Arkham Horror®

El juego de cartas

El camino a Carcosa

Guía de campaña

Arkham Horror
El juego de cartas

El camino a Carcosa
Guía de campaña

¿Has visto el Signo Amarillo?

"Mencionó el establecimiento de la Dinastía en Carcosa, los lagos que conectaban Hastur, Aldebarán y el misterio de las Híades. Habló de Cassilda y Camilla y sondeó las nubosas profundidades de Demhe y el lago de Hali."

–Robert W. Chambers, "El reparador de reputaciones"

El camino a Carcosa es una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas* para 1–4 jugadores. *El camino a Carcosa* contiene 8 escenarios: "Se cierra el telón", "El Último Rey", "Ecos del pasado", "El juramento inconfesable", "El Fantasma de la Verdad", "La máscara pálida", "Surgen estrellas negras" y "Penumbrosa Carcosa". Cada uno de estos escenarios también se puede jugar como escenario independiente.

Índice

Reglas adicionales y aclaraciones 2
Preparación de la campaña 3
Prólogo 3
Escenario I: Se cierra el telón 4
Escenario II: El Último Rey 7
Interludio I: La sombra de la realidad 9
Escenario III: Ecos del pasado 10
Escenario IV: El juramento inconfesable 13
Interludio II: Alma perdida 16
Escenario V: El Fantasma de la Verdad 17
Escenario VI: La máscara pálida 22
Escenario VII: Surgen estrellas negras 25
Escenario VIII: Penumbrosa Carcosa 28
Notas de diseño 33
Epílogo 33
Iconos de conjuntos de encuentros 36
Referencia rápida y créditos 36

Reglas adicionales y aclaraciones

Nueva palabra clave: Oculto

Algunas cartas de Encuentro de la campaña *El camino a Carcosa* tienen la palabra clave "Oculto". Las cartas Oculto tienen capacidades "**Revelación**" que las añaden a tu mano en secreto. Esto debe hacerse sin revelar la carta ni su texto a los demás investigadores. Mientras una carta Oculto esté en tu mano, trátala como si estuviera en tu zona de amenaza. Sus capacidades continuas están activas, y se pueden activar sus capacidades, pero sólo puedes hacerlo tú. Una carta Oculto cuenta para tu tamaño de la mano, pero no se puede descartar de tu mano por *ningún* medio excepto mediante los descritos en la carta. Al ser descartadas, las cartas Oculto se colocan en la pila de descartes de Encuentros. No siguen siendo parte de tu mazo como las Debilidades. Para una mejor experiencia, los jugadores no deberían salirse del personaje ni compartir información sobre las cartas Oculto de su mano.

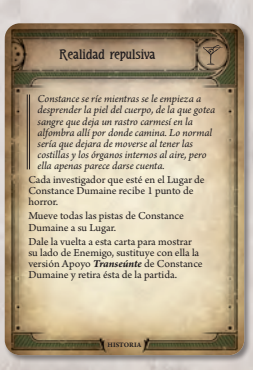
Dudas y Convicciones

Algunos Interludios y resoluciones de la historia de la campaña *El camino a Carcosa* incluyen instrucciones para los jugadores como "Marca una **Duda**" o "Marca una **Convicción**" que deben realizar en el registro de campaña. Esto se hace marcando uno de los cuadros de **"Duda"** o **"Convicción"** de la parte inferior del registro de campaña.

En momentos posteriores de la campaña, algunos escenarios podrían cambiar o verse alterados en función de si los investigadores "tienen más **Dudas** que **Convicciones**" o "tienen más **Convicciones** que **Dudas**". Los investigadores tienen más **Dudas** que **Convicciones** si la cantidad de cuadros marcados junto a **"Duda"** es mayor que la cantidad de cuadros marcados junto a **"Convicción"** (y viceversa). Todos los investigadores comparten las **Dudas** y **Convicciones**, que no están vinculadas a ningún investigador concreto. Las **Dudas** y **Convicciones** no tienen ningún efecto de juego excepto cuando la guía de campaña o el efecto de una carta hagan referencia a ellas de forma explícita.

Cartas de Historia

Las cartas de Historia son un nuevo tipo de carta de la campaña *El camino a Carcosa*. Estas cartas sirven para proporcionar una narrativa adicional y suelen aparecer en el dorso de otra carta del escenario. Cuando debas resolver una carta de Historia, lee su texto de ambientación y resuelve su texto de reglas si lo hay.



Icono de la expansión

Las cartas de la campaña *El camino a Carcosa* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.

Preparación de la campaña

Para preparar la campaña *El camino a Carcosa*, 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.**
5. **Fácil *(quiero ver la obra)*:**
   +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, 💀, 💀, 💀, 💀2, ✨.
   - **Normal *(quiero leer los signos)*:**
     +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, 💀, 💀, 💀, 💀2, ✨.
   - **Difícil *(quiero pronunciar el juramento)*:**
     0, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –5 💀, 💀, 💀, 💀2, ✨.
   - **Experto *(quiero* El Rey de Amarillo*)*:**
     0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –4, –5, –6, –8, 💀, 💀, 💀, 💀2, ✨.

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

Prólogo

Le das la vuelta al programa doblado que tienes en la mano, leyéndolo por enésima vez. Dice: "El Grupo Miskatonic presenta: El Rey de Amarillo. *Una representación especial en el Teatro Ward de Arkham. Sólo una noche. Un irresistible drama en dos actos. Montaje y dirección de Nigel Engram.". El elenco es pequeño, y solamente hay un crédito sin mención al final: "El Forastero".*

Que una obra tan esperada venga a representarse a Arkham directamente desde París es un acontecimiento notable, incluso si sólo es una noche. Durante las semanas anteriores al espectáculo, no se hablaba de otra cosa en la ciudad. Parecía algo inocente... y sin embargo, tienes pruebas de que hay algo siniestro en marcha. Comenzó con la desaparición de uno de los tramoyistas del teatro: un chico de sólo diecisiete años que faltó a un ensayo una noche y al que no se le ha vuelto a ver. Después, a menos de dos semanas de la representación, se encontró el cadáver de un músico con una pistola en la boca. Y quizá lo más escalofriante de todo fue el demente al que arrestó la poli en la Plaza de la Independencia y que había estado desvariando y chillando sobre el "regreso del Rey". Se lo llevaron al Manicomio Arkham, y te sorprendió descubrir que no era el único que sufría ese mismo delirio.

Puesto que estos sucesos os parecen sospechosos, tú y tus compañeros habéis indagado en el asunto. Aunque no podéis demostrar ninguna relación, ésos no han sido los únicos acontecimientos extraños que rodean la inminente representación de la obra. Está dejando una estela de suicidios y locura a su paso, y estáis decididos a averiguar el porqué.

Las luces del auditorio se atenúan, y un foco ilumina el escenario. Lo que se desarrolla no es exactamente lo que esperabas. El primer acto de El Rey de Amarillo *es un tedioso tostón, de ritmo lento y monótono. La ambientación y los personajes son cautivadores, pero la dispersa y absurda historia ni entretiene ni informa. Comienzas a preguntarte si los terribles eventos que rodean a* El Rey de Amarillo *no están relacionados después de todo. Puede que sólo fuera tu imaginación hiperactiva; ¿cómo podría un espectáculo tan trivial e inocente causar semejante caos? Te sorprende que el primer acto acabe sin ningún momento álgido ni revelación. Las luces se encienden para el descanso, y te planteas irte antes de tiempo mientras contienes un bostezo. Pero antes de poder decidirte, empiezas a sentir que caes... caes... profundamente dormido.*

Si un investigador eligió a Lola Hayes en esta campaña:
Ese investigador lee en voz alta el **Prólogo de Lola (en voz alta)**.

Si no es así: Pasad al **Escenario I: Se cierra el telón**.

Prólogo de Lola: *El primer acto se desarrolló sin ningún problema, como solía pasar en los ensayos. No has podido evitar darte cuenta de las expresiones vacías y desdeñosas que hay en el rostro de muchos de los miembros del público, y te preguntas cómo reaccionará el respetable a la perturbadora segunda mitad de la obra. El papel de Cassilda es tedioso y aburrido durante la primera mitad del texto, pero disfrutas interpretando su encanto regio. De pronto, echas de menos a tu anterior coprotagonista, Miriam Twain, y el temor y los remordimientos que sentiste en París vuelven con fuerza. Con un suspiro, te retiras a un oscuro rincón entre bambalinas para escapar de los sonidos de los tramoyistas que preparan la siguiente escena. Tratas de contener tus emociones y sustituir tus pensamientos por los de Cassilda, sus esperanzas, sus miedos y su destino.*

En ese momento, descubres al Forastero mirándote fijamente desde lejos, y te echas a temblar sólo de verlo. Aunque siguen sustituyendo al actor que interpreta al Forastero antes de cada representación (y hasta muchas veces durante los ensayos), sabes que este sustituto de última hora es el más horripilante de todos. Te das cuenta de que ni siquiera sabes su nombre, y un escalofrío de terror recorre tu espalda. ¿Has acabado de vuelta con los lobos, como una corderilla perdida? No puedes apartar los ojos, pues su mirada es ineludible. Todo se vuelve negro.

Pasad al **Escenario I: Se cierra el telón**.

Escenario I: Se cierra el telón

Te despiertas sobresaltado, como si te hubiera sacudido una fuerza invisible. Debes de haberte dormido un buen rato, pues ya sólo quedan unos pocos espectadores entre el público, y no hay actores sobre el escenario. Las luces están atenuadas, y el telón está rasgado y hecho jirones, aunque no recuerdas que fuese así durante el primer acto. Esperas un momento para asegurarte de que no sea parte de la representación. Mientras esperas, un repulsivo olor que no logras reconocer impregna el aire. ¿Cuánto tiempo has estado dormido? Te sacudes la modorra y caminas hacia uno de los espectadores sentados para preguntarle la hora, pero no responde. Entonces te das cuenta de que estás hablándole a un cadáver.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Se cierra el telón, Portentos malignos, Delirios, Apariciones, Secta del Signo Amarillo, Miedo impactante* y *Ratas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

- Deja aparte las siguientes cartas, fuera del juego: El hombre de la máscara pálida, Emisario real, todas las copias de Puerta del vestíbulo y todas las copias de Puerta de bastidores.
- Pon en juego los Lugares Teatro, Vestíbulo, Palcos y Bastidores. Cada investigador comienza la partida en el Teatro.
  - Si un investigador eligió a Lola Hayes en esta campaña, comienza la partida en los Bastidores en lugar de en el Teatro.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Distribución sugerida de los Lugares

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): *Te despiertas sobresaltado una vez más, aunque esta vez son los fríos y sudorosos dedos de una mano en tu hombro. –¿Está usted bien? –te pregunta un anciano mientras te ayuda a ponerte en pie. Tu mente bulle de recuerdos. Lo último que sabes es que el Teatro Ward se había convertido en un lugar de pesadilla, lleno de peligrosos fanáticos y extraños terrores. Preocupado, observas lo que te rodea y descubres que estás en la acera del exterior del teatro, resbaladiza por la lluvia. Pese a los acontecimientos anteriores, la ciudad parece tener un aspecto normal ante tus ojos, o al menos tan normal como pueda serlo Arkham. El brillante resplandor de los faros te penetra en los ojos cuando los coches pasan por la calle, salpicando de sucia agua de lluvia el suelo de la acera. El anciano adopta una expresión de preocupación al ver el terror en tu mirada. –¿Le han atracado? ¡Qué asco de críos problemáticos! –exclama– ¡Mira que atacar por sorpresa a la buena gente que acude al teatro! Le digo que no hay ni una sola calle donde estos granujas no actúen.*

Caminas hacia la ventana principal del Teatro Ward para tratar de mirar en su interior, pero está demasiado oscuro para ver nada. El anciano te mira con curiosidad durante unos instantes, y después se encoge de hombros y sigue caminando. –Bueno, más vale que me marche. Y si fuera usted, haría lo mismo –dice mientras dobla la esquina de la calle. Lo sigues rápidamente, esperando poder advertirle de que se aleje del teatro. Pero al doblar la esquina no ves al anciano, sino la familiar visión del Extranjero con su máscara pálida y sin facciones. Su inquebrantable mirada no te quita ojo. –¿Quién eres? –gritas. El Extranjero no responde, sino que se da media vuelta y desaparece en el callejón que hay tras el teatro. Lo persigues en busca de respuestas, pero para cuando llegas al callejón, está vacío; sólo hay un aviso en la pared junto a la entrada de empleados del teatro. "¡No seas un aguafiestas! Ven a la celebración del equipo de El Rey de Amarillo *a las 20:00 en casa de Constance Dumaine, en el 1452 de la Avenida Atlantic. Se requiere ir de etiqueta.". Arrancas el aviso de la pared y te lo llevas, sintiéndote frustrado y perdido.*

- Anota en el registro de campaña que *el Extranjero sabe lo que intentan hacer los investigadores*. Añade la Debilidad El hombre de la máscara pálida al mazo del investigador jefe (no cuenta para el tamaño de su mazo). Durante el resto de la campaña, en cualquier momento en el que el afectado por El hombre de la máscara pálida abandone la campaña por cualquier motivo, elige a un nuevo investigador para que sea el afectado por El hombre de la máscara pálida y añádelo al mazo de ese investigador.
- En la sección "Persiguiendo al Extranjero" del registro de campaña, haz una marca por cada vez que El hombre de la máscara pálida fuera derrotado durante este escenario. Durante el resto de la campaña, debes ir haciendo marcas para llevar la cuenta de cuántas veces es derrotado El hombre de la máscara pálida durante una partida. Cada marca os llevará un paso más cerca de la verdad.
- 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: *Tras huir del teatro, te diriges derecho a la comisaría de policía del Barrio Este. Irrumpes por la puerta ante las miradas atónitas de los transeúntes y de los agentes de policía y exiges ver al sheriff Engle, subrayando la importancia de tu visita. El sargento de guardia que está trabajando perezosamente con un montón de papeleo en el mostrador sacude la cabeza y levanta el dedo para pedir silencio antes de señalarte una silla cercana. La espera es insoportable. Cada momento te parece una eternidad. Las manecillas del reloj más cercano se mueven con lentitud. Tamborileas con los dedos sobre el mostrador. Das golpecitos con el pie. Miras constantemente por encima del hombro para asegurarte de que la máscara pálida del Extranjero no te está observando por las ventanas. Por fin, el sargento de guardia deja el boli y se incorpora mientras te hace un gesto para que te acerques: –Muy bien, ¿qué es eso tan importante? –Empiezas a contárselo, pero a mitad de tu explicación, suspira y sacude la cabeza–. Mire, si se trata de alguna broma, no tiene gracia –dice–. Hemos tenido agentes en el centro toda la noche. No intente contarme semejante patraña a la cara –Insistes, pero el sargento de guardia se pone en pie y abre la puerta, invitándote a marcharte mientras alza la voz–. ¿Acaso se cree que no tenemos bastante trabajo o qué? ¡Largo! –Murmura algo en plan "hatajo de locos" a tus espaldas y te echa de la comisaría.*

