeron para contenerlo, pero siglo tras siglo de abandono lo han dejado débil y falto de eficacia. Sospechas que lo que agitó a la entidad del interior fue la presencia de vida inteligente en la Antártida, los humanos que empezaron a explorar sus llanuras heladas y picos muertos desde hace mucho tiempo.

Los murales hablan de la estructura de la instalación, de cinco pilones creados no sólo para contener la esencia de la criatura, sino para dar energía a toda la civilización de los Antiguos. Imaginas que destruir estos pilones reduciría a escombros todo el complejo, y puede que toda la montaña bajo la que está construido. No sabes si puedes destruir o contener realmente a este horror sin nombre, pero no tienes más elección que intentarlo. Si sigue escapando, reescribirá a su antojo el mismo concepto de la realidad. No quedará nada más que el espejismo. Nada más que una retorcida y horrenda imaginación. Una pesadilla de la que no se puede despertar.

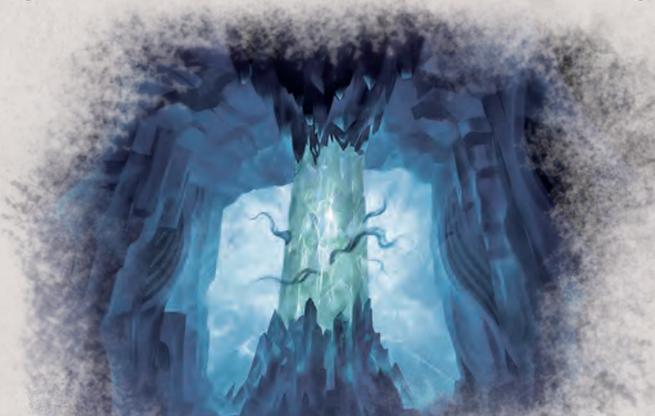
Anota en el registro de campaña que a los investigadores se les escapa la verdad del espejismo.

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:

- 🕒 Añade 2 fichas 🎲 adicionales a la bolsa de caos de tu nivel de dificultad.
- 🕒 Los investigadores pueden elegir cuántos sellos tienen:
 - ❖ Para una experiencia más sencilla, 3 sellos aleatorios están “colocados” y los otros 2 han sido “recuperados”.
 - ❖ Para una experiencia normal, 2 sellos aleatorios están “colocados”, 1 ha sido “recuperado” y los otros 2 no se usan.
 - ❖ Para una experiencia más difícil, 1 sello aleatorio está “colocado” y los otros 4 no se usan.
 - ❖ Para una experiencia de pesadilla, no se usa ningún sello.



Preparación de los investigadores

- Ⓢ Cada investigador puede elegir 1 miembro disponible del equipo de la expedición que no esté tachado para que lo acompañe. Pon en juego el Apoyo de historia del personaje elegido en la zona de juego de ese investigador (puedes encontrar estos Apoyos de historia en el conjunto de encuentros *Equipo de expedición*. Si hay una marca junto al nombre del personaje, usa en su lugar la versión **Decidido** que puedes encontrar en el conjunto de encuentros *Espejismo letal*). Coloca tanto daño y horror sobre ese personaje como indique la sección “Equipo de la expedición” del registro de campaña.

Preparación del escenario (desde el punto de control)

Usa este texto de preparación únicamente si continúas justo después de jugar la parte I.

- Ⓢ Reúne todas las cartas de los conjuntos de encuentros *Agitándose en las profundidades*, *Agentes de lo desconocido*, *Frío helador* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Miedo impactante*, reúne sólo 2x Voces disonantes y 2x Paralizado por el miedo (no reúnas 3x Restos en descomposición).

- Ⓢ Busca en el mazo de Encuentros y en todas las zonas fuera del juego todas las cartas de los conjuntos de encuentros *El gran sello*, *Shoggoths* y *Puertas cerradas* (incluidos los 5 Lugares “Instalación antigua” del conjunto de encuentros *El gran sello*). Retira de la partida todas las cartas de esos conjuntos de encuentros. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Ⓢ Crea el mazo de Plan usando los planes 4–5, y el mazo de Acto usando el acto 3 (puedes encontrarlos en el conjunto de encuentros *Agitándose en las profundidades*).

- Ⓢ Dale la vuelta a La puerta de Y’quaa para mostrar su lado sin revelar.

- Ⓢ Coge los 5 Lugares Pilón de bruma y los 10 Lugares Instalación antigua restantes (del conjunto de encuentros *El corazón de la locura*), barájalos todos juntos y ponlos en juego de manera aleatoria usando el mismo mapa que en la parte I (el de la página 52), sólo que en esta ocasión, 5 de los Lugares Instalación antigua colocados serán Lugares Pilón de bruma.

❖ **Nota: Si los 5 Lugares del anillo interior son Pilones de bruma, vuelve a realizar este proceso.**

❖ El investigador jefe elige uno de los Lugares Instalación antigua más cercanos a La puerta de Y’quaa. Cada investigador comienza la partida en el Lugar elegido.

