

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

EL JUEGO DE CARTAS



LA ERA OLVIDADA  
Guía de campaña

# ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

## LA ERA OLVIDADA

Guía de campaña

### La Tierra no es nuestra

*“El mito primordial y los modernos casos de amnesia coincidían en suponer que el género humano es tan sólo una —quizá la más insignificante— de las razas altamente evolucionadas que han gobernado los misteriosos destinos de nuestro planeta.”*

—H.P. Lovecraft, “La sombra fuera del tiempo”

*La era olvidada* es una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas* para 1–4 jugadores. *La era olvidada* contiene ocho escenarios: “Naturaleza salvaje”, “La perdición de Eztli”, “Los hilos del destino”, “El límite del otro lado”, “El corazón de los ancianos”, “La Ciudad de los Archivos”, “Las profundidades de Yoth” y “Eones destrozados”. Cada uno de estos escenarios también se puede jugar como escenario independiente.

### Índice

Reglas adicionales y aclaraciones .....	2
Preparación de la campaña .....	3
Prólogo .....	4
Escenario I: Naturaleza salvaje .....	5
Interludio I: Noches inquietas .....	7
Escenario II: La perdición de Eztli .....	8
Interludio II: Fin de la expedición .....	10
Escenario III: Los hilos del destino .....	12
Punto de reabastecimiento .....	16
Escenario IV: El límite del otro lado .....	17
Interludio III: La atracción de la jungla .....	20
Escenario V–A: El corazón de los ancianos, parte 1 .....	22
Escenario V–A: El corazón de los ancianos, parte 2 .....	23
Escenario VI: La Ciudad de los Archivos .....	25
Interludio IV: Los que son prisioneros .....	28
Escenario VII: Las profundidades de Yoth .....	29
Interludio V: La oscuridad .....	32
Escenario VIII: Eones destrozados .....	34
Epílogo .....	37
Notas de diseño .....	39
Iconos de conjuntos de encuentros .....	42
Referencia rápida y créditos .....	42

### Icono de la expansión

Las cartas de la expansión *La era olvidada* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



### Reglas adicionales y aclaraciones

#### Suministros

En determinados momentos de la campaña *La era olvidada*, los investigadores tendrán la oportunidad de elegir los suministros que llevarán a sus expediciones. Estos suministros se anotan en el registro de campaña, en la sección “Suministros” de cada investigador.

Los suministros se adquieren con puntos de suministros, los cuales se les conceden a los investigadores siempre que tengan la oportunidad de adquirir suministros. Los puntos de suministros sobrantes no se anotan, sino que se pierden.

Los suministros de un investigador determinarán las opciones posibles que tendrá disponibles durante la partida y a lo largo de la historia de esta campaña. **Cada suministro no tiene ningún efecto por sí solo.** Algunos efectos de las cartas, opciones de la historia y resoluciones pueden cambiar o estar disponibles en función de los suministros que lleven los investigadores.

#### Venganza X

Algunas cartas de Encuentro tienen un valor de puntos de venganza. El texto **Venganza X** indica que una carta vale X puntos de venganza.

Al igual que con **Victoria X**, cuando los investigadores superen una carta de Encuentro que tenga **Venganza X**, la carta se deja en la zona de victoria hasta el final del escenario. Sin embargo, a diferencia de los puntos de victoria, la venganza representa la percepción y la animosidad del Padre de las Serpientes; por eso suele ser buena idea evitar acumular puntos de venganza siempre que sea posible.

Los puntos de venganza de la zona de victoria no tienen efecto sobre la partida a menos que otra carta de Encuentro haga referencia a ellos directamente.

- ☞ Cuando un Enemigo con **Venganza X** sea derrotado, coloca la carta en la zona de victoria en lugar de en la pila de descartes.
- ☞ Al final de un escenario, coge todos los Lugares con **Venganza X** que estén en juego, revelados y sin pistas y colócalos en la zona de victoria.
- ☞ Cuando una carta de Traición con **Venganza X** complete su resolución, colócala en la zona de victoria en lugar de en la pila de descartes.
- ☞ Las cartas que valen puntos de venganza no valen también puntos de victoria, salvo que la carta tenga tanto **Victoria X** como **Venganza X**.

## Explorar

Algunas capacidades de esta campaña se identifican mediante el tipo de acción **Explorar**. Dichas capacidades se suelen usar para encontrar nuevos Lugares que poner en juego, y se inician con la acción de “activar”.

Las capacidades **Explorar** te indican que robes la primera carta del “mazo de Exploración”, que es un mazo aparte que se crea durante la preparación de algunos escenarios. Este mazo está formado por varios Lugares de una sola cara y por cartas de Traición.

- ☉ Cada capacidad **Explorar** indica un tipo de Lugar concreto que intentas robar. Si se roba un Lugar de ese tipo, se pone en juego y te mueves a él. Esto se considera una exploración “con éxito”.
- ☉ Si se roba cualquier otro Lugar, colócalo junto al mazo de Exploración y roba la siguiente carta del mazo de Exploración. Repite este proceso hasta que se robe un Lugar del tipo indicado o una Traición. Después de que esta acción haya acabado, devuelve al mazo de Exploración todos los Lugares que haya junto a éste y barájalo.
- ☉ Si se roba una carta de Traición, se resuelve de forma normal. Si se descarta, colócala en la pila de descartes de Encuentros como lo harías normalmente. El mazo de Exploración no tiene pila de descartes. Esto se considera una exploración “sin éxito”.
- ☉ Cuando se ponga en juego un Lugar de una sola cara desde el mazo de Exploración, coloca sobre ese Lugar una cantidad de pistas igual a su valor de pista.

*Ejemplo: El plan 1a – “Expedición en tierra salvaje” tiene la siguiente capacidad: ➤: Explorar. Roba la primera carta del mazo de Exploración. Si es un Lugar conectado, ponlo en juego y muévete a él.” Ursula Downs está en el Campamento de expedición y quiere encontrar un nuevo Lugar al que viajar. Gasta su primera acción para explorar y roba la primera carta del mazo de Exploración. La carta que roba es la Senda enrevesada. Puesto que la Senda enrevesada es un Lugar que no está conectado al Campamento de expedición, lo coloca junto al mazo de Exploración y roba la siguiente carta de dicho mazo. Esta vez, roba la carta de Traición Escaso de suministros, por lo que la resuelve de forma normal y la coloca en la pila de descartes de Encuentros. Su exploración no ha tenido éxito, y debe devolver la Senda enrevesada que robó anteriormente al mazo de Exploración y barajarlo. Ursula decide explorar una vez más, gastando una segunda acción. Esta vez, roba el Sendero de espinas, que está conectado al Campamento de expedición. Su exploración tiene éxito. El Sendero de espinas se pone en juego con tantas pistas encima como su valor de pista, y Ursula se mueve inmediatamente del Campamento de expedición al Sendero de espinas.*

## Alerta

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

## Preparación de la campaña

Para preparar la campaña *La era olvidada*, realiza los siguientes pasos en orden.

1. Elegir los investigadores.
2. Cada jugador crea su mazo de Investigador.
3. Elegir el nivel de dificultad.
4. Crear la bolsa de caos de la campaña.

### ◆ Fácil (quiero explorar):

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

### ◆ Normal (quiero un viaje complicado):

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

### ◆ Difícil (quiero acabar olvidado):

+1, 0, 0, -1, -2, -3, -3, -4, -6, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

### ◆ Experto (quiero la venganza de Yig):

0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Los jugadores ya están preparados para comenzar en el Prólogo.



## Prólogo

Martes, 2 de junio de 1925

Parece que este verano no podremos descansar.

Hoy me reuní con Harlan Earnstone, un viejo amigo mío que es teórico de la Historia en la Universidad Miskatonic. Me dijo que tenía una oferta de trabajo para mí, pero, francamente, no sabía qué podía esperar.

Harlan me presentó a un colega suyo: Alejandro Vela, un distinguido historiador del otro lado de la frontera del sur. El Sr. Vela es graduado de una prestigiosa universidad de Ciudad de México, y se ha pasado muchos años investigando el Imperio Azteca. Afirma haber encontrado pruebas sobre la existencia de una ciudad-estado azteca desconocida llamada Eztli. La universidad no aceptó sus extraños hallazgos sin precedentes, y se ha convertido en un paria entre sus colegas de profesión.

Alejandro vino a Arkham en busca de financiación para una expedición a las selvas del sur de México, donde cree que descubrirá las ruinas del altépetl Eztli. Su descripción de los orígenes de la ciudad-estado desafía la visión moderna de la historia mesoamericana. Pese a esto, o quizá, conociendo a mi viejo amigo, debido a ello, Harlan está fascinado por los descubrimientos de Alejandro. La Universidad Miskatonic ha accedido a financiar la expedición (aunque escasamente), y Harlan quiere que vaya en ella.

En mi opinión, hay una gran probabilidad de que estemos buscando algo que ni siquiera existe. Pero si hay siquiera una mínima posibilidad de que Eztli existiera, la importancia histórica de este hecho sería mayúscula. Debatimos un tiempo sobre el asunto, pero al final, aceptamos el ofrecimiento de Alejandro. Los preparativos están en marcha, y probablemente salgamos a final de mes. Con suerte, acabaremos con este diario lleno de todo tipo de descubrimientos interesantes. Si no, quizás pueda servir al menos para calzar la mesa de Harlan, que está coja.

☉ Si Ursula Downs, Leo Anderson o Monterey Jack fueron elegidos como investigador en esta campaña: Elige uno de esos investigadores para que sea el líder de la expedición. Ese investigador comenzará los escenarios I y II como el investigador jefe.

☉ Tras haberse visto rechazado por el mundo académico, Alejandro sólo ha podido conseguir una financiación muy limitada para su expedición. Cada investigador debe elegir qué suministros llevará a la misma. Anota los suministros que elija cada investigador en su sección "Suministros" del registro de campaña. Nota: pueden llevarse varias unidades de las provisiones y las medicinas anotando su nombre varias veces y gastando la cantidad apropiada de puntos de suministros cada vez.

☉ Cada investigador puede gastar puntos de suministros para adquirir uno o más de los siguientes suministros. El número de puntos de suministros disponibles para cada investigador depende del número de investigadores que haya en la campaña:

**1 investigador:** 10 puntos de suministros

**2 investigadores:** 7 puntos de suministros cada uno

**3 investigadores:** 5 puntos de suministros cada uno

**4 investigadores:** 4 puntos de suministros cada uno

☉ La descripción de cada suministro en la lista siguiente da algunos datos de cómo podría emplearse durante la campaña. Elige bien.

☉ Suministros disponibles:

☉ **Provisiones** (1 punto de suministros por unidad): agua y comida para una persona. Imprescindible en cualquier viaje.

☉ **Medicinas** (2 puntos de suministros por unidad): para prevenir enfermedades, infecciones y venenos.

☉ **Cuerda** (3 puntos de suministros): varios rollos largos de una resistente cuerda. Fundamental para hacer escalada y espeleología.