Sabes *a ciencia cierta lo que viste. Frustrado, regresas al Teatro Ward para encontrar alguna prueba que puedas llevarle a la policía. Te sorprende descubrir que la puerta delantera del teatro está cerrada. Estás a punto de decidir si echar o no la puerta abajo cuando ves un aviso en la pared junto a la entrada. "¡No seas un aguafiestas! Ven a la celebración del equipo de* El Rey de Amarillo *a las 20:00 en casa de Constance Dumaine, en el 1452 de la Avenida Atlantic. Se requiere ir de etiqueta.". Arrancas el aviso de la pared y lo doblas para metértelo en el bolsillo del abrigo, con la esperanza de que te lleve a las respuestas que buscas.*

- ¿De verdad pensabas que la policía iba a ayudarte?
- Anota en el registro de campaña que *los investigadores trataron de avisar a la policía*. Marca una **Convicción** en el registro de campaña.
- Si has "robado en la taquilla", anota en el registro de campaña que *la policía sospecha de los investigadores*.
- Anota en el registro de campaña que *el Extranjero sabe lo que intentan hacer los investigadores*. Añade la Debilidad El hombre de la máscara pálida al mazo del investigador jefe (no cuenta para el tamaño de su mazo). Durante el resto de la campaña, en cualquier momento en el que el afectado por El hombre de la máscara pálida abandone la campaña por cualquier motivo, elige a un nuevo investigador para que sea el afectado por El hombre de la máscara pálida y añádelo al mazo de ese investigador.
- Haz dos marcas en la sección "Persiguiendo al Extranjero" del registro de campaña. Durante el resto de la campaña, debes ir haciendo marcas para llevar la cuenta de cuántas veces es derrotado El hombre de la máscara pálida durante una partida. Cada marca os llevará un paso más cerca de la verdad.
- 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: *Te planteas acudir a la policía, pero teniendo en cuenta los horrores del teatro, es muy probable que piensen que estás loco y que no se crean tu historia. Una pequeña parte de ti se pregunta si no será todo una broma, pero no puede ser así; todo era demasiado real y aterrador como para olvidarlo. Mientras te preguntas qué acciones emprender, te descubres volviendo sobre tus pasos por tu ruta de huida y regresando al teatro con cautela. El brillante resplandor de los faros te penetra en los ojos cuando los coches pasan por la calle, salpicando de sucia agua de lluvia el suelo de la acera. Pronto tienes a la vista el Teatro Ward, y sus brillantes luces dominan las calles del centro. Esperabas que estuviera en ruinas, pero su exterior tiene el mismo aspecto que cuando llegaste hace un rato para ver* El Rey de Amarillo. *Caminas hacia la ventana principal del Teatro Ward para tratar de mirar en su interior, pero está demasiado oscuro para ver nada.*

De repente, un soplo helado te roza la nuca, y tienes la impresión de que te observan. Te giras y ves una sombra que huye doblando la esquina. Un enjambre de cucarachas corretea por la acera siguiendo los pasos de la sombra. Tus músculos se ponen en tensión por la incertidumbre, y doblas la esquina para perseguirla. De pie tranquilamente sobre la acera, ves a un hombre de aspecto familiar con una máscara pálida sin facciones.

Su inquebrantable mirada no te quita ojo. –¿Quién **eres**? *–gritas. El Extranjero no responde, sino que se da media vuelta y desaparece en el callejón que hay tras el teatro. Lo persigues en busca de respuestas, pero para cuando llegas al callejón, está vacío; sólo hay un aviso en la pared junto a la entrada de empleados del teatro. "¡No seas un aguafiestas! Ven a la celebración del equipo de* El Rey de Amarillo *a las 20:00 en casa de Constance Dumaine, en el 1452 de la Avenida Atlantic. Se requiere ir de etiqueta.". Arrancas el aviso de la pared y te lo guardas, con la esperanza de que te lleve a las respuestas que buscas.*

- ¿Crees que ha sido sensato no avisar a nadie?
- Anota en el registro de campaña que *los investigadores eligieron no acudir a la policía*. Marca una **Duda** en el registro de campaña.
- Anota en el registro de campaña que *el Extranjero sabe lo que intentan hacer los investigadores.* Añade la Debilidad El hombre de la máscara pálida al mazo del investigador jefe (no cuenta para el tamaño de su mazo). Durante el resto de la campaña, en cualquier momento en el que el afectado por El hombre de la máscara pálida abandone la campaña por cualquier motivo, elige a un nuevo investigador para que sea el afectado por El hombre de la máscara pálida y añádelo al mazo de ese investigador.
- Haz dos marcas en la sección "Persiguiendo al Extranjero" del registro de campaña. Durante el resto de la campaña, debes ir haciendo marcas para llevar la cuenta de cuántas veces es derrotado El hombre de la máscara pálida durante una partida. Cada marca os llevará un paso más cerca de la verdad.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Escenario II: El Último Rey

Si alguien tiene respuestas para las preguntas que arden en tu mente, son el elenco y el equipo de El Rey de Amarillo. *Sin más pistas que seguir, te pones tu mejor ropa y acudes al 1452 de la Avenida Atlantic, donde una mujer llamada Constance Dumaine organiza una velada para celebrar la representación de la obra en Arkham por una sola noche.*

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El Último Rey, El regalo de Hastur, Podredumbre e impurezas, El Extranjero* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

- Pon en juego los 6 Lugares (Recibidor, Patio, Sala de estar, Salón de baile, Comedor y Galería). Mira la imagen con la distribución sugerida. Cada investigador comienza la partida en el Recibidor.
- Baraja las 5 cartas de Apoyo ***Transeúnte*** que se muestran en la imagen (Constance Dumaine, Jordan Perry, Ishimaru Haruko, Sebastien Moreau y Ashleigh Clarke) y coloca 1 al azar en cada Lugar excepto en el Recibidor. Coloca 1 pista sobre cada una de estas cartas de Apoyo, más 1 pista adicional por cada investigador.

  - *Nota: Estas cartas son de doble cara y tienen cartas de Historia en el otro lado. Para no estropear la experiencia de juego, no mires el otro lado a menos que te lo indique un efecto.*
- Pon aparte el Enemigo Dianne Devine, fuera del juego.
- Coloca las 5 cartas de Historia "Realidad repulsiva" bajo la carta de referencia de escenario.

  - *Nota: Estas cartas son de doble cara y tienen cartas de Encuentro en el otro lado. Para no estropear la experiencia de juego, no mires el otro lado a menos que te lo indique un efecto.*
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Distribución sugerida de los Lugares

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 este escenario:

- Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , .
- Elige al azar 1 de las siguientes fichas: , , o . Añade 2 fichas del tipo elegido a la bolsa de caos.
- El investigador jefe añade la Debilidad El hombre de la máscara pálida (El camino a Carcosa 59) a su mazo.

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución y al menos un investigador desistió: Ve a la **Resolución 1.**

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados: Ve a la **Resolución 2.**

Resolución 1: *El fresco aire otoñal te recibe cuando sales de la mansión. En tu cabeza no hay la menor duda de que el elenco y el equipo de* El Rey de Amarillo *están aquejados de locura. Puede que también te esté afectando a ti. Notas una oscuridad invasora, una presencia en tu mente no muy distinta a la mirada del Extranjero. Sobresaltado, miras el patio delantero por primera vez desde que escapaste de la mansión. La escena es... distinta. Las ventanas no están rotas, como lo estaban cuando llegaste por primera vez. El rastro de sangre que viste en el porche ha sido limpiado, y en lugar de la perturbadoramente distorsionada música que oíste al entrar, desde el patio interior llega el relajante sonido de un jazz lento.*

- Anota en la sección "VIP interrogados" del registro de campaña el nombre de todos los personajes a los que hayas "interrogado".
- Anota en la sección "VIP muertos" del registro de campaña el nombre de todos los Enemigos Poseído que haya en la zona de victoria.
- 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 2 pistas que hubiera en el mazo de Acto cuando acabara la partida, elige un investigador para que obtenga 1 punto de experiencia adicional. La experiencia de esta recompensa debe repartirse de la forma más equitativa posible entre los investigadores.
- Pasa al Interludio I: La sombra de la realidad.

Resolución 2: *–Disculpe, pero ya es muy tarde –oyes que dice un criado mientras te da unos ligeros golpecitos en el hombro. Te das cuenta de que estás sentado en un sillón de la sala de estar de la mansión y de que llevas un rato dormido. Parece que la fiesta se va apagando. Ya no se oye música en las salas, prácticamente se ha acabado la comida y sólo quedan unos pocos invitados. –¿Quiere que le traiga su abrigo? –pregunta el criado con una sonrisa practicada. Te pones en pie, algo tambaleante, apoyándote en el brazo del sofá. Notas un martilleo en la cabeza de una intensidad mareante y ves manchas en tu visión. Insistes que estás bien y empiezas a andar hacia el recibidor.*

Ya no está ninguno de los invitados a los que buscabas antes, ni siquiera la anfitriona, la Sra. Dumaine. Ha desaparecido todo rastro de la locura y el terror que experimentaste. Hasta las cosas raras que viste al entrar a la mansión se han esfumado: los signos de pelea, las ventanas rotas, el rastro de sangre en el porche... Han borrado todas las pruebas. Pero aún recuerdas los sucesos de esta noche, y encontrarás respuestas en tu memoria.

- Anota en la sección "VIP interrogados" del registro de campaña el nombre de todos los personajes a los que hayas "interrogado".
- Anota en la sección "VIP muertos" del registro de campaña el nombre de todos los Enemigos Poseído que haya en la zona de victoria.
- 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 2 pistas que hubiera en el mazo de Acto cuando acabara la partida, elige un investigador para que obtenga 1 punto de experiencia adicional. La experiencia de esta recompensa debe repartirse de la forma más equitativa posible entre los investigadores.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 1 ficha , 1 ficha y 1 ficha a la bolsa de caos.
- Omite el Interludio I: La sombra de la realidad y pasa directamente al Escenario III: Ecos del pasado.

Resolución 3: *Varios días más tarde, te pones a recordar la fiesta a la que asististe en el 1452 de la Avenida Atlantic. ¡Qué velada más fantástica pasaste! Y aun así, tu memoria está borrosa. No puedes evitar tener la sensación de que se te olvida algo importante. Algo sobre la obra que viste esa misma noche:* El Rey de Amarillo. *Esa persistente sensación te persigue a cada minuto. Por mucho que intentes recordar los sucesos de esa noche por completo, sigue habiendo un evidente agujero en tu memoria. Cuanto más te esfuerzas por recordar, más crece tu preocupación, casi hasta el punto de convertirse en obsesión. Tras decidir que debes saber a toda costa lo que ocurrió esa noche, te diriges a la mansión de la Sociedad Histórica del Barrio Sur. Puede que allí logres encontrar más información sobre la obra* El Rey de Amarillo...

- Anota en la sección "VIP interrogados" del registro de campaña el nombre de todos los personajes a los que hayas "interrogado". A continuación, tacha todos los nombres, ya que has olvidado todo lo sucedido esa noche.
- Anota en la sección "VIP muertos" del registro de campaña el nombre de todos los Enemigos ***Lunático*** que haya en la zona de victoria.
- 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 2 pistas que hubiera sobre el mazo de Acto cuando acabara la partida, elige un investigador para que obtenga 1 punto de experiencia adicional. La experiencia de esta recompensa debe repartirse de la forma más equitativa posible entre los investigadores.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 1 ficha , 1 ficha y 1 ficha a la bolsa de caos.
- Omite el Interludio I: La sombra de la realidad y pasa directamente al Escenario III: Ecos del pasado.

Interludio I: La sombra de la realidad

- Los investigadores deben decidir (elige una opción):
  - *Las cosas parecen haberse calmado. Quizás deberíamos volver dentro y seguir investigando.*
    Pasa a **La sombra de la realidad 1.**
  - *No me fío de este sitio ni un ápice. ¡Vamos a bloquear la puerta y larguémonos de aquí!*
    Pasa a **La sombra de la realidad 2.**
  - *Si dejamos a esta gente con vida, este horror se volverá a repetir. Debemos ponerle fin a esto. Tenemos que* matarlos.
    Pasa a **La sombra de la realidad 3.**

La sombra de la realidad 1: *El cambio en el ambiente te pica la curiosidad. ¿Y si tu mente te jugó una mala pasada? ¿Y si las apariciones que siguen al* Rey de Amarillo *son sólo transitorias? Las respuestas a todas tus preguntas podrían estar dentro. Vuelves a abrir la puerta principal de la mansión con cautela. El volumen del reconfortante jazz y del ruido de las conversaciones triviales aumenta cuando entras. El tentador olor del cerdo asado flota en el aire. Como sospechabas, los signos de pelea y las cosas extrañas que viste antes han desaparecido sin explicación alguna. Entonces, cuando doblas la esquina para llegar al comedor, descubres al Extranjero hablando con otro hombre, uno alto, con bigote, vestido con un elegante traje negro y que lleva un bastón con el mango de plata. El Extranjero se vuelve hacia ti; su mirada te perfora la mente y tu visión se vuelve borrosa por el dolor. Sin saber ni cómo, echas a correr tan rápido como puedes, atravesando la puerta principal entre una bruma de dolor y desorientación. Sin tiempo para recobrar el aliento, corres hacia tu vehículo y te marchas a toda velocidad, sujetando el volante con manos temblorosas.*

- ¿Cómo se te ocurre volver a entrar?
- Anota en el registro de campaña que *los investigadores se colaron en una reunión secreta*. Marca una **Duda** en el registro de campaña.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- La historia continúa en el Escenario III: Ecos del pasado.

La sombra de la realidad 2: *No puedes fiarte de tus sentidos. Es sólo un truco, un intento de atraerte otra vez al interior. Sigues estando tan en peligro como antes. Te tragas tu miedo y te pones a bloquear la puerta principal de la mansión con varios de los pesados bancos de piedra que hay situados en el sendero de adoquines del patio delantero. Esperas que sea suficiente, pero no vas a quedarte para averiguarlo. En cuanto acabas, vuelves a tu vehículo y te diriges al Barrio Sur, donde esperas encontrar respuestas.*

- Esa puerta no va a detenerlos.
- Anota en el registro de campaña que *los investigadores huyeron de la fiesta*.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- La historia continúa en el Escenario III: Ecos del pasado.