- Ⓢ Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: las 15 copias del Enemigo La locura sin nombre, el acto El espejismo final, los 4 Lugares Rampa titánica y el Lugar Túnel oculto.

- Ⓢ Coloca las fichas de Sello de la siguiente forma:

❖ Por cada sello activado que haya sobre La puerta de Y’quaa, elige un investigador para que tome su control.

❖ Cada investigador que tenga un sello inactivo comienza la partida con éste bajo su control.

❖ Retira todos los demás sellos de la partida.

- Ⓢ Añade el resto de cartas de Encuentro que ya habías reunido anteriormente al mazo de Encuentros y baraja éste.

- Ⓢ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Preparación del escenario (desde cero)

Usa este texto de preparación si te saltaste la parte I o si vas a preparar la parte II después de haberte tomado un descanso.

- Ⓢ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El corazón de la locura*, *Agentes de lo desconocido*, *Miasma*, *Horrores sin nombre*, *Pingüinos*, *Agitándose en las profundidades*, *Tekeli-li*, *Antiguos males*, *Frío helador* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Miedo impactante*, reúne sólo 2x Voces disonantes y 2x Paralizado por el miedo (no reúnas 3x Restos en descomposición).

- Ⓢ Crea el mazo de Plan usando los planes 4–5, y el mazo de Acto usando el acto 3 (puedes encontrarlos en el conjunto de encuentros *Agitándose en las profundidades*).

- Ⓢ Pon La puerta de Y’quaa en juego, con su lado sin revelar boca arriba.

- Ⓢ Coge los 5 Lugares Pilón de bruma y los 10 Lugares Instalación antigua restantes (del conjunto de encuentros *El corazón de la locura*), barájalos todos juntos y ponlos en juego de manera aleatoria usando el mismo mapa que en la parte I (el de la página 52), sólo que en esta ocasión, 5 de los Lugares Instalación antigua colocados serán Lugares Pilón de bruma.

❖ **Nota: Si los 5 Lugares del anillo interior son Pilones de bruma, vuelve a realizar este proceso.**

❖ Los Lugares de este escenario están organizados en 5 radios que salen de La puerta de Y’quaa y en 3 anillos que rodean La puerta de Y’quaa.

❖ El investigador jefe elige uno de los Lugares Instalación antigua más cercanos a La puerta de Y’quaa. Cada investigador comienza la partida en el Lugar elegido.

- Ⓢ Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: las 15 copias del Enemigo La locura sin nombre, el acto El espejismo final, los 4 Lugares Rampa titánica y el Lugar Túnel oculto.

- Ⓢ Si jugaste la parte I, comprueba la sección “El corazón de la locura” del registro de campaña. Coloca cada una de las 5 fichas de Sello de la siguiente forma:

❖ Comprueba qué sellos aparecen en la sección “Sellos colocados”. Por cada sello que haya allí, elige un investigador para que tome su control, con el lado activado boca arriba.

❖ Comprueba qué sellos aparecen en la sección “Sellos recuperados”. Por cada sello que haya allí, elige un investigador para que tome su control, con el lado inactivo boca arriba.

❖ Retira todos los demás sellos de la partida.

- Ⓢ Si no jugaste la parte I, retira los 5 sellos de la partida.

- Ⓢ Baraja todas las cartas de Debilidad ¡Tekeli-li! que no sean parte del mazo de un investigador para formar el mazo Tekeli-li. Coloca este mazo junto al mazo de Plan.

- Ⓢ Añade el resto de las cartas de Encuentros al mazo de Encuentros y baraja éste.

- Ⓢ Los investigadores ya están listos para comenzar.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Cuando despiertas, la instalación vuelve a estar a oscuras y en silencio. Ayudas a tus compañeros a ponerse en pie y os retiráis de vuelta hacia la superficie, preguntándoos si es demasiado tarde para evitar que escape la entidad del otro lado de la puerta. Reinan la paz y el silencio. No hay ni rastro de espectros gélidos, espejismos siniestros o entidades alienígenas.

Al volver a la ciudad metida entre las montañas, tomáis notas, hacéis fotografías y realizáis calcos. El viaje de retorno al campo de hielo es rápido y sencillo. Ni siquiera el frío clima os combate mientras regresáis al campamento de la barrera. Es como si todo el continente de la Antártida se hubiera entregado a vosotros. Te planteas aprovechar para seguir estudiando el entorno, pero al final decides volver con todos los hallazgos que habéis realizado. El cielo está despejado y precioso cuando el barco zarpa del campo de hielo en dirección norte.