☉ **Manta** (2 puntos de suministros): para mantenerse caliente por la noche.

☉ **Cantimplora** (2 puntos de suministros): se puede rellenar en ríos y manantiales.

☉ **Antorchas** (3 puntos de suministros): para iluminar zonas oscuras y encender hachones o teas.

☉ **Brújula** (2 puntos de suministros): puede guiarte cuando estés irremediabilmente perdido.

☉ **Mapa** (3 puntos de suministros): por ahora, no tiene ninguna indicación, pero quizás con el tiempo puedas cartografiar la zona.

☉ **Prismáticos** (2 puntos de suministros): para ayudarte a ver sitios lejanos.

☉ **Tiza** (2 puntos de suministros): para escribir sobre superficies irregulares de piedra.

☉ **Colgante** (1 punto de suministros): no sirve de nada, pero los buenos recuerdos reconfortan a los viajeros cuando están lejos de casa.

☉ Pasa al **Escenario 1: Naturaleza salvaje**.



## Escenario I: Naturaleza salvaje

Domingo, 28 de junio de 1925

Ha sido un día infernal. Acampamos cerca de la linde septentrional de la jungla en la que Alejandro cree que antaño vivieron los eztlí. En este lugar, la selva es densa y salvaje. El cielo está oculto sobre las copas de los árboles, pero la fresca brisa me dice que hay nubes de tormenta congregándose sobre nuestras cabezas.

Nos han explicado muchas veces los peligros de nuestra expedición. Estamos a cientos de kilómetros del más mínimo rastro de civilización. Ningún habitante del mundo moderno ha penetrado aún en el corazón de esta salvaje tierra. Hasta ahora, nadie ha tenido motivos para intentarlo. Al fin y al cabo, no tendría sentido buscar ruinas aztecas en esta región de México. Y sin embargo, aquí estamos: buscando ruinas que quizá no existan en un lugar en el que, a todas luces, no deberían existir.

Uno de nuestros topógrafos ya ha caído enfermo, y a otro le ha mordido una víbora. Empiezo a pensar que la selva no nos quiere aquí. Si seguimos teniendo esta suerte, nuestra expedición será la más corta de toda la historia de la Universidad Miskatonic. Hoy, descansaremos. Mañana, nos aventuraremos en una zona virgen inexplorada.

### Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Naturaleza salvaje*, *Selva*, *Serpientes*, *Expedición*, *Guardianes del tiempo*, *Agentes de Yig*, *Veneno* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego el Campamento de expedición. Cada investigador comienza la partida en el Campamento de expedición.
- Crea el mazo de Exploración. Esto se hace cogiendo los cinco Lugares *Jungla* de una sola cara y añadiéndoles una copia de cada una de las siguientes cartas de Traición: *Perdidos en la naturaleza*, *Espesura*, *Picadura de serpiente*, *Escaso de suministros* y *Flechas desde los árboles*. Después, baraja todas esas cartas.
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: los tres Lugares *Ruinas* de una sola cara, el conjunto de encuentros *Agentes de Yig*, las cuatro cartas de *Debilidad Envenenado*, el Apoyo de historia *Alejandro Vela* y el Enemigo *Ichtaca*. El conjunto de encuentros *Agentes de Yig* se puede identificar mediante este icono:



- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

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

Miércoles, 1 de julio de 1925

Sigo sin tener ni idea de cómo volvimos con vida al campamento.

La jungla era más peligrosa de lo que podíamos haber imaginado. Puede que todo esto parezcan los desvaríos de un lunático, pero no puedo explicarlo de ninguna otra forma. Estar perdidos en la jungla no fue ningún paseo por el campo, pero eso fue la menor de nuestras preocupaciones. La selva estaba protegida. Protegida por horrores inimaginables: criaturas serpentina movidas por el odio y la ira que nos daban caza de forma implacable.

Y, posiblemente, los nativos humanos de la jungla eran igual de letales. Parecían guerreros aztecas por sus ropas y su idioma. Pese a que el pueblo azteca fue conquistado hace siglos, estos guerreros sobrevivieron de algún modo, aunque no alcanzamos a imaginar cómo lograrlo. Pensé que a Alejandro le emocionaría descubrir más sobre ellos, pero parecía más perturbado que fascinado. Supongo que tiene derecho a no creérselo. En esta expedición, nada tiene sentido.

Las criaturas serpiente nos persiguieron durante lo que nos pareció días. Por fin, logramos encontrar el camino de vuelta al campamento, pero lo pagamos muy caro. Perdimos todo el progreso que habíamos realizado, y muchos de nosotros resultaron heridos o se vieron afectados por el veneno de serpiente. No tenemos otra elección que enviar mensajeros a la ciudad más cercana en busca de suministros adicionales y esperar a recuperarnos de nuestras heridas.

- Anota en el registro de campaña que los investigadores se vieron obligados a esperar suministros adicionales.

- Si el escenario acabó en el acto 1 o 2:

- Anota en el registro de campaña que *Ichtaca* observó los progresos de los investigadores con profundo interés.

- Anota en el registro de campaña que *Alejandro* siguió a los investigadores a las ruinas. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a *Alejandro Vela* a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

- Si habéis “combatido con *Ichtaca*”:

- Anota en el registro de campaña que *Ichtaca* recela de los investigadores.

- Anota en el registro de campaña que *Alejandro* siguió a los investigadores a las ruinas. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a *Alejandro Vela* a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

- Si “*Ichtaca* os guía”:

- Anota en el registro de campaña que los investigadores se han ganado la confianza de *Ichtaca*.

- Anota en el registro de campaña que *Alejandro* eligió permanecer en el campamento. No añadas a *Alejandro Vela* al mazo de ningún investigador.

- ☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección "Furia de Yig" del registro de campaña. Tened cuidado con la ira del Padre de las Serpientes, pues su furia os perseguirá en el futuro.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al **Interludio I: Noches inquietas**.

#### Resolución 1:

Jueves, 2 de julio de 1925

*De algún modo, tras muchas penurias y horas de exploración, dimos con las ruínas que buscaba Alejandro, aunque jamás podríamos habernos preparado para lo que encontramos en las profundidades de la jungla. La selva estaba protegida. Protegida por horrores inimaginables: criaturas serpentina movidas por el odio y la ira. Nos dieron caza de forma implacable, blandiendo armas primitivas y comunicándose mediante agudos siseos.*

*Y, posiblemente, los nativos humanos de la jungla eran igual de letales. Parecían guerreros aztecas por sus ropas y su idioma. Pese a que el pueblo azteca fue conquistado hace siglos, estos guerreros sobrevivieron de algún modo, aunque no alcanzamos a imaginar cómo lograron permanecer ocultos tanto tiempo. La guerrera llamada Ichtaca era particularmente fascinante. Conseguimos calmar el encuentro inicial con ella y, sorprendentemente, nos ayudó guiándonos por la jungla, y luego desapareció misteriosamente cuando llegamos a las ruínas. Tengo el presentimiento de que no es la última vez que la vemos.*

*Alejandro no estuvo de acuerdo con nuestra decisión de confiar en los guerreros eztli. Decidió quedarse en el campamento hasta nuevo aviso, pues su presencia le perturba. Pensé que estaría emocionado por poder descubrir más cosas sobre ellos, pero supongo que este descubrimiento desafía incluso sus teorías, por novedosas y amplias de miras que éstas sean. Tiene derecho a no fiarse. En esta expedición, nada tiene sentido.*

*Hemos despejado un camino hasta lo que Alejandro cree que es el templo principal de las ruínas. Tenemos poco tiempo para descansar. Las criaturas serpiente parecen decididas a detenernos, así que no podemos demorarnos más de lo necesario. Pronto entraremos en las ruínas para ver qué secretos ocultan.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores despejaron un camino a las ruínas de Eztli.
- ☉ Anota en el registro de campaña que Alejandro eligió permanecer en el campamento. No añadas a Alejandro Vela al mazo de ningún investigador.
- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores se han ganado la confianza de Ichtaca.
- ☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección "Furia de Yig" del registro de campaña. Tened cuidado con la ira del Padre de las Serpientes, pues su furia os perseguirá en el futuro.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al **Interludio I: Noches inquietas**.

#### Resolución 2:

Jueves, 2 de julio de 1925

*De algún modo, tras muchas penurias y horas de exploración, dimos con las ruínas que buscaba Alejandro, aunque jamás podríamos habernos preparado para lo que encontramos en las profundidades de la jungla. La selva estaba protegida. Protegida por horrores inimaginables: criaturas serpentina movidas por el odio y la ira. Nos dieron caza de forma implacable, blandiendo armas primitivas y comunicándose mediante agudos siseos.*

*Y, posiblemente, los nativos humanos de la jungla eran igual de letales. Parecían guerreros aztecas por sus ropas y su idioma. Pese a que el pueblo azteca fue conquistado hace siglos, estos guerreros sobrevivieron de algún modo, aunque no alcanzamos a imaginar cómo lograron permanecer ocultos tanto tiempo. Pensé que a Alejandro le emocionaría poder aprender más sobre ellos, pero compartía nuestra inquietud. Logramos vencer e interrogar a su líder, una guerrera llamada Ichtaca. Antes de huir, nos advirtió que no nos acercáramos a las ruínas. Por desgracia para ella, nos negamos a volver a casa con las manos vacías.*

*Con Alejandro como guía, hemos despejado una ruta hasta lo que cree que es el templo principal de las ruínas. Tenemos poco tiempo para descansar. Las criaturas serpiente parecen decididas a detenernos, así que no podemos demorarnos más de lo necesario. Pronto entraremos en las ruínas para ver qué secretos ocultan.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores despejaron un camino a las ruínas de Eztli.
- ☉ Anota en el registro de campaña que Alejandro siguió a los investigadores a las ruínas. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a Alejandro Vela a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Anota en el registro de campaña que Ichtaca recela de los investigadores.
- ☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección "Furia de Yig" en el registro de campaña. Tened cuidado con la ira del Padre de las Serpientes, pues su furia os perseguirá en el futuro.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al **Interludio I: Noches inquietas**.



## Interludio I: Noches inquietas

Lee en orden cada una de las siguientes secciones. A continuación, pasa al **Escenario II: La perdición de Eztli**:

Comprobad vuestros suministros. Cada investigador que tenga una manta lee **Sueño reparador**. El resto lee **Vueltas y más vueltas**.

**Sueño reparador:** *Afortunadamente, pude dormir a pierna suelta cada noche. Sin embargo, aunque mi cuerpo descansaba, mi mente se veía asediada por pesadillas. Una caverna como unas fauces, bañada en una tenue luz roja... Por sus paredes reptaban un centenar de víboras con brillantes escamas... Quizá habría sido mejor no haber dormido en absoluto.*

No sufres efectos adversos.