La sombra de la realidad 3: *No te atreves a volver a entrar en esa casa de locos. Pero tampoco puedes dejar que las monstruosidades anden sueltas. Registras el garaje abierto en busca de algo que te resulte útil y encuentras una vieja manguera, una lata de gasolina vacía y unas cerillas. Sabes lo que debes hacer, así que primero sacas gasolina del Oakland 6-54A de la Sra. Dumaine. Rocías con ella el porche delantero, el interior del garaje y las paredes exteriores de la mansión. Una vez hecho eso, sólo hacen falta varias cerillas para empezar el incendio. Observas desde el patio delantero cómo las llamas acaban por consumir la mansión. La calle se llena de los sonidos del crepitar del fuego y de la madera que se parte y de los chillidos de los horrores que mueren. Satisfecho, vuelves a tu vehículo y te pones en camino al Barrio Sur con una sombría determinación.*

- Hiciste lo que debías hacer... ¿No?
- Anota en el registro de campaña que *los investigadores mataron a los monstruos de la fiesta*. Marca una **Convicción** en el registro de campaña.
- Anota en la sección "VIP muertos" del registro de campaña los nombres de los 5 VIP si no están anotados ya: Constance Dumaine, Jordan Perry, Ishimaru Haruko, Sebastien Moreau y Ashleigh Clarke.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- La historia continúa en el Escenario III: Ecos del pasado.

Escenario III: Ecos del pasado

Un dolor sordo te palpita en la cabeza mientras conduces por las lluviosas calles de Arkham hacia tu próximo destino. Tienes la amenaza del Extranjero muy en mente, y te descubres mirando por el retrovisor muy a menudo, esperando ver el rostro sin expresión de su máscara persiguiéndote. En lugar de eso, no ves nada más que la neblinosa noche sin estrellas y la carretera desierta que va quedando a tu espalda.

Tus pensamientos vuelven a divagar, como lo han hecho en varias ocasiones durante las últimas horas, y vuelven a El Rey de Amarillo *y a la ciudad de Carcosa y sus habitantes. ¿Cuál era el mensaje oculto en esa terrible obra y el significado de su locura? Hay un detalle que se abre paso hasta la primera línea de tus pensamientos. Uno que salió a relucir durante las conversaciones que oísteis en la mansión de la Sra. Dumaine: que la representación de* El Rey de Amarillo *de esta noche no fue la primera vez que Arkham había visto la terrible obra. Había habido al menos una representación más, dirigida por el mismo hombre: Nigel Engram.*

En Arkham hay un lugar en el que suelen conservarse registros de los acontecimientos más importantes que han ocurrido en la ciudad: la casa señorial de la Sociedad Histórica en el Barrio Sur. Si hay algún registro de la representación anterior de El Rey de Amarillo*, puede que la Sociedad Histórica disponga de él. Quizás allí encuentres respuestas a las preguntas que arden en tu mente.*

Comprueba el registro de campaña.
Si Sebastien Moreau aparece en la sección "VIP interrogados":

Pasa a la **Información de Sebastien.**

Si no es así, pasa a la **Preparación.**

Información de Sebastien: *Recuerdas lo que te contó Sebastien durante la fiesta.* El Rey de Amarillo *vino a Arkham hace varias décadas, mucho antes de que se construyera el Teatro Ward. Según él, no es sorprendente que lo recuerden pocas personas; de hecho, parte de su objetivo de esta noche era hacer llegar* El Rey de Amarillo *a un público mayor. Es posible que la Sociedad Histórica haya conservado algún registro sobre esta producción anterior, especialmente si la siguieron acontecimientos similares a los sucedidos esta noche. Quizás logres encontrar algún recorte de periódico u otros artículos que describan lo que ocurrió en el pasado.*

- Después de que pongas en juego el Vestíbulo de entrada durante la preparación, coloca 1 pista sobre él.

Pasa a la **preparación**.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Ecos del pasado, Secta del Signo Amarillo, Delirios, Las máscaras de medianoche, Puertas cerradas* y *Secta oscura*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, coge sólo las 5 cartas de Traición (2x Pista falsa y 3x Sombra acechante). No cojas las cartas de Lugar, de Acto, de Plan o de referencia de escenario de ese conjunto.

- Elige al azar 1 Lugar "Sociedad Histórica" ***Planta baja***, 1 Lugar "Sociedad Histórica" ***Primer piso*** y 1 Lugar "Sociedad Histórica" ***Segundo piso***. Retira esos Lugares de la partida, sin mirar sus lados revelados.
- Pon los siguientes Lugares en juego: Vestíbulo de entrada, ambas copias de Pasillos tranquilos y los 6 Lugares restantes Sociedad Histórica (consulta la distribución sugerida de los Lugares a continuación). Cada investigador comienza la partida en el Vestíbulo de entrada.
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: Biblioteca oculta, Juramentado poseído, Sr. Peabody, El Manto Andrajoso y Broche de ónice negro.
- En función del número de jugadores de la partida:
  - Si hay exactamente 1 jugador en la partida, no hay cambios.
  - Si hay exactamente 2 jugadores en la partida, busca en los conjuntos de encuentros reunidos 1 copia del Buscador de Carcosa. Hazlo aparecer en un Lugar "Sociedad Histórica" ***Segundo piso***.
  - Si hay exactamente 3 jugadores en la partida, busca en los conjuntos de encuentros reunidos 2 copias del Buscador de Carcosa. Hazlos aparecer en sendos Lugares "Sociedad Histórica" ***Segundo piso*** distintos.
  - Si hay exactamente 4 jugadores en la partida, busca en los conjuntos de encuentros reunidos 3 copias del Buscador de Carcosa. Hazlos aparecer en sendos Lugares "Sociedad Histórica" ***Primer piso o Segundo piso*** distintos.
- Comprueba el registro de campaña. *Si los investigadores huyeron de la fiesta*: Llegáis a la Sociedad Histórica con tiempo de sobra; cada investigador puede realizar 1 acción adicional durante su primer turno de esta partida.
- 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, , , , , .
- Elige al azar 1 de las siguientes fichas: , o . Añade 2 fichas del tipo elegido a la bolsa de caos.
- *Sebastien Moreau no aparece en la sección "VIP interrogados" ni en la sección "VIP muertos".*
- *Los investigadores no huyeron de la fiesta.*

Distribución de los Lugares sugerida

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Logras escapar a duras penas del edificio con tu cuerpo y mente intactos y huyes para ponerte a salvo. Lee la **Resolución 4**.

Resolución 1: *Cuando se trata de* El Rey de Amarillo, *no existen las coincidencias. No tienes ninguna duda de que el objeto que has encontrado es importante, y decides llevártelo antes de proseguir tu investigación. El último documento que encuentras que esté relacionado con la producción original de* El Rey de Amarillo *es una evaluación psiquiátrica de un tal Daniel Chesterfield, un tramoyista que perdió la cabeza tras la última representación. Parece que lo ingresaron en el manicomio después de que acabara la producción. Puede que siga allí...*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores se llevaron el broche de ónice*. Marca una **Convicción** en el registro de campaña. Durante el resto de la campaña, un investigador debe incluir la Debilidad "Broche de ónice negro" en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Si Sebastien Moreau *(Histeria salvaje)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.

Resolución 2: *Esta investigación volvería paranoico al más pintado. Atribuirle un gran significado a todo lo que encuentras puede ser realmente peligroso. Estás seguro de que este broche no tiene importancia, y puede que sea parte de la utilería de la obra original. Lo dejas allí y prosigues tu investigación. El último documento que encuentras que esté relacionado con la producción original de* El Rey de Amarillo *es una evaluación psiquiátrica de un tal Daniel Chesterfield, un tramoyista que perdió la cabeza tras la última representación. Parece que lo ingresaron en el manicomio después de que acabara la producción. Puede que siga allí...*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores dejaron el broche de ónice*. Marca una **Duda** en el registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Si Sebastien Moreau *(Histeria salvaje)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.

Resolución 3: *El personaje se desploma en el suelo, y su distorsionado cuerpo se retuerce de agonía mientras parece fundirse. Jadea y grita mientras un brillo amarillo brota del interior de su boca y de sus ojos: –Daniel –dice la cosa con voz quebrada–. Buscad a Daniel... Daniel Chesterfield, el tramoyista. ¡Él lo recuerda! –Detrás de las palabras del hombre hay otra voz que susurra levemente en un idioma melódico–. Encontradlo... El también pronunció el juramento... ¡El juramento que nos condenó a todos...! –Con esas últimas palabras, la piel del hombre se funde, dejando sus huesos al descubierto, y se agita en el suelo.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores destruyeron al juramentado*. Un investigador cualquiera puede elegir añadir El Manto Andrajoso a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Si Sebastien Moreau *(Histeria salvaje)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.

Resolución 4: *Los acontecimientos de la noche te han dejado agotado. No lograste descubrir nada en la mansión de la Sociedad Histórica que pudiera hacer avanzar tu investigación. Quienesquiera que fueran esos intrusos, debían de estar buscando la misma información que tú. Consternado, te diriges al alojamiento más cercano que encuentras, la Pensión de Ma, a poca distancia de la Sociedad Histórica. Cuando llegas allí, despunta el alba, y el picaporte de la puerta delantera y los helechos del porche están cubiertos de rocío. Tienes suerte de que haya una habitación libre para todo el día, y pronto te quedas profundamente dormido.*

De pronto, estás cayendo. A tu alrededor, un brillo cegador resplandece como un furioso infierno. Te palpita la cabeza de dolor, y tu vista se ve inundada de brillantes colores. Las llamas queman tu piel. Debajo de ti, el abismo se abre y te engulle. Entonces te encuentras en una celda húmeda y sin ventanas y en la que impera un pútrido hedor. Hay un hombre acurrucado en un rincón, temblando de frío o por la desesperación de su situación, o quizá por ambas cosas. –Sin máscara –murmura una y otra vez–. Sin máscara, sin máscara... –Das un par de vacilantes pasos hacia delante, pero antes de poder alcanzarlo, la ranura metálica de la puerta de la celda se abre, y oyes que un auxiliar le llama: –Daniel, despierta. Despierta, Daniel –Y entonces despiertas.

- Anota en el registro de campaña que *los seguidores del signo encontraron el camino.*
- 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 1 punto de experiencia por haber recibido información sobre las maquinaciones de *El Rey de Amarillo*.
- Si Sebastien Moreau *(Histeria salvaje)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 1 ficha , 1 ficha y 1 ficha a la bolsa de caos.

Escenario IV: El juramento inconfesable

Comprueba el registro de campaña. *Si los seguidores del signo han encontrado el camino*: Lee la **Introducción 1**.

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

Introducción 1: "Despierta, Daniel". *Las palabras resuenan en tus pensamientos mientras das vueltas por la destartalada habitación, tratando de encontrarle un sentido a lo que acabas de experimentar. Te despertaste esa tarde con un violento sobresalto; tu cuerpo temblaba, y tenías las sabanas empapadas de sudor. Aunque has dormido unas buenas ocho horas y media, te sientes incluso más agotado que la noche anterior. Ves tus ojerosos ojos inyectados en sangre en el espejo que hay junto a la cómoda, y te preguntas si habrás dormido de verdad.*

¿Quién será Daniel? La habitación de tu sueño parecía una prisión, pero ese hombre –Daniel– parecía desequilibrado, como si no controlase su mente. *Esto sólo lleva a una conclusión: un manicomio. Sabiendo que no vas a descansar mucho, te diriges al Manicomio Arkham, con la esperanza de que tu corazonada sea correcta.*

Continúa en la **Introducción 3**.

Introducción 2: *Durante los días siguientes, examinas a fondo las pistas de que dispones, tratando de encontrar alguna información respecto a Daniel Chesterfield, un tramoyista de la anterior producción de* El Rey de Amarillo. *Por lo que sabes, fue el único superviviente del elenco y equipo de esa producción. El resto, o al menos de los que encuentras alguna información, desaparecieron o murieron poco después de la noche del estreno de distintas formas cuya única conexión es su crudeza. Extraños accidentes, suicidios, desapariciones.*

Parece que Daniel es tu única pista si quieres seguir investigando. Según los registros que has encontrado, fue internado en el Manicomio Arkham hace muchos años. Toda la documentación sobre el tratamiento de Daniel parece acabar ahí. Ni siquiera estás seguro de si seguirá vivo. Puede que se curase y le dieran el alta. Esperabas poder evitar esto, pero parece que sólo hay una forma de averiguarlo. Coges tus cosas y te diriges al centro, hacia el Manicomio Arkham.

Continúa en la **Introducción 3**.

Introducción 3: *Cuando entras en el manicomio, te paras a hablar con el recepcionista, aunque notas cómo tu cuerpo te insta a penetrar en las garras de este manicomio. Adopta una expresión de confusión cuando le hablas de* El Rey de Amarillo *y de Daniel. Pero ante tu insistencia, revisa el archivo hasta sacar una carpeta de un blanco inmaculado. Dentro hay todo tipo de información sobre los pacientes ingresados en el manicomio: historiales médicos, evaluaciones psiquiátricas y todo ese tipo de cosas. Reconoces algunos de los rostros mientras pasa las hojas. –Daniel... Daniel Chesterfield, ¿no? Está ingresado en cuidados especial con el doctor Mintz. Pero no puede visitarlo; su planta está restringida al personal autorizado –Discutes con él e insistes en que te deje pasar al ala de pacientes, sabiendo que Daniel debe de tener la clave para comprender qué está sucediendo.*

El recepcionista esboza una sonrisa compasiva y cede, haciéndole un gesto con la cabeza a los guardias de seguridad que hay cerca: –Ah, está bien, está bien –dice con una sinceridad propia de un vendedor callejero–. Le concertaré una cita con el doctor Mintz para que pueda hablar con él sobre Daniel. Estos caballeros le acompañarán –Aliviado por poder conseguir pronto las respuestas que buscas, te escoltan al ala de pacientes del Manicomio Arkham...

Comprueba el registro de campaña.
Si Constance Dumaine aparece en la sección "VIP interrogados":

Pasa a la **Información de Constance**.

Si no es así, pasa a la **Preparación**.