Pese a todo, estás inquieto. La entidad que estaba encerrada al otro lado de la puerta de los Antiguos ha desaparecido. Apenas había rastros suyos cuando os fuisteis, lo cual sólo puede significar que ha escapado y que podría estar en cualquier parte. O en todas partes. El temor llena tu mente. Recuerdas los extraños y vívidos espejismos que parecía controlar la criatura. Las alucinaciones reales como la vida misma. Te miras las palmas de las manos y te preguntas si tienen la misma forma que han tenido siempre o si son un facsímil muy parecido. El aire resplandece a tu alrededor.

¿Es real algo de esto?

- ☉ Anota en el registro de campaña que la locura sin nombre escapó.
- ☉ Tacha todos los nombres de la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña.
- ☉ Todos los investigadores se vuelven **locos**.
- ☉ Los investigadores pierden la campaña.



Resolución 1: De pronto se produce una ráfaga de aire cálido y un ruido similar a una tremenda exhalación. El aire resplandece con la distorsión de un espejismo y observas con asombro cómo el miasma que se aproximaba retrocede repentinamente. Se colapsa sobre sí mismo y vuelve hacia la ladera de la montaña justo cuando comienza la avalancha. Unas grietas de un brillante color azul se propagan rápidamente por las paredes. Sin los pilones, no sólo falla la integridad de la instalación del interior de la montaña, sino la de toda la ciudad. El suelo helado se resquebraja. La descomunal arquitectura de la ciudad alienígena comienza a hundirse en la nieve.

En ese momento oyes el estruendo del motor de un aeroplano en el cielo. El último de los tres aviones de Takada sobrevuela la ciudad y se escuchan gritos que resuenan por las antiguas calles ruinosas: ¡Están ahí! ¡Junto a ese túnel! ¡Rápido!

Aparecen dos trineos tirados por los perros que dejó Elijah en el campamento de la barrera y conducidos por varios miembros de la tripulación del Theodosia. No puedes contener la sorpresa ni la alegría al verlos. Os hacen gestos de forma frenética para que vayáis hacia ellos, mientras miran fijamente la montaña que se desploma.

En el último segundo, oís otra voz que sale del túnel: ¡Esperen! –grita la Dra. Kensler mientras surge de la oscuridad moviendo los brazos-. ¡Espérenme!

Se sube al trineo de un salto y os marcháis mientras la ciudad se derrumba en el hielo a vuestra espalda.

Uno de los tripulantes explica que arreglaron el último aeroplano y decidieron usarlo para buscaros pese a que conocían los riesgos.

–Cuando les vimos entrar en esa enorme caverna sin la mayor parte del equipo, pensamos que podría hacer falta un rescate, pero no esperábamos que fuera tan literal –os dice. Le respondes que no podría haber llegado en un momento más oportuno.

En cuanto volvéis al campo de hielo, la Dra. Kensler ordena a la tripulación que se preparen para zarpar. Apenas levantáis el campamento de la barrera. Ya da igual. Lo único que importa es salir de este lugar sanos y salvos, y con todas las pruebas que habéis encontrado, claro está.

Pero sigues teniendo preguntas. Una vez a bordo del Theodosia, buscas a la Dra. Kensler y le preguntas por lo que hizo en la instalación. La entidad os perseguía y, de repente...

–Ya le dije que no era una criatura viviente –explica-. Por lo tanto, no se la puede matar. Al menos no como lo concebimos nosotros. Pero sí que tiene una especie de consciencia, ¿verdad? Conoce nuestros deseos, nuestras esperanzas y nuestros miedos.

Le señalas que está empleando el presente y ella aprieta la mandíbula. Una leve distorsión fluctúa en el aire que la rodea.

–Yo... hice un trato –susurra-. Era la única forma.

- ☉ Anota en el registro de campaña que la locura sin nombre está contenida de forma segura dentro de su anfitriona... por ahora.
- ☉ Tacha el nombre de la Dra. Amy Kensler en la sección "Equipo de la expedición" del registro de campaña. Anota "La entidad" en su lugar.
- ☉ Anota en el registro de campaña que los supervivientes de la expedición fueron..., seguido de los nombres de todos los miembros del equipo de la expedición que no estén tachados, además de los nombres de los investigadores supervivientes.
- ☉ 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 10 puntos de experiencia adicionales por haber salvado la realidad de un destino atroz.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

Resolución 2: De pronto, un zumbido surge del túnel, y la esperanza vuelve a llenar tu corazón. Sales huyendo de debajo de la arcada mientras unas grietas de un brillante color azul se propagan rápidamente por las paredes. Sin los pilones, no sólo falla la integridad de la instalación del interior de la montaña, sino la de toda la ciudad. El suelo helado se resquebraja. La descomunal arquitectura de la ciudad alienígena comienza a hundirse en la nieve. Ésta podría ser vuestra tumba, pero al menos os llevaréis con vosotros a esta entidad y el resto de esta condenada ciudad.

En ese momento oyes el estruendo del motor de un aeroplano en el cielo. El último de los tres aviones de Takada sobrevuela la ciudad y se escuchan gritos que resuenan por las antiguas calles ruinosas: –¡Están ahí! ¡Junto a ese túnel! ¡Rápido!

