

ARKHAM HORROR[®]

EL JUEGO DE CARTAS



EL LEGADO DE DUNWICH

GUÍA DE CAMPAÑA

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

EL LEGADO DE DUNWICH

Guía de campaña

Su mano os aprieta las gargantas pero ni aun así Los veis...

“Lo primero que pienso hacer es quemar este maldito diario, y si quieren obrar como hombres prudentes les aconsejo que dinamiten cuanto antes la piedra altar que hay en esa cima y echen abajo todos los círculos de monolitos que se levantan en las restantes montañas. Cosas así son las que, a la postre, traen a seres como esos de los que tanto gustaban los Whateley...”

—H.P. Lovecraft, “El Horror de Dunwich”

El legado de Dunwich es una campaña para Arkham Horror: El juego de cartas pensada para 1–4 jugadores. El legado de Dunwich contiene 8 escenarios: “Actividad extracurricular”, “La casa siempre gana”, “El museo Miskatonic”, “El Essex County Express”, “Sangre en el altar”, “Invisibles y sin dimensión”, “Donde aguarda la perdición” y “Perdidos en el tiempo y el espacio”. Cada uno de estos escenarios también se puede jugar como escenario independiente.

Índice

Preparación de la campaña.....	2
Prólogo.....	3
Escenario I-A: Actividad extracurricular.....	4
Escenario I-B: La casa siempre gana.....	6
Interludio I: El destino de Armitage.....	8
Escenario II: El museo Miskatonic.....	9
Escenario III: El Essex County Express.....	11
Escenario IV: Sangre en el altar.....	13
Interludio II: Los supervivientes.....	16
Escenario V: Invisibles y sin dimensión.....	17
Escenario VI: Donde aguarda la perdición.....	19
Escenario VII: Perdidos en el tiempo y el espacio.....	21
Notas de diseño.....	23
Epílogo.....	23
Referencia rápida y créditos.....	26

Icono de la expansión

Las cartas de la expansión de campaña *El legado de Dunwich* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Preparación de la campaña

Para preparar la campaña *El legado de Dunwich*, 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 experimentar la historia*):
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ◆ Normal (*quiero un reto*):
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ◆ Difícil (*quiero una verdadera pesadilla*):
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ◆ Experto (*quiero descubrir el verdadero Arkham Horror*):
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

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

Prólogo

El Dr. Henry Armitage se sirve un vaso de pinot y toma asiento en su mesa mientras os hace un gesto para que os sentéis frente a él.

–Lamento haberos avisado con tan poca antelación –os dice. Tiene el rostro pálido, y el sudor le perla las arrugas de preocupación que surcan su frente.

Armitage, el bibliotecario jefe de la Universidad Miskatonic y antiguo mentor vuestro, se puso en contacto con vosotros de forma privada con la esperanza de conseguir vuestra ayuda. Deseos de prestársela, os pusisteis camino de su casa en el Barrio Sur. Al entrar, os sorprendió ver el desorden imperante. Había libros y notas desperdigadas por su escritorio, y una botella de vino vacía volcada en el suelo junto a la chimenea. El Armitage que siempre habéis conocido era una persona pulcra y bien organizada.

El anciano se toma un instante para componer sus ideas y os dice:

*–Estoy buscando a dos de mis colegas: el Dr. Francis Morgan, profesor de Arqueología, y Warren Rice, profesor de idiomas. Se suponía que Warren iba a reunirse conmigo para almorzar hoy, ya que íbamos a hablar acerca de varios hallazgos importantes, pero ha desaparecido desde entonces. Al principio no le di importancia, pero tengo la acuciante sensación de que hay algo más. Es una sensación muy... **familiar**.*

Nunca antes habéis visto a Armitage tan preocupado. Cuando va a coger el vaso de su escritorio, le tiemblan las manos, y da un sorbo de forma nerviosa.

–Intenté encontrar a Francis, con la esperanza de que supiera donde estaba Warren, pero él también está ilocalizable. Francis ha estado frecuentando un garito de juego muy a menudo, o eso me han dicho.

–Os he llamado porque me preocupa que Warren pueda estar en problemas. Os estaría muy agradecido si pudierais encontrarlo. Y puede que también queráis pedirle ayuda a Francis si lográis dar con él.

🕒 Los investigadores deben decidir (elige una opción):

❖ *El profesor Warren fue visto por última vez trabajando bien entrada la noche en el departamento de Humanidades de la Universidad Miskatonic. Busquémoslo allí.*

Pasad al “Escenario I-A: Actividad extracurricular” si queréis encontrar primero al profesor Warren Rice.

❖ *El Dr. Francis Morgan fue visto por última vez apostando en el Clover Club, un bar clandestino y garito de juego de postín ubicado en el centro. Vamos a hablar con él.*

Pasad al “Escenario I-B: La casa siempre gana” si queréis encontrar primero al Dr. Francis Morgan.



Escenario I-A: Actividad extracurricular

Al Dr. Armitage le preocupa que su colega, el profesor Warren Rice, pueda estar en problemas, así que os ha pedido ayuda para encontrar a su amigo. Parece irracionalmente nervioso por la desaparición de su colega teniendo en cuenta que el profesor Rice sólo ha estado “desaparecido” unas horas...

Preparación

Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Actividad extracurricular*, *Hechicería*, *El Más Allá*, *Esclavos de Bishop*, *Chotacabras*, *Antiguos males*, *Puertas cerradas* y *Agentes de Yog-Sothoth*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- En función de las siguientes circunstancias, debe usarse una versión distinta de Despachos del profesorado en este escenario.
 - Si *Actividad extracurricular* es el primer escenario de la campaña, usa la carta *Despachos del profesorado (La noche aún es joven)*. Ponla aparte, fuera del juego, y retira *Despachos del profesorado (Se ha hecho tarde)* de la partida.
 - Si ya has completado *La casa siempre gana*, usa la carta *Despachos del profesorado (Se ha hecho tarde)*. Ponla aparte, fuera del juego, y retira *Despachos del profesorado (La noche aún es joven)* de la partida.
- Deja aparte las siguientes cartas, fuera del juego: “Jazz” Mulligan, Pócima alquímica, El experimento, Profesor Warren Rice, Residencia estudiantil y Laboratorios de química.
- Pon en juego los Lugares Patio principal de Miskatonic, Biblioteca Orne, Edificio de Humanidades, Sindicato de estudiantes y Edificio de administración. Cada investigador comienza la partida en el Patio principal de Miskatonic.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Distribución sugerida de los Lugares para “Actividad extracurricular”



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Al huir de la universidad, oís gritos que provienen desde el extremo norte del campus. Una ambulancia pasa a vuestro lado, y os teméis lo peor. Horas más tarde, os enteráis de que "una especie de perro rabioso" se coló en la residencia estudiantil. La criatura atacó a los estudiantes del interior, y muchos quedaron gravemente heridos o murieron en el ataque.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *el profesor Warren Rice ha sido secuestrado.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores no lograron salvar a los estudiantes.* Os persigue la culpa. Añade 1 ficha 🎲 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ 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 al meditar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al **escenario I-B: La casa siempre gana.** Si no es así, pasa al **Interludio I: El destino de Armitage.**

Resolución 1: Encontráis al profesor Rice atado y amordazado en el armario empotrado de su despacho. Cuando lo liberáis, os informa de que los extraños hombres y mujeres que deambulaban por el campus llevaban horas acechándolo. Lo acorralaron en su despacho y lo ataron, aunque Rice no está seguro de cuál era su propósito. Le explicáis que os envía el Dr. Armitage, y Rice parece aliviado, aunque sospecha que el Dr. Morgan también podría estar en peligro. Puesto que los extraños del campus parecían tener como objetivo al profesor Rice, decidís que el mejor curso de acción es escoltarlo lejos del campus lo antes posible. Cuando os marcháis de la universidad, oís gritos que provienen desde el extremo norte del campus. Una ambulancia pasa a vuestro lado, y os teméis lo peor. Horas más tarde, os enteráis de que "una especie de perro rabioso" se coló en la residencia estudiantil. La criatura atacó a los estudiantes del interior, y muchos quedaron gravemente heridos o murieron en el ataque.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores rescataron al profesor Warren Rice.* Un investigador cualquiera puede elegir añadir al Profesor Warren Rice a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores no lograron salvar a los estudiantes.* Os persigue la culpa. Añade 1 ficha 🎲 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al **escenario I-B: La casa siempre gana.**

Resolución 2: Activáis todas las alarmas de incendios de la residencia estudiantil y hacéis salir a los estudiantes a toda prisa por la salida norte del edificio, esperando poder huir del campus. Muchos de los estudiantes están confusos y agotados, pero creéis que intentar explicarles la situación haría más mal que bien. Minutos más tarde, un terrible chillido resuena por todo el campus, penetrante y ensordecedor. Les decís a los estudiantes que esperen y volvéis a la residencia para investigar. Sin embargo, no encontráis el menor indicio de la extraña criatura, lo cual os causa mucha más preocupación que alivio. Os apresuráis a llegar a los despachos del profesorado para encontrar al profesor Rice, pero no hay ni rastro de él por ninguna parte.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *el profesor Warren Rice ha sido secuestrado.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los estudiantes han sido rescatados.*
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al **escenario I-B: La casa siempre gana.** Si no es así, pasa al **Interludio I: El destino de Armitage.**

Resolución 3: Tras derrotar a la extraña y aterradora criatura del departamento de Alquimia, os apresuráis a llegar a los despachos del profesorado para encontrar al profesor Rice. Para cuando llegáis a su despacho, no hay ni rastro de él por ninguna parte.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *el profesor Warren Rice ha sido secuestrado.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *el experimento ha sido derrotado.*
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al **escenario I-B: La casa siempre gana.** Si no es así, pasa al **Interludio I: El destino de Armitage.**

Resolución 4: Os despertáis horas más tarde, agotados y heridos. No estáis seguros de lo que habéis visto, pero su mera visión os inundó la mente de terror. Otros supervivientes os dicen que "una especie de perro rabioso" se coló en la residencia estudiantil. La criatura atacó a los estudiantes del interior, y muchos quedaron gravemente heridos o murieron en el ataque.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores estuvieron inconscientes varias horas.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *el profesor Warren Rice ha sido secuestrado.*
- ☉ 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 al meditar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores no lograron salvar a los estudiantes.* Os persigue la culpa. Añade 1 ficha 🎲 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al **escenario I-B: La casa siempre gana.** Si no es así, pasa al **Interludio I: El destino de Armitage.**

Escenario I-B: La casa siempre gana

El Dr. Armitage os sugirió que buscaseis a su socio, el Dr. Francis Morgan. No está seguro de si el Dr. Morgan tiene problemas, pero no le agradan particularmente las compañías que está frecuentando su colega. Se encuentra en el Clover Club, un notorio garito de juego en algún lugar del centro. Encontrar la ubicación exacta del club no es fácil; tenéis que untar unas cuantas manos sólo para descubrir cuál de los restaurantes del centro actúa como tapadera del club. Se trata de La Bella Luna, un establecimiento italiano de cierta sofisticación que hay junto al teatro. Os ponéis vuestras mejores galas y os dirigís allí.

