

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

FORTUNA E INSENSATEZ

¿Quieres probar suerte?

Un casino de Montecarlo está empleando poderes de manipulación de las probabilidades para acumular riquezas a costa de poner en peligro a la población. En *Fortuna e insensatez*, un escenario especial para *Arkham Horror: El juego de cartas*, de 1 a 4 investigadores deben planear y ejecutar un osado golpe para hacerse con la fuente de poder de esta secta y detener sus maquinaciones. ¿Lograrán poner la fortuna de su parte con su intromisión? ¿O se les agotará la suerte?

Icono de la expansión

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



Modos de juego

Fortuna e insensatez se puede jugar de dos formas: como escenario independiente o como historia secundaria incluida en cualquier campaña. Si se juega como historia secundaria en la campaña *Las llaves escarlata*, el escenario *Fortuna e insensatez* se engloba en un contexto mayor y recibe recompensas de escenario adicionales.

Escenario independiente

Al jugarlo como escenario independiente, sigue los pasos de la sección “Escenarios independientes” de la referencia de reglas. Este escenario tiene dos modos de dificultad. Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

⊙ **Normal:** +1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5,

☠, ☠, ♠, ♣, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡.

⊙ **Difícil:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -6, -7,

☠, ☠, ♠, ♣, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡.

Historia secundaria (modo de campaña)

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

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

Jugar la historia secundaria *Fortuna e insensatez* le cuesta 3 puntos de experiencia a cada investigador. *Nota: Si juegas Fortuna e insensatez como historia secundaria de la campaña Las llaves escarlata, dicha campaña tiene un coste distinto para integrar historias secundarias. Consulta su guía de campaña para más información.*

Reglas adicionales y aclaraciones

Punto de control

Este escenario se divide en dos partes. Los jugadores pueden elegir jugar estas partes de una en una (con un descanso entre ellas), o pueden jugar ambas partes seguidas como parte de una sesión más larga. Cada parte es una partida por separado con su propia preparación y resolución. Tras completar la primera parte de este escenario, la guía de campaña indica a los investigadores que pasen a un Punto de control que les dice cómo seguir. Si los investigadores quieren pasar directamente a la siguiente parte del escenario, el Punto de control les indica cómo recoger para prepararla. Si los investigadores quieren tomarse un descanso y seguir jugando en su próxima sesión de juego, el Punto de control les indica qué información deben anotar en el registro de campaña para preparar esa sesión de forma rápida y sencilla.

* Nivel de alarma

La preparación de este escenario indica a los jugadores que coloquen 1 ficha de Perdición sobre cada carta de Investigador para representar su “nivel de alarma” actual. A medida que el golpe progresa, los niveles de alarma pueden aumentar o disminuir en función de las acciones y decisiones de los investigadores. Cuanto mayor sea el nivel de alarma, más cerca estará el casino de descubrir lo que está pasando, lo que pondrá en peligro el éxito del golpe. Si un efecto aumenta el nivel de alarma de un investigador en cualquier cantidad, coloca esa misma cantidad de perdición junto a la carta de ese investigador para representarlo. De igual modo, si un efecto reduce el nivel de alarma de un investigador en cualquier cantidad, retira esa misma cantidad de perdición junto a la carta de ese investigador. **El nivel de alarma de un investigador no puede reducirse por debajo de 1 ni aumentar por encima de 10.**

Aunque se representa mediante fichas de Perdición, el nivel de alarma de un investigador no es perdición y no cuenta para el umbral de perdición del plan.

El nivel de alarma de un investigador tiene el siguiente efecto adicional:

- ☉ Cada Enemigo **Casino** que esté en el Lugar de un investigador que tenga un nivel de alarma de 6 o más pierde Indiferente.

Isamara Ordoñez

Isamara Ordoñez es una carta de Apoyo de historia de doble cara. Si Isamara Ordoñez abandona el juego por cualquier motivo, o si un investigador que controle a Isamara Ordoñez es derrotado, pon aparte a Isamara Ordoñez.

Errante

Algunos Enemigos tienen la palabra clave Errante. Durante la fase de Enemigos (en el paso de estructura 3.2), cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave Errante se mueve a un Lugar conectado por la ruta más corta hacia el Lugar designado (como se describe entre paréntesis junto a la palabra Errante).

- ☉ Si hay varios Lugares válidos como posible Lugar designado, el investigador jefe puede elegir hacia qué Lugar se mueve el Enemigo.
- ☉ Si un enemigo con Errante tuviera que moverse a un Lugar que esté bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.
- ☉ Durante este escenario, los Lugares están colocados en dos grupos principales, compuestos de Lugares **Público** o **Restringido** (consulta las páginas 15 y 26). Si el Lugar de Errante de un Enemigo es “en el sentido de las agujas del reloj” o “en el sentido contrario a las agujas del reloj”, eso significa que se moverá al Lugar conectado del grupo en el que esté, en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario. Los Enemigos no ejecutan la palabra clave Errante de un grupo a otro de este modo salvo que se muevan mediante otro método.