Información de Constance: *Recuerdas lo que te contó Constance cuando hablaste con ella durante esa infernal fiesta. El director de la obra, Nigel Engram, les pidió a ella y a los demás miembros del elenco y del equipo que recitasen una especie de juramento. Al principio, pensó que no era más que un capricho propio de un artista excéntrico; algo que el Sr. Engram hacía como una extraña formalidad para unir y reforzar los lazos entre el elenco y el equipo. Constance afirmó que, en honor a la verdad, había funcionado; desde que pronunciaron su extraño juramento, tanto ella como los demás miembros de la obra sintieron una confianza y unos ánimos mucho mayores. Puede que Daniel tuviera una experiencia similar durante la última producción de* El Rey de Amarillo. *Debéis hablar con él sobre ello.*

- Cada investigador coloca la primera carta de su mazo boca abajo en su zona de juego, sin mirarla. Trata esta carta como si fuera un Apoyo ***Coraje*** de coste 0, sin iconos y con 2 puntos de cordura. Descarta esta carta si abandona el juego por cualquier motivo.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El juramento inconfesable, El regalo de Hastur, Habitantes de Carcosa, Delirios, Podredumbre e impurezas* y *Agentes de Hastur*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

- Pon aparte, en un montón separado, todos los Enemigos ***Monstruo*** que haya en los conjuntos de encuentros reunidos. Debería de haber 7 Enemigos ***Monstruo*** en total.
- Pon aparte, en un montón separado, todos los Enemigos ***Poseído*** que haya en los conjuntos de encuentros reunidos. Debería de haber 7 Enemigos ***Poseído*** en total.
- Elige al azar 1 copia de los Pasillos del manicomio *(Ala de pacientes este)* y 1 copia de los Pasillos del manicomio *(Ala de pacientes oeste)*. Retira esas copias de la partida. Pon en juego los Pasillos del manicomio restantes. Cada investigador comienza la partida en unos Pasillos del manicomio de su elección.
- Pon aparte, fuera del juego, las siguientes cartas: Daniel Chesterfield y tocas las copias de Aislamiento de pacientes.
- Pon en juego los siguientes Lugares: Comedor, Cocina, Patio, Jardín, Enfermería y Pasillo del sótano (consulta la distribución sugerida de los Lugares).
- En función de tu nivel de dificultad, añade las siguientes fichas de Caos a la bolsa de caos durante el resto de la campaña:
  - **Fácil:** –2.
  - **Normal:** –3.
  - **Difícil:** –4.
  - **Experto:** –5.
- Consulta el registro de campaña. En función de las siguientes circunstancias, se usará una versión distinta del Acto 2 de este escenario. El resto de versiones del Acto 2 se retiran de la partida.
  - *Si los investigadores se llevaron el broche de ónice*, usa el Acto 2 – "Los realmente graves" (v. I)
  - Si no es así, usa el Acto 2 – "Los realmente graves" (v. II)
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Distribución de los Lugares sugerida para El juramento inconfesable

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, , , , , .
- Elige al azar 1 de las siguientes fichas: , o . Añade 2 fichas del tipo elegido a la bolsa de caos.
- *Constance Dumaine no aparece en la sección "VIP interrogados" ni en la sección "VIP muertos".*
- *Los investigadores no se llevaron el broche de ónice.*
- No leas el Interludio II – Alma perdida.

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: *–Doctor Mintz, el paciente ha sido medicado y está listo para verle –dijo la enfermera Heather mientras abría el archivo del escritorio y dedicaba un instante a repasar el historial del paciente.*

–¿Ha habido algún cambio en el estado del paciente? –preguntó el doctor Mintz con voz monótona. Mera formalidad. Ambos sabían que el paciente no tenía cura.

–Ninguno. Los delirios del paciente continúan. Exige hablar con el director, afirma que era un invitado y sigue desvariando sobre esa obra que se representó la otra noche, El Rey de Amarillo.

–¿Y sus otros delitos? ¿El incidente del teatro? ¿Y lo del 1452 de la Avenida Atlantic?

–Cree que fue atacado y que sólo se defendió –respondió ella con la voz llena de compasión. ¿Qué podría hacer que alguien perdiera la razón tan rápidamente? El historial del paciente no incluía ningún síntoma previo de inestabilidad mental–. ¿Usted le encuentra algún sentido, doctor?

–No creo que nadie pueda encontrárselo –suspiró el doctor Mintz. Se puso en pie y cogió el archivo del escritorio–. Mi trabajo no es entender, sino curar. Puede que mis procedimientos experimentales den su fruto con este paciente –La enfermera dio un respingo y sintió que se le ponía la piel de gallina. Sabía cómo acabarían esos procedimientos y dudaba que el resultado sirviera de algo.

- Cada investigador que fuera derrotado se vuelve **loco**. Si no hay suficientes investigadores para continuar la campaña, ésta termina y los jugadores pierden.
- Si se llegó a otra resolución, los investigadores restantes pasan a esa resolución.
- Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Ve a la **Resolución 1.**

Resolución 1: *...Y así acabó la locura de* El Rey de Amarillo.

- Anota en el registro de campaña que *el Rey se cobró sus víctimas.*
- Si no hay suficientes investigadores para continuar la campaña, ésta termina y los jugadores pierden. Si no es así, la campaña continúa, y cada jugador cuyo investigador se haya vuelto loco debe elegir un nuevo investigador de entre los investigadores disponibles.
- Comprueba el registro de campaña. *Si los investigadores se llevaron el broche de ónice,* elige a un nuevo investigador para lleve el broche. Ese investigador debe incluir la Debilidad "Broche de ónice negro" en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Si Constance Dumaine *(Sociable de más)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Omite el Interludio II: Alma perdida y pasa directamente al Escenario V: El Fantasma de la Verdad.

Resolución 2 ***(cada investigador derrotado debe resolver primero Investigador derrotado):*** *Te ves enfrentado a varios auxiliares y guardias de seguridad que bloquean tu huida. Al sentirte acorralado y atrapado, no tienes más elección que abrirte paso entre ellos peleando. Mientras luchas por escapar, varios de los pacientes cercanos quieren aprovechar la oportunidad y atacan a los guardias con una furia enloquecida. La enfermera Heather chilla y se marcha, y tú logras huir en medio de la confusión, magullado y maltrecho, pero libre de nuevo. Hará falta tiempo para que se curen tus heridas, pero ahora no tienes tiempo para eso.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores fueron atacados al huir del manicomio.*
- Cada investigador sufre 1 trauma físico tras ser atacado por los guardias del manicomio.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Si Constance Dumaine *(Sociable de más)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Pasa al Interludio II: Alma perdida.

Resolución 3 ***(cada investigador derrotado debe resolver primero Investigador derrotado):*** *Con el personal del manicomio distraído y los pacientes sueltos y causando estragos, logras marcharte sin ser descubierto. Te adentras en el jardín que hay detrás del manicomio, donde una verja de una altura de dos pisos y coronada por alambre de espino es lo único que se interpone entre el mundo exterior y tú. No tienes mucho tiempo, y debes alejarte del manicomio antes de que vuelvan los guardias y te vean. Usando una camisa de fuerza que encontraste en el manicomio para cubrir el alambre de espino, trepas rápidamente por la verja y echas a correr en cuanto estás en el otro lado.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores escaparon del manicomio.*
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Si Constance Dumaine *(Sociable de más)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Pasa al Interludio II: Alma perdida.

Interludio II: Alma perdida

Si un investigador desistió con la versión Apoyo de Daniel Chesterfield bajo su control, pasa a **Daniel sobrevivió.**

Si la versión Enemigo de Daniel Chesterfield estaba en juego cuando terminó el escenario, pasa a **Daniel fue poseído.**

Si nada de lo anterior es cierto, pasa a **Daniel no sobrevivió.**

Daniel sobrevivió: *Decides ocultarte por un tiempo en la Pensión de Ma y evitar que las autoridades den con Daniel, aunque no estás seguro de cuánto tiempo podrás quedarte en Arkham con un paciente fugado del manicomio. Daniel es totalmente imprevisible, y puede estar aturdido y casi catatónico en un momento dado y gritando como si lo mataran un segundo después. Hasta que no pasan varios días, no se da cuenta de que ya no está ingresado, lo que, por algún motivo, le aterra aún más. –¡Viene a por mí, viene a por mí! –repite incesantemente, a veces durante horas. Por fin, durante una estrellada noche extrañamente cálida, Daniel está lo suficientemente tranquilo como para abrirse a ti: –*El Rey de Amarillo *no es sólo una obra –explica–. Es un ser llamado Hastur, que ya me ha reclamado. Pero aún hay tiempo para ti. Todavía no estás poseído. Aún no has pronunciado el juramento. Hagas lo que hagas, no digas su nombre. No cedas –Le preguntas acerca de los extraños sucesos que han estado ocurriendo en la ciudad, y sobre los sectarios y criaturas con los que te has topado–. Están intentando encontrar Carcosa –dice como si tal cosa. Reconoces el nombre como el de la ciudad ficticia de la obra en la que gobierna* El Rey de Amarillo–. *Quieren liberar a Hastur de Su prisión. ¡Pero tú...! ¡Tú puedes abrir el camino a Carcosa antes de que lo hagan ellos! ¡Puedes encerrar a Hastur para siempre! –Te agarra con fuerza mientras desvaría–. ¡Rápido, antes de que el Extranjero descubra nuestro plan!*

Horas más tarde, Daniel vuelve a resultar incoherente y a no responder. Das un largo paseo para ordenar tus pensamientos y reflexionar sobre esta nueva información. No estás seguro de qué pensar sobre sus disparatadas afirmaciones. Antes de poder tomar una decisión, regresas y descubres que han roto la puerta de tu habitación. Daniel está hecho un guiñapo en el suelo, con el rostro pálido y el cuerpo inerte. A juzgar por los hematomas del cuello, supones que lo han estrangulado.

- Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por haber recibido información sobre las maquinaciones del Rey Andrajoso.
- Los investigadores deben decidir (elige una opción):
  - ¿Posesión? ¿Juramentos? Debe de haber otra explicación para todo esto. Pasa a **Ignorar la advertencia.**
  - Debemos hacer caso a la advertencia de Daniel. No debemos pronunciar el nombre del Rey de Amarillo. Pasa a **Hacer caso de la advertencia.**

Daniel no sobrevivió: *Decides ocultarte por un tiempo en la Pensión de Ma, sin saber si las noticias de lo sucedido en el manicomio serán de dominio público. Aprovechas el tiempo para poner por escrito los sucesos que has experimentado hasta ahora, incluido el breve diálogo entre tú y Daniel. Habló de* El Rey de Amarillo *como si fuera un ser real, y hasta le puso nombre. "Hastur". También murmuró, gritó y divagó pronunciando otras frases. Dudas que vayas a olvidarlas algún día. "Nos obligó a pronunciar el juramento". "Se pagó el precio". "Están abriendo el camino a Carcosa". Dedicas horas a pensar en la advertencia de Daniel, la que te rogó que siguieras: "No pronuncies Su nombre". Revives sus últimos momentos en tu mente una y otra vez.*

- Los investigadores deben decidir (elige una opción):
  - ¿Posesión? ¿Juramentos? Debe de haber otra explicación para todo esto. Pasa a **Ignorar la advertencia.**
  - Debemos hacer caso a la advertencia de Daniel. No debemos pronunciar el nombre del Rey de Amarillo. Pasa a **Hacer caso de la advertencia.**

Daniel fue poseído: *Decides ocultarte por un tiempo en la Pensión de Ma, sin saber si las noticias de lo sucedido en el manicomio serán de dominio público. Aprovechas el tiempo para poner por escrito los sucesos que has experimentado hasta ahora, incluido el breve diálogo entre tú y Daniel. Habló de* El Rey de Amarillo *como si fuera un ser real, y hasta le puso nombre. "Hastur". También murmuró, gritó y divagó pronunciando otras frases. Dudas que vayas a olvidarlas algún día. "Nos obligó a pronunciar el juramento". "Se pagó el precio". "Están abriendo el camino a Carcosa".*

La tercera noche, vuelves a tu habitación y descubres que han roto la puerta. Entras con cuidado, preguntándote si la policía te sigue la pista. O peor aún, el Extranjero. Te sorprende encontrar el cuerpo de Daniel Chesterfield, tendido en el suelo con una expresión de dolor en el rostro y los ojos abiertos como platos. Está muerto. Tiene los ojos inyectados en sangre y amarillentos, y está aferrando una copia de El Rey de Amarillo *en sus rígidas manos. Arrancas el libreto de su rigor mortis y lo examinas. Daniel ha garabateado notas en los márgenes de cada página, y aunque la mayoría son incomprensibles, hay algunos momentos de lucidez destacables. La primera vez que se menciona la ciudad ficticia de Carcosa, Daniel escribió lo siguiente junto a esa parte:*

**Carcosa es real*
No dejes que abran el camino

Cuando Cassilda habla del Rey Andrajoso, Daniel ha escrito:

Hastur es el Rey Andrajoso
cautivo en su prisión de las estrellas
¡Enciérralo y detén esta locura!

Tu mente se llena de preguntas. ¿Cómo escapó del manicomio? ¿Cómo murió? ¿Por qué ahora vuelve a parecer humano? No tienes tiempo que perder, así que reúnes tus cosas y huyes de la habitación. Las palabras de Daniel, las que te rogó que escucharas, se repiten en tu mente una y otra vez.

- Los investigadores deben decidir (elige una opción):
  - ¿Posesión? ¿Juramentos? Debe de haber otra explicación para todo esto. Pasa a **Ignorar la advertencia.**
  - Debemos hacer caso a la advertencia de Daniel. No debemos pronunciar el nombre del Rey de Amarillo. Pasa a **Hacer caso de la advertencia.**

Ignorar la advertencia: *Pasas horas dándole vueltas a la información que tienes sobre* El Rey de Amarillo. *¿Qué es cierto? ¿Qué es real? Eres el único que puede encontrarle algún sentido a esta locura.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores ignoraron la advertencia de Daniel.*
- Marca dos **Dudas** en el registro de campaña.
- Pasa al Escenario V: El Fantasma de la Verdad.

Hacer caso de la advertencia: *Pasas horas dándole vueltas a la información que tienes sobre* El Rey de Amarillo. *¿Qué es cierto? ¿Qué es real? Eres el único que puede encontrarle algún sentido a esta locura.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores hicieron caso de la advertencia de Daniel.*
- Marca dos **Convicciones** en el registro de campaña.
- Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por haber recibido información sobre las maquinaciones del Rey Andrajoso.
- Durante el resto de la campaña, en cualquier momento en el que un investigador pronuncie el nombre de HASTUR durante un escenario (o durante la preparación de un escenario), ese escenario debe recibir 1 punto de horror inmediatamente.
- Pasa al Escenario V: El Fantasma de la Verdad.