Delante de La Bella Luna hay un hombre con traje de raya diplomática que os escudriña con la mirada cuando os acercáis.

—Que lo pasen bien —os dice con una sonrisa taimada mientras abre la puerta del restaurante.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La casa siempre gana*, *Mala suerte*, *La banda de Naomi* y *Ratas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon aparte los conjuntos de encuentros *Abominaciones espantosas* y *Miedo impactante*, fuera del juego. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego los Lugares Salón del Clover Club, Bar del Clover Club, Sala de juego del Clover Club y La Bella Luna. Cada investigador comienza la partida en La Bella Luna.
- Pon en juego el Jefe de sala del Clover Club en el Salón del Clover Club.
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: Pasillo en penumbra, Peter Clover, Dr. Francis Morgan y todas las copias de Puerta del final del pasillo.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Nota: Al comienzo de este escenario, el plan 1a otorga a cada Enemigo **Criminal** la palabra clave Indiferente, lo que evita que esos Enemigos se enfrenten a ti automáticamente. En algún momento, esos Enemigos podrían perder la palabra clave Indiferente. Recuerda que los Enemigos que dejen de ser indiferentes se enfrentarán automáticamente a los investigadores que estén en su mismo Lugar de forma normal.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron antes del Acto 3 o fueron derrotados): Apenas podréis salir del club con vida. Ve a la **Resolución 1**.

Resolución 1: Huis hasta el final de la manzana y os paráis para recuperaros. Antes de poder recobrar el aliento, el suelo tiembla con gran estruendo. La gente sale de sus casas y tiendas para ver qué es ese alboroto, y se forma una multitud en la calle. Os acercáis a la primera fila de la muchedumbre y os horroriza ver que el edificio del que habíais huido minutos antes ha quedado reducido a escombros. No hay ni rastro del Dr. Morgan por ninguna parte.

- ☞ Anota en el registro de campaña que la banda de O'Banion tiene cuentas que saldar con los investigadores.
- ☞ Anota en el registro de campaña que el Dr. Francis Morgan ha sido secuestrado.
- ☞ Si algún jugador "hizo trampas", añade 1 ficha de caos ☛ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☞ 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 al meditar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☞ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al **escenario I-A: Actividad extracurricular**. Si no es así, pasa al **Interludio I: El destino de Armitage**.

Resolución 2: –¿Pero qué diantres...? –El Dr. Morgan sale por fin de su estupor cuando lográis ponerlos a salvo. Le preguntáis qué recuerda, y balbucea y sacude la cabeza.

–Es todo como nebuloso –explica, visiblemente agotado–. ¡Estaba en la mayor racha de mi vida! Puede que me hubiera tomado alguna copa de más. Pero, esas criaturas... no había visto nada así desde...

Pierde el hilo, y notáis perfectamente cómo su mente trabaja a toda velocidad. Abre los ojos como platos al comprenderlo, y su rostro palidece.

–Puede que no esté en la mejor de las formas, pero os ayudaré con vuestra investigación. Cueste lo que cueste.

- ☞ Anota en el registro de campaña que la banda de O'Banion tiene cuentas que saldar con los investigadores.
- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores rescataron al Dr. Francis Morgan. Un investigador cualquiera puede elegir añadir al Dr. Francis Morgan a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☞ Si algún jugador "hizo trampas", añade 1 ficha de caos ☛ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☞ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☞ Pasa al **escenario I-A: Actividad extracurricular**.

Resolución 3: Aunque no lograsteis encontrar al Dr. Morgan en el club, el hombre al que rescatasteis os está agradecido por vuestra ayuda. Se presenta como Peter Clover, el dueño del establecimiento que acabáis de abandonar. A pesar de la situación, mantiene un aire de serena profesionalidad. Al salir a la calle, un brillante Chrysler B-70 se detiene junto a vosotros, y de él sale una bellísima mujer de largo cabello castaño y ojos pequeños.

Está flanqueada por hombres de aspecto peligroso que se meten la mano en la chaqueta al veros.

–Peter –dice con un suspiro de alivio–. Estás bien. ¿Es cierto que ha habido problemas? –Se vuelve hacia vosotros y os dirige una mirada asesina–. ¿Quiénes son?

El Sr. Clover se sacude el polvo del chaleco, sin aspecto de estar preocupado. –Naomi, querida, son amigos míos. Ellos... –se aclara la garganta–. Ellos me han acompañado fuera del establecimiento –explica tras una breve pausa–. Se han ganado nuestra gratitud.

La mujer cruza los brazos y dedica un instante a examinaros con la mirada antes de dedicaros una sonrisa sardónica.

–Muy bien. Entonces debo daros las gracias por cuidar de Peter. Y ahora marchaos; ya nos encargamos nosotros del resto.

Hace un gesto a los matones que la flanquean, y éstos pasan junto a vosotros para dirigirse a la entrada trasera del club mientras se sacan armas de fuego de las chaquetas. No estáis seguros de qué quiere decir "encargarse", pero estáis totalmente seguros de que no queréis estar aquí cuando empiece el tiroteo. Les dais las gracias a Naomi y a Peter y os marcháis.

- ☞ Anota en el registro de campaña que Naomi apoya a los investigadores.
- ☞ Anota en el registro de campaña que el Dr. Francis Morgan ha sido secuestrado.
- ☞ Si algún jugador "hizo trampas", añade 1 ficha de caos ☛ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☞ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☞ Pasa al **Interludio I: El destino de Armitage**.

Resolución 4: Varios bomberos os sacan de entre los escombros, y uno de ellos exclama: –¡Tenemos supervivientes!

Varios de ellos os practican primeros auxilios, y la policía os pregunta por lo sucedido. Estáis seguros de que no se van a creer vuestra historia de que unas horribles monstruosidades han derribado el edificio desde dentro. Sin saber muy bien qué decir, declaráis vagamente que apenas recordáis gran cosa.

–Os vamos a llevar al Santa María –dice una de las enfermeras mientras señala una ambulancia cercana. Sabiendo como sabéis lo acuciante de la situación, os escabullís mientras está distraída con algo de los escombros...

- ☞ Anota en el registro de campaña que la banda de O'Banion tiene cuentas que saldar con los investigadores.
- ☞ Anota en el registro de campaña que el Dr. Francis Morgan ha sido secuestrado.
- ☞ Si algún jugador "hizo trampas", añade 1 ficha de caos ☛ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☞ Cada investigador sufre 1 trauma físico.
- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores estuvieron inconscientes varias horas.
- ☞ 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 al meditar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☞ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al **escenario I-A: Actividad extracurricular**. Si no es así, pasa al **Interludio I: El destino de Armitage**.

Interludio I: El destino de Armitage

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores estuvieron inconscientes varias horas: Lee **El destino de Armitage 1**.

Si no es así, pasa a **El destino de Armitage 2**.

El destino de Armitage 1: Vuestras experiencias en la universidad y en el Clover Club os han dejado más que simplemente agitados. No estáis seguros de qué pensar sobre quienquiera (o lo que quiera) que fuese tras Rice y Morgan. Ahora os preocupa el Dr. Armitage, así que volvéis a su casa lo más rápido que podéis. Cuando llegáis, descubris que han reventado los cerrojos de su puerta delantera, y que han registrado a lo bestia su sala de estar y su estudio. El Dr. Armitage no aparece por ninguna parte. Al buscar por su casa, encontráis un diario que los intrusos no se han llevado porque estaba oculto bajo otros documentos en el cajón inferior del escritorio del Dr. Armitage. El diario parece escrito en un extraño idioma que no podéis descifrar, y emplea una escritura que no habéis visto jamás en la vida. Por suerte, parece que el Dr. Armitage ya se había tomado la molestia de traducirlo, y al parecer pertenece a un tal "Wilbur Whateley".

El diario, junto con muchas de las notas de Armitage, cuenta un relato alucinante que apenas seríais capaces de creer de no ser por vuestras siniestras experiencias de esta misma noche...

☉ Anota en el registro de campaña que el Dr. Henry Armitage ha sido secuestrado.

☉ Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia, pues leer el diario de Wilbur les da conocimientos sobre el mundo oculto de los mitos.

☉ La historia continúa en el **Escenario II: El museo Miskatonic**.

El destino de Armitage 2: Cuando llegáis a casa del Dr. Armitage en el Barrio Sur, lo encontráis sentado en su escritorio, con el rostro pálido y sudando de preocupación. Os agradece que buscaseis a sus colegas, pero no parece aliviado. Tras una larga pausa, se coloca las gafas y explica:

–Me temo que debo disculparme. Hay algo que no os mencioné antes –os dice, antes de empezar a contaros un relato que apenas seríais capaces de creer de no ser por vuestras siniestras experiencias de esta misma noche...

☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores rescataron al Dr. Henry Armitage. Un investigador cualquiera puede elegir añadir al Dr. Henry Armitage a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador, y aparece en el conjunto de encuentros *El destino de Armitage*, indicado por el siguiente icono:



☉ La historia continúa en el **Escenario II: El museo Miskatonic**.

Escenario II: El museo Miskatonic

Hace algunos meses, Armitage y sus colegas detuvieron a un horror desatado que iba a destruir Dunwich, una apartada ciudad que se encuentra a varias horas de Arkham, hacia el noroeste. Al principio pensáis que esta bestia es un oso rabioso o algo peor, pero la descripción que hace el profesor de la criatura describe algo muy distinto.

Todo comenzó cuando un hombre llamado Wilbur Whateley entró en la biblioteca Orne en busca de la traducción al latín de Olaus Wormius de un libro llamado el Necronomicón. Wilbur ya poseía una ajada traducción al inglés del Dr. John Dee, pero no le bastaba para sus propósitos. Armitage le prohibió el acceso, pues temía el posible uso que pudiera darle al libro ese extraño hombre. Whateley volvió en secreto, con la esperanza de poder robar el libro, pero fue atacado por un sabueso guardián de la universidad. Más tarde, Armitage, Rice y Morgan descubrieron el cuerpo de Whateley. Una descripción del terrible cadáver –semiantropomórfico y cubierto de pelaje, con una piel coriácea y tentáculos de un color gris verdoso– os hace cuestionaros si Whateley era humano realmente.

Comprueba el registro de campaña.
Si el Dr. Henry Armitage ha sido secuestrado:
Ve a la **Parte 1**.

Si los investigadores rescataron al Dr. Henry Armitage:
Ve a la **Parte 2**.

Parte 1: Las notas escritas por el Dr. Armitage en su diario hacen hincapié en el deseo de Whateley por hacerse con el Necronomicón para algún terrible propósito. Al seguir leyendo, parece que el Dr. Armitage llevó la copia del tomo que tenía la universidad a Harold Walsted, el conservador del museo Miskatonic, para que la guardara en la sala restringida del museo. Aunque os preocupa vuestro mentor, os preocupa igualmente que los secuestradores de Armitage puedan hacerse con este Necronomicón. Decidís acudir al museo para evitar que lo consigan.

Ve a la **preparación**.

Parte 2: –Mis colegas y yo tratamos de olvidar toda esa odisea rápidamente –os dice Armitage con un suspiro–. Pero parece que las cosas no se han resuelto por completo. Os contaré el resto más tarde, pero por ahora, es fundamental que nos hagamos con esa copia del Necronomicón. Si mi instinto no me falla, los agresores con los que os habéis encontrado lo estarán buscando. Después de todo lo que ocurrió, no me sentía seguro guardándolo en la biblioteca, así que se lo llevé a mi buen amigo Harold Walsted. Es el actual conservador del museo Miskatonic. Pensé que estaría seguro en la sala restringida del museo, pero ahora ya no lo tengo tan claro. ¡Debéis recuperarlo a toda costa! Tengo un miedo horrible a lo que podrían hacer con los ritos que contienen esas páginas...

Ve a la **preparación**.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: El museo Miskatonic, Mala suerte, Hechicería, El Más Allá, Frío helador y Puertas cerradas. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego, de forma aleatoria, 1 de los 2 Lugares Despacho de administración y 1 de los 2 Lugares Oficina de seguridad. Retira de la partida las demás versiones del Despacho de administración y la Oficina de seguridad. A continuación, pon en juego los Lugares Entrada del museo y Salas del museo. Cada investigador comienza la partida en la Entrada del museo.
- Pon aparte los 6 Lugares “Sala de exposición”, formando un “mazo de Exposición”. Para ello, realiza los siguientes pasos:
 - Baraja la Sala de exposición (Sala restringida) y otros 2 Lugares Sala de exposición aleatorios para formar las 3 cartas inferiores del mazo de Exposición, con el lado sin revelar boca arriba.
 - A continuación, pon los otros 3 Lugares Sala de exposición encima, en orden aleatorio. Las 6 cartas del mazo de Exposición sólo deben mostrar el lado sin revelar, de forma que los jugadores no sepan cuál de las Salas de exposición es la Sala de exposición (Sala restringida).
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: Harold Walsted, Adam Lynch, El Necronomicón (Traducción de Olaus Wormius) y Surgido de las sombras.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Escenario independiente

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

- Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4,

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Fuera lo que fuera la criatura del museo, no tenéis ni la voluntad ni los medios para destruirla. Parece que debéis abandonar cualquier esperanza de recuperar el Necronomicón. Aun así, hay otros que dependen de vosotros, así que hacéis acopio de valor y os preparáis para vuestra siguiente tarea.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores no lograron recuperar el Necronomicón.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 1: Mientras exista esta traducción del Necronomicón, habrá hechiceros y otros agentes siniestros como Whateley que lo busquen. Al final, sabéis lo que debéis hacer para proteger a la humanidad de las amenazas que habéis visto. Buscáis una papelera, la llenáis de libros y documentos y tiráis el Necronomicón encima. Hacen falta varias cerillas para que el contenido de la papelera prenda, y las llamas llenan la estancia de calor, mientras las sombras se retiran ante la luz. Observáis cómo arde el libro durante un rato, mirando cómo sus páginas se convierten en cenizas. Esperáis haber tomado la decisión correcta.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores destruyeron el Necronomicón.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 2: El Necronomicón es más que un simple libro; es una herramienta. Sus páginas contienen una enorme cantidad de información sobre las fuerzas y criaturas con las que os habéis topado. Sabiendo lo útil que podría ser en vuestro empeño, ¿cómo podríais ser capaces de destruirlo? Además, mientras el libro siga estando a salvo en vuestras manos, seguiréis frustrando los planes de quienes quieren usarlo para siniestros propósitos.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores se quedaron con el Necronomicón.
- ☉ Los investigadores han obtenido la carta El Necronomicón (Traducción de Olaus Wormius). Un investigador cualquiera puede elegir añadir El Necronomicón (Traducción de Olaus Wormius) a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Habéis cedido a la tentación del poder. Añade 1 ficha de Caos ☿ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Antes de resolver cualquier otra resolución, si al menos 1 investigador fue derrotado: Los investigadores derrotados leen primero **Investigador derrotado**.

Investigador derrotado: *Vuestra experiencia al otro lado del portal es a la vez aterradora e imposible de recordar claramente. Un hipnótico espectáculo de luces, sensaciones sobrenaturales y geometría alterada baila en los límites hechos jirones de vuestra mente. Una voz fantasmal que viene del más allá resuena en vuestros oídos, pero su significado es un enigma. Cuando despertáis, os encontráis en los bosques, a varias millas del río Miskatonic. Estáis rodeados de vagones de tren destruidos, que han quedado arrugados como si hubieran sufrido un impacto tremendo, y también están deteriorados de una forma que parece como si años de óxido y suciedad hubieran hecho estragos en ellos. No hay ni rastro de los demás pasajeros.*

- ☉ Cada investigador que fuera derrotado ha adquirido la Debilidad A a través del tiempo y el espacio y debe añadir 1 copia de dicha carta a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador que fuera derrotado obtiene una bonificación de 1 punto de experiencia, ya que su vivencia al otro lado del portal le otorga conocimientos sobre el cosmos.
- ☉ Si un investigador fue derrotado con El Necronomicón (*Traducción de Olaus Wormius*) en su mazo, anota en el registro de campaña que *el Necronomicón ha sido robado*. El Necronomicón (*Traducción de Olaus Wormius*) debe ser retirado del mazo de ese investigador.
- ☉ Si un investigador fue derrotado con la carta Dr. Henry Armitage, la carta Profesor Warren Rice o la carta Dr. Francis Morgan en su mazo, anota en el registro de campaña que el personaje en cuestión *ha sido secuestrado*. La carta asociada debe ser retirada del mazo de ese investigador.
- ☉ Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Ve a la **Resolución 2**.

Resolución 1: *Dais un suspiro de alivio cuando el portal que hay detrás del tren se colapsa sobre sí mismo. Los pocos pasajeros que han sobrevivido a la odisea parecen incapaces de comprender lo que acaba de suceder. Un pasajero menciona "una tubería que ha explotado en el vagón trasero", y eso se convierte rápidamente en la explicación para los inocentes e ignorantes, aquellos que no pueden o no quieren indagar más en el misterio. Vosotros, en cambio, sabéis la verdad... aunque desearíais no saberla.*

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

Resolución 2 (¡lee primero Investigador derrotado!): *Conmocionados, echáis a andar siguiendo las vías del tren en dirección a Dunwich.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores quedaron retrasados de camino a Dunwich*.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.



Escenario IV: Sangre en el altar

Cuando por fin llegáis a Dunwich, os reciben Zebulon Whateley y Earl Sawyer, otro hombre del pueblo que conoció al Dr. Armitage durante el incidente de hace unos meses. –Las cosas no pintan bien por aquí –os dice Earl–. Hace varias noches desaparecieron varias personas. Los chotacabras tampoco se callan. No sé a qué han venido, pero la última vez que unos tipos de Arkham estuvieron aquí, no pasó nada bueno. Todo lo contrario. –Sus ojos parpadean rápidamente, y tose a la vez que aparta la mirada.

–Oigan, ¿por qué no descansan esta noche y ya buscarán lo que estén buscando mañana? –añade Zebulon mientras le pone la arrugada mano en el hombro a uno de vosotros. Queréis protestar, pero vuestros doloridos músculos y agotada mente no os permiten rechazar la idea. El anciano os ofrece alojaros durante la noche, y os lleva hasta su casa, en las afueras del pueblo de Dunwich. Se trata de una población destartalada y fantasmagórica, y os descubris deseando no haber venido aquí. Os quedáis dormidos durante el trayecto, y apenas recordáis nada más de esa noche.