Aparecen dos trineos tirados por los perros que dejó Elijah en el campamento de la barrera y conducidos por varios miembros de la tripulación del Theodosia. No puedes contener la sorpresa ni la alegría al verlos. Os hacen gestos de forma frenética para que vayáis hacia ellos, mientras miran fijamente la montaña que se desploma.

Uno de los tripulantes explica que arreglaron el último aeroplano y decidieron usarlo para buscaros pese a que conocían los riesgos.

–Cuando les vimos entrar en esa enorme caverna sin la mayor parte del equipo, pensamos que podría hacer falta un rescate, pero no esperábamos que fuera tan literal –os dice. Le respondes que no podría haber llegado en un momento más oportuno. Todos juntos, os marcháis mientras la ciudad se derrumba en el hielo a vuestra espalda.

En cuanto volvéis al campo de hielo, ordenas a la tripulación que se preparen para zarpar. Apenas levantáis el campamento de la barrera. Ya da igual. Lo único que importa es salir de este lugar sanos y salvos, y con todas las pruebas que habéis encontrado, claro está.

La travesía hacia casa es tranquila y pacífica, cosa que no son tus pensamientos en absoluto. Hasta el día de hoy, te preguntas cuál sería la verdadera naturaleza de la entidad que encontrasteis en la instalación de los Antiguos. No tienes ni idea de lo que vas a contarle a la comunidad académica a tu regreso. Vuestras acciones han hecho que nadie pueda volver a estudiar o explorar nunca esa ciudad de pesadilla. Pero ¿qué hay de los Antiguos? ¿Se ocultarán los que han sobrevivido? ¿O elegirán hacer como tú y aprender más sobre esta nueva era en la que se encuentran?

Sólo el tiempo lo dirá. Hasta entonces, puedes descansar sabiendo que la criatura que habitaba bajo el hielo no puede haber sobrevivido. El aire resplandece en torno a la mano con la que sujetas la pluma mientras das los últimos retoques a tus notas sobre la expedición. Sí, por fin se ha acabado.

¿Verdad?

- ☉ Anota en el registro de campaña que la instalación fue destruida.
- ☉ Anota en el registro de campaña que los supervivientes de la expedición fueron..., seguido de los nombres de todos los miembros del equipo de la expedición que no estén tachados, además de los nombres de los investigadores supervivientes.
- ☉ 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 10 puntos de experiencia adicionales por haber salvado la realidad de un destino atroz.
- ☉ Cada investigador sufre 1 trauma físico y 1 trauma mental, porque nunca se recupera realmente de su odisea.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

Resolución 3: Sales huyendo de debajo de la arcada mientras la montaña empieza a quejarse y retumbar. Habéis logrado destruir suficientes pilones como para poner en riesgo la integridad estructural de la instalación de las profundidades de la ciudad, pero no es bastante. Vas a morir aquí, y lo peor es que sólo has contribuido a la huida de la entidad.

En ese momento oyes el estruendo del motor de un aeroplano en el cielo. El último de los tres aviones de Takada sobrevuela la ciudad y se escuchan gritos que resuenan por las antiguas calles ruinosas: –¡Están ahí! ¡Junto a ese túnel! ¡Rápido!

Aparecen dos trineos tirados por los perros que dejó Elijah en el campamento de la barrera y conducidos por varios miembros de la tripulación del Theodosia. No puedes contener tu alivio al verlos. Os hacen gestos de forma frenética para que vayáis hacia ellos, mientras miran fijamente el horrendo miasma.

–¿Qué demonios es esa cosa? –grita uno de ellos. Pero no hay tiempo para explicaciones. En cuanto te montas en uno de los trineos, das instrucciones de emprender la huida.

La fuga de la ciudad es como un borrón frenético. Tienes un vago recuerdo de haber atravesado las antiguas calles cubiertas de nieve, esquivando la siniestra bruma en torno a edificios de lisa pizarra gris; de haber evitado por poco una avalancha de cieno caleidoscópico mientras atravesabais las montañas.

Cuando perdéis de vista a la criatura, uno de los tripulantes explica que arreglaron el último aeroplano y decidieron usarlo para buscaros pese a que conocían los riesgos.

–Cuando les vimos entrar en esa enorme caverna sin la mayor parte del equipo, pensamos que podría hacer falta un rescate, pero no esperábamos que fuera tan literal –os dice.

Te alivia ver que el piloto ha hecho aterrizar el último aeroplano justo al otro lado de la cadena montañosa. Os subís al avión a toda prisa en cuanto llegáis a él, junto con los perros restantes. Veis aparecer la entidad a lo lejos, trepando por los escarpados picos y elevándose hacia el cielo.