Escenario V: El Fantasma de la Verdad

Comprueba el registro de campaña. *Si el Rey se cobró sus víctimas*: Lee la **Introducción 1.**

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

Introducción 1: *Han pasado varios meses desde que* El Rey de Amarillo *se representara en el Teatro Ward. Tus compañeros y tú habéis estado investigando los extraños incidentes que se produjeron después. Lo que habéis encontrado hace que te preguntes si es sensato proseguir la investigación, pero la verdad te llama, y no puedes evitar responder a su llamada. Parece que no sois los únicos que unisteis las piezas que vinculaban los extraños acontecimientos que rodean a* El Rey de Amarillo. *Otro grupo de investigadores también ha investigado estos sucesos. Unos días después de la representación en Arkham, fueron ingresados en el manicomio, desvariando acerca del regreso del Rey y de los "monstruos" que los habían atacado. La noticia no te sorprende. Su destino te hace estar aún más seguro de que estás siguiendo el rastro correcto... Y mucho más de que deberías parar mientras aún estás a tiempo.*

Has encontrado los documentos que tenían esos investigadores antes de su ingreso y has seguido las pistas que dejaron. Habían interrogado a parte del elenco y del equipo de El Rey de Amarillo *y descubierto varias informaciones de vital importancia. Su investigación también contiene notas sobre sus descubrimientos en la Sociedad Histórica de Arkham, además de la narración del tiempo que pasaron en el manicomio, incluido su encuentro con un paciente llamado "Daniel Chesterfield". Tras una larga noche de recopilar y comparar notas, te quedas profundamente dormido. En tus sueños, te ves sometido a visiones de Carcosa: de sus estrellas negras, soles gemelos, lunas destrozadas y torres retorcidas.*

Pasa al **Sueño 1.** No te pierdas.

Introducción 2: *Han pasado varias semanas desde los sucesos ocurridos en el manicomio, y sigues igual de lejos de la verdad sobre* El Rey de Amarillo *y Carcosa. Has registrado la ciudad en busca de algún indicio de aquellos que mencionó Daniel, los que estaban "abriendo el camino a Carcosa", pero no has encontrado nada. O el rastro se ha enfriado o ya no están en Arkham. Puede que Daniel estuviera loco de verdad, y que lo único que estés haciendo sea seguirlo cada vez más dentro de la madriguera del conejo. Cada noche, te agitas mientras duermes al verte expuesto a vívidos sueños de Carcosa: de sus estrellas negras, soles gemelos, lunas destrozadas y torres retorcidas.*

Pasa al **Sueño 1.** No te pierdas.

Sueño 5: *Miras en el espejo, y tu reflejo te observa con curiosidad. –Espera un momento, éste no es el* **Sueño 1** *–dices.*

Pasa al **Sueño 1.**

Sueño 4: *Humo y ascuas flotan hacia el cielo nocturno carente de estrellas. Los gritos de criaturas que arden hacen que te invada la horrenda sensación de haberlo logrado.* Casi parecen gritos humanos, *piensas. Pero sabes que no es verdad.*

Cada investigador sufre 1 trauma mental. Pasa al **Sueño 6.**

Sueño 8: *Miras en el espejo, y el Extranjero te devuelve la mirada. Sus ojos penetran en tu mente. El espejo se hace pedazos.*

Comprueba el registro de campaña. Si hay 3 o menos marcas en la sección "Persiguiendo al Extranjero", pasa al **Sueño 9.**

Si hay 4 o más marcas en la sección "Persiguiendo al Extranjero", pasa al **Sueño 10.**

Sueño 12: *Levantas la vista hacia la vidriera por curiosidad. ¿Qué es esa sombra que hay en la ventana? ¿Qué significado tiene este extraño diseño?*

Marca una **Duda** en tu registro de campaña. Pasa al **Sueño 13.**

Sueño 2: *Constance te coge de la mano y te lleva a la reluciente pista de baile. –Vamos, que no te dé vergüenza. ¡Hoy es una noche para bailar! ¡Para celebrar!*

Comprueba el registro de campaña. *Si el Rey se cobró sus víctimas,* pasa al **Sueño 8.**

Si lo anterior no es cierto, *si los investigadores se colaron en una reunión secreta,* pasa al **Sueño 3.**

Si los investigadores mataron a los monstruos de la fiesta, pasa al **Sueño 4.**

Si nada de lo anterior es cierto, pasa al **Sueño 6.**

Sueño 9: *Persigues al Extranjero por oscuros corredores fríos como el hielo y formados por cientos de miles de esqueletos. Los cráneos te miran correr, castañeteando de forma burlona sus mandíbulas cuando pasas. El Extranjero llega a una pared hecha de hueso y unas manos huesudas lo agarran y lo meten en la pared. Sus burlonas risas llegan a un terrible crescendo.*

Pasa al **Sueño 13.**

Sueño 1: *Caes por el vacío abismal de Hali. Unas criaturas de origen desconocido e imposible acechan en la oscuridad, donde no puedes verlas. Hastur se alza sobre ti de forma gloriosa, pero cautivo de su prisión de locura, manipulando tu tortuoso descenso con un brazo extendido.*

Todos los investigadores reciben la Debilidad "Alma perdida" *(El camino a Carcosa 227).* Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de los investigadores. Añade 1 copia de esta Debilidad al mazo de cada investigador. Pasa al **Sueño 2.**

Sueño 7: *Te encuentras en el interior de la comisaría de policía de Arkham, tratando desesperadamente de explicarle al sargento de guardia lo que ha ocurrido en el Teatro Ward. Éste hace una mueca burlona y se niega a creerte: –Sabemos lo que intentas hacer –dice mientras te pone unas esposas en las muñecas–. Quedas arrestado por robo. Chicos, llevádoslo –Varios agentes te rodean para evitar que huyas. Nadie escucha tus protestas mientras te llevan escaleras abajo y te meten en una fría celda–. Quizás pasarte un tiempo encerrado te haga cambiar el cuento –grita el sargento de guardia. Cierra la puerta de un golpe y te deja sumido en una cascada de pensamientos. ¿Cómo se han enterado? ¿Cómo han podido saberlo?*

Elige un investigador. El investigador elegido ha obtenido la Debilidad "Paranoia" *(Básico 97).* Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Añade 1 copia de esta Debilidad al mazo de ese investigador si es posible.

Pasa al **Sueño 8.**

Sueño 10: *Persigues al Extranjero por una empinada escalera de piedra rota mientras una lluvia torrencial descarga sobre ti mientras corres. Ves relámpagos a lo lejos. Un remolino de nubes negras se forma sobre ti, amenazando con tragarse el mundo. El enmascarado atraviesa a la carrera unas anchas puertas que hay en lo alto de las escaleras, y le sigues de cerca. El sonido del trueno queda amortiguado cuando las puertas se cierran a tu espalda. Al levantar la vista, ves una imagen familiar en una vidriera. –¿Verdad que es precioso? –dice el Extranjero en voz baja.*

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- *–¿Cómo puede resultarte precioso nada de esto?* Pasa al **Sueño 11.**
- *–¿Eso qué es exactamente?* Pasa al **Sueño 12.**

Sueño 3: *–Vaya, vaya, si es nuestro estimado invitado –dice el hombre del bigote y el bastón de mango de plata. Coge una botella de vino de una encimera cercana y te sirve un vaso–. Me han dicho que tiene un gran interés por nuestra modesta producción –dice con una sonrisa–. Dígame, ¿cómo le está pareciendo el segundo acto hasta ahora?*

Pasa al **Sueño 6.**

Sueño 13: *La voz de Daniel te llama: –Están abriendo el camino a Carcosa.*

Pasa al **Despertar.**

Sueño 6: *Las luces del auditorio se atenúan, y un foco ilumina el escenario. –¡Bienvenidos, damas y caballeros! –exclama la criatura. Sus numerosos tentáculos recorren el escenario, llegan hasta el techo y penetran en los pasillos. Arranca el telón, y una andrajosa tela roja cae sobre su bulbosa forma.*

Comprueba el registro de campaña. *Si la policía sospecha de los investigadores,* pasa al **Sueño 7.**

Si no es así, pasa al **Sueño 8.**

Sueño 11: *Evitas mirar la vidriera. Si este hombre malvado la considera preciosa, probablemente sea una trampa para atrapar tu mente. Aprietas los puños hasta que se te ponen blancos los nudillos y avanzas para enfrentarte al Extranjero.*

Marca una **Convicción** en el registro de campaña. Pasa al **Sueño 13.**

Despertar: *Despiertas de tu agitado sueño, sudoroso y boqueante. Esto no puede continuar. Sólo tienes una opción si quieres continuar tu investigación. Debes encontrar a Nigel Engram, director de* El Rey de Amarillo *y arquitecto de esta locura. Sólo él tendrá las respuestas que buscas. Haces las maletas y preparas tu viaje a París, la Ciudad de la Luz.*

Comprueba el registro de campaña. *Si Jordan Perry aparece en la sección "VIP interrogados":* Pasa a la **Información de Jordan.**

Si no es así, pasa a la **Preparación.**

Información de Jordan: *Según el Sr. Jordan Perry, que financió varias representaciones de* El Rey de Amarillo *por todo el mundo, Nigel Engram era un hombre excéntrico y apasionado, rozando lo obsesivo. Se rumorea que, desde que descubrió* El Rey de Amarillo, *no ha dirigido ninguna otra obra. Jordan conoció al Sr. Engram en una cafetería de Montparnasse, "L'agneau perdu". Es allí adonde vas primero, con la esperanza de poder encontrar al Sr. Engram...*

Cada investigador comienza la partida con 3 recursos adicionales. Cada investigador comienza la partida en Montparnasse en lugar de en el Lugar inicial normal.

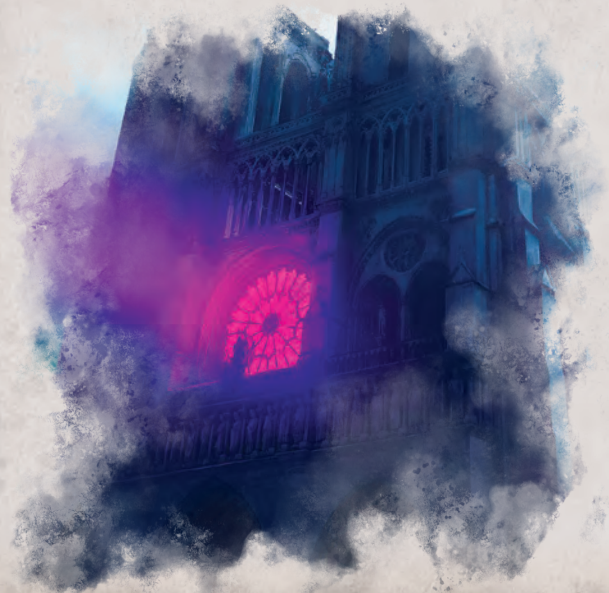
Pasa a la **Preparación.**

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El Fantasma de la Verdad, Portentos malignos, Byakhee, El Extranjero, Agentes de Hastur y Las máscaras de medianoche*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

  Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, coge sólo las 5 cartas de Traición (2x Pista falsa y 3x Sombra acechante). No cojas las cartas de Lugar, de Acto, de Plan o de referencia de escenario de ese conjunto.

- Comprueba el registro de campaña. Si la cantidad de **Dudas** es mayor o igual que la de **Convicciones**:
  - Busca las 2 copias de Soles gemelos y las 3 copias de Sombra acechante en los conjuntos de encuentros reunidos y retíralas de la partida.
  - Durante este escenario, usa el Acto 1 – La conspiración parisina (v.I). Retira de la partida la otra versión del Acto 1.
- Si tienes más **Convicciones** que **Dudas**:
  - Busca las 2 copias de Surgen estrellas negras y de Pista falsa y retíralas de la partida.
  - Durante este escenario, usa el Acto 1 – La conspiración parisina (v.II). Retira de la partida la otra versión del Acto 1.
- Elige al azar 1 de los 2 Lugares "Montmartre", 1 de los 2 Lugares "Opéra Garnier" y 1 de los 2 Lugares "Le Marais". Pon en juego los Lugares elegidos. Retira de la partida las otras versiones de esos Lugares.
- Pon en juego los Lugares restantes (Montparnasse, Gare d'Orsay, Grand Guignol, Canal Saint-Martin, Cementerio Père Lachaise, Notre-Dame y Jardines de Luxemburgo). Consulta la distribución sugerida a continuación. Cada investigador comienza la partida en la Gare d'Orsay.
- Pon aparte, fuera del juego, el Enemigo de doble cara El organista.
- Si quedan copias de la Debilidad "Alma perdida", ponlas aparte, fuera del juego.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.



Distribución de los Lugares sugerida

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, , , , , .
- Elige al azar 1 de las siguientes fichas: , o . Añade 2 fichas del tipo elegido a la bolsa de caos.
- Durante la preparación, elige una opción: **Duda** o **Convicción**.
  - Si eliges **Duda**, durante el resto de este escenario, se considera que los investigadores tienen más **Dudas** que **Convicciones**.
  - Si eliges **Convicción**, durante el resto de este escenario, se considera que los investigadores tienen más **Convicciones** que **Dudas**.
- Durante la preparación de este escenario, habrá varias referencias a eventos del registro de campaña. *Ninguno de estos eventos ha sucedido.* Además, *no hay marcas en la sección "Persiguiendo al Extranjero"*, y *Jordan Perry no aparece en la sección "VIP interrogados" ni en la sección "VIP muertos".*
- No cojas la Debilidad Alma perdida como se indica durante la introducción de este escenario.
- El investigador jefe añade la Debilidad El hombre de la máscara pálida *(El camino a Carcosa 59)* a su mazo.

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): *Ni siquiera miras por dónde vas mientras huyes por la ciudad para ponerte a salvo. Tus pies se mueven solos. El batir de unas fuertes alas y el chillido de las criaturas que te sobrevuelan te hacen ir más rápido. Pronto te encuentras corriendo por una estrecha avenida, por unos pesados portones de hierro. Estás en un callejón sin salida; un patio con altas casas antiguas en todos sus lados. Te vuelves hacia la entrada y ves las siluetas de muchas criaturas aladas que te bloquean el paso. Están posadas en los portones y en los balcones de los pisos superiores, esperando tu muerte. Caminando con fría y siniestra confianza, el hombre de negro abre el portón de hierro y entra en el patio. Su rostro brilla en la oscuridad. Sus ojos te atraviesan el alma. Durante un instante, reconoces su verdadero ser. Es lo último que recuerdas de esa noche.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores no escaparon de la mirada del Fantasma*.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Jordan Perry *(Una presencia imponente)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 1: *Supones que esta casa pertenece a Nigel Engram, el director de* El Rey de Amarillo. *Por fin has encontrado tu objetivo... y aun así, no alivia tu forzada cordura. Te sientes como un perro al que llevan de una correa, con tu destino decidido por un cruel amo que te mantiene en la ignorancia. Apartas estos pesimistas pensamientos de tu mente y llamas a la puerta del Sr. Engram. No hay respuesta, pero una bandada de urracas sale volando del tejado por el ruido. Agarras el picaporte, esperando no tener que recurrir a la fuerza, pero, para tu sorpresa, la puerta está abierta.*

El interior del hogar de Nigel es un batiburrillo de notas, viejos libros y extraños diagramas. Sobre la mesita de su sala de estar hay un viejo mapa desvaído con muchos dobleces y bordes desgastados. Parece un mapa incompleto de las catacumbas que hay bajo París, o al menos parte de ellas. La comida de la despensa lleva allí mucho tiempo y está podrida. No parece que nadie haya vivido aquí desde hace años, y aun así, la tinta de las paredes de la sala de estar está húmeda y parece fresca. Cada centímetro del papel pintado está cubierto por una frase que se repite una y otra vez:

Ya está aquí.