Iconos de juego

Algunas capacidades de cartas de Encuentro de este escenario pedirán en ocasiones a un investigador que descarte cartas del mazo de Encuentros para “comprobar sus iconos de juego”. Para ello, ese investigador descarta la cantidad indicada de cartas de Encuentro y comprueba los iconos de juego que haya en cada una de ellas. Los iconos están formados por un color (rojo o negro), un palo (♥, ♦, ♠ o ♣) y un valor (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q o K).



- ☉ A efectos de determinar el valor numérico, J, Q y K cuentan como 10. A efectos de determinar el color, ♥ y ♦ son rojos y ♠ y ♣ son negros.
- ☉ Si el mazo de Encuentros se queda sin cartas al comprobar iconos de juego, pon aparte las cartas que ya se han descartado, baraja el resto de la pila de descartes para formar el mazo de Encuentros y luego sigue descartando cartas.
- ☉ Si el efecto de una carta habla de “valor secuencial”, indica que los valores de los iconos de juego comprobados están en orden consecutivo (“seguidos”).
- ☉ Si se descarta una carta sin iconos de juego, ponla aparte y descarta una carta adicional en su lugar (*cualquier carta puesta aparte de este modo se descarta después de haber comprobado iconos de juego*).
- ☉ Nota: En algunas cartas de Encuentro aparece un valor de “A”. Estas cartas concretas no se añaden al mazo de Encuentros y, por lo tanto, estos iconos nunca se usarán al comprobar iconos de juego.

Cambiar cartas

Los efectos de algunos Lugares *Juego* que te indican que descartes cartas del mazo de Encuentros especificarán que puedes “cambiar cartas”. Esto significa que, después de que un investigador descarte la cantidad indicada de cartas de Encuentro y compruebe sus iconos de juego, podrá poner aparte tantas de esas cartas descartadas como quiera. A continuación, descartará la misma cantidad de cartas del mazo de Encuentro para sustituir las cartas puestas aparte. Cuando el efecto se resuelva, debe descartar las cartas puestas aparte.

El manantial de fortuna

Este escenario incluye El manantial de fortuna, que es una “Llave”, un nuevo tipo de carta presentado en la campaña *Las llaves escarlata*. Las reglas completas del tipo de carta Llave aparecen en la guía de campaña de *Las llaves escarlata*. A efectos de este escenario, El manantial de fortuna sólo se usa como indicador de fichas y como objetivo que deben obtener los investigadores. **Trata el cuadro de texto de reglas de El manantial de fortuna como si estuviera en blanco durante este escenario.** Por lo tanto, las reglas completas de las cartas de Llave no son necesarias para este escenario; sin embargo, si los jugadores juegan este escenario como parte de la campaña *Las llaves escarlata*, pueden ganar El manantial de fortuna y usarlo en escenarios futuros.



Fortuna e insensatez, parte I

Introducción 1: ¡HOMBRE IMPACTADO POR RAYO DOS VECES POCO DESPUÉS DE GANAR A LO GRANDE! Este titular sensacionalista es lo que primero te llamó la atención. Podrías haberlo ignorado como un suceso extraordinario y poco frecuente que la prensa ha exagerado para vender más ejemplares, pero no pudiste hacerlo después de todas las demás historias que se produjeron después y que giraban en torno al mismo sitio: un casino de Montecarlo llamado Défis de la Roulette. Además del desafortunado cliente que fue alcanzado por un rayo instantes después de salir del casino con sus ganancias, otras personas también han fallecido de formas tan horribles como improbables en el interior del establecimiento o en sus cercanías. Al investigar el asunto, parece ser que este casino ha aparecido de manera rápida e inesperada, y que las autoridades monegascas mantienen un sospechoso silencio sobre de dónde ha salido y de quién es. Desde su inauguración, el casino ha sido como un imán para sucesos anti-naturales e inverosímiles. Cuanto más descubres al respecto, más crees que merece la pena investigar si estos acontecimientos son meras coincidencias o el resultado de algo mucho más siniestro.

Si estás jugando *Fortuna e insensatez* como historia secundaria de la campaña *Las llaves escarlata*, pasa a la **Introducción 2**.

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

Introducción 2: Tu célula ha recibido el nombre de un contacto en Défis de la Roulette: Isamara Ordoñez. No se trata de una simple empleada, sino de la "Flor de Nicaragua", una cantante cuyas actuaciones son uno de los mayores atractivos del casino. Al parecer, ha tratado de pedir ayuda a diversos grupos durante el último mes, pues está preocupada por los sucesos a los que ha asistido entre bambalinas. La Fundación tiene motivos para creer que podría haber una Llave involucrada en todos estos extraños acontecimientos. Encuentras una mesa en el bar del casino y esperas el momento

oportuno para llamar su atención. Unos minutos después, sube al escenario una mujer que lleva un impresionante vestido rojo. Su actuación resulta tan cautivadora que, para cuando recuerdas a qué has venido, ya se está marchando del escenario. No hay duda de que se trata de la persona a la que buscas. Cuando mira al público, le haces una ligera seña. Al principio, parece no fijarse en ti, pero luego ve la flor que te dijeron que llevaras. Se acerca a tu mesa y se sienta. En su rostro se dibuja una sonrisa informal, pero sus palabras tienen un tono duro y apremiante.