Abandonáis los trineos y todos los suministros. El motor arranca con un rugido y dejáis atrás las montañas de la locura. No te atreves a volver la cabeza y atisbar lo que ha perseguido a Danforth durante tantos meses, pero incluso a día de hoy lo sigues oyendo: alaridos que resuenan y gritos incomprensibles, vientos demasiado agudos y penetrantes como para ser naturales y susurros que te piden que regreses.

Han pasado años desde ese fatídico día. No le contaste nada sobre vuestro viaje a la comunidad científica. Y aun así, sigue sin haber rastro de la entidad que escapó. ¿Se limita su alcance a ese enigmático continente helado? ¿Está esperando su momento?

¿O ya está aquí, en el mismo aire que respiras? ¿Dentro de tu mente? ¿Mostrándote una realidad falsa? ¿Un espejismo?

- ☉ Anota en el registro de campaña que el equipo huyó de la instalación.
- ☉ Anota en el registro de campaña que los supervivientes de la expedición fueron..., seguido de los nombres de todos los miembros del equipo de la expedición que no estén tachados, además de los nombres de los investigadores supervivientes.
- ☉ 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 5 puntos de experiencia adicionales por haber sobrevivido a horrores antiguos y poderlo contar.
- ☉ Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales, porque nunca se recupera realmente de su odisea.
- ☉ ¿Los investigadores ganan la campaña...?

Epílogo

Comprueba el registro de campaña. Lee en orden cada una de las siguientes entradas únicamente si los investigadores ganaron la campaña y los miembros del equipo indicados sobrevivieron a la expedición.

Si tanto Roald Ellsworth como Avery Claypool sobrevivieron:

Encuentras a Ellsworth y a Claypool en la cubierta de popa del Theodora, disfrutando de una majestuosa vista del Atlántico. Han pasado varios días desde vuestra huida, y el ambiente general es una mezcla de alivio, pesar y culpa. Ambos hombres te saludan cuando te acercas y te dejan sitio para que tú también puedas disfrutar de la vista. Tras unos instantes de contemplación, preguntas a los exploradores por sus planes de futuro. Los dos comparten una mirada de complicidad antes de responder.

–Creo que unas vacaciones –dice Ellsworth–. Unas vacaciones muy, muy largas.

–Sólo cielo azul y aire cálido –sugiere Claypool.

–Claro. A poder ser, que sea un sitio que salga en los mapas –añade Ellsworth con una sonrisa amable.

–¿En serio? Yo estaba pensando en un lugar bonito y apartado. Sólo para los dos –insinúa Claypool.

Te ríes y les dejas haciendo sus planes de vacaciones. Puede que al final haya esperanza para todos vosotros.

Si tanto la Dra. Amy Kensler como la Dra. Mala Sinha sobrevivieron:

Has visto a la Dra. Kensler enfrentarse a criaturas imposibles y entornos de pesadilla, pero esta última prueba es la que parece costarle más. Da vueltas de un lado para otro de forma nerviosa y recita frases en voz baja hasta que por fin llega la Dra. Sinha. Te gustaría dejarlas solas, pero te ha pedido que te quedes.

–Mala –dice con tono seco a pesar de tanta práctica–, me preguntaba si... o sea... me gustaría... –Se aclara la garganta y vuelve a intentarlo–. ¿Te gustaría cenar otra vez algún día? ¿Y tal vez ir a ver otro espectáculo? –logra decir por fin.

La Dra. Sinha hace una mueca para esconder su sonrisa y responde: –Pues claro, idiota.

La Dra. Kensler parpadea, sorprendida. Tienes la sensación de que nunca le habían llamado así.

–Amy, eres una persona muy astuta y leída y un verdadero prodigio en tu campo. Pero en lo tocante a esto... –La Dra. Sinha hace unos gestos para indicar algo en el aire entre las dos–, eres bastante zoquete.

Para sorpresa tuya, Amy suelta una risilla y sonrío: –Sí. Sí, supongo que sí.

Si tanto el profesor William Dyer como Danforth sobrevivieron:

Semanas más tarde, entras en el despacho del profesor Dyer, donde Danforth y él estudian todo un despliegue de antiguos tomos mohosos. En la pizarra del profesor hay una especie de diagrama esotérico repleto de extraños símbolos.

–Podría ser éste –dice Dyer mientras señala un diagrama distinto en uno de los tomos. Reconoces el libro de las pertenencias de la Dra. Kensler, y varios de los demás tomos de la colección restringida de la Biblioteca Orne.

Danforth cierra los ojos y responde: –No, no, no... –Se acerca a la pizarra y empieza a borrar–. Es distinto. Distinto, distinto...

No es hasta ese momento cuando por fin te ven en la entrada del despacho. Les preguntas qué están estudiando esta vez.

–No es de ninguna manera una suposición irracional que, en una existencia futura, consideraremos lo que creemos de nuestra existencia actual como un sueño –recita Danforth una vez más, citando a Poe a modo de explicación.