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores encontraron la casa de Nigel*.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Jordan Perry *(Una presencia imponente)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 2: *Supones que esta casa pertenece a Nigel Engram, el director de* El Rey de Amarillo. *Por fin has encontrado tu objetivo... y aun así, no alivia tu forzada cordura. Te sientes como un perro al que llevan de una correa, con tu destino decidido por un cruel amo que te mantiene en la ignorancia. Apartas estos pesimistas pensamientos de tu mente y llamas a la puerta del Sr. Engram. No hay respuesta, pero una bandada de urracas sale volando del tejado por el ruido. Para tu sorpresa, la puerta se abre.*

En el umbral de la puerta se encuentra un hombre alto con un poblado bigote marrón. Junto al perchero hay un familiar bastón con mango de plata apoyado en la pared. –Así que eres tú –dice el hombre–. Pasa. Llevo tiempo esperándote –Se gira y camina hacia la cocina. Oyes el silbido de una tetera, como si hubiera preparado tu llegada.

Entras en su casa sin saber muy bien qué hacer. Este amable y sencillo hombre no es precisamente como esperabas. El interior del hogar de Nigel es un batiburrillo de notas, viejos libros y extraños diagramas. Sobre la mesita de su sala de estar hay un viejo mapa desvaído con muchos dobleces y bordes desgastados. Parece un mapa incompleto de las catacumbas que hay bajo París, o al menos parte de ellas. El Sr. Engram regresa poco después con té caliente y un plato de queso y galletas saladas. –¿Has venido para encontrar el camino hacia Carcosa? –pregunta con una sonrisa de emoción. Sacudes la cabeza como respuesta, pero no parece darse cuenta. Va de un lado a otro de la habitación mientras habla rápidamente–. Me dijo que llegarías pronto. Que debería... prepararme –Nigel se vuelve hacia ti con los ojos brillantes mientras extiende la mano hacia la puerta de madera que tienes enfrente–. No te preocupes. Todo está listo. El camino está creado –Abre la puerta de su estudio y entra, dejándote fuera mientras tratas de interpretar sus enigmáticos comentarios. Esperas unos minutos a que vuelva, pero al ver que no lo hace, comienzas a preocuparte. Entonces te das cuenta de que ya ha empezado a aparecer moho sobre el queso que ha traído–. ¿Señor Engram? –le llamas, y das unos golpecitos en la puerta del estudio. No hay respuesta. Cuando entras en la habitación, le encuentras ahorcado del ventilador del techo, podrido tras semanas de descomposición.

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores encontraron a Nigel Engram*. Cada investigador sufre 1 trauma mental por la conmoción del descubrimiento. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por haber recibido información sobre las maquinaciones del Rey Andrajoso.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Jordan Perry *(Una presencia imponente)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 3: *Cuando el sol vuelve a salir sobre los tejados de París, pierdes de vista a la misteriosa figura. Frustrado por tu fracaso, vuelves a tu hotel para dormir y recuperarte de los horrores de las noches pasadas. Tus agitados sueños regresan: sueños de Carcosa, del Rey Andrajoso y de la sombría figura a la que perseguiste por las calles de París. Cuando despiertas, no estás en tu habitación del hotel.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores no lograron encontrar a Nigel*.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Jordan Perry *(Una presencia imponente)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Escenario VI: La máscara pálida

Comprueba el registro de campaña. *Si los investigadores no escaparon de la mirada del Fantasma* o *si los investigadores no lograron encontrar a Nigel*: Lee la **Introducción 1.**

Si los investigadores encontraron la casa de Nigel o *si los investigadores encontraron a Nigel Engram*, pasa a la **Introducción 2.**

Introducción 1: *Te despiertan el aire sucio y rancio y el polvo que se cuelan en tu garganta. Estás tendido sobre una losa de fría piedra en un pasadizo subterráneo sin ninguna luz. ¿Cómo has llegado aquí? ¿Y dónde estás exactamente? Un escalofrío te recorre el cuerpo, y se te ponen los pelos de punta. Al levantarte, examinas tus alrededores. Las paredes y el techo están decorados con huesos, y ves cráneos con la boca abierta que te devuelven la mirada allí donde pones los ojos.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores despertaron en las catacumbas.*

Comprueba el registro de campaña. *Si Ishimaru Haruko aparece en la sección "VIP interrogados":*
Pasa a la **Información de Haruko.**

Si no es así, pasa a la **Preparación.**

Introducción 2: *Lo que contenía la casa de Nigel Engram no responde ninguna de tus preguntas sobre* El Rey de Amarillo, *pero sí te da una pista de tu siguiente destino. El viejo y raído mapa que encontraste en la mesita muestra una sección de las infames catacumbas de París. Una de las salas del mapa está rodeada por un círculo a bolígrafo, y junto a ella hay escrito: "¡Aquí está la llave para abrir el camino!". Te tragas el miedo y te diriges inmediatamente a la entrada a las catacumbas que hay bajo la Rue de la Tombe-Issoire.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores entraron en las catacumbas por su cuenta.*

Comprueba el registro de campaña. *Si Ishimaru Haruko aparece en la sección "VIP interrogados":*
Pasa a la **Información de Haruko.**

Si no es así, pasa a la **Preparación.**

Información de Haruko: *Después del arco más cercano, ves un símbolo familiar grabado en el cráneo de una oveja: filas de semicírculos concéntricos y runas exóticas. Dos líneas onduladas bajan desde el diseño hacia la mandíbula inferior del cráneo. Reconoces el dibujo que te mostró Haruko. Preguntándote por qué aparece aquí, examinas el cráneo con atención. En cuanto tocas la parte inferior de la mandíbula del cráneo, su boca se abre de repente. Varios huesos caen al suelo cuando la pared se desliza para revelar un nuevo camino.*

- Recuerda que "los investigadores abrieron un pasadizo secreto".

Ve a la **preparación**.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La máscara pálida, Gules, Apariciones* y *Frío helador.* Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

- Busca la Tumba de sombras y el Pasadizo bloqueado (son lados revelados de un Lugar "Catacumbas"). Ponlos aparte, fuera del juego.
- Comprueba el registro de campaña.
  - *Si los investigadores despertaron en las catacumbas:* Pon en juego un Lugar "Catacumbas" aleatorio (que no sea la Tumba de sombras ni el Pasadizo bloqueado puestos aparte), con el lado Catacumbas boca arriba. Durante el resto del escenario, se hará referencia a ese Lugar como "el Lugar inicial". Pon una ficha de Recursos sobre este Lugar para indicar que se trata del Lugar inicial. **No coloques aún a los investigadores aquí.**
  - *Si los investigadores entraron en las catacumbas por su cuenta:* Busca La puerta al Infierno (es un lado revelado de un Lugar "Catacumbas"). Pon en juego La puerta al Infierno, con el lado Catacumbas boca arriba. Durante el resto del escenario, se hará referencia a ese Lugar como "el Lugar inicial". Pon una ficha de Recursos sobre La puerta al Infierno para indicar que se trata del Lugar inicial. **No coloques aún a los investigadores aquí.**
- Pon aparte todos los demás Lugares, formando un "mazo de Catacumbas". Para ello, haz lo siguiente:
  - Añade la Tumba de sombras y el Pasadizo bloqueado puestos aparte a otros 3 Lugares "Catacumbas" y barájalos para tener las 5 cartas inferiores del mazo de Catacumbas, con el lado Catacumbas boca arriba.
  - A continuación, coloca todos los demás Lugares "Catacumbas" sobre ellos, en orden aleatorio. Todas las cartas del mazo de Catacumbas deben mostrar sólo el lado Catacumbas, de forma que los jugadores no sepan cuál es cuál.
- Cada investigador comienza la partida en el Lugar inicial *(recuerda activar el efecto **Obligado** de ese Lugar cuando sea revelado).*
  - Si "los investigadores abrieron un pasadizo secreto", elige un Lugar "Catacumbas" adyacente al Lugar inicial y revélalo.
- El afectado por la Debilidad "El hombre de la máscara pálida" la busca en su mazo y la pone aparte, fuera del juego.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Adyacencia de los Lugares en las catacumbas

Durante este escenario, los Lugares se colocarán de una forma determinada, de manera que los nuevos Lugares del mazo de Catacumbas saldrán a la izquierda, derecha, por arriba o por abajo de los Lugares existentes al ser revelados. Un Lugar que sea puesto en juego a la izquierda, derecha, por arriba o por abajo de otro Lugar debe colocarse junto a dicho Lugar de la manera descrita, sin que haya otros Lugares entre ellos.

Un Lugar que esté junto a otro de este modo se considera **adyacente**. Los Lugares sólo están adyacentes a la izquierda, derecha, por arriba o por abajo, y nunca de forma diagonal. Durante este escenario, los Lugares adyacentes se consideran conectados entre sí.

No puedes poner en juego un Lugar donde ya haya un Lugar existente. Si se te da la opción de colocar un Lugar del mazo de Catacumbas en uno de varios sitios posibles, y uno de esos sitios ya está ocupado por un Lugar existente, no puedes elegir dicho sitio. Debes elegir un sitio que no esté ocupado por un Lugar si es posible. Si todos los sitios especificados están ocupados por Lugares existentes, el efecto **Obligado** falla y no se pone en juego ningún nuevo Lugar "Catacumba".

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, , , , , .
- Elige al azar 1 de las siguientes fichas: , o . Añade 2 fichas del tipo elegido a la bolsa de caos.
- El investigador jefe añade la Debilidad "El hombre de la máscara pálida" *(El camino a Carcosa 59)* a su mazo.
- *Los investigadores encontraron la casa de Nigel/entraron en las catacumbas por su cuenta.*
- *Ishimaru Haruko no aparece en la sección "VIP interrogados" ni en la sección "VIP muertos".*

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

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

Te despierta el zarandeo de un agente de policía que te pone en pie. Te sientes como si un tren se hubiera estrellado contra tu cabeza. El dolor es insoportable. El hombre te apunta con una linterna a los ojos y te hace varias preguntas en francés. Conmocionado como estás, te resulta difícil responder. Señala la escalera cercana y te saca a empujones de las catacumbas. Sales a trompicones a la Rue de la Tombe-Issoire y te diriges lentamente hacia un hotel en el que puedas pasar la noche.

Tras varios días de investigación, sigues sin entender el significado de los extraños diagramas que viste en las catacumbas. Notas como si te hubieran puesto a buscar una aguja en un pajar. Cuando estás a punto de darte por vencido, ves un desvaído libro amarillo en la mesa que tienes más cerca. Te asombra descubrir que es el guion completo de El Rey de Amarillo. *Dibujado con tinta negra en la portada ves el mismo diagrama cuyo significado llevas tratando de interpretar varias noches insomnes. ¿Quién lo ha puesto aquí? ¿Cómo ha llegado a tu habitación? Independientemente de eso, sabes lo que debes hacer. La obra contiene los secretos, lo ha hecho todo el tiempo, y aun así, como un idiota, has evitado leer el segundo acto por pura superstición. Sus palabras no pueden dañarte más que las criaturas y fanáticos que has encontrado. Tembloroso, abres la segunda parte y comienzas a leer.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores conocen la ubicación del portal.*
- Cada investigador debe elegir si lee o no el segundo acto de *El Rey de Amarillo*. Al menos 1 investigador debe leer el segundo acto. Anota en el registro de campaña los nombres de cada investigador que eligiera leer el segundo acto. Cada investigador que lea el segundo acto busca en su colección una Debilidad básica aleatoria ***Locura*** o ***Pacto*** y la añade a su mazo. Esta Debilidad no cuenta para el tamaño de mazo. Cada investigador que lea el segundo acto obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por recibir información sobre las maquinaciones del Rey Andrajoso.
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Ishimaru Haruko *(Sólo piel y huesos)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 1: *El cráneo calcinado es la clave de todo. Estás seguro. Has intentado todos los métodos que tienes a tu disposición para estudiar el diagrama que lleva, pero se te sigue escapando la respuesta. Has llevado el cráneo a expertos, ocultistas y profesores. Incluso has tratado de hablar con el cráneo en más de una ocasión. Exasperado, colocas el cráneo en tu mesilla de noche y tratas de dormir por primera vez desde que escapaste de las catacumbas. Cuando te quedas dormido, no logras borrar la imagen del diagrama grabado en la frente del cráneo.*

Te despiertas con una chispa de inspiración y te diriges corriendo al Musée du Louvre, un famoso museo parisino que alberga decenas de miles de cuadros, dibujos y hallazgos arqueológicos. Pasas días explorando el museo; cada exposición, colección y objeto de arte que podría contener alguna pista sobre el significado del diagrama. Por fin lo ves: un cuadro que muestra una preciosa ciudad isleña que soporta una tormenta torrencial. Las olas chocan contra la piedra de la muralla exterior, y la marea amenaza con engullir la isla entera. Hay destellos de relámpagos alrededor de la torre de la abadía que hay sobre la aldea. Un remolino de nubes negras gira en el cielo. El diagrama del cráneo quemado que tienes en las manos aparece perfectamente recreado en una vidriera de la abadía. El título del cuadro es "El camino está abierto".