–Si le envían ellos, no es seguro que hablemos aquí. Reúnase conmigo dentro de una hora –te dice mientras te entrega una tarjeta con la dirección de una cafetería cercana. Luego se levanta y, alisándose el vestido, añade para que la oigan–: ¡Muchas gracias por sus amables palabras sobre mi actuación! ¡Espero volver a verle pronto!

Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 3: Aunque indagas acerca del casino por la ciudad durante varios días, las pistas parecen escasear. Cuando visitas el casino en sí, no ves nada que te parezca extraño, aunque tus preguntas no han pasado desapercibidas. Mientras estás sentado en el bar del casino, meditando sobre si el viaje a Montecarlo ha resultado ser una completa pérdida de tiempo y si aquí no pasa nada raro, una mujer que lleva un impresionante vestido rojo se sienta a tu mesa. La reconoces como Isamara Ordoñez, la cantante que ha actuado hace unos instantes y que ha cautivado al público con su bella voz. En su rostro se dibuja una sonrisa informal, pero sus palabras tienen un tono duro y apremiante.

–Está siendo descuidado. No podemos hablar aquí. Si quiere saber la verdad, reúnase conmigo dentro de una hora –te dice mientras te entrega una tarjeta con la dirección de una cafetería cercana. Luego se levanta y, alisándose el vestido, añade para que la oigan–: ¡Muchas gracias por sus amables palabras sobre mi actuación! ¡Espero volver a verle pronto!

Pasa a la **Introducción 4**.

★ ★ ★ **Introducción 4:** Cuando te reúnes con Isamara, ésta lleva un sobreto-
do de un azul oscurísimo y el pelo castaño y ondulado parcialmente ocul-
to bajo un sombrero de ala ancha. Está claro que la preocupa que pueda
reconocerla alguien.

—Acierta al sospechar que algo extraño sucede en el Défis —empieza a
decir, sin perder tiempo con saludos—. En apariencia es un casino como
cualquier otro, pero oculta algo que nadie podría imaginar. Detrás de to-
do hay una secta llamada Los elegidos de la fortuna, que es la que real-
mente maneja el cotarro. Se trata de gente letal y peligrosa. Todos los que
se han acercado a la verdad o molestado al casino de algún modo han
sufrido un terrible destino.

Preguntas por el dueño del casino y su implicación con esa secta. Isamara
sonríe sin alegría y contesta: —¿Abarran? Es su líder. Y no sólo eso, sino
también el peor de todos. Fue él quien trajo aquí no sólo el casino, sino
también el manantial, que es lo más importante de todo.

Isamara te explica que la cámara acorazada del casino alberga una ex-
traña y poderosa reliquia de origen misterioso que es la responsable de
los extraños sucesos que parecen producirse en torno al casino. El objeto
se conoce como el manantial de fortuna y tiene el poder de manipular la
suerte y las probabilidades. Abarran la custodia celosamente, pues quien
posea el manantial podrá hacer que la fortuna sonría a su causa, sin im-
portar lo egoísta y destructiva que pueda ser ésta. A lo largo del tiem-
po, ha creado el leal grupo de Los elegidos de la fortuna, concediéndoles
parte de los beneficios del manantial. Estas personas lo veneran casi co-
mo si fuera un dios. Se distinguen de los empleados normales del casino
porque llevan unos llamativos medallones en forma de moneda en tor-
no al cuello.

—Por algún motivo, Abarran confía en mí e incluso me ha ofrecido unir-
me a ellos. Creo que me ve como un posible activo para sus fines —mur-
mura Isamara.

★ ★ ★ *Le preguntas qué quiere que hagas.* ★ ★ ★

–Robe el manantial y lléveselo lejos de aquí. No puedo decírselo más claro. Mientras esté en poder de Abarran, éste lo empleará para engrandecerse. Lo peor es que temo que, cuanto más tiempo se usen sus poderes, mayor será la probabilidad de que les ocurra algo malo a quienes están en el casino. ¿Quién sabe qué catástrofes aparentemente imposibles podría invocar si no sale de aquí?

Sus palabras son más una llamada a la acción que una petición de ayuda. Te descubres aceptando encargarte de la tarea casi sin pensarlo conscientemente. Cuando te dispones a levantarte, te detiene de un gesto.

–Una última cosa: no subestime a Abarran. Es un hombre peligroso que, ante el mundo, adopta una pose de educación, pero bajo la máscara se oculta una ira apenas contenida que puede explotar si ve su tesoro amenazado. He visto su verdadero carácter, y no dudo de que sea capaz de desmembrar a una persona con las manos desnudas si cree tener motivos para ello.

Con esa idea tan feliz, comienzas a planear un golpe en el que hay mucho en juego.

Si quieres omitir la vigilancia y pasar directamente al golpe, ve a **Fortuna e insensatez, parte II** (aviso: omitir la vigilancia aumentará en gran medida la dificultad de la parte II).

Si no es así, pasa a la **Introducción 5**.