Si tanto Takada Hiroko como James “Cookie” Fredericks sobrevivieron:

Para tu sorpresa, ves a Takada y a Cookie en el taller que hay bajo cubierta. Cookie ha desmontado su revólver y está limpiando cada pieza de manera individual, mientras que Takada está revisando las partes de aeroplano que la tripulación logró desmontar durante vuestra apresurada huida. Observas en secreto durante un rato mientras conversan.

–Pásame ese trapo, ¿quieres?

–No estoy a tu servicio, Cookie.

–Venga, Roko, que lo tienes ahí mismo. Cógelo y me lo tiras.

–Sí, señor, ¿quiere que le traiga también un poco de té?

–Muy graciosa... ¿Por qué demonios lo has tirado tan lejos?

–Me has dicho que lo tirara.

–Que me lo tirarás, maldita... ¡Que me lo tirarás a mí!

Sonríes mientras la conversación continúa. La extraña pareja parece encontrarse más cómoda estando juntos que con nadie más del equipo. Al final, un silencio en la conversación te da la oportunidad de hacer notar tu presencia. Hacen unos leves asentimientos cuando entras antes de reanudar su trabajo. Les preguntas qué quieren hacer cuando vuelvan a Arkham.

–Roko quiere... Cuéntaselo –dice Cookie.

Takada suspira y se incorpora mientras se limpia el sudor de la frente con el dorso de su mano enguantada.

–Yo... quiero intentar buscar a mi padre. Le he pedido al Sr. Fredericks que me acompañe –Ambos comparten una mirada cómplice–. Sé que es una posibilidad remota. Probablemente se estrellara en el océano hace muchos años. Pero aun así, quiero... necesito saberlo. Tengo sus diarios. Deberíamos de poder encontrar pruebas. Algo.

–Y si no –añade Cookie–, siempre es mejor que quedarse sin hacer nada, esperando a que te manden a otra locura como ésta.

Asientes y te despides. Crees que ambos estarán bien mientras se tengan el uno al otro.

Si Elijah Ashevak y los investigadores son los únicos supervivientes:

Elijah está sentado junto a la barandilla de la proa del barco, con la mirada perdida y teñida de preocupación. A su lado, tumbada sobre la cubierta y con la cabeza sobre su regazo, se encuentra Anyu. Es la primera que te ve acercarte, pero ninguno te saluda. No dices nada y te sientas cerca, mirando el horizonte en silencio.

–Ha vuelto a suceder, Anyu –murmura por fin con la voz grave–. Todo el mundo ha muerto. Todos menos nosotros. ¿Por qué? ¿Por qué siempre nosotros?

Le dices a Elijah que es porque ambos son supervivientes, como tú. Demasiado tercios para morir. Pero él sacude la cabeza.

–No. Es una maldición. Una carga –acaricia suavemente a Anyu. La perra levanta la cabeza y te mira con expresión suplicante–. Debería estar muerto. Dos veces ya.

Insistes que no es cierto. Y además, ha mantenido a Anyu a salvo todo este tiempo, ¿caso no es razón suficiente para vivir?

–No, es al revés –dice con una sonrisa a punto de asomarle en los labios–. Fue ella la que me salvó ese día. Es ella quien me salva cada día.

Lista de logros

A continuación tienes una lista de logros para la campaña *Los confines de la Tierra* que puedes intentar conseguir mientras juegas. Marca la casilla que hay junto a los logros a medida que consigas completarlos. ¡Si quieres un gran reto, trata de completarlos todos!