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores conocen la ubicación del portal.*
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Ishimaru Haruko *(Sólo piel y huesos)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 2: *Caes sin cesar por un abismo vacío. No hay aire que ralentice tu descenso ni recorra tu pelo. Es un pasaje desprovisto de realidad. Por fin, atraviesas un portal invisible y entras en otro reino. Por encima y por debajo de ti hay dos firmamentos, y uno es el distorsionado reflejo del otro. Entre ellos se encuentra un remolino de nubes negras y olas rompientes. Estudias ambos lados: la familiar ciudad y su extraño reflejo. ¿Podría ser éste el camino a Carcosa? ¿Un pasaje entre realidades, donde convergen los reinos? Si es así, todo lo que debes hacer es encontrar dónde aparece este portal en la Tierra. Te precipitas al vórtice que tienes debajo.*

Te despierta el zarandeo de un agente de policía que te pone en pie. Te sientes como si un tren se hubiera estrellado contra tu cabeza. El dolor es insoportable. El hombre te apunta con una linterna a los ojos y te hace varias preguntas en francés. Abres los ojos como platos al comprenderlo todo, y te sueltas del agarre del confundido hombre. –¡Debo irme de inmediato!

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores conocen la ubicación del portal*. Añade 2 marcas en la sección "Persiguiendo al Extranjero".
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Ishimaru Haruko *(Sólo piel y huesos)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Escenario VII: Surgen estrellas negras

La comunidad isleña de Mont Saint-Michel se encuentra en la costa noroeste de Francia. Es preciosa, elegante y enigmática; un lugar sacado de un cuento de hadas. Sólo que este cuento está lleno de horrores y locura. Durante la marea baja, podrías alcanzar la isla a pie cruzando el paso que emerge del mar. Sin embargo, para cuando llegas a la costa, la marea está mucho más alta de lo que esperabas. Oscuras nubes cubren el cielo, y un lejano trueno señala el inicio de la tormenta que se avecina. Encuentras un barco cuyo capitán está dispuesto a llevarte a la isla, y te preparas para el ritual que va a producirse.

Comprueba el registro de campaña. *Si Ashleigh Clarke aparece en la sección "VIP interrogados":*

Pasa a la **Información de Ashleigh.**

Si no es así, pasa a la **Preparación.**

Información de Ashleigh: *Recuerdas la noche en la que comenzó todo esto, y tus recuerdos vuelven a la cautivadora canción que interpretó Ashleigh aquella noche. De algún modo, recuerdas perfectamente la letra a pesar del tiempo que ha transcurrido, y su espectral melodía está grabada en tu mente. "Arriba, sobre la ciudad, las nubes truenan y las olas chocan contra la jaula dorada... Abajo, en la tierra, el agua salada se filtra, las sombras caen donde el sol rojo dormita". Al estudiar la isla que tienes delante, iluminada por los destellos de los relámpagos y asaltada por violentas olas, no puedes evitar preguntarte si Ashleigh cantaba sobre este mismo instante.*

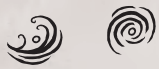
- Durante este escenario, como una capacidad activada , un investigador puede retirar 1 ficha de Perdición de un plan que esté en juego. Límite de grupo de una vez por partida.

Pasa a la **preparación**.

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Surgen estrellas negras, Portentos malignos, Byakhee, Habitantes de Carcosa, El Extranjero, Secta oscura* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

  Ten en cuenta que algunas cartas del conjunto de encuentros *Surgen estrellas negras* tienen varias versiones, unas con el icono de conjunto de encuentros *La inundación de abajo* en su reverso y otras con el icono de conjunto de encuentros *El vórtice de arriba* en su reverso. Estos conjuntos de encuentros vienen indicados por los siguientes iconos:



- 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.
- Separa todas las copias de las siguientes cartas en 2 montones distintos en función del icono de conjunto de encuentros de su reverso: Plan 2a – Que ruja la tormenta, Plan 2c –La entidad de arriba, Capilla de san Auberto y Torre de la abadía.
- Deberías tener 2 montones de 4 cartas cada uno. Cada montón sólo debe contener 1 copia de cada una de las cartas indicadas. Las cartas del primer montón deben tener el icono de conjunto de encuentros *La inundación de abajo* en su reverso, y las cartas del segundo montón deben tener el icono de conjunto de encuentros *El vórtice de arriba* en su reverso.
  - Dale la vuelta a cada montón, de forma que sólo se vea el icono de conjunto de encuentros *Surgen estrellas negras*. Aleatoriza los montones para que no sepas cuál es cuál.
  - Elige 1 montón al azar para retirarlo de la partida, y un montón al azar para usarlo en la preparación del escenario. **No mires los reversos de ninguna de las cartas de ninguno de los montones.**
- Este escenario no tiene mazo de Acto. En lugar de eso, tiene 2 mazos de Plan. Un mazo de Plan se crea con los planes 1a, 2a y 3a. El otro mazo de Plan se crea con los planes 1c, 2c y 3c *(recuerda usar las versiones de los planes 2a y 2c que han sido elegidas al azar).*
- Pon aparte, fuera del juego, las siguientes cartas: Las dos cartas de Acto (acto 3a y acto 3c), Bestia de Aldebarán, todas las copias del Terror de la marea, todas las copias del Buscador de la grieta, Claustro, Sala del caballero, Torre de la abadía y Capilla de san Auberto *(recuerda usar las versiones de la Torre de la abadía y de la Capilla de san Auberto que han sido elegidas al azar).*
- Elige al azar 1 de las dos versiones del Lugar "Coro gótico" y ponla aparte. Retira de la partida la otra versión del Coro gótico.
- Elige al azar 1 de los dos Lugares "Torre norte", 1 de los dos Lugares "Muro exterior" y 1 de los dos Lugares "Escalones rotos". Pon en juego los Lugares elegidos. Retira de la partida las demás versiones de esos Lugares. A continuación, pon en juego los Lugares restantes (Porte de l'Avancée, Grand Rue e Iglesia de la abadía). Consulta la distribución sugerida en la página siguiente. Cada investigador comienza la partida en la Porte de l'Avancée.
- Cada investigador busca en su colección una Debilidad básica aleatoria ***Locura, Pacto, Sectario*** o ***Detective*** y la añade a su mazo.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Distribución de los Lugares sugerida para Surgen estrellas negras

Planes dobles

Durante este escenario, hay 2 mazos de Plan. Uno representa un medio para que tú y tus aliados abráis el camino a Carcosa, y lleva a una de las dos cartas de Acto puestas aparte. El otro representa un medio para que Hastur escape y entre en nuestro mundo, y supone la perdición de la Tierra.

Al jugar este escenario, mientras haya 2 mazos de Plan en juego, los jugadores deben seguir estas reglas adicionales:

- Siempre que se coloquen 1 o más fichas de Perdición en "el plan en curso", los jugadores pueden decidir en cuál de los dos planes colocar esta perdición.
- La perdición que haya en otras cartas que no sean los dos planes (como Enemigos, Lugares o Apoyos) cuenta para los umbrales de perdición de **ambos** planes.
- Cuando un plan avance, **no se retira la perdición del otro plan**. Sí que se retiran todas las demás fichas de Perdición que haya en juego.
- Si se cumplen los umbrales de perdición de ambos planes durante el paso "Comprobar umbral de perdición" de la fase de Mitos, elige sólo 1 plan para que avance. A continuación, cuando hayas hecho avanzar ese plan, comprueba el umbral de perdición del otro plan y hazlo avanzar si se sigue cumpliendo.

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, , , , , .
- Elige al azar 1 de las siguientes fichas: , o . Añade 2 fichas del tipo elegido a la bolsa de caos.
- El investigador jefe añade la Debilidad "El hombre de la máscara pálida" *(El camino a Carcosa 59)* a su mazo.
- No cojas ninguna Debilidad adicional como indica la Preparación.
- *Ashleigh Clarke no aparece en la sección "VIP interrogados" ni en la sección "VIP muertos".*

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Ve a la **Resolución 3.**

Resolución 1: *Aguantas la respiración mientras buceas por la helada agua hacia las torres de las profundidades. Al acercarte, ves ondas por el agua, como si mirases un reflejo en la superficie del mar. Atraviesas la superficie y jadeas mientras el aire llena tus pulmones.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores abrieron el camino de abajo.*
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas y 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Ashleigh Clarke *(Los cantos deben morir inaudibles)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 2: *Te maravillas ante las nubosas olas que te rodean y vuelas hacia las torres del cielo. La desolada e inescrutable ciudad de Carcosa se alza ante ti. De pronto, te das cuenta de que estás cayendo, y no flotando, y que una fuerza ha hecho presa de tu cuerpo y tira de ti.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores abrieron el camino de arriba.*
- Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade 2 fichas y 2 fichas a la bolsa de caos.
- Si Ashleigh Clarke *(Los cantos deben morir inaudibles)* está en la zona de victoria, anota su nombre en la sección "VIP muertos" del registro de campaña.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Resolución 3: *Cuando despiertas, estás sentado en el coro gótico de la abadía de Mont Saint-Michel. La lluvia ya no golpea el cristal de las ventanas, y tampoco oyes truenos ni el chillido de los horrores alados. De algún modo, has escapado a la perdición segura de la isla. Te acercas a la puerta de la abadía y la abres con inquietud. Una deslumbrante luz te ciega, y levantas la mano para tapar el brillo de dos soles. Te encuentras sobre el Lago de Hali. El cielo que hay sobre tu cabeza está poblado de estrellas negras. Al otro lado, sobre leguas de nubosas olas agitadas, las torres de Carcosa se alzan tras la destrozada luna.*

- Has sufrido un terrible destino, ¿verdad?
- Anota en el registro de campaña que *el reino de Carcosa se fusionó con el nuestro, y Hastur gobierna en ambos.*
- Todos los investigadores se vuelven **locos**.
- Los investigadores pierden la campaña.

Escenario VIII: Penumbrosa Carcosa

Comprueba el registro de campaña. *Si los investigadores abrieron el camino de abajo*: Lee la **Introducción 1.**

Si los investigadores abrieron el camino de arriba, pasa a la **Introducción 2.**

Introducción 1: *Nadas hasta el borde de agua y te tiras sobre la rocosa orilla, jadeando mientras tragas aire. Te quedas allí tendido un rato, completamente agotado. Te duelen todos los músculos del cuerpo. Ante ti, ves una desolada llanura muy extensa. A lo lejos, las torres alienígenas de una retorcida ciudad se alzan hacia las nubes. A tu espalda, la oscura superficie del lago del que has emergido refleja el brillo de dos soles. Cuando vuelves a mirar las turbias profundidades, no ves ni rastro de la capilla desde la que saltaste, ni de Mont Saint-Michel o ni siquiera de la Tierra. Esto es Carcosa, el reino de la locura en las estrellas, donde Hastur reina supremo.*

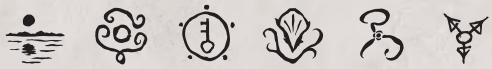
Pasa a la **Preparación.**

Introducción 2: *Aterrizas en un trozo de roca de obsidiana negra que sube por una oscura torre. Toses sangre y notas un agudo dolor en el estómago, como si te hubieras roto una costilla. Ante ti, se extiende una retorcida ciudad alienígena. Sus serpenteantes calles y aberrante arquitectura no tienen ningún semblante de orden o estructura. A lo lejos, un turbio lago refleja el brillo de dos soles. Al levantar la vista, la abadía de Mont Saint-Michel apenas asoma bajo las nubes, puesta del revés. Esto es Carcosa, el reino de la locura en las estrellas, donde Hastur reina supremo.*

Pasa a la **Preparación.**

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Penumbrosa Carcosa, Delirios, Secta del Signo Amarillo, Habitantes de Carcosa, Agentes de Hastur* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Comprueba el registro de campaña. En función de las siguientes circunstancias, se usará una versión distinta del Acto 2 de este escenario. Todas las demás versiones del Acto 2 deben retirarse de la partida.
  - Si tienes 5 o menos **Dudas** y **Convicciones** en total, usa el Acto 2 – En busca del Extranjero (v.I).
  - Si tienes 6 o más **Dudas** y **Convicciones** en total y tienes más **Dudas** que **Convicciones**, usa el Acto 2 – En busca del Extranjero (v.II).
  - Si tienes 6 o más **Dudas** y **Convicciones** en total y tienes más **Convicciones** que **Dudas**, usa el Acto 2 – En busca del Extranjero (v.III).
  - Si tienes 6 o más **Dudas** y **Convicciones** en total y tienes exactamente el mismo número de **Dudas** que de **Convicciones**, puedes elegir usar el Acto 2 – En busca del Extranjero (v.II) o bien el Acto 2 – En busca del Extranjero (v. III).
- Pon en juego, al azar, 1 copia de Llanuras inhóspitas, 1 copia de Calles penumbrosas, 1 copia de Ruinas de Carcosa y 1 copia de Profundidades de Demhe. Consulta la distribución de Lugares sugerida en la página siguiente. Pon aparte, fuera del juego, todas las demás copias de Llanuras inhóspitas, Calles penumbrosas, Ruinas de Carcosa y Profundidades de Demhe.
- Pon en juego las cartas Costas de Hali, Torres oscuras y Palacio del Rey. Consulta la distribución de Lugares sugerida en la página siguiente.
  - Comprueba el registro de campaña. *Si los investigadores abrieron el camino de abajo*, cada investigador comienza la partida en las Costas de Hali.
  - Comprueba el registro de campaña. *Si los investigadores abrieron el camino de arriba*, cada investigador comienza la partida en las Torres oscuras.
- Deja aparte, fuera del juego, las siguientes cartas: Hastur *(El Rey de Amarillo)*, Hastur *(Señor de Carcosa)*, Hastur *(El Rey Andrajoso)* y Bestia de Aldebarán.
- Comprueba el número de marcas que hay en la sección "Persiguiendo al Extranjero" del registro de campaña.
  - Si hay 2 o menos marcas, añade 3 fichas de Perdición al plan 1a.
  - Si hay entre 3 y 5 marcas, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.
  - Si hay entre 6 y 8 marcas, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
  - Si hay 9 o más marcas, no hay cambios.
- Cada investigador recibe una cantidad de horror directo igual a la mitad de su cordura, redondeando hacia abajo *(no puede ser prevenido)*. Este horror no puede hacer que quedes derrotado (consulta "Cordura en el reino de Carcosa" a continuación).
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Lugares de Penumbrosa Carcosa

Ninguno de los Lugares de este escenario tiene lado sin revelar, por lo que entran en juego con su lado revelado boca arriba. En lugar de un lado sin revelar, estos Lugares tienen cartas de Historia en su reverso. Siempre que un Lugar de Penumbrosa Carcosa entre en juego (incluso durante la preparación), coloca una cantidad de pistas sobre ese Lugar igual a su valor de pista de forma normal.

Cordura en el reino de Carcosa

En el retorcido y enloquecedor reino de Carcosa, la locura es inevitable. Pero incluso con tu mente fracturada y rota, tu investigación no acaba aquí. **Durante este escenario, los investigadores no son derrotados cuando tengan una cantidad de horror igual o mayor que su cordura.** Los investigadores pueden seguir recibiendo horror incluso aunque supere su cordura. Mientras un investigador tenga más horror que cordura, su "cordura restante" se considera 0.