Introducción 5: Varios días más tarde, te reúnes con Isamara para trazar un plan con el que vigilar el casino antes del golpe. Isamara te explica lo que tienes que buscar mientras se acerca la noche de la vigilancia, y te advierte que no tendrás tiempo de lograrlo todo:

Lo siguiente es un resumen de la información que transmite Isamara a los investigadores sobre la vigilancia del casino.

- ☉ Los jugadores de altos vuelos están muy bien vistos. Si gastas suficiente dinero, tendrás más opciones durante el golpe.
- ☉ Obtener el uniforme de uno de los empleados del casino podría resultar muy útil para poder pasar desapercibido.
- ☉ Isamara está muy dedicada a que el golpe salga bien, pero es comprensible que le preocupe involucrarse directamente. ¿Es posible hacer que cambie de idea?
- ☉ Cuanto más dinero ganes, más probabilidades hay de que el casino tenga que sacar carros de dinero para la ajetreada noche del golpe. En esos carros hay espacio suficiente como para que se esconda una persona...
- ☉ En alguna parte de casino hay un gran conducto de ventilación que va desde las zonas públicas hasta las de empleados, evitando así pasar por la entrada normal de empleados.
- ☉ Abarran lleva encima las llaves de su despacho mientras hace su ronda diaria. Quitarle las llaves es arriesgado, pero evitaría tener que buscar el modo de acceder al despacho más tarde.
- ☉ En la sala principal del casino hay un espacio que se puede usar para ocultar útiles para el golpe. Cualquier Apoyo colocado allí estará disponible inmediatamente cuando comience la gran noche.
- ☉ El manantial de fortuna se alimenta de las fuerzas de la suerte y la fortuna y las manipula. Cuantos más juegos de azar juegues, más fácil y rápidamente podrás hacerte con su control más tarde.
- ☉ Por último, cuantas más pistas reúnas sobre el funcionamiento del casino, ¡más probabilidades tendrás de no llamar la atención cuando llegue el momento del golpe y más preparado estarás para desempeñar tu papel!

Preparación

- ☉ Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros *Fortuna e insensatez*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- ☉ Crea el mazo de Acto únicamente con el acto 1 y el mazo de Plan únicamente con el plan 1. Pon aparte las cartas de Acto y de Plan restantes, fuera del juego.
- ☉ Pon aparte los siguientes conjuntos de encuentros, fuera del juego: *Los elegidos de la fortuna* y *Plan al garete*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Pon en juego la Zona de juego del casino, el Bar del casino y la Mesa de apuestas altas, con el lado Noche tranquila boca arriba. Pon en juego todos los demás Lugares **Público** (consulta la *Colocación de Lugares en la página 15*).
- ◆ Coloca la carta de Historia La vigilancia junto a la Zona de juego del casino.
- ◆ Cada investigador comienza la partida en la Zona de juego del casino (*Noche tranquila*).
- ◆ Pon aparte, fuera del juego, todos los Lugares **Restringido**.
- ☉ Pon el Apoyo de historia Isamara Ordoñez (*Cantante de bar*) en juego en la Mesa de bacará, con el lado **Discreto** boca arriba.
- ☉ Haz aparecer el Enemigo Abarran Arrigorriagakoa en la Mesa de apuestas altas, con el lado (*El hombre del anillo de rubí*) boca arriba.

Colocación de Lugares (grupo público)

Ruta de Errante en el sentido de las agujas del reloj

Ruta de Errante en el sentido contrario a las agujas del reloj



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

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

Resolución 1: *Te echan del casino a la fuerza tras haber llamado demasiado la atención. Está claro que no tardarán en hacer circular tu descripción entre el personal, lo que sin duda complicará sobremanera las cosas cuando comience el golpe.*

- ☉ Cada investigador que no desistiera aumenta en 2 su nivel de alarma.
- ☉ Los investigadores no pueden gastar experiencia ni modificar sus mazos entre Fortuna e insensatez, parte I y Fortuna e insensatez, parte II. Pasa al **Punto de control: El plan** (no recojas aún el juego).

Resolución 2: *Esperas que baste con lo que has podido hacer y descubrir durante esta noche. Al menos te queda la tranquilidad de que el personal no parece haberse interesado mucho por ti. Eso facilitará pasar desapercibido cuando comience el golpe en serio.*

- ☉ Los investigadores no pueden gastar experiencia ni modificar sus mazos entre Fortuna e insensatez, parte I y Fortuna e insensatez, parte II. Pasa al **Punto de control: El plan** (no recojas aún el juego).