**Vueltas y más vueltas:** *Apenas dormí durante esas noches en la jungla. Una extraña niebla cubría el campamento cada noche, sumiendo la zona en un intenso y peculiar frío. Mi petate ofrecía algo de protección frente a los elementos, pero no nos habíamos preparado para este clima antinatural. Cada vez que empezaba a adormecerme, moscas y mosquitos me zumbaban en los oídos. Incluso si por fin lograba dormirme, pronto me despertaba con sobresalto cuando algún insecto o lagarto me correteaba por la cara. No parece que vaya a dormir mucho durante este viaje...*

Sufres 1 trauma físico o mental (a tu elección).

Comprobad vuestros suministros. Los investigadores, como grupo, deben tachar de sus suministros una unidad de provisiones por cada investigador. Por cada unidad de provisiones que no puedan tachar, eligen un investigador para que lea **Escasos de raciones**.

**Escasos de raciones:** *Pensábamos que habíamos traído suficiente comida y agua para todos, pero el viaje hizo mella en nuestros suministros. Cuando el sol salió y llegó la hora de comer, descubrimos que ya nos estábamos quedando sin provisiones.*

Comienzas el siguiente escenario con 3 recursos menos.

El investigador jefe debe elegir a un investigador para que sea el centinela del grupo. A continuación, ese investigador comprueba sus suministros. Si tiene prismáticos, lee **Siluetas en los árboles**. Si no los tiene, lee **Ojos en la oscuridad**.

**Siluetas en los árboles:** *La mayoría de las noches transcurrieron sin incidentes, pero esta noche, me sobresaltó el crujir de las ramas de los árboles en el límite meridional del claro donde teníamos el campamento. Pese a la oscuridad, puse usar los prismáticos para ver siluetas que se movían por los árboles. Las siluetas parecían humanas, pero ¿por qué? ¿Por qué sólo nos observan desde lejos? ¿Cuál es su propósito?*

Obtienes 2 puntos de experiencia adicionales por haber descubierto más sobre las motivaciones de los eztli.

**Ojos en la oscuridad:** *Me observaban cada noche. Tal cual, no era una mera sensación. Veía los ojos que asomaban de la densa oscuridad que rodeaba el campamento. Sabían que estábamos ahí. Los amarillos ojos me observaban, alerta, con mi arma empuñada, listo para defender el campamento si era necesario. Nuestras miradas se cruzaron, y la oscuridad me atenazó el corazón.*

Sufres 1 trauma mental.

Comprobad vuestros suministros. Cada investigador que tenga medicinas puede tachar una unidad de las mismas de sus suministros para elegir y retirar una carta de Debilidad Envenenado del mazo de cualquier investigador. Cada investigador que siga teniendo una carta de Debilidad Envenenado en su mazo lee **El veneno se extiende**.

**El veneno se extiende:** *A medida que pasaban días, el veneno seguía extendiéndose por mi cuerpo. La segunda noche, mi piel estaba empapada de sudor. Empecé a tener dificultades para respirar, y todas mis mañanas empezaban vomitando la mayor parte de la cena de la noche anterior.*

Sufres 1 trauma físico.

## Escenario II: La perdición de Eztli

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores se vieron obligados a esperar suministros adicionales: Lee la **Introducción 1**.

Si los investigadores despejaron un camino a las ruinas de Eztli: Pasa a la **Introducción 2**.

### Introducción 1:

*Miércoles, 8 de julio de 1925*

Nuestros mensajeros, José y María, regresaron varios días después. Vinieron bien provistos de comida, agua, aspirinas y armas. Siento curiosidad por saber hasta dónde llegaron los contactos de Alejandro en México. Para ser un historiador rechazado por sus colegas, ha logrado hacerse con armas y munición más rápido de lo que pensaba. Pero quizás sea mejor que no divulgue sus fuentes.

Nos aventuramos en la jungla una vez más. Esta vez, estábamos preparados. Habíamos aprendido la lección de nuestra salida anterior, y cruzamos el cañón del río para adentrarnos mucho más hacia el sur de lo que nos atrevimos a hacerlo antes. Finalmente, llegamos a las ruinas que buscaba Alejandro, y pronto entraremos en lo que Alejandro cree que es el templo principal. Curiosamente, las criaturas serpiente con las que nos topamos antes no nos atacaron en masa como temíamos. ¿Habrían huido? ¿O simplemente acechaban y se preparaban para emboscarnos mientras dormíamos durante la noche?

Pasa a la **Preparación**.

### Introducción 2:

*Viernes, 3 de julio de 1925*

Nos pasamos la mayor parte del día de ayer trasladando nuestro campamento hasta el límite de las ruinas. Puesto que las criaturas serpentine siguen vigilando la región, hemos decidido que un grupo pequeño tendrá más posibilidades de colarse en el templo principal sin llamar la atención. Le dije a María, la naturalista de la expedición, que se llevase una de las camionetas y esperase fuera de la jungla, más allá de su linde septentrional. José, nuestro cartógrafo, estará vigilando el campamento hasta que regresemos. Estamos solos, pero al menos hemos despejado una ruta de huida por si las cosas se ponen feas...

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación

Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: La perdición de Eztli, Agentes de Yig, Ponzoña de Yig, Flujo temporal, Trampas letales, Ruinas olvidadas, Veneno y Frío helador. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego la Entrada. Cada investigador comienza la partida en la Entrada.
- Crea el mazo de Exploración. Esto se hace cogiendo los cinco Lugares **Antiguo** de una sola cara y añadiéndoles una copia de cada una de las siguientes cartas de Traición: Augurio funesto, Oscuridad profunda, Último error, Sepultado y Frío de la cripta. Después, baraja todas esas cartas.
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: el Enemigo Heraldos de Valusia, el Lugar Cámara del tiempo y el Apoyo Reliquia de las eras.
- Pon aparte toda las cartas de Debilidad Envenenado que no estén en los mazos de los investigadores.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Escenario independiente

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

Reúne la bolsa de caos con las siguientes fichas:  
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , .

Los investigadores despejaron un camino a las ruinas de Eztli.

No tienes suministros.

## 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:** El templo tiembla con la ferocidad de un terremoto, haciéndoos caer al suelo. Las criaturas serpentine surgen de entre las sombras hasta rodearos por completo. Se os pasa por la mente la idea de que todo ha acabado para vosotros y, por un instante, contempláis lo absurdo de vuestra muerte. La única esperanza que os queda es que no haya nadie más tan necio como para intentar explorar estas ruinas dejadas de la mano de Dios.

Comprueba el registro de campaña. Si hay cuatro o más marcas en la sección "Furia de Yig": Las criaturas caen sobre vosotros antes de que tengáis tiempo de reaccionar. Gritáis de agonía cuando os ensartan con sus afiladas lanzas.

Cada investigador que fuera derrotado acaba **muerto**. Si no hay suficientes investigadores para continuar la campaña, ésta termina y los jugadores pierden.

Si se llegó a otra resolución, los investigadores restantes leen esa resolución.

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

Si hay tres o menos marcas en la sección "Furia de Yig": De repente, una voz lejana sisea al resto, y las serpientes se retiran con indecisión hacia la oscuridad. Aprovecháis la oportunidad para salir corriendo para salvar la vida.

Anota tres marcas en la sección "Furia de Yig".

Si se llegó a otra resolución, los investigadores restantes leen esa resolución.

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

**Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores desistieron antes del acto 3:** Ve a la **Resolución 3**.

**Resolución 1 (los investigadores derrotados deberían resolver primero Investigador derrotado):**

(El siguiente texto está garabateado bajo la entrada anterior del diario).

El exterior de las ruinas del templo parecían de origen Azteca, pero al adentrarnos en el interior, se hizo patente que estos edificios tenían un origen muy distinto e inhumano. Las ruinas estaban vivas. Los huecos de las paredes estaban tan iluminados como si tuvieran electricidad, y un leve zumbido de energía reverberaba por todas las salas. Pese a las criaturas serpiente, pudimos llegar a un pasadizo oculto que llevaba bajo tierra.

En la cámara central de estas salas subterráneas, encontramos nuestro premio: un orbe de acero de origen desconocido que zumba levemente y brilla con una tenue luz azul. Estaba delicadamente colocado en una estructura de bronce, por lo que parecía casi de importancia religiosa, y sabíamos que no era algo que hubieran hecho los aztecas.

Huimos de las ruinas llevándonos el artefacto. El edificio había empezado a desmoronarse a nuestro alrededor, como si el orbe fuese lo único que lo mantenía en pie. ¿Acaso era lo que alimentaba las ruinas como una batería? ¿Qué era exactamente este artefacto para que las serpientes lo protegieran con tanto fervor?

Cuando por fin llegamos a la linde norte de la selva, María nos esperaba con las camionetas. Vamos a largarnos de esta jungla infestada de serpientes mientras podamos.

☉ Anota en tu registro de campaña que los investigadores recuperaron la Reliquia de las eras. Un investigador debe añadir la Reliquia de las eras a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

☉ Si el Heraldo de Valusia sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña que el Heraldo sigue vivo. Junto a esto, entre paréntesis, anota cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia.

☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección "Furia de Yig" 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.

☉ Pasa al **Interludio II: Fin de la expedición.**

**Resolución 2:**

(El siguiente texto está garabateado bajo la entrada anterior del diario).

No está en mi naturaleza dejar algo sin terminar. Voy a registrar el resto de nuestra expedición en este diario, debo hacerlo por mis compañeros caídos.

Los demás no lograron salir del templo. Convencí a dos de los otros miembros de la expedición, José y Andrea, de que se adentraran tras ellos... Pero ahora temo que también hayan encontrado un terrible destino.

Por suerte, mi apuesta dio sus frutos. Mientras José y Andrea buscaban al resto, yo me colé en el templo y seguí otro camino. Habiendo visto lo que hemos visto, sabiendo lo que sabemos ahora, no podía volver a la universidad sin pruebas de nuestro descubrimiento. Mientras las criaturas serpiente estaban distraídas, yo logré llegar a un pasadizo secreto que llevaba bajo tierra.

En la cámara central de estas salas subterráneas, encontré el artefacto. El orbe estaba hecho de un acero que no era natural, colocado delicadamente en una estructura de bronce. Al cogerlo, su energía parecía latir en mis manos, y brillaba con una tenue luz azul. Cualquier idiota vería que no era algo que hubieran hecho los aztecas, pero los demás miembros de la expedición ni siquiera podían comenzar a entender su verdadera importancia. Las ruinas empezaron a desmoronarse a mi alrededor cuando me marché, pero daba igual. La reliquia era lo único que me importaba.

Volví al campamento llevándome el artefacto, y les dije a los demás que era hora de marcharse. Cuando por fin llegamos a la linde norte de la selva, María nos esperaba con las camionetas. Ahora nos dirigimos hacia Texas, donde cruzaremos la frontera para entrar en Estados Unidos.

Lo que les ocurrió a los demás es una lástima. Su sacrificio no será en vano. Ahora podré continuar mi labor.