Cuando despertáis, descubris que la casa de Zebulon está abandonada, y no hay ni rastro del anciano ni del Sr. Sawyer. Temiendo lo peor, os dirigís al pueblo de Dunwich para investigar, con la esperanza de encontrar respuestas.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Sangre en el altar*, *Dunwich*, *Chotacabras*, *Ángeles descarnados* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego las Calles de la aldea. Cada investigador comienza la partida en las Calles de la aldea.
- Retira de la partida, de forma aleatoria, 1 de las 2 copias de cada uno de los demás Lugares. A continuación, elige al azar 1 de los 6 Lugares restantes y retíralo también de la partida. Pon en juego los Lugares restantes. Consulta la página siguiente para ver la distribución sugerida.
- Comprueba el registro de campaña. Coge las cartas de todos los personajes que hayan sido secuestrados según el registro de campaña. Crea un montón de “sacrificios potenciales” formado por todas estas cartas boca abajo, además de las cartas Zebulon Whateley y Earl Sawyer.
- Pon aparte, fuera del juego, las siguientes cartas: Silas Bishop, La cámara oculta, Llave de la cámara y Polvo de Ibn-Ghazi.
- Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores quedaron retrasados de camino a Dunwich: Añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Comprueba el registro de campaña. Si la banda de O'Bannion tiene cuentas que saldar con los investigadores: Buscando venganza, la banda del Clover Club os ha seguido hasta Dunwich. Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros *La banda de Naomi*, añádelas al mazo de Encuentros y barájalo. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- Coge las cartas *La cámara oculta* y *Llave de la cámara* que habías puesto aparte y las 3 primeras cartas del mazo de Encuentros. Barájalas y coloca, al azar, 1 carta boca abajo bajo cada Lugar en juego, excepto bajo las Calles de la aldea.



La cámara oculta

Este escenario incluye un Lugar de una sola cara (La cámara oculta) que se ha colocado boca abajo bajo un Lugar al azar. La cámara oculta sólo tiene un lado revelado, y tiene un efecto **Revelación** que lo pone en juego al ser robado.

Cuando es puesto en juego, un Lugar de una sola cara lo hace con su lado revelado boca arriba, ya que no tiene lado sin revelar. Por lo demás, funciona como un Lugar normal en todos los aspectos.

Distribución sugerida de los Lugares para "Sangre en el altar"

Nota: Uno de los Lugares mostrados **no** estará en juego.



Escenario independiente

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

- ☉ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Al crear el montón de "sacrificios potenciales", usa estos cinco personajes: Dr. Henry Armitage, Dr. Francis Morgan, Profesor Warren Rice, Zebulon Whateley y Earl Sawyer.
- ☉ Los investigadores no quedaron retrasados de camino a Dunwich.
- ☉ La banda de O'Bannion no tiene cuentas que saldar con los investigadores.
- ☉ No leas el Interludio II – Los supervivientes.
- ☉ ¡Intenta salvar a tantos sacrificios potenciales como puedas!

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Los gritos de los chotacabras se desvanecen a lo lejos, y la ciudad de Dunwich queda sumida en un silencio sepulcral. Lo único que se oye es el seco silbido del frío viento y el lento arrastrar de las hojas secas. No hay ni rastro de los lugareños desaparecidos, ni volverá a haberlo jamás.

- ☉ Anota en el registro de campaña que el ritual fue completado.
- ☉ Si quedaba algún sacrificio potencial al final de la partida, colócalos debajo del mazo de Plan.
- ☉ En la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth” del registro de campaña, anota los nombres de todas las cartas únicas que haya bajo el mazo de Plan. Todas esas cartas son retiradas de los mazos de los jugadores y no pueden volver a incluirse en el mazo de ningún jugador durante el resto de la campaña.
- ☉ Si un investigador fue derrotado con El Necronomicón (*Traducción de Olaus Wormius*) en su mazo, anota en el registro de campaña que *el Necronomicón ha sido robado*. El Necronomicón (*Traducción de Olaus Wormius*) debe ser retirado del mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia por haber recibido conocimientos sobre el mundo oculto de los Mitos.
- ☉ Ve al **Escenario V: Invisibles y sin dimensión**.

Resolución 1: Cuando asestáis el golpe final, el cuerpo de la criatura explota en cientos de apéndices similares a cuerdas que no dejan de retorcerse por el suelo y de trepar por las paredes. Estáis tan sorprendidos que no sois lo suficientemente rápidos como para evitar que escapen de la estancia. Aun así, fuera lo que fuera esa criatura, os alegra que haya muerto.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores acabaron con Silas Bishop.
- ☉ En la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth” del registro de campaña, anota los nombres de todas las cartas únicas que haya bajo el mazo de Plan. Todas esas cartas son retiradas de los mazos de los jugadores y no pueden volver a incluirse en el mazo de ningún jugador durante el resto de la campaña.
- ☉ Si un investigador fue derrotado con El Necronomicón (*Traducción de Olaus Wormius*) en su mazo, anota en el registro de campaña que *el Necronomicón ha sido robado*. El Necronomicón (*Traducción de Olaus Wormius*) debe ser retirado del mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia por haber recibido conocimientos sobre el mundo oculto de los Mitos.
- ☉ Ve al **Interludio II: Los supervivientes**.

Resolución 2: No tenéis mucho tiempo para reaccionar mientras la criatura en la que se ha convertido Silas trata de atacaros pese a estar encadenada. Sabiendo que el Necronomicón podría contener un hechizo o ensalmo para someter a Silas, rechazáis a la abominación el tiempo suficiente como para encontrar un fragmento que os sea útil. Sin tiempo que perder, recitáis el ensalmo en latín, y descubrís que las palabras acuden a vuestra lengua sin ningún esfuerzo, como si las tuvieseis de un recuerdo anterior. El cuerpo de la criatura comienza a encogerse y fundirse a medida que el ensalmo crece, y sus gritos son aterradores y espectrales. Al final, lo único que queda es el cadáver desfigurado de un hombre: Silas Bishop. Metido en su camisa, encontráis un colgante de plata grabado con una extraña constelación. Os lo lleváis con la esperanza de que pueda resultaros de utilidad.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores le devolvieron su forma a Silas Bishop.
- ☉ En la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth” del registro de campaña, anota los nombres de todas las cartas únicas que haya bajo el mazo de Plan. Todas esas cartas son retiradas de los mazos de los jugadores y no pueden volver a incluirse en el mazo de ningún jugador durante el resto de la campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia por haber recibido conocimientos sobre el mundo oculto de los Mitos.
- ☉ Ve al **Interludio II: Los supervivientes**.

Resolución 3: No tenéis mucho tiempo para reaccionar mientras la criatura en la que se ha convertido Silas trata de atacaros pese a estar encadenada. Pensando que quizá haya algo en la cámara que podáis usar a vuestro favor, rechazáis a la abominación el tiempo suficiente como para encontrar un diario; muchos de sus pasajes están escritos en latín. Parece ser un fragmento manuscrito del Necronomicón, cuyo propósito os es desconocido. Sin tiempo que perder, recitáis el ensalmo, trabucando las palabras y notando cómo se os agarrota la garganta con cada frase. El cuerpo de la criatura comienza a encogerse y fundirse a medida que el ensalmo crece, y sus gritos son aterradores y espectrales. Al final, lo único que queda es un montón de un húmedo y pegajoso icor que emite un pestilente hedor.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores destruyeron a Silas Bishop.
- ☉ En la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth” del registro de campaña, anota los nombres de todas las cartas únicas que haya bajo el mazo de Plan. Todas esas cartas son retiradas de los mazos de los jugadores y no pueden volver a incluirse en el mazo de ningún jugador durante el resto de la campaña.
- ☉ Si un investigador fue derrotado con El Necronomicón (*Traducción de Olaus Wormius*) en su mazo, anota en el registro de campaña que *el Necronomicón ha sido robado*. El Necronomicón (*Traducción de Olaus Wormius*) debe ser retirado del mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia por haber recibido conocimientos sobre el mundo oculto de los Mitos.

☉ Ve al **Interludio II: Los supervivientes**.

Interludio II: Los supervivientes

Dentro de la cámara que contenía a la horrible bestia encontráis a los lugareños desaparecidos y a las demás personas de Arkham, atados y engrillados. También encontráis varios documentos que sugieren que la criatura que encontrasteis no es la única de su especie en Dunwich. Liberáis a las víctimas de la criatura de sus ligaduras y os dan las gracias. Es hora de comenzar a planear vuestro siguiente movimiento.

- ☉ Comprueba el registro de campaña. Por cada uno de los siguientes 5 personajes que no estén anotados en la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth”, lee su fragmento correspondiente. Cuando acabes, ve al Escenario V: Invisibles y sin dimensión.

Si el Dr. Henry Armitage no está anotado en la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth”: *–Es mucho peor de lo que pensábamos –dice el Dr. Armitage, pálido y tembloroso–. Wilbur Whateley sólo era el principio. Había muchísimos más en Dunwich que conocían a los “Primigenios” y ambicionaban el poder y el conocimiento por encima de todo, aunque con ello condenaran a la Tierra. Sabía que tendría que haber quemado el diario de ese infame. Pero gracias a su contenido, sé cómo podemos detenerlos. ¡Somos los únicos que podemos! Rápido, ayudadme con esta solución... El polvo es la clave, sí, el polvo es la única forma...*

- ☉ Anota en el registro de campaña que el Dr. Henry Armitage sobrevivió a El legado de Dunwich. Si la carta del Dr. Henry Armitage no está ya en el mazo de algún investigador, un investigador cualquiera puede elegir añadir esa carta a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

- ☉ Si el Polvo de Ibn-Ghazi no está ya en el mazo de algún investigador, un investigador cualquiera puede elegir añadir esa carta a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si el Profesor Warren Rice no está anotado en la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth”: *El profesor Rice se coloca las gafas y estudia los documentos y manuscritos arcanos que quedan en la cámara. –Pensaba que habíamos acabado con esta pesadilla de una vez por todas –suspira–. Pero tenemos la obligación de llegar hasta el final con esto. Debemos detener a estas criaturas o Dunwich no será el único lugar que tenga problemas. La mezcla en polvo que creó Armitage para ver a las criaturas será nuestra salvación –os explica antes de ponerse a recrear el polvo.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que el Profesor Warren Rice sobrevivió a El legado de Dunwich. Si la carta del Profesor Warren Rice no está ya en el mazo de algún investigador, un investigador cualquiera puede elegir añadir esa carta a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