- Apuesta segura:** Acampa en un Lugar que tenga un valor de refugio de 8 en *Hielo y muerte, parte I*.
- ¡Mira cuántas cosas!**: Recupera los 7 suministros en *Hielo y muerte* y llévalos todos a La cumbre en *Hacia los picos prohibidos*.
- En tu cabeza:** Termina *Espejismo letal* con 9 cartas de Historia en la zona de victoria.
- Caos, caos:** Obtén y gasta un total de 10 o más llaves en *Ciudad de los Antiguos*.
- Toc, toc:** Obtén, activa y coloca los 5 sellos en *El corazón de la locura, parte I*.
- Loco de poder:** Agota a la vez 15 copias de La locura sin nombre en *El corazón de la locura, parte II*.
- Construye pilones adicionales:** Derrumba los 5 Pilones de bruma y escapa con vida en *El corazón de la locura, parte II*.
- El sonido de la locura:** Roba 10 copias de “¡Tekeli-li!” durante una misma partida.
- Lo siento, me he quedado sin chistes de perros:** Ten en juego, a la vez, a Anyu y a otros 4 o más Apoyos que tengan la palabra “perro” en el nombre.
- Como ponerse un sombrero sobre otro:** Juega un Trineo de madera desde una Mochila para luego usar inmediatamente su capacidad para vincularle una Mochila.
- Fue idea suya:** Usa la capacidad del profesor William Dyer para curar al menos 4 puntos de horror de Danforth durante un mismo escenario.
- Sin respeto por los muertos:** Controla al menos 5 Apoyos de del conjunto de encuentros *Memoriales de los desaparecidos* al mismo tiempo.
- Buu Buu Bum:** Usa Dinamita para derrotar a 2 Pingüinos albinos gigantes a la vez.
- El frío nunca me ha molestado:** Gana la campaña *Los confines de la Tierra* con 8 fichas ❄️ en la bolsa de caos al final de la campaña.
- El infierno se ha congelado:** Gana la campaña *Los confines de la Tierra* con 0 fichas ❄️ en la bolsa de caos al final de la campaña.
- Solo y abandonado:** Gana la campaña *Los confines de la Tierra* sin llevar nunca contigo un Apoyo Compañero durante un escenario.
- Amigos para siempre:** Lleva contigo al mismo Compañero en cada escenario, asegurándote de que se enfrente a sus demonios, y gana la campaña *Los confines de la Tierra* con ese Compañero con vida.
- Ir y volver:** Gana la campaña *Los confines de la Tierra* con cada uno de los siguientes supervivientes.
 - Dra. Amy Kensler
 - Prof. William Dyer
 - Danforth
 - James “Cookie” Fredericks
 - Elijah Ashevak
 - Dra. Mala Sinha
 - Takada Hiroko
 - Avery Claypool
 - Roald Ellsworth
- Línea en la... nieve:** Gana la campaña *Los confines de la Tierra* con al menos tres Ultimátums activos.
- Pericia antártica:** Gana la campaña *Los confines de la Tierra* en dificultad Experto.

Notas de diseño

“Si nadie logra disuadirlos, llegarán al centro de la Antártida para sacar de debajo del hielo algo que, creemos, terminaría con el mundo. De modo que debo dejar de lado toda reticencia y hablar de aquel mundo innominable que se oculta detrás de las montañas alucinantes.”

—H. P. Lovecraft, *En las Montañas de la Locura*

¡Enhorabuena por completar la campaña *Los confines de la Tierra*!

Sabía que, cuando llegara el momento de explorar la famosa historia de Lovecraft *En las Montañas de la Locura*, tenía que ser algo especial. El frío continente muerto de la Antártida; los negros y escarpados picos; la ciudad alienígena oculta en su interior; y todo ello impregnado de ambientación arcana y de una atmósfera siniestra. Pero lo que verdaderamente impulsó la historia de *Los confines de la Tierra* fue el pasaje citado arriba, los muchos indicios acerca de que la civilización de los Antiguos fue destruida por una fuerza mayor, una “cosa sin nombre definitiva” que podía ser perturbada por la presencia de la humanidad. La pregunta era: ¿de qué se trataba?

En las Montañas de la Locura parece sugerir que la respuesta a esta pregunta, y la criatura que Dyer y Danforth despertaron en esas oscuras cavernas heladas, era ni más ni menos que un Shoggoth, uno de los “sirvientes” primordiales creados por los Antiguos. Pero lo que a mí me inspiraba era el espejismo que ve Danforth mientras huyen de la caverna, y empecé a preguntarme cómo sería escribir una campaña centrándome en ese espejismo y, más aún, en la naturaleza de un “espejismo”. Espero que los aficionados a Lovecraft más acérrimos puedan perdonar las libertades que nos hemos tomado al crear estos “eidolones” y explicar sus vínculos con la historia de los Antiguos y de los Shoggoths como se cuenta en *En las Montañas de la Locura*.

Trabajar en esta campaña fue todo un desafío porque era la primera que hacíamos en este nuevo formato, con una cantidad de escenarios variable dentro de un mismo producto, en lugar del ciclo habitual de ocho escenarios. Quería aprovechar este nuevo formato al máximo, empezando por el concepto de escenarios más largos y de varias partes, separados por puntos de control, y acabando por la primera campaña del juego de longitud verdaderamente variable. Para mí era importante que esta campaña cambiase a lo largo de varias partidas, ya fuera por elección de los jugadores o no.

El toque final, y mi parte favorita, es la inclusión de los nueve miembros del equipo de la expedición. Quería capturar la sensación presente en las películas de terror de llegar a conocer y querer a los distintos miembros del elenco para luego asistir a sus muertes, uno a uno. En mi opinión, este cliché clásico de las películas de terror se refuerza mucho más cuando juegas a un juego, pues los acontecimientos se pueden desarrollar de modo distinto cada vez que juegas. Quería asegurarme de que cada personaje tuviera sus propios conflictos, demonios internos y personalidad. Era importante para mí que se le pudiera coger cariño a cada uno a su modo, de forma que perderlos doliera aún más y los jugadores quisieran mantenerlos con vida. Pero claro, ¡el desafío era meter todo esto en una sola guía de campaña! Espero que haya suficientes datos y detalles sobre cada uno de estos nueve personajes en la historia para que los jugadores se impliquen con ellos. ¿Qué personaje ha sido vuestro favorito? ¡Contádnoslo!