—Alejandro Vela

☉ Anota en tu registro de campaña que Alejandro recuperó la Reliquia de las eras.

☉ Si el Heraldo de Valusia sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña que el Heraldo sigue vivo. Junto a esto, entre paréntesis, anota cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia.

☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección "Furia de Yig" 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.

☉ Pasa al **Interludio II: Fin de la expedición.**

**Resolución 3 (los investigadores derrotados deberían resolver primero Investigador derrotado):**

(El siguiente texto está garabateado bajo la entrada anterior del diario).

Esto ha sido un error. Todo esto ha sido un terrible error. Escapamos con vida del templo, pero por los pelos. Las ruinas estaban vivas. Era como si las paredes supieran que éramos intrusos y nos odiaran por estar allí. Querían que nos marcháramos. Nos querían muertos.

Nos hemos reunido fuera del templo, donde nos espera José. Por su parte, Alejandro quiere que volvamos a entrar, pues no está dispuesto a volver a casa con las manos vacías. Debemos decidir qué hacer a continuación.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☉ —No podemos detenernos ahora; ¡debemos volver dentro!

Pasa a la **Resolución 4.**

☉ —Es demasiado peligroso. Debemos destruir este lugar.

Pasa a la **Resolución 5.**

**Resolución 4:**

(El siguiente texto está garabateado bajo la entrada anterior del diario).

Hemos tomado una decisión. Alejandro tiene razón: hemos llegado demasiado lejos como para retirarnos ahora. Nuestro plan es reagruparnos y volver a entrar en el templo una vez más. Incluso desde nuestra posición, podemos ver que la distribución del templo se ha distorsionado y ha cambiado. Las ruinas parecen haber vuelto a su estado latente. Con algo de suerte, esta vez lograremos salir...

☉ Los investigadores deben volver a jugar el **Escenario II: La perdición de Eztli**. Reinicia la partida a la **Preparación** de este escenario. No anotes nada en el registro de campaña excepto cualquier trauma sufrido en la partida anterior. No se obtienen puntos de experiencia por la partida anterior.

☉ Cualquier jugador cuyo investigador muriera o se volviera loco debe elegir un nuevo investigador para jugar de forma normal.

☉ Durante la preparación, al poner en juego la Entrada, coloca 1 ficha de Perdición sobre ella por cada vez que se haya llegado a esta resolución.

### Resolución 5:

(El siguiente texto está garabateado bajo la entrada anterior del diario).

Hemos tomado una decisión. No íbamos a volver a entrar en esa trampa letal bajo ninguna circunstancia. Por suerte, había otra forma. José había traído algo de TNT de las camionetas, y había suficiente como para demoler todo ese maldito lugar.

Esa noche, dimos un espectáculo de fuegos artificiales por todo lo alto. La jungla protestó. Los pájaros salieron volando por los aires, el suelo tembló, y alrededor de nuestro campamento oímos furiosos gruñidos. Pero la dinamita hizo su trabajo. Cuando el polvo se posó, empezamos a escharbar entre los escombros en busca de cualquier cosa de importancia histórica o cultural que pudiéramos llevarnos de vuelta a Arkham.

José fue el primero en darse cuenta de la luz azul que se filtraba de debajo de los restos del templo. Los rayos crecían en intensidad a cada instante. Cuando empezamos a despejar los restos para descubrir el origen de la luz, se produjo un repentino destello, y los escombros del centro de las ruinas se dispersaron. Sobre los restos, un orbe de acero de origen desconocido que zumba levemente. Estaba delicadamente colocado en una estructura de bronce, por lo que parecía casi de importancia religiosa. El brillo azul que emitía el artefacto se atenuó cuando lo toqué. Era imposible que los aztecas hubieran podido crear algo así.

Nos marchamos de los restos aún en llamas del templo, llevándonos el artefacto. Ya no éramos bienvenidos en esta selva, y lo sabíamos. Toda la jungla siseaba a nuestro alrededor. El suelo estaba cubierto de reptantes serpientes. En la oscuridad, oímos gritos en un idioma que no lográbamos entender. No había tiempo para levantar el campamento; huimos en cuanto tuvimos la oportunidad. Una flecha de plumas negras se clavó en la garganta de Andrea, y su grito sobresaltado quedó capturado de forma macabra para siempre. Una boa gigante atrapó a José mientras escapábamos hacia el norte por el cañón del río. Le partió el cuello antes de que pudiéramos ayudarlo.

Cuando por fin llegamos a la linde norte de la jungla, María nos esperaba con las camionetas. No nos detuvimos hasta entrar en Ciudad de México. Ni siquiera ahora me siento a salvo: ¿quién podría sentirse a salvo tras haber visto lo que hemos visto?

Que le den a Eztli y a este condenado lugar.

- ☉ Anota en tu registro de campaña que los investigadores recuperaron la Reliquia de las eras. Un investigador debe añadir la Reliquia de las eras a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Si el Heraldo de Valusia sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña que el Heraldo sigue vivo. Junto a esto, entre paréntesis, anota cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia.
- ☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección "Furia de Yig" del registro de campaña. Anota diez marcas adicionales, pues habéis enfurecido a Yig con vuestras imprudentes acciones.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

☉ Pasa al **Interludio II: Fin de la expedición.**

## Interludio II: Fin de la expedición

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores recuperaron la Reliquia de las eras: Lee **Fin de la expedición 1.**

Si Alejandro recuperó la Reliquia de las eras: Lee **Fin de la expedición 5.**

### Fin de la expedición 1:

*Viernes, 17 de julio de 1925*

Por fin hemos vuelto a Arkham, y la expedición ha sido un "éxito". Alejandro está emocionado por poder informar a la universidad de sus hallazgos. No logro entender cómo es capaz de mantener su ciego idealismo después del infierno por el que pasamos en la jungla. Tiene su atención fija en la extraña reliquia que descubrimos en las ruinas. Ojalá supiéramos algo más sobre el origen del artefacto. Me inquieta tremendamente. No deja de emitir un zumbido en todo momento, y vibra con una energía sobrenatural que apenas puedo describir. Mientras viajábamos a casa con el artefacto, extrañas pesadillas poblaron nuestras noches: sueños de otros mundos y civilizaciones.

Alejandro quiere llevar la reliquia al Museo Miskatonic, para exhibirla junto con los demás artefactos eztili que descubrimos. Tengo sentimientos encontrados respecto a esa idea. En el museo estará bien cuidada, y los historiadores podrán estudiarla e incluso, quizás, descubrir su propósito. Sin embargo, temo que la reliquia pueda ser demasiado peligrosa para el público. A fin de cuentas, seguimos sin tener ni idea de qué es ese condenado trasto. A Alejandro no le gustaría lo más mínimo, pero quizás sería mejor mantener la reliquia en algún sitio seguro, donde Harlan y yo podamos estudiarla en privado. Tendré que decidirlo esta noche; después de mañana, no habrá tiempo para cambiar de opinión...

☉ El investigador jefe debe decidir (elige una opción):

- ◆ Debería estar en un museo. Alejandro y el personal del museo podrán estudiarlo y descubrir más sobre para qué sirve. Pasa a **Fin de la expedición 2.**
- ◆ Es demasiado peligroso como para estar expuesto. Deberíamos mantenerlo oculto y a salvo hasta que sepamos más sobre él. Pasa a **Fin de la expedición 3.**



## Fin de la expedición 2:

*Domingo, 19 de julio de 1925*

He decidido darle la custodia de la reliquia a Alejandro. Al fin y al cabo, toda esta expedición se basaba en su investigación, así que debería ser él quien la estudie. Si alguien puede descubrir los secretos de la reliquia, es él.

La reliquia será la pieza central de una nueva exposición en el museo. Alejandro ya ha escrito largo y tendido sobre nuestros descubrimientos, pero su trabajo no ha hecho más que comenzar. Aún quedan muchos misterios en torno a nuestra expedición. ¿Cómo es posible que el pueblo eztli permaneciera oculto tanto tiempo? ¿Por qué parecían estar protegiendo la jungla? ¿Y de qué? ¿Quién construyó realmente las ruinas del templo que exploramos? No tengo ninguna duda de que, con el tiempo, Alejandro acabará descubriendo las respuestas a estas preguntas.

En cuanto a mí, mi papel en toda esta aventura ha terminado. Sin embargo, no logro relajarme. Mis pensamientos vuelven constantemente a la jungla: a las siluetas serpentinas en las sombras, a las flechas de obsidiana alojadas en cuerpos de esqueletos, a las voces deformes que chillaban en las cavernosas profundidades. Cuando camino por la calle, me veo atraído hacia el museo sin darme cuenta, como si tuviera la necesidad de volver a ver la reliquia. Noto una sensación persistente en la parte de atrás del cráneo, como si hubiéramos olvidado algo importante. ¿Qué debo hacer para librarme de...?

(La entrada del diario termina de forma abrupta).

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Alejandro.
- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores se han ganado la confianza de Alejandro. Si no está ya en el mazo de un investigador, un investigador cualquiera puede elegir añadir a Alejandro Vela a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Añade 1 ficha  a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Pasa a **Fin de la expedición 4.**

## Fin de la expedición 3:

*Domingo, 19 de julio de 1925*

He decidido mantener la reliquia oculta por ahora. A Alejandro no le gusta mi decisión, pero hasta que sepamos de qué es capaz el orbe, es importante que permanezca en un sitio seguro donde no ponga a nadie en peligro. Harlan está de acuerdo conmigo, y se ha ofrecido a custodiar la reliquia y guardarla en su despacho privado. Allí podremos estudiar el artefacto en secreto.

Alejandro se va a quedar en Arkham por el momento, registrando sus notas sobre la expedición y ayudando al museo a montar una exposición con los demás descubrimientos, los menos peligrosos. En cuanto a mí, espero encontrar respuestas a otros misterios: ¿Cómo es posible que el pueblo eztli permaneciera oculto tanto tiempo? ¿Por qué parecían estar protegiendo la jungla? ¿Y de qué? ¿Quién construyó realmente las ruinas del templo que exploramos?

Mis pensamientos vuelven constantemente a la jungla: a las siluetas serpentinas en las sombras, a las flechas de obsidiana alojadas en cuerpos de esqueletos, a las voces deformes que chillaban en las cavernosas profundidades. Cada vez que salgo del despacho de Harlan, me descubro sintiendo un ansia de volver a mirar la reliquia una vez más. Noto una sensación persistente en la parte de atrás del cráneo, como si hubiéramos olvidado algo importante. ¿Qué debo hacer para librarme de...?

(La entrada del diario termina de forma abrupta).

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Harlan Earnstone.
- ☉ Anota en el registro de campaña que Alejandro continúa su investigación por su cuenta. Si Alejandro Vela está actualmente en el mazo de un investigador, retíralo del mismo.
- ☉ Pasa a **Fin de la expedición 4.**

## Fin de la expedición 4:

Se te cae la pluma cuando una fuerte llamada en la puerta te sobresalta, te pones en pie de un salto. Son casi las 2:30 de la madrugada. ¿Quién podría venir a verte a esta hora? Tus pensamientos se van inconscientemente a la jungla, y te asalta una visión de criaturas serpiente atacándote en tu propio hogar. Te estremeces, buscas un arma y te acercas a la puerta principal con cautela, preparado para atacar si es necesario. Respiras hondo y abres la puerta.