- ☉ Si el Polvo de Ibn-Ghazi no está ya en el mazo de algún investigador, un investigador cualquiera puede elegir añadir esa carta a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si el Dr. Francis Morgan no está anotado en la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth”: *–Gracias por todo lo que habéis hecho –dice el Dr. Morgan mientras revisa vuestras provisiones y munición–. La última vez nos hizo falta algo de ese extraño polvo que preparó Armitage para poder siquiera ver las bestias que aterrorizaban Dunwich. Si hay más de esas cosas ahí fuera, vamos a necesitar ese polvo. Creo que me acuerdo de cómo lo hacía...*

- ☉ Anota en el registro de campaña que el Dr. Francis Morgan sobrevivió a El legado de Dunwich. Si la carta del Dr. Francis Morgan no está ya en el mazo de algún investigador, un investigador cualquiera puede elegir añadir esa carta a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

- ☉ Si el Polvo de Ibn-Ghazi no está ya en el mazo de algún investigador, un investigador cualquiera puede elegir añadir esa carta a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Zebulon Whateley no está anotado en la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth”: *–Dunwich ha vivido no pocos acontecimientos extraños –os explica Zebulon con voz temblorosa–, pero nunca había visto nada tan enfermizo y siniestro como esta... esta... cosa. –Le da una última mirada de repulsión a los restos de la criatura antes de cerrar la puerta tras él, estremeciéndose. Os mira con expresión adusta–. Quien haya hecho esto debe pagar por ello. Haré todo lo que pueda para ayudar.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que Zebulon Whateley sobrevivió a El legado de Dunwich. Un investigador cualquiera puede elegir añadir la carta Zebulon Whateley a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si Earl Sawyer no está anotado en la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth”: *–Nunca habría logrado sobrevivir si no fuera por ustedes –dice Earl con un cierto tartamudeo mientras os estrecha la mano repetidamente–. Si hay cualquier cosa que pueda hacer para devolverles el favor, pídanmela. No se me da muy bien pelear ni nada de eso, pero haré todo lo que pueda. Solamente... no me hagan volver a mirar nada como esa bestia, ¿de acuerdo?*

- ☉ Anota en el registro de campaña que Earl Sawyer sobrevivió a El legado de Dunwich. Un investigador cualquiera puede elegir añadir la carta Earl Sawyer a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



Escenario V: Invisibles y sin dimensión

Tras registrar el pueblo de Dunwich, habéis descubierto una serie de documentos, entradas de diarios y teorías esotéricas. Leer todo ese material os deja cansados y agotados emocionalmente. La mayor parte del contenido lo escribió la misma persona: un hombre llamado Seth Bishop. Cuando preguntáis en el pueblo, descubrís que Seth es un habitante de Dunwich. Junto a varias personas más, Seth asistió de primera mano a la devastación causada por los acontecimientos de “el horror de Dunwich”, como Armitage llamó al incidente. Curiosamente, muy poca gente había visto a Seth por el pueblo desde entonces, y quienes lo vieron afirman que tenía los ojos inyectados en sangre y el rostro sudoroso y pálido.

Estáis seguros de que alguien que hubiera visto lo que Seth ha visto parecería nervioso o paranoico. Pero cuanto más leéis sus frenéticos y delirantes escritos, más creéis que está implicado en los acontecimientos recientes. En ellos habla de haber “reunido los restos” y de haber usado métodos arcanos para “imbuir la esencia de los padres” en otras criaturas y, al final, en otras personas. Las explicaciones y diagramas que hay después son inenarrablemente complejos y desafían toda comprensión.

Antes de que podáis encontrar a Seth y enfrentaros a él, varios hombres y mujeres del pueblo se os acercan presas del pánico. –¡Ha vuelto! –grita uno de ellos, al que reconocéis como Curtis Whateley, de la rama no podrida–. ¡Lo que sea que matara a los Frye ha vuelto! ¡Ha machacado la casa de los Bishop como si fuera de papel! –Curtis y los demás lugareños no dejan de dar voces, completamente asustados.

☞ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ☞ *Tratáis de calmar a los lugareños para que os den más información.*
Ve a la **Parte 1**.
- ☞ *Tratáis de advertir a los lugareños y convencerles de que evacúen el pueblo.*
Ve a la **Parte 2**.

Parte 1: Queréis calmar a los lugareños para que os puedan explicar qué está pasando. Os informan de que hubo un estruendo al norte, y que cuando fueron a investigarlo, encontraron la granja de los Bishop hecha trizas y un rastro de pesadas huellas que llevaba hacia la cercana cañada de Cold Spring. –Sabéis lo que tienen que hacer, ¿verdad? Ustedes los de Arkham detuvieron a esa cosa la última vez –dice uno de los lugareños. Curtis sacude la cabeza y se muerde el labio.

–Ni siquiera podíamos ver a esa cosa infernal hasta que el viejo profesor le echó ese polvo –dice–. Y ahora pienso que ojalá no la hubiera visto nunca... –Hay que hacer algo para detener los desmanes del monstruo. Pero si los documentos que habéis encontrado son ciertos, podría haber más de una de esas criaturas suelta...

☞ Anota en el registro de campaña que calmasteis a los lugareños.
Ve a la **preparación**.

Parte 2: Avisáis a los lugareños de que corren un grave peligro y los apremiáis a que huyan de Dunwich mientras puedan. Varios siguen vuestro consejo de inmediato, pues recuerdan a la terrible monstruosidad que ya puso en peligro al pueblo una vez. Curtis cae de rodillas, presa de la desesperación y sudando febrilmente: –Es esa **cosa** de nuevo, ¿verdad? Ha vuelto a por nosotros –masculla Curtis–. Espero que tengan ese polvo que tenía el viejo profesor la última vez. Ni siquiera podíamos ver a la maldita cosa hasta que la roció con él. Y ahora pienso que ojalá no la hubiera visto nunca... –Hay que hacer algo para detener los desmanes del monstruo. Pero si los documentos que habéis encontrado son ciertos, podría haber más de una de esas criaturas suelta...

☞ Anota en el registro de campaña que advertisteis a los lugareños.
Ve a la **preparación**.

Preparación

☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Invisibles y sin dimensión*, *Chotacabras*, *Esclavos-bestia*, *Dunwich* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☞ Pon en juego, de forma aleatoria, 1 de las 2 versiones de los siguientes Lugares: Aldea de Dunwich, Cañada de Cold Spring, Páramo arrasado, Pradera de diez acres, Devil's Hop Yard y Ruinas Whateley. Retira de la partida las demás versiones de esos Lugares. Cada investigador comienza la partida en la Aldea de Dunwich. Consulta la página siguiente para ver la distribución sugerida.

☞ Comprueba la cantidad de nombres anotados en la sección “Sacrificados a Yog-Sothoth” del registro de campaña.

☞ Si hay anotados 4 nombres o más, pon aparte, fuera del juego, 2 copias de la Progenie de Yog-Sothoth. A continuación, retira de la partida las últimas 3 copias de la Progenie de Yog-Sothoth.

☞ Si hay anotados exactamente 3 nombres, pon 1 copia de la Progenie de Yog-Sothoth en juego en la Cañada de Cold Spring, y pon aparte, fuera del juego, 2 copias de la Progenie de Yog-Sothoth. A continuación, retira de la partida las últimas 2 copias de la Progenie de Yog-Sothoth.

☞ Si hay anotados exactamente 2 nombres, pon 1 copia de la Progenie de Yog-Sothoth en juego en la Cañada de Cold Spring, y pon aparte, fuera del juego, 3 copias de la Progenie de Yog-Sothoth. A continuación, retira de la partida la última copia de la Progenie de Yog-Sothoth.

☞ Si hay 1 o menos nombres anotados, pon 1 copia de la Progenie de Yog-Sothoth en juego en la Cañada de Cold Spring, y 1 copia de la Progenie de Yog-Sothoth en juego en el Páramo arrasado. A continuación, deja aparte, fuera del juego, las últimas 3 copias de la Progenie de Yog-Sothoth.

☞ Pon aparte, fuera del juego, todas las copias de la Fórmula esotérica.

☞ Un investigador que tenga el Polvo de Ibn-Ghazi en su mazo puede buscarlo en su mazo y ponerlo en juego.

☞ Cada investigador busca en la colección una Debilidad básica aleatoria **Locura**, **Lesión** o **Pacto** y la añade a su mazo durante el resto de la campaña.

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



Escenario independiente

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

- ☑ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ☑ 3 personajes fueron sacrificados a Yog-Sothoth.
- ☑ No incluyas el Polvo de Ibn-Ghazi en el mazo de ningún jugador.
- ☑ No cojas ninguna Debilidad adicional como indica la preparación de este escenario.
- ☑ El Dr. Henry Armitage ha sido sacrificado a Yog-Sothoth.
- ☑ ¡Intenta matar a tantas Progenie de Yog-Sothoth como puedas!