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, , , , , , , .
- Durante la preparación, elige una opción: **Duda**, **Convicción** o nada.
  - Si eliges **Duda**, durante el resto de este escenario se considera que tienes 8 **Dudas** y 0 **Convicciones**.
  - Si eliges **Convicción**, durante el resto de este escenario se considera que tienes 8 **Convicciones** y 0 **Dudas**.
  - Si eliges nada, durante el resto de este escenario se considera que tienes 0 **Convicciones** y 0 **Dudas**.
- Elige una de las siguientes opciones al azar:
  - *Los investigadores abrieron el camino de abajo*. Añade 2 fichas a la bolsa de caos.
  - *Los investigadores abrieron el camino de arriba*. Añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- El investigador jefe añade la Debilidad "El hombre de la máscara pálida" *(El camino a Carcosa 59)* a su mazo.
- *No hay marcas en la sección "Persiguiendo al Extranjero".*
- No leas el epílogo de la campaña incluso si ganas el escenario.

Distribución de los Lugares sugerida

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Comprueba el registro de campaña.

- Si tienes más **Convicciones** que **Dudas** (o la misma cantidad), ve a la **Resolución 4.**
- Si tienes más **Dudas** que **Convicciones**, ve a la **Resolución 5.**

Resolución 1: *Estás en el balcón de la torre de la abadía de Mont Saint-Michel, y el húmedo viento te atraviesa el pelo. Tienes la máscara pálida en las manos, desprovista de calor. Apenas eres capaz de obligarte a mirarla. Ahora lo recuerdas todo: cómo empezó, cómo acabó y todo lo que sucedió entremedias. Sólo queda una cosa por hacer. Lanzas la máscara por los aires con todas tus fuerzas y miras cómo cae hacia las olas movidas por la tempestad.*

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores impidieron que Hastur escapara de su prisión.*
- Anota en el registro de campaña los nombres de todos los investigadores que acabaran la partida con al menos 1 copia de la Traición "Posesión" en su mano.
- Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales, pues nunca se recupera del tiempo pasado en Carcosa, el reino de la locura.
- 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 triunfado sobre sí mismo, el enemigo más peligroso.
- ¡Los investigadores ganan la campaña!

Resolución 2: *Un aplauso ensordecedor te despierta. El público del teatro se pone en pie mientras vitorea sin cesar. Varios espectadores de la primera fila están echándoles rosas a los actores del escenario, que saludan con amplias sonrisas en el rostro. Un punzante dolor de cabeza te recorre las sienes. ¿Cómo has vuelto aquí? ¿Estuviste todo el tiempo en el teatro? ¿Qué pasa con la fiesta? ¿Con el manicomio? ¿Con las catacumbas? ¿...con Carcosa? ¿Fue todo un terrible sueño?*

Sales del auditorio antes de que el numeroso público haga lo mismo. El mareo y el agotamiento inundan tus sentidos. El peso de tu larga investigación te aplasta la mente. Para cuando llegas al vestíbulo, vas arrastrándote por el suelo. Entonces, un hombre con un elegante traje se agacha y te coge del brazo para ayudarte a ponerte en pie. Estás a punto de darle las gracias cuando te das cuenta de quién es. Su mera visión hace que retrocedas tambaleándote de horror durante un instante. El actor que interpreta el papel del Extranjero aún llega su pálida máscara sin facciones. Hace una inclinación sin decir nada y luego se da media vuelta para marcharse por la entrada principal del Teatro Ward.

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores impidieron que Hastur escapara de su prisión.*
- Anota en el registro de campaña los nombres de todos los investigadores que acabaran la partida con al menos 1 copia de la Traición "Posesión" en su mano.
- Cada investigador sufre 2 traumas mentales, pues nunca se recupera del tiempo pasado en Carcosa, el reino de la locura.
- 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 descubierto la verdad que esconde *El Rey de Amarillo.*
- ¡Los investigadores ganan la campaña!

Resolución 3: *Cuando despiertas, estás sentado en el coro gótico de la abadía de Mont Saint-Michel. La lluvia ya no golpea el cristal de las ventanas, y tampoco oyes truenos ni el chillido de los horrores alados. De algún modo, has escapado. Te acercas a la puerta de la abadía y la abres con inquietud. Una deslumbrante luz te ciega, y levantas la mano para tapar el brillo del sol. Tienes ante ti el precioso pueblo de Mont Saint-Michel. Las gaviotas sobrevuelan la abadía por el cielo sin nubes. Las aguas que rodean la abadía están tranquilas y son de un color azul celeste.*

–¡Le he estado buscando por todas partes! –oyes que dice una voz a tu espalda. Te giras con sobresalto, y por un instante esperas ver al Extranjero y su máscara pálida. Sin embargo, se trata del capitán de barco al que contrataste para que te trajera a Mont Saint-Michel. Está al final de los escalones y te sonríe–: ¿Listo para regresar?

- Anota en el registro de campaña que *los investigadores impidieron que Hastur escapara de su prisión.*
- Anota en el registro de campaña los nombres de todos los investigadores que acabaran la partida con al menos 1 copia de la Traición "Posesión" en su mano.
- Cada investigador sufre 2 traumas físicos, pues nunca se recupera del tiempo pasado en Carcosa, el reino de la locura.
- 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 descubierto la verdad que esconde *El Rey de Amarillo.*
- ¡Los investigadores ganan la campaña!

Resolución 4: *Cuando despiertas, estás sentado en el coro gótico de la abadía de Mont Saint-Michel. La lluvia ya no golpea el cristal de las ventanas, y tampoco oyes truenos ni el chillido de los horrores alados. De algún modo, has escapado a la perdición segura de la isla. Te acercas a la puerta de la abadía y la abres con inquietud. Una deslumbrante luz te ciega, y levantas la mano para tapar el brillo de dos soles. Te encuentras sobre el Lago de Hali. El cielo que hay sobre tu cabeza está poblado de estrellas negras. Al otro lado, sobre leguas de nubosas olas agitadas, las torres de Carcosa se alzan tras la destrozada luna.*

- Has sufrido un terrible destino, ¿verdad?
- Anota en el registro de campaña que *el reino de Carcosa se fusionó con el nuestro, y Hastur gobierna en ambos.*
- Todos los investigadores se vuelven **locos**.
- Los investigadores pierden la campaña.

Resolución 5: *El mundo exterior nunca sabrá cómo trataste de salvarlo. Te tratan con pena, desdén y menosprecio, pero tú sabes la verdad. Están resignados a su horrendo destino, pero sigues tratando de comunicarles tu mensaje día tras día. Debes advertirles de* El Rey de Amarillo, *de Hastur y de Carcosa. Dicen que eres "otra alma perdida", pero no pueden ni adivinar por todo lo que has pasado en tu intento de salvarlos. Les adviertes de que viene para hacerse con ellos, pero jamás te creen. En la pared de tu celda escribes sobre Aldebarán y las estrellas negras, pero las palabras se vuelven desvaídas con el paso de los años. Nadie hace caso nunca de tu advertencia.*

- No pensarías en serio que podrías escapar, ¿verdad?
- Anota en el registro de campaña que *Hastur te tiene en su poder.*
- Todos los investigadores se vuelven **locos**.
- Los investigadores pierden la campaña.

Notas de diseño

¡Enhorabuena por completar la campaña *El camino a Carcosa*! Esta campaña es muy especial para mí, porque se centra en la obra de Robert W. Chambers y su notoria recopilación de relatos cortos, *El Rey de Amarillo*. Estas historias fueron mi primera incursión en los Mitos, y las adoro todas y cada una de ellas.

Para esta campaña, quería capturar la locura y demencia de *El Rey de Amarillo*, tanto en las mecánicas jugables presentes en los textos de reglas como en textos de la historia. Quería inspirar en los jugadores las mismas emociones que Chambers evocaba en su obra. Está claro que hay referencias muy obvias, como que los jugadores puedan encontrar el broche de ónice negro de "El Signo Amarillo", y el escenario "El Fantasma de la Verdad" está inspirado principalmente en el relato "En la corte del Dragón". Pero estas referencias son sólo una pequeña parte del homenaje que le rendimos a *El Rey de Amarillo*.

Una de las herramientas literarias por las que es famoso Chambers en *El Rey de Amarillo* es el concepto del "narrador poco fiable". La idea es que el lector no puede fiarse de que todo lo que está leyendo sea cierto. *El Rey de Amarillo* invita al lector a dudar del narrador y, al hacerlo, crea una disonancia entre el autor y el lector.

Quería explorar este concepto dentro de los confines de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Pero ¿cómo puede uno crear un narrador poco fiable en un juego de cartas? Abordamos esta cuestión de varias formas. La primera es escribiendo los textos de historia de cada escenario de forma que se preste a distintas interpretaciones de los eventos que les ocurren a los investigadores. ¿Realmente estaba el teatro lleno de sectarios y aterradoras criaturas? ¿O fueron los investigadores víctima de sus propios delirios? ¿Eran los invitados a la fiesta de Constance Dumaine monstruosos horrores o personas inocentes? ¿Visitaron los investigadores el Manicomio Arkham en busca de Daniel Chesterfield o eran pacientes del mismo? No hay respuestas correctas ni incorrectas a estas preguntas. Serán los jugadores quienes las respondan, pues ellos son la lente a través de la cual deben interpretarse estos eventos.

La segunda forma en la que evocamos al narrador poco fiable ese mediante el uso de **Dudas** y **Convicciones**. Estas decisiones obligan a los jugadores a preguntarse si lo que están leyendo es *real* o no, como hizo Chambers en *El Rey de Amarillo*. Estas decisiones alteran la historia de la campaña para acomodarla a lo que creas. Si crees que tu investigador está loco, puede que sea así como acaben las cosas. Además de añadirle rejugabilidad a la campaña, esto también manda un interesante mensaje sobre la naturaleza misma de los delirios y la locura.

Ahora que ya has jugado una vez la campaña, te invito a jugarla otra vez teniendo en cuenta estas notas. Pueden crearse muchas interpretaciones de la historia, y hay varias que no he mencionado siquiera aquí. Cada interpretación tiene sus propias pistas diseminadas por toda la campaña. ¿Cuál era el objetivo final de Nigel Engram, si es que lo tenía? ¿Cuál era "el secreto" que te permitió derrotar a Hastur? Puedes comentar tus teorías online, pero ¡cuidado de no destriparles las sorpresas de la campaña a otros jugadores!

Esperamos que hayas disfrutado adentrándote en los misterios de *El Rey de Amarillo* y que tengas ganas de que llegue la próxima campaña. Será una **aventura**.

–MJ Newman

Epílogo

Lee lo siguiente sólo si los investigadores ganaron la campaña.

Comprueba el registro de campaña. Si al menos un investigador fue poseído, **sólo esos investigadores** leen este epílogo. No lo leas en alto a menos que todos los investigadores fueran poseídos.

Te ha llevado meses de preparación, pero por fin estás listo para desvelarle al mundo tu última obra. Tu primera tarea fue conseguir la inversión financiera, claro. Eso no te llevó mucho tiempo gracias a los contactos que hiciste durante tu estancia en París. Te han asegurado que el elenco reunido es el mejor que podía contratarse con dinero, pero sigues esforzándote para que todo sea perfecto. Debe *ser perfecto. Hay que contar la historia para que el mundo la conozca. Has oído los murmullos del equipo a tus espaldas: los comentarios sobre tu extraña pasión, la preocupación por tus penetrantes ojos amarillos. Nada de eso te importa. Lo único que te preocupa es la representación. La pronunciación de las palabras. La melodía de la canción de Cassilda. El diseño de la máscara del Extranjero.*

Ésta será la mejor representación de El Rey de Amarillo *de todos los tiempos.*

Registro de campaña: *El camino a Carcosa*

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	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS	DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS

Se otorga permiso para fotocopiar esta hoja sólo para uso personal. © 2022 FFG.
El registro de campaña también está disponible como descarga en fantasyflightgames.es

MONSIEUR GÉRARD GAUDIN
présente

THE KING IN YELLOW

BOLSA DE CAOS

El Rey de Amarillo

- Prólogo
- Se cierra el telón
- El Último Rey
- La sombra de la realidad
- Ecos del pasado
- El juramento inconfesable
- Alma perdida
- El Fantasma de la Verdad
- La máscara pálida
- Surgen estrellas negras
- Penumbrosa Carcosa
- Epílogo

INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS

Se otorga permiso para fotocopiar esta hoja sólo para uso personal. © 2022 FFG.
El registro de campaña también está disponible como descarga en fantasyflightgames.es

...RIAM
...VAIN
DANS LE RÔLE DE
CAMILLA

...UE DE
MONSIEUR GAUDIN
Sur invitation seulement

Iconos de conjuntos de encuentros

El Fantasma de la Verdad

Agentes de Hastur

Surgen estrellas negras

Byakhee

Secta del Signo Amarillo

Se cierra el telón

Podredumbre e impurezas

Delirios

Penumbrosa Carcosa

Ecos del pasado

Portentos malignos

El regalo de Hastur

Apariciones

Habitantes de Carcosa

La inundación de abajo

El Último Rey

La máscara pálida

El Extranjero

El juramento inconfesable

El vórtice de arriba

De la caja básica:

Antiguos males

Secta oscura

Gules

Puertas cerradas

Ratas

Miedo impactante

Las máscaras de medianoche

Referencia rápida

Adyacencia de los Lugares en las catacumbas 23
Planes dobles 26
Cordura en el reino de Carcosa 29

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: MJ Newman
Productora: Molly Glover
Edición y revisión: Jeremiah J. Shaw
Traducción: Sergio Hernández
Jefe de juegos de cartas: Colin Phelps
Diseño gráfico de la expansión: Christopher Hosch
Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson
Jefa de diseño gráfico: Mercedes Opheim
Maquetación: Edge Studio
Ilustración de portada: Mauro Dal Bo
Dirección artística: Taylor Ingvarsson y Jeff Lee Johnson
Jefe de dirección artística: Tony Bradt
Revisión de la historia de *Arkham Horror*: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry y Nikki Valens
Directora creativa de historia y ambientación: Katrina Ostrander
Especialista de control de calidad: Zach Tewalthomas
Gestión de producción: Justin Anger y Austin Litzler
Director creativo visual: Brian Schomburg
Gestor de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz
Director de estrategia de productos: Jim Cartwright
Diseñador de juego ejecutivo: Nate French
Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia "Find all da Clues" Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Zachary "Punch 'em with the Shovel" Varberg, and Jeremy "Went Infinite Again" Zwirn

© 2022 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM/® y©Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.