Punto de control: El plan

El plan 1: *Tras haber completado la vigilancia, ha llegado el momento de planear el golpe en sí. Sólo quedan unos días hasta la noche del sábado en el Défis de la Roulette, la noche más ajetreada de la semana, ideal para perderse entre la multitud. El plan del golpe es sencillo, al menos en teoría: con el personal y la seguridad del casino ocupados con la gran afluencia de clientes del sábado, primero accederás a las zonas públicas como hiciste la última vez. Allí tratarás de evitar llamar la atención mientras completas cualquier tarea necesaria. Una vez hecho eso, te colarás en las zonas restringidas de la parte de atrás del casi que están reservadas para el personal. Es allí donde se encuentra la cámara acorazada que esconde el manantial de fortuna. Según Isamara, la puerta de la cámara no cuenta únicamente con acero sólido, sino que también está cerrada mediante una especie de energía. Por si no bastara con eso, está vigilada constantemente por guardias, patrullas y los sectarios de Los elegidos de la fortuna. Hará falta un plan cuidadosamente ejecutado, y algo de improvisación, para tener éxito pese a todo. Con el poco tiempo disponible para reunir útiles y practicar la jugada, tal vez no tengas tiempo de descansar y recuperarte de tu primera incursión en el casino.*

- ☉ Pasa a **El plan 2** si quieres jugar la siguiente parte del escenario inmediatamente, o bien a **El plan 3** si quieres tomarte un descanso y seguir en la próxima sesión de juego.

★ ★ ★ **El plan 2:** *Respiras hondo y realizas los últimos preparativos...* ★ ★ ★

- ④ Comprueba la cantidad total de daño y horror que tenga cada investigador. Si algún investigador tiene 6 o más puntos de daño y horror combinados, recuerda que “los investigadores necesitan tiempo para descansar”.
- ④ Por cada 1 pista 🕒 que haya en la carta de Historia La vigilancia al concluir la parte I, los investigadores, como grupo, eligen una de las siguientes opciones:
 - ◇ Reduce en 1 el nivel de alarma de cada investigador.
 - ◇ Elige una carta **Rol** que estuviera bajo control de un investigador cuando acabó la partida. Dale la vuelta a la carta elegida para mostrar su lado **Experimentado**.
- ④ Reúne los Apoyos que haya boca abajo bajo la Zona de juego del casino que sean parte del “escondite para el golpe”. Cada investigador coge los Apoyos escondidos que posea y los pone aparte.
- ④ No retires ningún Lugar del juego (todas las fichas que haya en esos Lugares se retiran, y todas las cartas que haya en ellos se descartan de forma normal, excepto El manantial de fortuna, Isamara Ordoñez y Abarran Arrigorriagakoa).
- ④ Reinicia el mazo de cada investigador y el mazo de Encuentros.
- ④ Pasa a **Fortuna e insensatez, parte II**.

★ ★ ★ **El plan 3:** *Respiras hondo y realizas los últimos preparativos...* ★ ★ ★

- ① Anota en el registro de campaña todas las líneas de texto que se te pidió que recordaras durante este escenario (*también tendrás que recordarlas en la parte II*).
- ① Comprueba la cantidad total de daño y horror que tenga cada investigador. Si algún investigador tiene 6 o más puntos de daño y horror combinados, anota en el registro de campaña que “los investigadores necesitan tiempo para descansar”.
- ① Anota el nombre de cada carta **Rol** que estuviera bajo control de un investigador cuando acabó la partida.
- ① Por cada 1 pista 🕵️ que haya en la carta de Historia La vigilancia al concluir la parte I, los investigadores, como grupo, eligen una de las siguientes opciones:
 - ❖ Reduce en 1 el nivel de alarma de cada investigador.
 - ❖ Elige una carta **Rol** que estuviera bajo control de un investigador cuando acabó la partida. Anota **Experimentado** junto al nombre de la carta elegida en el registro de campaña.
- ① Anota el nivel de alarma de cada investigador en el registro de campaña.
- ① Anota la cantidad de pistas que hay en El manantial de fortuna en el registro de campaña.
- ① Reúne los Apoyos que haya boca abajo bajo la Zona de juego del casino que sean parte del “escondite para el golpe”. Anota “Escondido:” y, a continuación, los nombres de cada Apoyo reunido en el registro de campaña.
- ① Recoge el juego de la forma habitual.
- ① Cuando quieras jugar de nuevo, pasa a **Fortuna e insensatez, parte II**.

Fortuna e insensatez, parte II

Sólo quedan unas horas hasta que comience el golpe. Isamara camina nerviosa de un lado a otro frente a ti antes de respirar hondo para calmar los nervios. Se acerca a la mesa donde tenéis desplegado un mapa del casino y lo señala con la mano: –Sigo sin estar segura de cómo lo vas a lograr, pero esto es lo que sé...

- ☉ Al jefe de sala del casino le gusta jugar al póquer de apuestas altas. Es posible que, si participas con él en una partida y te desenvuelves bien, tal vez puedas forzarle a apostar su medallón de Los elegidos de la fortuna.
- ☉ Abarran tiene un símbolo que le permite acceder al poder arcano del casino y del manantial. Se desconoce dónde lo guarda, pero seguramente no lo tenga muy lejos de él.
- ☉ Uno de los empleados que se encargan de contar el dinero es conocido por estar dispuesto a sacarse un dinerillo extra. Puede proporcionar un plano de los conductos de ventilación que recorren el casino.
- ☉ En la parte de atrás del casino, hay una zona para los guardias. Si combinas un uniforme de empleado con parte del equipo que hay allí, podrías hacerte pasar por uno de ellos.
- ☉ La vigilancia es exhaustiva, pero se desconoce el método exacto con el que controlan el casino. Si logras apuntar al personal de seguridad con esta vigilancia, podrías observar mejor sus movimientos.
- ☉ Si logras hacerte con un carro de dinero, podrías ocultarte en su interior en momentos clave.