Distribución sugerida de los Lugares para “Invisibles y sin dimensión”



Elegir un Lugar aleatorio

Durante este escenario, a menudo tendrás que elegir un Lugar aleatorio. Para ello, baraja los 6 Lugares que retiraste de la partida durante la preparación (las versiones de cada Lugar en juego que no se están usando) y roba 1 al azar.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

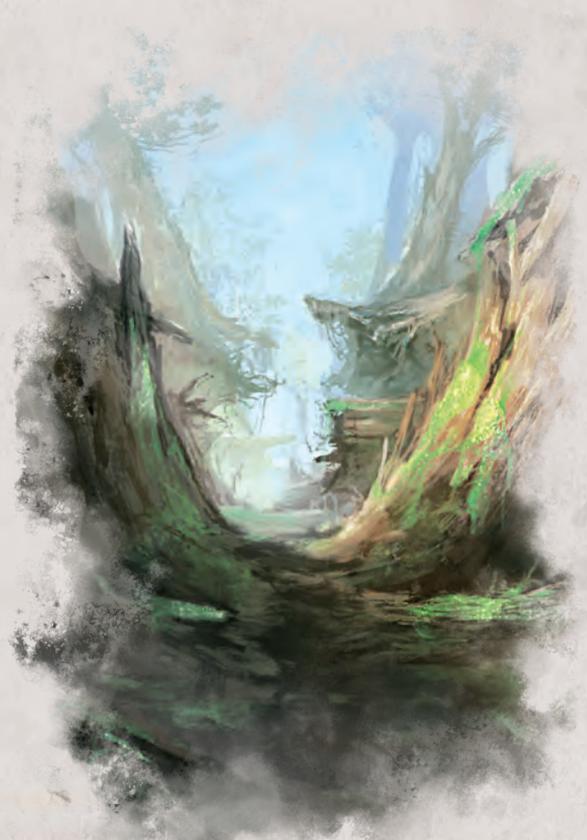
Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Ve a la Resolución 1.

Resolución 1: *Habéis hecho todo lo que habéis podido por detener a los violentos monstruos, pero había más de los que pensabais y no lograsteis matarlos a todos. Agotados y aterrados, os retiráis a casa de Zebulon con la esperanza de sobrevivir a la noche.*

- ☑ Anota en el registro de campaña que *X* progenies escaparon. *X* es la cantidad total de Progenie de Yog-Sothoth que sigan en juego o puestas aparte.
- ☑ Si el mazo de un investigador contiene el Polvo de Ibn-Ghazi, retíralo de ese mazo.
- ☑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria *X* de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 2: *Tras matar al que parece ser el último de los violentos monstruos, os retiráis a casa de Zebulon, agotados y conmocionados por la experiencia.*

- ☑ Anota en el registro de campaña que *no escapó ninguna progenie.*
- ☑ Si el mazo de un investigador contiene el Polvo de Ibn-Ghazi, retíralo de ese mazo.
- ☑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria *X* de cada carta que haya en la zona de victoria.



Escenario VI: Donde aguarda la perdición

Os despertáis con el sonido de unos chillidos. Temiendo lo peor, cogéis vuestras cosas y salís a las calles de Dunwich. En cuanto ponéis el pie en el exterior, notáis algo vil en el frío aire nocturno: un terrible y acre olor que apenas podéis describir, y una pesadez en la atmósfera que hace difícil respirar. Los ciudadanos de Dunwich han cerrado sus puertas a cal y canto, y el pueblo parece en silencio y solitario. A lo lejos, un tenue brillo sale de lo alto de una colina que hay por encima del pueblo. La conocéis por Zebulon y los registros de Armitage. Se llama Sentinel Hill. Los relatos sobre ella hablan de que allí se realizaban ritos satánicos; ritos en los que grandes piras rituales iluminaban el cielo nocturno mientras el suelo temblaba furiosamente bajo ellas.

En los tejados de la aldea hay posadas bandadas de chotacabras, observando siniestramente cómo os montáis en la vieja y destartada camioneta de Zebulon. Mientras conducís hacia Sentinel Hill, el aire se llena de más chillidos con un tono tan horrible que os duelen los oídos. Todo lo que habéis leído sobre Dunwich y experimentado allí ha llevado hasta este momento. Si el siniestro ritual que Seth quiere llevar a cabo tiene algo que ver con lo que Armitage y sus colegas evitaron hace meses, está relacionado con el favor de una antigua criatura: **Yog-Sothoth**. Si no lográis detener este ritual, podría significar la perdición total... no sólo para Dunwich, sino para el mundo entero.

Comprueba el registro de campaña.
Si Naomi apoya a los investigadores:
Ve a la **Parte 1**.

Si no es así: Ve a la **Preparación**.

Parte 1: El sendero que sube por Sentinel Hill es estrecho y demasiado accidentado para la camioneta de Zebulon, así que la dejáis aparcada al pie de la colina y os disponéis a hacer el resto del camino a pie. En ese momento os dais cuenta de que no estáis solos. Varios hombres y mujeres salen del bosque que hay a vuestra espalda, empuñando armas de fuego y apuntándoos con ellas. Levantáis las manos y os preparáis para lo peor. –Esperad –dice uno de ellos mientras levanta la mano para detener al resto–. Os reconozco del Clover Club –prosigue diciendo con una amplia sonrisa mientras baja el arma–. Naomi os manda recuerdos.

Llenos de curiosidad, les preguntáis a los gánsteres qué hacen allí. –La Srta. O'Bannion nos puso a investigar el ataque contra el club de su prometido –os explica–. Resulta que había unos hombres en Arkham que estaban detrás de todo. Un tal Bishop y sus secuaces. Los seguimos hasta este vertedero. –Antes de poder seguir con su relato, el familiar sonido de una ametralladora resuena por la colina–. Ése debe de ser Vinny. ¡Vamos, chicos! –Hace un gesto a los demás para que lo sigan y corre colina arriba. Sacudís la cabeza y los seguís. Estos mafiosos no saben dónde se están metiendo.

- El investigador jefe obtiene una pista de la reserva de fichas, o bien 2 pistas si hay 3 o 4 investigadores en la partida.

Ve a la **preparación**.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Donde aguarda la perdición*, *Esclavos-bestia*, *Hechicería*, *Esclavos de Bishop*, *Miedo impactante*, *Antiguos males* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego el Pie de la colina, el Sendero ascendente y la Cumbre de Sentinel Hill. Cada investigador comienza la partida en el Pie de la colina.

- Retira de la partida, al azar, 1 copia del Sendero divergente. Pon aparte, fuera del juego, las otras 3 copias del Sendero divergente.

- Retira de la partida, al azar, 1 copia del Sendero alterado. Pon aparte, fuera del juego, las otras 3 copias del Sendero alterado.

- Pon aparte, fuera del juego, a Seth Bishop.

- En función del nivel de dificultad, añade la siguiente ficha de Caos a la bolsa de caos durante el resto de la campaña:

◆ **Fácil:** –3

◆ **Difícil:** –6

◆ **Normal:** –5

◆ **Experto:** –7

- En función de las siguientes circunstancias, debe usarse una versión distinta del acto 2 en este escenario. El resto de versiones del acto 2 se retiran de la partida.

◆ Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores devolvieron su forma a Silas Bishop, usa el acto 2 – Ascender por la colina (v. I)

◆ Si el punto anterior no es cierto, comprueba el registro de campaña. Si los investigadores no lograron recuperar el Necronomicón, o si el Necronomicón ha sido robado, usa el acto 2 – Ascender por la colina (v. II)

◆ Si ninguno de los dos puntos anteriores es cierto, usa el acto 2 – Ascender por la colina (v. III)

- Comprueba el registro de campaña. Por cada Progenie de Yog-Sothoth que escapara, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.

- Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores acabaron con Silas Bishop, los restos del cuerpo de la criatura han mutado y crecido en Sentinel Hill. Pon en juego 1 Enemigo “Conglomerado de esferas” del conjunto de encuentros *Abominaciones espantosas* en el Sendero ascendente. Añade el resto de ese conjunto de encuentros al mazo de Encuentros y baraja éste. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono.



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

Escenario independiente

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

- ☞ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☞ Usa el acto 2 – Ascender por la colina (v. III) en este escenario. Retira de la partida todas las demás versiones del acto 2.
- ☞ Naomi no apoya a los investigadores.
- ☞ No escapó ninguna Progenie de Yog-Sothoth.
- ☞ Los investigadores no acabaron con Silas Bishop.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Ve a la Resolución 2.

Resolución 1: *El tomo de pésima encuadernación parece ser las anotaciones del viejo Whateley, el hombre que le enseñó a Wilbur los antiguos secretos de la hechicería. Encontráis un fragmento que describe un lugar fuera del tiempo y el espacio en el que los mundos convergen y donde mora Yog-Sothoth. Sólo llegando a este nexo en los bordes de la realidad podréis reparar la grieta que se ha abierto en el mundo. Aunque tenéis la sensación de dirigirlos a vuestra perdición, hacéis acopio de los restos de valor que os quedan y entráis en el portal.*

- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores entraron en el portal.
- ☞ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 2: *En su búsqueda de un poder arcano más allá de este reino, los hechiceros de Dunwich han logrado aquello que no pudieron conseguir Wilbur y el viejo Whateley. Mediante sacrificios de sangre e indescriptibles experimentos, el oscuro poder que perseguían los hechiceros ahora está a su alcance. Sin embargo, nunca tendrán la oportunidad de hacer uso de él realmente. Al pedirle al padre de Wilbur que les otorgara conocimientos, han atraído a la criatura desde su reino extradimensional. Yog-Sothoth emerge de la grieta abierta sobre Sentinel Hill, oscureciendo el cielo y rodeando el mundo. Ahora que ha llegado a la Tierra, gobierna allí donde antes caminaba la humanidad.*

- ☞ Anota en el registro de campaña que Yog-Sothoth hizo pedazos la barrera entre los mundos y se hizo uno con la realidad.
- ☞ Todos los investigadores se vuelven locos.
- ☞ Los investigadores pierden la campaña.



Escenario VII: Perdidos en el tiempo y el espacio

Atravesar el portal es una experiencia totalmente distinta a todo lo que habéis vivido. Notáis cómo el cuerpo se retuerce y distorsiona, atravesando realidades mientras el portal os arrastra hacia su destino final: un lugar más allá de todo lo que pueda concebir la imaginación humana.