Al otro lado hay una mujer familiar de piel morena, largo pelo castaño y penetrantes ojos amarillos que te miran con dureza. Aunque su atuendo ha cambiado, la reconoces al instante: es Ichtaca, la guerrera eztli con la que os encontrasteis en la selva. Ahora lleva un abrigo largo y un elegante sombrero, y se la nota visiblemente incómoda. Tiene la mandíbula rígida de ira. Estás a punto de levantar el arma para defenderte cuando deja escapar un hondo suspiro y cruza lentamente el umbral de tu casa, cerrando la puerta tras de sí:

–Sea lo que sea lo que hicierais, tenéis que revertirlo –dice con tono sombrío–. O todos dejaremos de existir.

Pasa al **Escenario III: Los hilos del destino.**

**Fin de la expedición 5:** Harlan Earnstone da vueltas por tu sala de estar, pasándose el pañuelo por su arrugada frente.

–Es culpa mía. Nunca debí haberlos animado a emprender esa terrible expedición.

Aunque vuestros caminos sólo se han cruzado un par de veces, el Sr. Earnstone se ha convertido en un valioso contacto en la Universidad Miskatonic. Cuando la última expedición de la Universidad regresó con apenas un puñado de supervivientes y unos pocos artefactos extraños y arcaicos, acudió a ti en busca de consejo.

–Lo sé, lo sé. Al menos debería consolarme con el hecho de que la expedición tuvo éxito pese a sus grandes pérdidas. Alejandro tenía razón. El pueblo eztli es real. Y sin embargo... me preocupan algunos de estos hallazgos. –Harlan saca un pequeño diario encuadernado en cuero del primer cajón de su escritorio y te lo entrega– Antes de la trágica muerte del líder de la expedición, registró muchos de los descubrimientos del grupo en este diario. Uno de los miembros supervivientes de la expedición logró llevárselo del campamento antes de huir de la jungla. Creo que, si lees su contenido, entenderás lo que quiero decir. Las cosas que experimentaron, las criaturas con las que se encontraron... –Harlan se estremece y se coloca las gafas con manos temblorosas– No sólo me preocupa Alejandro, sino todos nosotros. Lee este diario y, si puedes, vigila a mi colega.

Aceptas prestarle ayuda, pero eso no disminuye su preocupación: –Sólo espero no estarte condenando a un destino similar al pedirte ayuda.

Pasas el resto de la noche estudiando el diario de la expedición, y en tu mente vuelan pensamientos de extrañas criaturas serpiente y guerreros aztecas. Mucho después de que Harlan se haya ido, una fuerte llamada en la puerta te sobresalta, y te pones en pie de un salto. Son casi las 2:30 de la madrugada. ¿Quién podría venir a verte a esta hora? Abres la puerta principal con cautela. Al otro lado hay una mujer de piel morena, largo pelo castaño y penetrantes ojos amarillos que te miran con dureza. Lleva un abrigo largo y un elegante sombrero, y se la nota visiblemente incómoda. Tiene la mandíbula rígida de ira. Un repentino destello de inspiración te cruza la mente, y eres repentinamente consciente de su identidad. Al fin y al cabo, has leído una y otra vez la descripción que aparece en el diario de Ichtaca, la guerrera eztli. Ésta deja escapar un hondo suspiro y cruza lentamente el umbral de tu casa, cerrando la puerta tras de sí:

–Sea lo que sea lo que hicieran, tienes que revertirlo –dice con tono sombrío–. O todos dejaremos de existir.

Pasa al **Escenario III: Los hilos del destino.**

## Escenario III: Los hilos del destino

**Introducción 1:** La noche pasa, e Ichtaca se queda descansando en tu sala de estar. No logras dormir ni un minuto durante el resto de la noche, pues tus pensamientos vagan entre la preocupación y la incredulidad. Su historia es ridícula, pero aun así no puedes evitar sentir el impulso de creértela. Supiste que la reliquia de las ruinas de Eztli tenía algún propósito mayor desde el momento en que le pusiste la vista encima. Cuando sales de tu cuarto la mañana siguiente, tu huésped no deseada está sentada a la mesa del comedor, con los brazos cruzados sobre el pecho. Sus penetrantes ojos siguen cada uno de tus movimientos como un ave que observa a su presa. No hay saludos.

–¿Dónde está la reliquia ahora? –pregunta Ichtaca con impaciencia–. ¿Dónde la has llevado?

Le explicas que está segura, en buenas manos. Sacude la cabeza y ves que tiene los nudillos blancos de frustración.

–Te aseguro que no lo está.

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Alejandro o si Alejandro recuperó la Reliquia de las eras: Pasa a la **Introducción 2**.

Si los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Harlan Earnstone: Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** Dejas a un lado momentáneamente las muchas preguntas que tienes y llamas a tu contacto del museo de la Universidad Miskatonic. Pese a lo temprano que es, la Dra. Horowitz estará en su despacho, preparando el largo día que tiene por delante. La operadora te conecta tras un ligero retraso. Elli te saluda de forma inusualmente brusca, con voz temblorosa y entrecortada. En cuanto le preguntas sobre la reliquia, se burla diciendo: –¿Tú también? Al Sr. Walsted sólo le falta echarme la puerta abajo de tanto llamar, ¡y hay dos periodistas que llevan toda la mañana incordiándome!

Le preguntas que cuál es el problema y ella da un hondo suspiro antes de responder: –La reliquia ha desaparecido –te explica–. Ninguno de los guardias de seguridad sabe qué ha ocurrido. Estaba en su vitrina y al momento había desaparecido. Y antes de que me lo preguntes, no, el Sr. Vela tampoco aparece por ninguna parte.

Se para un momento para gritarle a otra persona: –¡Un momento, por favor! ¡Estoy hablando por teléfono! – Se disculpa secamente y te cuelga un instante después.

Como cabía esperar, Alejandro no contesta al teléfono, y ninguno de sus colegas lo ha visto desde ayer.

–¿Me crees ya? –te pregunta Ichtaca mientras se pone en pie y recoge sus cosas–. Ya hemos perdido suficiente tiempo. Encuentra la reliquia y reúnete aquí conmigo esta noche. No me sigas.

☉ El investigador jefe debe decidir (elige una opción).

◆ –No te vas a ninguna parte hasta que me digas qué está pasando. Pasa a la **Introducción 4**.

◆ –Como quieras. Pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 3:** Dejas a un lado momentáneamente las muchas preguntas que tienes y llamas al despacho de Harlan en la universidad. Aunque el sol apenas comienza a asomar por el horizonte, sabes que siempre ha sido muy madrugador. La operadora te conecta tras un ligero retraso. La voz de Harlan suena temblorosa y áspera. Te interrumpe en cuanto le preguntas por la reliquia: –¡No! –gruñe–. Están escuchando. Saben que la guardo aquí. Ya se han llevado a Alejandro.

Intentas calmarlo para poder preguntarle qué quiere decir con eso, pero interrumpe la conversación: –Tengo que colgar. ¡Están aquí!

La línea se corta.

Como cabía esperar, Alejandro no contesta al teléfono, y ninguno de sus colegas lo ha visto desde ayer.

–¿Me crees ya? –te pregunta Ichtaca mientras se pone en pie y recoge sus cosas–. Ya hemos perdido suficiente tiempo. Encuentra la reliquia y reúnete aquí conmigo esta noche. No me sigas.

☉ El investigador jefe debe decidir (elige una opción).

◆ –No te vas a ninguna parte hasta que me digas qué está pasando. Pasa a la **Introducción 4**.

◆ –Como quieras. Pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 4:** Ichtaca rechina los dientes y se detiene. Esperas que se niegue y se marche sin contestar tus preguntas, pero, sorprendentemente, accede a hacerlo. Según Ichtaca, su pueblo lleva siglos protegiendo la reliquia de los intrusos que pretenden usarla para propósitos siniestros. Habla de forma enigmática, con historias fantásticas y medio acertijos, aunque se niega a explicarte de dónde procede su pueblo y cómo han permanecido ocultos tanto tiempo. Cuando insistes sobre la reliquia, lo único que dice es que controla el flujo del tiempo, y que no hay que jugar con ella.

–Debe volver al lugar donde pertenece –te explica, con una mirada firme que no se aparte de ti ni por un instante–. ¿Lo entiendes? No puede caer en malas manos. Si me ayudas a recuperarla, yo también te ayudaré a ti. Pero prométeme que no la usarás.

☉ Recuerda que “los investigadores han escuchado el relato de Ichtaca”.

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

☉ Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 5:** Ichtaca encorda su intrincadamente decorado arco con una velocidad aterradora y cierra de un portazo cuando se marcha.

☉ Recuerda que “Ichtaca se fue sin los investigadores”.

☉ Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Harlan Earnstone, pasa a la **Introducción 6**. Si no es así, pasa a la **Preparación**.

**Introducción 6:** Cuando Ichtaca se ha marchado, piensas detenidamente en lo que dijo, y repasas los acontecimientos que se han sucedido hasta llegar a este punto. No le confiaste a Alejandro la reliquia de Eztli y dejaste que Ichtaca se fuese sin hacerle más preguntas. ¿Estás siendo paranoico...?

☉ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

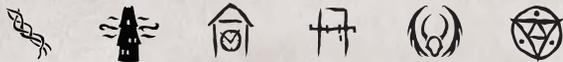
◆ –Deberíamos recelar de ellos. Retira todas las fichas ▲ y ♣ de la bolsa de caos y sustitúyelas por 1 ficha ♠. Anota en el registro de campaña que los investigadores se están forjando su propio camino. Durante el resto de la campaña, ningún investigador puede incluir a Alejandro Vela ni a Ichtaca en su mazo. En cualquier momento en el que un investigador fuese a recibir la opción de incluir a cualquiera de ellos, en lugar de eso cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia. Pasa a la **Preparación**.

◆ –Quizá debería hacerles caso después de todo... Pasa a la **Preparación**.



## Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Los hilos del destino*, *Hermanidad pnakótica*, *Las máscaras de medianoche*, *Puertas cerradas*, *Ángeles descarnados* 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) y los siguientes Lugares: Barrio Norte, Centro (*Primer Banco de Arkham*), Barrio Este, Universidad Miskatonic y Barrio Fluvial. No cojas el resto de las cartas de Lugar, ni las cartas de Acto, de Plan o de referencia de escenario de ese conjunto.