- ☉ El casino proporciona un servicio a los clientes más importantes: les permite guardar sus objetos de valor en la cámara acorazada. Es una forma potencial de acercar objetos importantes a la cámara o meterlos en ella.
- ☉ Si lograste encontrar un conducto de ventilación durante la vigilancia, deberías tratar de encontrarlo de nuevo y acceder a él durante el golpe.
- ☉ *Consejo: Cuantas más tareas cumplas durante la parte II, ¡mayores probabilidades tendrás de encontrar recompensas adicionales!*

Preparación (desde el Punto de control)

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

- ☉ Cada investigador añade todas sus cartas escondidas puestas aparte a su mano inicial (o después de cambiarla si ha querido hacerlo).
- ☉ Crea el mazo de Plan con los planes 2–4 y el mazo de Acto con los actos 2–3.
 - ◆ Si “los investigadores necesitan tiempo para descansar”, coloca 1 ficha de Perdición en el plan 2a.
- ☉ Pon todos los Lugares **Restringido** en juego (*consulta la Colocación de Lugares en la página 26. Estos Lugares deben colocarse por encima del grupo público que aparece en la página 15*).
 - ◆ Dale la vuelta a la carta de Historia La vigilancia para mostrar su lado El golpe y colócala cerca de la Puerta de la cámara.
 - ◆ Vincula la Llave El manantial de fortuna a la Sala de reliquias, con el lado **Estable** boca arriba, conservando la cantidad de pistas que quedasen al final de la parte I.

★ ★ ★ * * *
★ * * * * *
☉ Dale la vuelta a la Zona de juego del casino, al Bar del casino y a la Mesa de apuestas altas para mostrar sus lados (*Noche ajetreada*).

◆ Cada investigador comienza la partida en la Zona de juego del casino.

☉ Si “los investigadores convencieron a Isamara para que participe en el golpe”, dale la vuelta a Isamara Ordoñez (*Cantante de bar*) para mostrar su lado **Banda** (*descartando cualquier pista que tenga*) y muévela al Bar del casino.

Si no es así, ponla aparte, fuera del juego.

☉ Si “los investigadores han dejado limpio al casino”, pon el Carro de dinero puesto aparte en juego en la Mesa de apuestas altas.

☉ Por cada Lugar revelado, añádele pistas hasta que tenga una cantidad de pistas igual a su valor de pista.

☉ Pon aparte la carta de Historia Entrega de paquete, fuera del juego (*Entrega de paquete está en el reverso de la carta de Historia Si el uniforme te vale... Cada una de las demás cartas que siguieran puestas aparte al final de Fortuna e insensatez, parte I sigue puesta aparte*).

☉ Dale la vuelta al Enemigo Abarran Arrigorriagakoa para mostrar su lado (*Abarran desatado*) y ponlo aparte, fuera del juego.

☉ Busca en el mazo de Encuentros 1 copia del Guardia del casino. Hazlo aparecer en la Mesa de apuestas altas. A continuación, busca en el mazo de Encuentros 1 copia de la Patrulla de seguridad y hazla aparecer en la Zona de juego del casino.

☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Preparación (desde cero)

Usa este texto de preparación si estás preparando la parte II después de tomarte un descanso o si omitiste la parte I.

- ⌚ Antes de robar su mano inicial para este escenario, cada investigador puede buscar en su mazo todas sus cartas anotadas como “Escondido” y ponerlas aparte (1 copia por cada copia anotada). Cada investigador añade todas sus cartas escondidas puestas aparte a su mano inicial (o después de cambiarla si ha querido hacerlo).
- ⌚ Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros *Fortuna e insensatez*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- ⌚ Crea el mazo de Plan con los planes 2-4 y el mazo de Acto con los actos 2-3. Pon aparte las cartas de Acto y de Plan restantes, fuera del juego.
- ◆ Si los investigadores necesitan tiempo para descansar, coloca 1 ficha de Perdición en el plan 2a.
- ⌚ Pon aparte los siguientes conjuntos de encuentros, fuera del juego: *Los elegidos de la fortuna* y *Plan al garete*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



★ ★ ★ * * *
★ (C) Cada investigador toma el control de los Apoyos de historia **Rol** anotados para él en el registro de campaña, con el lado **Inexperto** boca arriba. Si el **Rol** elegido está anotado en el registro de campaña como **Experimentado**, entonces entra en juego con el lado **Experimentado** boca arriba.

◆ Si omitiste la parte I, cada investigador elige 1 de los Apoyos de historia **Rol** y toma su control, con el lado **Inexperto** boca arriba. Si hay un único jugador en la partida, ese investigador elige y toma el control de un Apoyo de historia **Rol** adicional, con el lado **Inexperto** boca arriba.

◆ Retira de la partida todos los Apoyos de historia **Rol** no elegidos.

(C) Pon en juego la Zona de juego del casino, el Bar del casino y la Mesa de apuestas altas, con los lados (*Noche ajetreada*) boca arriba. Pon todos los demás Lugares en juego (*consulta la Colocación de Lugares de ambos grupos en las páginas 15 y 26. El grupo restringido de la página 26 debe colocarse por encima del grupo público de la página 15*).