De pronto, se hace el silencio, y el caos del viaje da paso a una sensación de soledad y temor. Estáis en un lugar inenarrable, algo que se escapa por mucho a vuestra capacidad de raciocinio, y además completamente alienígena. El paisaje es surrealista y extraño, y la arquitectura, imposible. Estáis tan lejos de casa que ese concepto se ha convertido en un sueño que pende de un hilo y que apenas podríais recordar. Incluso si encontráis la forma de salir de este terrible lugar, puede que jamás volváis a ser los mismos.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Perdidos en el tiempo y el espacio*, *Hechicería*, *El Más Allá*, *Abominaciones espantosas* y *Agentes de Yog-Sothoth*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego *Otra dimensión*. Cada investigador comienza la partida en *Otra dimensión*.
- Pon aparte, fuera del juego, las siguientes cartas: *Los bordes del universo*, *Desgarro en el tiempo* y *Yog-Sothoth*.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Escenario independiente

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

- Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , , , , .
- A lo largo de este escenario, podrían aparecer instrucciones o textos narrativos adicionales en las cartas de Plan que hagan referencia a eventos del registro de campaña. Ninguno de esos eventos ha ocurrido. Ignora esas instrucciones por completo.
- No leas el epílogo de la campaña incluso aunque ganes el escenario.

Lugares en el mazo de Encuentros

Este escenario incluye varios Lugares de una sola cara que se añaden al mazo de Encuentros junto con los demás conjuntos de encuentros reunidos. Estos Lugares sólo tienen un lado revelado, y tienen un efecto **Revelación** que los pone en juego al ser robados.

Cuando es puesto en juego, un Lugar de una sola cara lo hace con su lado revelado boca arriba, ya que no tiene lado sin revelar. Por lo demás, funciona como un Lugar normal en todos los aspectos.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Antes de resolver cualquier otra resolución, si al menos 1 investigador fue derrotado: Los investigadores derrotados leen primero **Investigador derrotado**.

Investigador derrotado: *¿De dónde vinisteis? ¿Por qué estáis aquí? ¿Estáis soñando, o este lugar es real? Ahora que lo pensáis, ¿no habéis estado antes aquí? O quizá estuvisteis aquí todo el tiempo. Ahora lo recordáis. Éste es vuestro hogar de verdad. El camino que recorréis no es más que un saliente, con muchos más por debajo. Sólo tenéis que caer para estar allí donde pertenecéis. Un paso más...*

- ☞ Cada investigador que fuera derrotado acaba **muerto**.
- ☞ Si se llegó a otra resolución, los demás investigadores leen esa resolución.
- ☞ Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados) y los investigadores estaban en el acto 4 cuando acabó el escenario, ve a la **Resolución 2**.
- ☞ Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados) y los investigadores estaban en el acto 1, 2 o 3 cuando acabó el escenario, ve a la **Resolución 4**.

Resolución 1: *Estáis tumbados de espaldas sobre un trozo de hierba húmeda, mirando con nostalgia el cielo nocturno. De algún modo, habéis vuelto a la cima de Sentinel Hill, y no lográis recordar cómo llegasteis aquí exactamente. El cielo nocturno os hipnotiza. Los segundos se convierten en minutos, y los minutos se convierten en horas. Finalmente, un grupo de ciudadanos de Dunwich acaba por encontrarlos y os ponen en pie.*

–¿Qué ha ocurrido? ¿Qué hacen aquí? –os preguntan, asustados pero con curiosidad. Parece que no podéis encontrar las palabras apropiadas para describir los acontecimientos que tuvieron lugar al otro lado del portal... si es que ocurrieron realmente. Tampoco parece haber ni rastro de Seth Bishop, de las criaturas que combastisteis antes o del fantasmal y sobrenatural portal. Pero cada vez que dormís, soñáis... y cuando soñáis, todo vuelve como un torrente.

- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores cerraron el desgarro en la realidad.
- ☞ Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales, pues nunca se recupera del todo del tiempo pasado fuera de nuestra realidad.
- ☞ 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 gana una bonificación de 5 puntos de experiencia por haber salvado el mundo y evitado que quedara hecho pedazos.
- ☞ ¡Los investigadores ganan la campaña!

Resolución 2: *Varios de los aldeanos de Dunwich oyeron el alboroto de Sentinel Hill y fueron a investigar. Lo que encontraron allí no respondió a ninguna de sus preguntas.*

–¿Qué creéis que ha pasado? –pregunta un asustado Curtis Whateley mientras examinan la cima de la colina. El resto de aldeanos sacuden la cabeza sin poder ofrecer una explicación.

–Lo último que vi es que el cielo se abrió y hubo un fuerte destello –dice uno de ellos mientras observa el cielo estrellado desde la cumbre de Sentinel Hill.

–Esos tipos de Arkham no aparecen por ninguna parte –añade Curtis, mirando el agrietado altar de piedra–. No hay el menor rastro de ellos. A diferencia del Sr. Bishop y sus amigos –prosigue mientras señala varios cadáveres tirados en el suelo.

–¿Creéis que deberíamos ir a buscar a los polis de Aylesbury?

–¿Para qué? ¿Para que vuelvan a reírse de nosotros? –responde Curtis escupiendo–. Nunca nos creerían ni una palabra de todo esto –añade mientras mira de reojo el altar de piedra y se mueve inquieto –. Más vale que nos olvidemos del asunto. Vamos, enterramos a los muertos y marchémonos de aquí.

- ☞ Los investigadores ganan la campaña... y nunca se vuelve a saber nada de ellos.

Resolución 3: *De la criatura surge una furia cósmica de sonidos, colores y espacio distorsionado que os repele y aleja de ella. Observáis horrorizados cómo uno de sus brazos rasga el tejido del mundo y su forma amorfa se introduce por la grieta, arrastrando con ella la urdimbre del mundo. Tratáis de agarraros a algo, pero os veis absorbidos inexorablemente por el desgarro. Notáis como si vuestro cuerpo se estirara y vuestra mente fuera aplastada. Después, todo se vuelve negro.*

- ☞ Anota en el registro de campaña que Yog-Sothoth ha huido a otra dimensión.

☞ Todos los investigadores han **muerto**.

- ☞ Los investigadores ganan la campaña... y nunca se vuelve a saber nada de ellos.

Resolución 4: *En su búsqueda de un poder arcano más allá de este reino, los hechiceros de Dunwich han logrado aquello que no pudieron conseguir Wilbur y el viejo Whateley. Mediante sacrificios de sangre e indescriptibles experimentos, el oscuro poder que perseguían los hechiceros ahora está a su alcance. Sin embargo, nunca tendrán la oportunidad de hacer uso de él realmente. Al pedirle al padre de Wilbur que les otorgara conocimientos, han atraído a la criatura desde su reino extradimensional. Yog-Sothoth emerge de la grieta abierta sobre Sentinel Hill, oscureciendo el cielo y rodeando el mundo. Ahora que ha llegado a la Tierra, gobierna allí donde antes caminaba la humanidad.*

- ☞ Anota en el registro de campaña que Yog-Sothoth hizo pedazos la barrera entre los mundos y se hizo uno con la realidad.

☞ Todos los investigadores supervivientes se vuelven **locos**.

- ☞ Los investigadores pierden la campaña.

Notas de diseño

¡Enhorabuena por finalizar la primera campaña completa de *Arkham Horror: El juego de cartas!* En esta campaña, queríamos transportar a los jugadores a una ambientación que resultará familiar a todos los aficionados de *Arkham Horror*: la perturbadora y condenada aldea de Dunwich, Massachusetts.

“El Horror de Dunwich” es una de nuestras historias favoritas de H.P. Lovecraft, porque es una de las pocas en las que los protagonistas tienen éxito de verdad: derrotan al monstruo, salvan la situación y sobreviven para contarla. Y sin embargo, de algún modo todo eso no disminuye la tensión ni el horror del relato ni un ápice.

Éste es el aspecto de “El Horror de Dunwich” que nos hizo querer escribir esta campaña como una secuela de sus acontecimientos y no simplemente recrearlos. El Dr. Armitage y sus colegas tuvieron éxito, pero ¿qué coste han pagado en sus vidas? ¿Seguirá persiguiéndoles lo que vivieron allí? ¿Y qué hay de aquellos que buscaban venganza contra los profesores de Arkham por frustrar sus planes?

También queríamos proporcionar a los jugadores una narrativa que reflejara sus elecciones y su actuación. Esto llevó a la mecánica de juego en la que los personajes de “El Horror de Dunwich” son secuestrados si no logras salvarlos o tardas demasiado. Era importante que secuestraran al menos a uno de los tres profesores para darles un motivo a los investigadores para que viajen a Dunwich, y para añadir tensión a los escenarios posteriores.

En cuanto al antagonista de la campaña, siempre supimos que queríamos que fuese uno de los personajes de “El Horror de Dunwich” quien estuviera tras los acontecimientos de nuestra historia. Nos hemos tomado algunas libertades al interpretar la historia original, pero, al final, Seth Bishop era la mejor elección. En el texto no se nos cuenta mucho sobre Seth, pero sabemos que su casa es la más cercana a la de Wilbur Whateley, lo que podría haberle dado la oportunidad de aprender del abuelo de Wilbur. Y luego tenemos este diálogo de Chauncey Sawyer:

“Chauncey dice, Mrs. Corey, que se quedó aterrado a la vista de las vacas de Seth. Las encontró en los pastizales altos, muy cerca de Devil’s Hop Yard, pero daba pena verlas. La mitad estaban muertas y a casi el resto de las que quedaban les habían chupado la sangre, y tenían unas llagas igualitas que las que le salieron al ganado de Whateley a partir del día en que nació el rapaz negro de Lavinia.”

Está claro que el texto quiere llevarnos a pensar que el ganado de los Bishop fue masacrado por la bestia que Wilbur guardaba en el granero, pero ¿y si no fue así? ¿Y si eso fue el primer intento de Seth de llevar a cabo alguna especie de experimento siniestro? ¿Y si Wilbur hubiera dejado algún tipo de instrucciones para otros ciudadanos de Dunwich que pensarán como él, por si acaso la criatura del granero se liberaba? Estas preguntas fueron el germen de la campaña.

En cualquier caso, los jugadores tendrán que interpretar los acontecimientos de *El legado de Dunwich* y desarrollar sus propias teorías sobre lo que ocurrió exactamente en Dunwich y qué pasó mientras los investigadores estaban perdidos en el tiempo y el espacio. Hay numerosas referencias a la historia original diseminadas por toda la campaña, ¡a ver si las encontráis todas!