- Antes de robar las manos iniciales, busca a Alejandro Vela y la Reliquia de las eras en la colección y en los mazos de todos los jugadores y ponlos aparte, fuera del juego.
- Pon los siguientes Lugares en juego: Barrio Norte, Centro, Barrio Este, Universidad Miskatonic, Barrio Fluvial, Restaurante de Velma y Tienda de curiosidades. Cada investigador comienza la partida en el Barrio Fluvial.
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: el Lugar Ayuntamiento, el Apoyo Ichtaca (*La guardiana olvidada*) y el Apoyo Diario de expedición.
- Ajusta el contenido de cada mazo de Acto como se indica en la sección "Tres actos, tres hilos".
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Escenario independiente

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

- Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:  
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5,
- No cambies el contenido de la bolsa de caos durante la introducción.
- Elige una opción:
  - Los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Alejandro.
  - Los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Harlan Earnstone.
- No tienes suministros.

## Tres actos, tres hilos

Este escenario contiene tres mazos de Acto distintos: un mazo "a/b", un mazo "c/d" y un mazo "e/f". Cada uno de estos mazos de Acto se crea por separado y en orden numérico, como de costumbre. A lo largo de este escenario, estarán en juego los tres mazos de Acto, y los jugadores pueden elegir en qué Actos actuar y cuáles ignorar. El texto de los tres Actos se considera activo en todo momento. Puede que no tengas tiempo de completar las tres tareas, ¡así que elige bien cuál quieres emprender!

El contenido de cada uno de estos mazos de Acto se modifica en función de las siguientes circunstancias.

- Ajusta el contenido del mazo "a/b" de la siguiente forma:
  - Comprueba el registro de campaña. Si Alejandro recuperó la Reliquia de las eras o si los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Alejandro, retira las siguientes cartas de Acto del mazo "a/b": ¡Harlan está en peligro!, las dos copias de La maldición de Harlan y una de las dos copias de En la exposición, al azar.
  - Si los investigadores le dieron la custodia de la reliquia a Harlan Earnstone, retira las siguientes cartas de Acto del mazo "a/b": ¡La reliquia ha desaparecido!, las dos copias de En la exposición y una de las dos copias de La maldición de Harlan, al azar.
- Los investigadores deben elegir una de las siguientes opciones, y ajustar el contenido del mazo "c/d" en función de lo escogido:
  - Si quieres ir a la policía para informarles de la desaparición de Alejandro, retira las siguientes cartas de Acto del mazo "c/d": La búsqueda de Alejandro, las dos copias de Amigos influyentes y una de las dos copias de En la comisaría, al azar.
  - Si quieres buscar a Alejandro por tu cuenta, retira las siguientes cartas de Acto del mazo "c/d": Personas desaparecidas, las dos copias de En la comisaría y una de las dos copias de Amigos influyentes, al azar.
- Ajusta el contenido del mazo "e/f" de la siguiente forma:
  - Si "los investigadores han escuchado el relato de Ichtaca", retira las siguientes cartas de Acto del mazo "e/f": La prueba de la cazadora, las dos copias de La cueva de la oscuridad y una de las dos copias de Reliquias extrañas, al azar.
  - Si "Ichtaca se fue sin los investigadores", retira las siguientes cartas de Acto del mazo "e/f": La investigación de la guardiana, las dos copias de Reliquias extrañas y una de las dos copias de La cueva de la oscuridad, al azar.



## Zona de juego sugerida para “Los hilos del destino”



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

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

**Resolución 1:** Llegas de vuelta a tu casa y haces balance de la situación. Tu investigación por toda la ciudad ha puesto al descubierto la existencia de una cábala secreta en Arkham. Por lo que sabes, se llaman la Hermandad, y parecen saber mucho más que tú sobre la reliquia de Eztli y la anterior expedición de Alejandro. Sus métodos son secretos y furtivos, y aún desconoces sus motivos. Sin embargo, ha aparecido un dato vital como información.

–Buscan un lugar conocido como el Nexo de N'kai –afirma Ichtaca. Sobre la mesa hay un mapa de Centroamérica en el que está marcado el rumbo de la expedición anterior–. He oído hablar de ese lugar, pero no conozco su ubicación exacta.

Una vez más, tu misteriosa guía parece saber más de lo que dice, y sin otras pistas que seguir, no tienes elección. Tendrás que aventurarte una vez más por territorio desconocido en busca de respuestas... pero ¿logrará regresar alguien esta vez?

☉ Comprueba qué actos se completaron durante este escenario.

✦ Si se completó el acto 3b, anota en el registro de campaña que los investigadores encontraron la reliquia desaparecida. Si la Reliquia de las eras no forma parte aún del mazo de un investigador, un investigador cualquiera debe elegir incluirla en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador. Durante el resto de la campaña, en cualquier momento en el que el propietario de la Reliquia de las eras salga de la campaña por cualquier motivo, elige a otro investigador y añádela al mazo de ese investigador.

✦ Si el mazo de Acto "a/b" sigue en juego, anota en el registro de campaña que la reliquia ha desaparecido. Si la Reliquia de las eras es parte del mazo de un investigador, retírala del mazo de ese investigador durante el resto de la campaña.

✦ Si se completó el acto 3d, anota en el registro de campaña que los investigadores rescataron a Alejandro. Si Alejandro Vela no forma parte aún del mazo de un investigador, un investigador cualquiera puede elegir incluirlo en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

✦ Si el mazo de Acto "c/d" sigue en juego, anota en el registro de campaña que Alejandro ha desaparecido. Si Alejandro Vela es parte del mazo de un investigador, retíralo del mazo de ese investigador durante el resto de la campaña.

✦ Si se completó el acto 3f, anota en el registro de campaña que los investigadores forjaron un vínculo con Ichtaca. Un investigador cualquiera puede elegir incluir a Ichtaca (La guardiana olvidada) en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

✦ Si el mazo de Acto "e/f" sigue en juego, anota en el registro de campaña que Ichtaca está al margen. No añadas a Ichtaca (La guardiana olvidada) al mazo de ningún investigador.

☉ El investigador jefe obtiene la carta Diario de expedición y puede incluirla en su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por cada carta de Acto 1 que fuera completada durante este escenario, pues habéis obtenido información sobre los planes de la Hermandad.

☉ Pasa a Punto de reabastecimiento.



## Punto de reabastecimiento

Ahora está claro que tendrás que aventurarte de nuevo en territorio inhóspito antes de poder resolver el misterio que se oculta tras la Reliquia de las eras. Cada investigador tiene la opción de elegir suministros adicionales para añadirlos a su lista de suministros actual. Anota los suministros que elija cada investigador en su sección "Suministros" del registro de campaña. *Nota: pueden llevarse varias unidades de las provisiones, las medicinas y la gasolina anotando su nombre varias veces y gastando la cantidad apropiada de puntos de suministros cada vez.*

☉ Antes de dejar Arkham, podría ser buena idea pasarse por el Hospital de Santa María.

✦ Cada investigador que tenga una Debilidad Envenenado en su mazo puede gastar 3 puntos de experiencia para retirar esa Debilidad de su mazo.

✦ Cada investigador puede gastar 5 puntos de experiencia para retirar un solo punto de trauma físico o mental de su investigador.

☉ Cada investigador puede gastar puntos de suministros para adquirir uno o más de los siguientes suministros. El número de puntos de suministros disponibles para cada investigador depende del número de investigadores que haya en la campaña:

**1 investigador:** 8 puntos de suministros

**2 investigadores:** 5 puntos de suministros cada uno

**3 investigadores:** 4 puntos de suministros cada uno

**4 investigadores:** 3 puntos de suministros cada uno

☉ Suministros disponibles:

✦ **Provisiones** (1 punto de suministros por unidad): *agua y comida para una persona. Imprescindible en cualquier viaje.*

✦ **Medicinas** (2 puntos de suministros por unidad): *para prevenir enfermedades, infecciones y venenos.*

✦ **Gasolina** (1 punto de suministros por unidad): *suficiente para un largo viaje en coche.*

✦ **Manta** (2 puntos de suministros): *para mantenerse caliente por la noche.*

✦ **Cantimplora** (2 puntos de suministros): *se puede rellenar en ríos y manantiales.*

✦ **Brújula** (2 puntos de suministros): *puede guiarte cuando estés irremediablemente perdido.*

✦ **Prismáticos** (2 puntos de suministros): *para ayudarte a ver sitios lejanos.*

✦ **Tiza** (2 puntos de suministros): *para escribir sobre superficies irregulares de piedra.*

✦ **Navaja** (2 puntos de suministros): *demasiado pequeña para ser fiable como arma, pero se puede esconder fácilmente.*

✦ **Pico** (2 puntos de suministros): *para romper superficies rocosas.*



## Escenario IV: El límite del otro lado

Rayos de cálida luz solar amarilla caen sobre ti mientras tu coche recorre a toda velocidad las polvorientas autopistas de Texas, cerca de San Antonio. Han pasado varios días desde que saliste de Arkham rumbo a Ciudad de México, donde quizá puedas conseguir respuestas de los colegas de Alejandro, o mejor aún, de sus adversarios en el mundo académico. Tus recientes investigaciones en Arkham han sacado muchas cosas a la luz, pero pese a todo el conocimiento descubierto, el rastro se enfrió poco después. La "Hermandad" que revelaste en Arkham prácticamente se ha desvanecido de la ciudad. Sus miembros apenas dejaron información respecto a su siguiente objetivo, aparte del nombre "El Nexo de N'kai", un lugar de poder que Ichtaca cree que podría ser el destino final de la Hermandad. La guerrera eztlí va sentada a tu lado en el asiento del copiloto, tan enigmática como siempre. Está tensa y alterada, y el asiento de cuero del Ford no le resulta cómodo.

Lee en orden cada una de las siguientes secciones:

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores forjaron un vínculo con Ichtaca, el investigador jefe lee **La misión de Ichtaca**. Si Ichtaca está al margen, en lugar de eso el investigador jefe lee **Viaje en silencio**.

**La misión de Ichtaca:** –¿Cuánto falta? –pregunta Ichtaca por enésima vez desde que salisteis de Arkham–. Debemos llegar a Anahuac tan rápido como podamos. Cuanto más tardemos, más tiempo tendrá la Hermandad para llegar al Nexo.

Reconoces el antiguo nombre azteca del Valle de México, e informas a Ichtaca de que cruzaréis la frontera de México en menos de una hora. Ella se cruza de brazos y aprieta los dientes.

No sufres efectos adversos.

**Viaje en silencio:** Ichtaca pasa callada y pensativa la mayor parte de vuestro viaje. Tus preguntas chocan con un muro de silencio y una mirada dura. Sea lo que sea lo que tiene planeado hacer, te está manteniendo al margen.

Cada investigador comienza este escenario con 2 cartas menos en su mano inicial.

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores encontraron la reliquia desaparecida, el investigador jefe lee **Resonancia arcana**. Si la reliquia ha desaparecido, en lugar de eso el investigador jefe lee **Preocupación creciente**.

**Resonancia arcana:** Durante el viaje hacia el sur, el artefacto que recuperaste de las garras de la Hermandad sigue su zumbido constante, envuelto en una fina sábana en el asiento trasero de tu coche. Tu comprensión de la naturaleza de la reliquia se vuelve más profunda.