Espero que hayáis disfrutado jugando a *Los confines de la Tierra*, y espero que sigáis disfrutándola una y otra vez, explorándola en busca de más secretos como hacen los investigadores en la historia. Pero cuidado, porque el mundo es muy grande, y la Antártida no es el único lugar de la Tierra que esconde secretos. Puede que en nuestra próxima campaña podáis explorar más de un solo continente...

—MJ Newman

Registro de campaña: *Los confines de la Tierra*

INVESTIGADORES																											
NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR																								
INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR																								
EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR																								
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="border: none;">TRAUMAS</td> <td style="border: none;">(Físicos)</td> <td style="border: none;">(mentales)</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>	TRAUMAS	(Físicos)	(mentales)				<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="border: none;">TRAUMAS</td> <td style="border: none;">(Físicos)</td> <td style="border: none;">(mentales)</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>	TRAUMAS	(Físicos)	(mentales)				<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="border: none;">TRAUMAS</td> <td style="border: none;">(Físicos)</td> <td style="border: none;">(mentales)</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>	TRAUMAS	(Físicos)	(mentales)				<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="border: none;">TRAUMAS</td> <td style="border: none;">(Físicos)</td> <td style="border: none;">(mentales)</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>	TRAUMAS	(Físicos)	(mentales)			
TRAUMAS	(Físicos)	(mentales)																									
TRAUMAS	(Físicos)	(mentales)																									
TRAUMAS	(Físicos)	(mentales)																									
TRAUMAS	(Físicos)	(mentales)																									
DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS																								

Escenarios

- Cielo y muerte
 - Parte I
 - Parte II
 - Parte III
- Hacia los picos prohibidos
- Ciudad de los Antiguos
- El corazón de la locura
 - Parte I
 - Parte II
- Espejismo letal

Notas de campaña

BOLSA DE CAOS

**INVESTIGADORES
MUERTOS Y
LOCOS**

THE POLAR REGIONS

Antarctic Explorers

- Cook 1772-5
- Bellingshausen 1819-21
- Weddell 1820-4
- Discovery 1831-2
- D'Urville 1839-40
- Wilkes 1839-40
- Ross 1840-3
- Challenger 1874
- Gorchakoff 1898-9
- Borzhogravskik 1900
- Nordenskiöld 1902-3
- Scott 1902-4

Espejismo letal

Recuerdos descubiertos

Recuerdos desterrados

Hielo y muerte

Lugares revelados

Suministros recuperados

El corazón de la locura

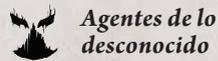
Sellos colocados

Sellos recuperados

Equipo de la expedición

	Daño	Horror
Dra. Amy Kensler		
Prof. William Dyer		
Danforth		
Roald Ellsworth		
Takada Hiroko		
Avery Claypool		
Dra. Mala Sinha		
James "Cookie" Fredericks		
Elijah Ashevak		

Iconos de conjuntos de encuentros



Agentes de lo desconocido



Frío helador



Tiempo letal



Equipo de expedición



Peligros de la Antártida



Abandonados



Perdidos en la noche



Miasma



Pingüinos



Shoggoths



Agitándose en las profundidades



Tekeli-li



El accidente



El corazón de la locura



Antiguos males



Criaturas en el hielo



Antiguos



Espejismo letal



Hielo y muerte



Puertas cerradas



Memoriales de los desaparecidos



Horrores sin nombre



Pesadillas rezumantes



Silencio y misterio



Miedo impactante



Ciudad de los Antiguos



El gran sello



Hacia los picos prohibidos

Referencia rápida

Puntos de control.....	2
Fichas de Helada.....	2
¡Tekeli-li!.....	3
Compañero.....	3
Alerta.....	3
Espejismo.....	25
Llaves.....	38
Sellos.....	51
Lugares Instalación antigua.....	51

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: MJ Newman y Jeremy Zwirn

Productora: Molly Glover

Edición: B.D. Flory

Traducción: Sergio Hernández

Revisión: Moisés Busanya

Jefe de juegos de cartas: Jim Cartwright

Revisión de la historia de Arkham Horror: Philip D. 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

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de portada: Anders Finér

Dirección artística: Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Gestión de producción: Justin Anger y Tim Najmolhoda

Director creativo visual: Brian Schomburg

Gestor de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Susan Besser, Yitzchak Besser, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Patrick Breitenbach, Nathan Chatham, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnes, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Mattison Froese, Josiah "Duke" Harrist, Az Johnston, Bob Juranek, John Juranek, Wesley Kinslow, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Dane Mitchell, Tyler Moore, Josh Parrish, Stephen Redman, Chad Reverman, Glen Seward, Devin Stinchcomb, Aaron "We got Cookie's!" Strunk, Mike Strunk y Owen Weldon.