Esperamos que hayáis disfrutado explorando los misterios de Dunwich, y estamos deseando compartir la próxima campaña con vosotros.

Epílogo

Lee lo siguiente sólo si los investigadores ganaron la campaña.

Comprueba el registro de campaña. Si calmasteis a los lugareños: Lee el **Epílogo 1**.

Si advertisteis a los lugareños: Ve al **Epílogo 2**.

Epílogo 1: *Habían pasado seis meses, y la vida de Curtis Whateley por fin estaba volviendo a la normalidad. Puesto que habían ocultado el incidente y las autoridades guardaban las distancias con esta zona, el Sr Osborn había subastado las pertenencias de las familias Ericks y Bishop. Joe se quedó con algunas baratijas, claro, pero Curtis no quiso saber nada de ello. Ya había mucha gente que no se fiaba de él por los pecados de su familia, aunque había estado yendo a misa de forma habitual y se había mantenido alejado de cualquier cosa que pareciera remotamente arcana.*

Aun así, Curtis no lograba quitarse de encima una sensación de premonición. Había visto la devastación que habían sufrido los hogares de los Ericks, los Bishop y los Frye. Había visto de primera mano la criatura que los tipos de Arkham habían desterrado. Algunos días, sus pensamientos lo llevaban a la granja de Wilbur Whateley, y se quedaba allí fuera, mirándola durante horas, demasiado asustado para entrar, pero demasiado curioso para marcharse. Puede que haya algo allí dentro que pueda hacer que se marchen estas terribles visiones. Algo que pudiera darle la fuerza suficiente como para resistir las pesadillas. Curtis decidió que lo encontraría.

Epílogo 2: *Gené se arrodilló para examinar más de cerca el signo que había en la tierra del suelo. La forma del signo le resultaba totalmente extraña, y las huellas que llevaban a él eran distintas a cualquiera que hubiera visto hasta la fecha. Todo eso, junto al informe de la universidad... No sabía muy bien qué pensar. –Srta. Beauregard –dijo su ayudante–, ¿ha encontrado algo?*

Gené se incorporó y se volvió para mirar al estudiante de primer año que le habían asignado. Era un buen chico, y algo inexperto, pero trabajaba mucho y tenía ganas de demostrar lo que valía. –Se supone que este sitio estaba cerrado –respondió Gené–. Aquí no ha vivido nadie desde hace meses. Y aun así, mira: sus primitivos ritos prosiguen a día de hoy.

El alumno se acercó para examinar el signo junto a Gené, mientras hojeaba su diario buscando alguna referencia para los símbolos. –¿Qué cree que significa? –le preguntó. Ella sacudió la cabeza. Apenas llegaban forasteros a Dunwich, y todas las señales que indicaban cómo llegar hasta él han desaparecido del camino. Pero hoy en día, hasta los lugareños que tenían aquí su hogar lo habían abandonado.

–No lo sé –admitió Gené–. Pero aquí hay alguien, y éste no es el primer signo similar que vemos. Las historias dicen que hay un altar en el que los lugareños llevaban a cabo rituales paganos sobre esa colina. Puede que allí averigüemos algo más.

Registro de campaña: *El legado de Dunwich*

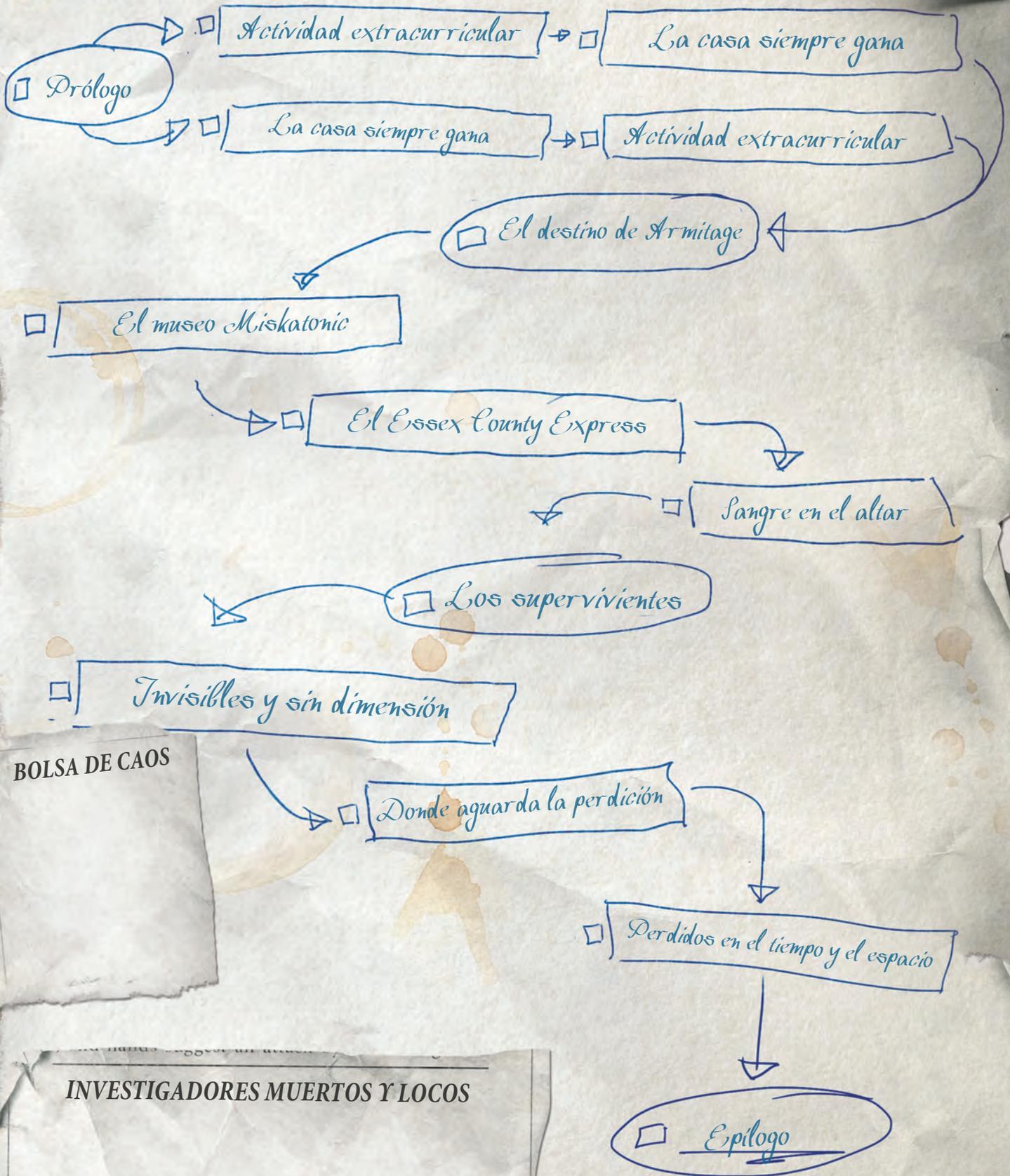
INVESTIGADORES

NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR
INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR
EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE
TRAUMAS (físicos) (mentales)	TRAUMAS (físicos) (mentales)	TRAUMAS (físicos) (mentales)	TRAUMAS (físicos) (mentales)
DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS			

Notas de campaña

Sacrificados a Yog-Sothoth

Campaña



BOLSA DE CAOS

INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS

Iconos de conjuntos de encuentros

 <i>Agentes de Yog-Sothoth</i>	 <i>Antiguos males</i>
 <i>El destino de Armitage</i>	 <i>Mala suerte</i>
 <i>Esclavos-bestia</i>	 <i>Esclavos de Bishop</i>
 <i>Sangre en el altar</i>	 <i>Frío helador</i>
 <i>Secta oscura</i>	 <i>Dunwich</i>
 <i>Actividad extracurricular</i>	 <i>Abominaciones espantosas</i>
 <i>Puertas cerradas</i>	 <i>Perdidos en el tiempo y el espacio</i>
 <i>La banda de Naomi</i>	 <i>Ángeles descarnados</i>
 <i>Ratas</i>	 <i>Hechicería</i>
 <i>Miedo impactante</i>	 <i>El Más Allá</i>
 <i>El Essex County Express</i>	 <i>La casa siempre gana</i>
 <i>El museo Miskatonic</i>	 <i>Invisibles y sin dimensión</i>
 <i>Donde aguarda la perdición</i>	 <i>Chotacabras</i>

Referencia rápida

“El vacío”	9
Movimiento en el tren: “izquierda” y “derecha”	11
La cámara oculta	14
Elegir un Lugar aleatorio	18
Lugares en el mazo de Encuentros	21

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: MJ Newman

Productora: Molly Glover

Edición: Kevin Tomczyk

Revisión: Jeremiah Shaw

Traducción: Sergio Hernández

Jefe de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico de la expansión: Joe Olson

Coordinadora de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de portada: Tomasz Jedruszek

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Revisión de la historia de Arkham Horror: Kara Centell-Dunk y Philip D. Henry

Directora creativa de historia y ambientación: Katrina Ostrander

Especialista de control de calidad: Zach Tewalthomas

Gestión de producción: Justin Anger

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

Mark Anderson, Brad Andres, Alan Bahr, Erin Bahr, Craig Bergman, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia Colby, Tom Capor, Amber Cowles, Isaac Cowles, Andrea Dell’Agnese, Luke “Click for a Credit” Eddy, Richard A. Edwards, Justin Engelking, Julia Faeta, Tony Fanchi, Jeremy Fredin, Jed Humphries, Gwendolyn Kornblum, Samuel Langenegger, Ian Martin, “Stray” Cat Miller, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Amy Pirkl, Zap Riecken, Brian Schwebach, Michael Strunk, Sean Switajewski, Alex Tomita, Zach “I’m a survivor” Varberg, Matt Watson, Jeremy “Beyond what veil?” Zwirn



FANTASY
FLIGHT
GAMES