El investigador que tenga la Reliquia de las eras (...Una especie de dispositivo) en su mazo la cambia por la Reliquia de las eras (Anticipando el futuro).

**Preocupación creciente:** La pérdida de la reliquia eztlí pesa en ti como una losa. Está claro que su valor es mayor que el puramente académico. Contiene un poder en su interior que ni siquiera logras imaginar. Tienes la certeza de que la siniestra Hermandad está tras su desaparición, pero ¿con qué fin?

Retira de la partida la Reliquia de las eras (Anticipando el futuro).

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores rescataron a Alejandro, el investigador jefe lee **Pensamientos de Alejandro**. Si Alejandro ha desaparecido, en lugar de eso el investigador jefe lee **Un asiento vacío**.

**Pensamientos de Alejandro:** Durante todo el viaje, Alejandro garabatea incesantemente en su diario, y el sonido del lápiz contra el papel es un recordatorio constante de su presencia. Permanece acurrucado en el asiento de atrás del coche, sujetando el diario con las rodillas y sumido en sus pensamientos con el ceño fruncido.

–Esta "Hermandad" es la menor de nuestras preocupaciones –dice con rotundidad–. He estado tratando de descifrar los símbolos que tiene el artefacto. Está claro que no son aztecas, ni mayas, ni de ninguna otra civilización mesoamericana. Creo que la reliquia pertenece a algún otro lugar. Tuvieron que llevársela de alguna parte. ¿No le parece, señorita Ichtaca?

La ya de por sí adusta expresión de Ichtaca se endurece más aún cuando entrecierra los ojos. No se molesta en darse la vuelta en el asiento para dirigirse a Alejandro: –Pertenece a un sitio en el que entrometidos eruditos no puedan abusar de su poder –replica con frialdad, poniendo fin a la conversación.

Gracias a los contactos de Alejandro, cruzar la frontera de México es un proceso menos estresante de lo que imaginabas. Os dejan pasar la aduana sin apenas miraros, y en poco tiempo estáis de camino a Ciudad de México.

Cada investigador comienza este escenario con 2 recursos adicionales.

**Un asiento vacío:** Os paráis a descansar y pasar la noche al norte de la frontera. Tu mirada no puede evitar detenerse en el asiento vacío de atrás, y te preguntas dónde estará Alejandro en ese momento.

No sufres efectos adversos.

Comprabad vuestros suministros. Un investigador cualquiera debe tachar una unidad de gasolina de sus suministros. Si no se tacha ninguna unidad de gasolina, lee **Sin combustible**.

**Sin combustible:** La gasolina es un problema constante durante el viaje hacia el sur. Lográis repostar varias veces por el camino en diversas tiendas, pero el coche acaba por pararse en la cuneta a no mucha distancia de la frontera sur. Tú e Ichtaca os veis obligados a caminar varios kilómetros hasta la ciudad más cercana para repostar, lo que os hace perder varias horas.

Al robar las manos iniciales durante este escenario, los investigadores no pueden cambiar su mano inicial.

Tras llegar a Ciudad de México, la poca información que encuentras sobre la Hermandad o el Nexo es descorazonadora. Revisas los archivos de las bibliotecas y universidades de la ciudad, pero no hay nada de interés. No logras encontrar a ninguno de los antiguos colegas de Alejandro en la ciudad, y hasta sus enemigos se niegan a hablar contigo, excepto una mujer llamada Padma Amrita, que estudió el trabajo de Alejandro antes de que éste llegase a Arkham. Acepta reunirse contigo en un local de moda en la parte sur de la ciudad muy avanzada la noche. Ichtaca permanece a poca distancia, observando en silencio a tu nueva informadora.

Padma sabe mucho sobre la investigación de Alejandro, y hasta afirma haber oído hablar del Nexo de N'kai, aunque se niega a contarte cómo encontrarlo.

–Es una pérdida de tiempo –te dice–. No hay nada que encontrar. Es sólo un mito. Hágame caso, mucha gente lo ha buscado, y nadie lo ha encontrado.

Menciona que el pueblo eztlí no era un mito, y ella responde con una encantadora sonrisa: –Puede que no, pero ¿todo eso de que los eztlí siguen vivos? ¿Que nadie los ha descubierto durante siglos? –se ríe cordialmente–. Paparruchas, simple y llanamente. Venga, no esperará que cualquier estudioso de verdad vaya a creerse eso, ¿no?

Vuelves tu mirada hacia Ichtaca, que está escuchando la conversación con los brazos cruzados y las uñas clavadas en sus antebrazos. Los ojos de Padma siguen tu mirada, y una sonrisa burlona asoma en sus labios.

–En cualquier caso, debo disculparme, pero no tengo información para usted. Sólo un bobo continuaría con esta “investigación”. Que tenga una buena noche.

Padma se va con otra atractiva sonrisa, dejando un dulce aroma tras su marcha.

Cuando desaparece de vista, Ichtaca se sienta a tu lado y debatís qué hacer a continuación. Tras una semana de fracaso tras fracaso, se ha vuelto impaciente. Haces algunas sugerencias más sobre con quién podríais hablar, pero tiene la mente en otra parte. Cuando volvéis al hotel, se encierra inmediatamente en su habitación para prepararse para el día siguiente. Decides dejarlo por hoy, y tu mente no tarda mucho en caer lentamente en un letargo sin sueños. Sin embargo, una parte periférica de tu consciencia puede oír a Ichtaca recitando un misterioso ensalmo...

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El límite del otro lado*, *Flujo temporal* y *Veneno*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Si hay 2 o más fichas en la bolsa de caos, reúne también los conjuntos de encuentros *Hermandad pnakótica* y *Secta oscura*, indicados por estos iconos:



- Si hay 2 o más fichas en la bolsa de caos, reúne también los conjuntos de encuentros *Ponzoña de Yig* y *Guardianes del tiempo*, indicados por estos iconos:



- Si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores, reúne también los conjuntos de encuentros *Hermandad pnakótica* y *Guardianes del tiempo*, indicados por estos iconos:



- Pon en juego los siguientes Lugares: Catedral metropolitana, Zócalo, Ruinas del templo, Xochimilco, Parque Chapultepec y Coyoacán. Cada investigador comienza la partida en el Zócalo o en Coyoacán (a su elección).
- Crea el mazo de Exploración. Para ello, coge los 12 Lugares **Antiguo** de una sola cara y barájalos junto con 1 copia de cada una de las siguientes cartas de Encuentro: *Ventana a otro tiempo*, *Desestabilización de la línea temporal*, *Una grieta en el tiempo* y *Perdidos en el tiempo*.
- Pon aparte, fuera del juego, el *Enemigo Padma Amrita*.
- Pon aparte, fuera del juego, el *Acto 3a* y el *Plan 3a*. No son parte de los mazos de Acto y de Plan, de momento...
- Pon aparte toda las cartas de *Debilidad Envenenado* que no estén en los mazos de los investigadores.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Sustituir Lugares

Durante este escenario, podrías tener que colocar nuevos Lugares sobre Lugares ya existentes. Cuando un Lugar se coloca sobre un Lugar que ya está en juego, lo sustituye. Todas las fichas, cartas vinculadas, investigadores, Enemigos y otras cartas que estén en el Lugar anterior ahora se consideran en el Lugar nuevo (no se han “movido”, el Lugar simplemente ha cambiado). Si un Lugar abandona el juego y hay otro Lugar bajo él, ese Lugar lo sustituye. Todas las fichas, cartas vinculadas, investigadores, Enemigos y otras cartas que estén en el Lugar que abandona el juego ahora se consideran en el Lugar anterior.

## 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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , .
- Omite todas las secciones de la introducción de este escenario que te pidan comprobar el registro de campaña o los suministros.

No tienes suministros.

## 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):** Cuando abres los ojos, te encuentras de vuelta en la cama de tu hotel. Levantas la mano para protegerte los ojos de la luz del sol que atraviesa las cortinas de la habitación. La brillante luz es como un torno que te aplasta las sienas. Unas finas volutas de humo de incienso llenan el aire.

Ponerte en pie requiere un esfuerzo colosal. Oyes una vocecilla en tu mente que te dice que todo ha sido producto de tu imaginación, una pesadilla alimentada por tu cansancio. Es la voz de la supervivencia que te advierte que dejes el camino hacia la demencia que has emprendido. La ignoras y te levantas, con las piernas temblorosas de terror y agotamiento. Llamas a Ichtaca en voz baja, preguntándote si recuerda lo que ocurrió anoche, o si acaso estuvo allí. La encuentras desplomada en el suelo, con la espalda apoyada en la puerta de la habitación. Está inconsciente y no responde, y tiene el rostro ceniciento. Tras varios preocupantes minutos tratando de despertarla, por fin tienes éxito. Vuelve en sí tosiendo violentamente y convulsionándose como si estuviera poseída: –La cueva. Las fauces en el cielo, bañadas de rojo. ¿Lo viste?

Tu cabeza palpita de dolor mientras intentas recordar los acontecimientos de la noche anterior, y sacudes la cabeza: –Debe de ser el camino que lleva al Nexo –dice mientras se agarra la cabeza firmemente con una mano. Tratas de ayudarla a ponerse en pie, pero te aparta de un empujón.

–¿En qué estaba pensando? La frontera se está volviendo más delgada. Si se aplica tensión, podría romperse –prosigue antes de volver la mirada hacia ti–. No debería haberte involucrado en esto. Pero, te guste o no, estás involucrado. Es demasiado tarde para echarse atrás. Sé dónde encontrar el Nexo, y debes acompañarme.

- ☉ Si la partida acabó en el acto 2, añade a la zona de victoria todos los Lugares **Tenochtitlán** que estén en juego y no tengan pistas.
- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores conocen  $X$  caminos.  $X$  es la cantidad de Lugares **Tenochtitlán** que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si el Heraldo de Valusia entró en juego durante este escenario:
  - ✦ Si está en la zona de victoria, tacha “el Heraldo sigue vivo” en el registro de campaña.
  - ✦ Si sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña, junto a “el Heraldo sigue vivo” y entre paréntesis, cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia, sustituyendo el número que hubiera antes entre paréntesis.
- ☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección “Furia de Yig” 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. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por cada Lugar **Tenochtitlán** que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al **Interludio III: La atracción de la jungla**.

**Resolución 1:** Te ves asaltado por un caleidoscopio de luces y colores mientras tu mente se precipita de vuelta a su lugar. Cuando vuelves a abrir los ojos, te encuentras tumbado en la plaza central de la ciudad, y la cabeza te sigue dando vueltas por la sensación de caer en picado. Oyes una vocecilla en tu mente que te dice que todo ha sido producto de tu imaginación, un sueño lúcido. Es la voz de la supervivencia que te advierte que dejes el camino hacia la demencia que has emprendido. La ignoras y te levantas, con las piernas temblorosas de terror y agotamiento.