◆ Coloca la carta de Historia El golpe cerca de la Puerta de la cámara (*El golpe está en el reverso de la carta de Historia La vigilancia*).

◆ Vincula El manantial de fortuna a la Sala de reliquias, con el lado **Estable** boca arriba. Si jugaste la parte I, coloca la cantidad anotada de pistas sobre la Llave (si no es así, coloca 7 pistas ♣ sobre ella).

◆ Cada investigador comienza la partida en la Zona de juego del casino.

- ★ ★ ★
- ★ (C) Si los investigadores convencieron a Isamara para que participe en el golpe, pon a Isamara Ordoñez (*Cantante de bar*) con su lado **Banda** boca arriba en juego en el Bar del casino. Si no es así, ponla aparte.
 - (C) Pon aparte, fuera del juego, las siguientes cartas: las tres cartas de Historia Desaprobación de la fortuna, la carta de Historia Entrega de paquete, el Apoyo de historia Mazo de posibilidades y Abarran Arrigorriagakoa, con el lado (*Abarran desatado*) boca arriba (*Entrega de paquete está en el reverso de la carta de Historia Si el uniforme te vale...*).
 - (C) Si los investigadores han dejado limpio al casino, pon el Carro de dinero en juego en la Mesa de apuestas altas. Si no es así, ponlo aparte, fuera del juego.
 - (C) Busca en el mazo de Encuentros 1 copia del Guardia del casino. Hazlo aparecer en la Mesa de apuestas altas. A continuación, busca en el mazo de Encuentros 1 copia de la Patrulla de seguridad y hazla aparecer en la Zona de juego del casino.
 - (C) Si jugaste la parte I, establece el nivel de alarma de cada investigador en el que se anotara en el Punto de control. Si no es así, establece el nivel de alarma de cada investigador en 1.
 - (C) Los investigadores ya están listos para comenzar.

Colocación de Lugares (grupo restringido)

Ruta de Errante en el sentido
de las agujas del reloj

Ruta de Errante en el sentido
contrario a las agujas del reloj



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución y al menos un investigador desistió: Pasa a la **Resolución 2**.

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados: Pasa a la **Resolución 3**.

Resolución 1: *Examinas con Isamara la reliquia que ha provocado tantos problemas. A veces parece una moneda corriente, aunque increíblemente antigua, de alguna civilización largo tiempo olvidada. Sin embargo, otras veces, el aire se distorsiona a su alrededor. Ahora sabes también por experiencia de qué modo puede hacer que lo que parece imposible sea real. Por primera vez, ves una sonrisa de verdad en el rostro de Isamara.*

–Tengo que darle las gracias por esto. Por habérsela quitado a Abarran y alejarla de ese lugar. No sé qué habría pasado de no haberlo hecho. Lo de esta noche ya ha sido suficientemente malo, pero nada habría evitado que Abarran se aferrase a su tesoro, sin importar cuánta gente muriese por el camino.

Empiezas a recoger tus cosas, e Isamara hace lo mismo. Sabéis que debéis marcharos de Montecarlo inmediatamente, pues cualquiera de Los elegidos de la fortuna que haya sobrevivido, incluido el mismo Abarran, irá a por vosotros y a por el manantial.

–Lo vi una última vez antes de que huyésemos –te explica Isamara–. Sus ojos reflejaban tanta ira... Sin su preciado artefacto, será más inestable aún.

Le dices que tal vez sea él quien debería estar asustado. Al fin y al cabo, ella logró orquestar su caída desde dentro. Tus palabras hacen que vuelva a sonreír del mismo modo una vez más.

–Podría acostumbrarme a esa idea –te responde.

Con todo listo para partir y el manantial en vuestro poder, dejáis atrás Montecarlo, con la esperanza de que la suerte os siga acompañando.

☉ Si estás jugando la campaña *Las llaves escarlata*:

- ◆ Anota en el registro de campaña que *la célula se inmiscuyó en los asuntos de Abarran*.
- ◆ Elige a un investigador para que sea el portador de El manantial de fortuna y actualiza el registro de campaña en consonancia.

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

☉ Pasa a **Recompensas adicionales**.

Resolución 2: *Teniendo en cuenta que has logrado escapar de las garras de esas horribles criaturas y de un ejército de empleados y seguridad del casino, podrías considerar la noche como un éxito. Pero el manantial, que era el motivo de este funesto golpe, se te ha escapado. Durante los días siguientes, te preguntas si eres lo bastante valiente o si estás lo bastante loco como para intentarlo de nuevo, pero el casino no vuelve a abrir sus puertas, y no hay ni rastro de Abarran ni de Los elegidos de la fortuna. Los periódicos mantienen un extraño silencio acerca de los acontecimientos de la noche, y no hay mención alguna de los*

fantásticos monstruos que aterrorizaron a los clientes del casino. Más que nunca, parece que hay una persona o un grupo que ayudó a Abarran a establecerse aquí y que lo sigue protegiendo después de ello. Lo más importante es que, tras tu intento de golpe y la extraña incursión dimensional, Abarran se ha llevado el manantial lejos de aquí. Tal vez puedas encontrar su rastro y encontrar otro modo de obtener la reliquia, pero de momento no tienes ninguna pista ni el menor indicio de a dónde puede haber ido. Te marchas de Montecarlo lamiéndote las heridas y preguntándote si tendrás la fortuna o desventura de volver a encontrarte algún día con Abarran y el manantial.

☉ Si estás jugando la campaña *Las llaves escarlata*:

- ◆ Anota en el registro de campaña que *la célula se inmiscuyó en los asuntos de Abarran*.
 - ◆ Abarran Arrigorriagakoia es el portador de El manantial de fortuna. Actualiza el registro de campaña en consonancia.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *Los elegidos de la fortuna han atado la mala suerte a los investigadores*. Elige cualquier ficha numérica de la bolsa de caos. Sustitúyela por una ficha numérica cuyo valor sea 2 menos (por ejemplo, puedes sustituir una ficha 0 por una ficha -2 o una ficha -3 por una ficha -5).
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa a **Recompensas adicionales**.

Resolución 3: Cuando recuperas la consciencia un tiempo después, lo primero que te llama la atención es el silencio absoluto. Al ponerte en pie, ves que el casino está totalmente vacío. No hay secretarios, ni monstruos ni clientes. No hay ni un alma. Y no te cuesta mucho darte cuenta de que la reliquia que buscabas también ha desaparecido. Sales tambaleante hacia la luz del día y descubres que la ciudad sigue su ritmo habitual, como si no hubiera sucedido nada inapropiado. Durante los días siguientes, el casino cierra sus puertas para siempre. No hay el menor rastro de Abarran o de Los elegidos de la fortuna. Te marchas de Montecarlo lamiéndote las heridas y preguntándote si tendrás la fortuna o desventura de volver a encontrarte algún día con Abarran y el manantial.

☉ Si estás jugando la campaña *Las llaves escarlata*:

- ◆ Anota en el registro de campaña que *la célula se inmiscuyó en los asuntos de Abarran*.
- ◆ Abarran Arrigorriagakoa es el portador de El manantial de fortuna. Actualiza el registro de campaña en consonancia.

☉ Anota en el registro de campaña que *Los elegidos de la fortuna han atado la mala suerte a los investigadores*. Elige cualquier ficha numérica de la bolsa de caos. Sustitúyela por una ficha numérica cuyo valor sea 2 menos (por ejemplo, puedes sustituir una ficha 0 por una ficha -2 o una ficha -3 por una ficha -5).

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

☉ Pasa a **Recompensas adicionales**.

Recompensas adicionales

- ☉ Comprueba la cantidad de tareas de la carta de Historia El golpe que se han completado durante este escenario. Si omitiste la parte I, suma 2 a la cantidad de tareas completadas durante el escenario.
- ◆ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia de bonificación por cada tarea adicional completada por encima del mínimo de 4 en la carta de Historia El golpe.
 - ◆ Si sólo se completaron 4 o menos tareas, no se conceden recompensas adicionales.
 - ◆ Si se completaron 5 o más tareas e Isamara Ordoñez estaba en juego al final del escenario, los investigadores han conseguido a Isamara Ordoñez. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a Isamara Ordoñez (*Cantante de baladas*) a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
 - ◆ Si se completaron 6 o más tareas, los investigadores han conseguido el Mazo de posibilidades. Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Mazo de posibilidades a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Durante la preparación de cada escenario, ese investigador reúne las cartas de Encuentro de *Fortuna e insensatez* que tengan los siguientes iconos de juego: J♠, J♥, J♦, J♣, Q♦, Q♠, K♣, K♥, A♠. Estas cartas se barajan para formar un “mazo de posibilidades” aparte (*como alternativa, puedes usar naipes de una baraja francesa en lugar de cartas de Encuentro de Fortuna e insensatez*).

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Ian Martin con MJ Newman

Productora: Molly Glover

Edición: Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta

Revisión del texto inglés: Jeremiah J. Shaw

Traducción: Sergio Hernández

Especialista de reglas de juego: Alex Wener

Coordinador de diseño de cartas: Colin Phelps

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

Revisión cultural y de sensibilidad: James Mendez Hodes y los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG.

Directora creativa de historia y ambientación: Katrina Ostrander

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Coordinadora de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de portada: Borja Pindado

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

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 producto: Jim Cartwright

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Kayli Ammen, Avita Amoeba, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Shannon Bicott, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Shelley Danielle, Alice Ding, Johannes Duceck, Justin Engelking, Jeremiah Fair, Bryce Feigum, Michael Feldman, Matt Froese, Cat Fuhrman, Sam Fuhrman, Bradley "Pax" Galbraith, Cécile Gléhen, Josh Jones, Rod Jordan, Michael Joyce, Joe Kennedy, Douglas Knight, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Cayce Lent, Kenny Ling, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Jamie Perconti, Ryan Roskoski, Tim Rose, Larry Staszak, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Joel Turner, Jack Vorhies y Owen Weldon



FANTASY
FLIGHT
GAMES