–Esa mujer... Debe de haberse dado cuenta de quién soy y me siguió por la brecha que hice. Puede que también quisiera descubrir la ubicación del Nexo –dice Ichtaca de forma enigmática. Tu cabeza palpita de dolor mientras intentas recordar los acontecimientos de las últimas horas:

–Lo viste, ¿verdad? La cueva. Las fauces en el cielo, bañadas de rojo –prosigue mientras contempla el cielo–. Debe de ser el camino que lleva al Nexo.

Te resulta difícil recordar con precisión lo que ocurrió en el otro lado, pero la imagen de la caverna roja viene y va en tu memoria. Le confirmas a Ichtaca que tú también viste la caverna, y le preguntas que cómo sabe que lleva al Nexo. Sus ojos inyectados en sangre se clavan en los tuyos, y crees ver el esbozo de una sonrisa burlona asomando en sus labios.

–Es algo difícil... Mirar más allá del límite y ver los hilos del tiempo. Quizá seas algo más de lo que aparentas –responde, sin darse cuenta de la ironía de su frase. Aunque se marcha sin contestar tu pregunta, entiendes la respuesta que no ha sido pronunciada: En la bruma de líneas temporales rotas y fenómenos inexplicables, el camino que viste era “un futuro”. Un futuro que tienes intención de hacer que se cumpla.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores conocen  $X$  caminos.  $X$  es la cantidad de Lugares **Tenochtitlán** que haya en la zona de victoria. Si  $X$  es 3 o más, anota también que Ichtaca tiene confianza en los investigadores.
- ☉ Si el Heraldo de Valusia entró en juego durante este escenario:
  - ✦ Si está en la zona de victoria, tacha “el Heraldo sigue vivo” en el registro de campaña.
  - ✦ Si sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña, junto a “el Heraldo sigue vivo” y entre paréntesis, cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia, sustituyendo el número que hubiera antes entre paréntesis.
- ☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección “Furia de Yig” 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. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por cada Lugar **Tenochtitlán** que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al **Interludio III: La atracción de la jungla**.

**Resolución 2:** El límite que surca el horizonte brilla cuando el camino de vuelta a casa se cierra ante tus ojos. La irreal bruma y la sensación de ingravidez que has experimentado durante esta visión desaparecen, y te asalta la repentina comprensión de que esto no es un sueño. Estás atrapado en un tiempo que no es el tuyo, y no ves a Ichtaca por ninguna parte.

Vagas durante lo que parecen ser horas. Días. Semanas. Tu mente no puede soportarlo más. Saber que podrías estar atrapado aquí para siempre es aterrador. La desesperación y la angustia hacen presa de tu mente, y se produce un choque entre locura y soledad del que no puedes escapar. Ya ni recuerdas cuánto hace desde que llegaste aquí. No has dormido ni comido.

De pronto, tras una eternidad de espera, el límite se agrieta, y el cielo queda inundado por una cegadora luz blanca. Cuando vuelves a abrir los ojos, te encuentras tumbado en la plaza central de la ciudad, y la cabeza te sigue dando vueltas por la sensación de caer en picado. Ichtaca te ayuda a ponerte en pie, y te tiemblan las piernas de terror y agotamiento. Le preguntas cuánto tiempo llevas inconsciente, y ella sacude la cabeza: –No importa. Ya estás aquí.

Ignoras su evasiva respuesta, pero el resentimiento brota como agua hirviendo. ¿Te dejó atrás a propósito o por accidente?

–Lo viste, ¿verdad? –te pregunta–. La cueva. Las fauces en el cielo, bañadas de rojo.

Te la quedas mirando con perplejidad, pues tu memoria se ha vuelto borrosa de repente.

–No importa –añade–. Sé dónde encontrar el Nexo, y debes acompañarme.

☉ Si la partida acabó en el acto 2, añade a la zona de victoria todos los Lugares **Tenochtitlán** que estén en juego y no tengan pistas.

☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores conocen *X* caminos. *X* es la cantidad de Lugares **Tenochtitlán** que haya en la zona de victoria.

☉ Si el Heraldo de Valusia entró en juego durante este escenario:

◆ Si está en la zona de victoria, tacha “el Heraldo sigue vivo” en el registro de campaña.

◆ Si sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña, junto a “el Heraldo sigue vivo” y entre paréntesis, cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia, sustituyendo el número que hubiera antes entre paréntesis.

☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección “Furia de Yig” 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. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por cada Lugar **Tenochtitlán** que haya en la zona de victoria.

☉ Pasa al **Interludio III: La atracción de la jungla**.

## Interludio III: La atracción de la jungla

Vuelves a dirigirte hacia el sur una vez más, dejando atrás la seguridad de la civilización. No hay tiempo que perder. El camino hacia el Nexo está en terreno conocido, no demasiado lejos de la ruta de la expedición anterior. Usando el diario encuadernado en cuero como guía, sigues los pasos de la expedición. Pronto estás metido de lleno en la jungla, rodeado de peligros por todas partes, algunos naturales y otros extraños...

Lee en orden cada una de las siguientes secciones. A continuación, pasa al **Escenario V-A: El corazón de los ancianos, parte 1**.

Comprobad vuestros suministros. Un investigador cualquiera debe tachar una unidad de gasolina de sus suministros. Si no se tacha ninguna unidad de gasolina, lee **Sin combustible**.

**Sin combustible:** Por desgracia, a una docena de kilómetros o así del límite norte de la selva, tu coche se quedó sin gasolina. Puesto que el tiempo apremia, decides ir andando el resto del camino en lugar de volver para repostar. Viajar a pie te retrasa varias horas, pero pronto llegas a la jungla una vez más.

Al robar las manos iniciales durante este escenario, los investigadores no pueden cambiar su mano inicial.

Comprobad vuestros suministros. Si cualquier investigador tiene un mapa, dicho investigador lee **Camino descubierto**.

**Camino descubierto:** Gracias a tu mapa, que tiene indicaciones de la expedición anterior, logras recorrer un camino por la jungla sin perderte y llegas a tu destino por tu cuenta.

Anota en el registro de campaña que los investigadores cartografiaron el camino.

Comprobad vuestros suministros. Los investigadores, como grupo, deben tachar de sus suministros una unidad de provisiones por cada investigador. Por cada unidad de provisiones que no puedan tachar, eligen un investigador para que lea **Escasos de raciones**.

**Escasos de raciones:** Atravesar la jungla para encontrar el camino hacia el Nexo ha llevado más de lo que esperabas, y la prisa no te ha permitido cazar o buscar comida. El hambre te nubla la mente y hace un doloroso agujero en tu estómago.

Comienzas el siguiente escenario con 3 recursos menos.

Comprobad vuestros suministros. Cada investigador que tenga medicinas puede tachar una unidad de las mismas de sus suministros para elegir y retirar una carta de Debilidad Envenenado del mazo de cualquier investigador. Cada investigador que siga teniendo una carta de Debilidad Envenenado en su mazo lee **El veneno se extiende**.

**El veneno se extiende:** *El veneno sigue recorriendo tu cuerpo, causando estragos en tus órganos internos. Una terrible fiebre arde en tu interior y crece en intensidad con cada día que pasa. Vomitas casi todo lo que comes. Notas el cuerpo como si te hubieran dejado completamente sin energía.*

Sufres 1 trauma físico.

Mientras avanza fatigosamente por la exuberante jungla y pasas junto a unas familiares ruinas de un templo cubiertas de vegetación, tu aguda vista ve un diseño en el muro de piedra de la estructura. Al examinarlo más de cerca, descubres que las enredaderas y la tierra han ocultado unos elaborados jeroglíficos grabados.

Comprobad vuestros suministros. Si cualquier investigador tiene una cantimplora, dicho investigador lee **Diseños en la piedra**. Si no es así, lee **Secretos en la piedra**.

**Diseños en la piedra:** *Sacas tu cantimplora y echas agua sobre las paredes de piedra, quitando así la tierra y haciendo que las rígidas enredaderas sean más fáciles de retirar. Ahora puedes ver claramente el diseño de los símbolos, y aunque su significado sigue siendo un misterio, la repetición de seis símbolos en particular parece indicar una instrucción concreta...*

Cada investigador que tenga una cantimplora comienza el siguiente escenario con 1 pista (de la reserva de fichas).

**Secretos en la piedra:** *Por más que lo intentas, no logras quitar la tierra y las enredaderas sólo con tus manos. No tienes más elección que olvidarte de este misterio.*

No sufres efectos adversos.

Comprueba la bolsa de caos y el registro de campaña. Si las tres condiciones siguientes se cumplen, el investigador jefe lee **Fe recuperada**.

- ◊ Hay 2 o más fichas **A** en la bolsa de caos.
- ◊ Los investigadores forjaron un vínculo con Ichtaca.
- ◊ Ichtaca tiene confianza en los investigadores.

**Fe recuperada:** *Durante el crepúsculo de vuestra segunda noche en la jungla, tú y tus compañeros estáis sentados frente a una tenue hoguera para manteneros calientes y tratar de seguir relajados pese a la tarea que os espera. Ichtaca se acerca a la hoguera y se sienta enfrente de vosotros. Tiene los ojos fijos en el suelo, y los hombros hundidos como por un molesto peso.*

*–Creo que debo pedir disculpas –admite mientras mira el titilante fuego–. Habéis demostrado ser tan sabios como formidables, y lo único que he hecho yo es daros órdenes y ponerlos en peligro cada dos por tres.*

*Se produce una larga y tranquila pausa tras sus palabras.*

*–Puede que al final sí que haya esperanza para la humanidad –dice entre dientes mientras su mirada se posa en las vuestras. ¿Lo dice por vosotros? ¿O también por ella?*

*Tras unos momentos, Ichtaca se pone en pie y añade: –Confío en vosotros para la primera guardia. Estad atentos por si veis serpientes. Seguramente nos estén buscando.*

*El campamento queda en silencio durante el resto de la noche, excepto por el reconfortante crepitar de la hoguera y el coro de insectos cuyo canto llena el aire nocturno.*

Anota en el registro de campaña que Ichtaca ha recuperado la fe. Añade 1 ficha **A** a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.



## Escenario V-A: El corazón de los ancianos, parte 1

**Introducción 1:** Han pasado varios días desde que tu grupo volvió a adentrarse en la jungla; y cada día que pasa, las dificultades que afrontáis son más peligrosas y frecuentes. Conseguir suficiente comida y suministros para el viaje es una lucha constante, y los habitantes de la jungla os acosan a cada paso. Por suerte, aún no habéis visto rastro alguno de los hombres serpiente que atacaron la expedición anterior, pero estáis seguros de que están ahí. Observando. Esperando.

La mañana del sexto día, encontráis la entrada. Es la enorme abertura de una cueva, parcialmente tapada por árboles, maleza y enredaderas. Pese a su enorme tamaño, estáis a punto de pasar de largo de la gran caverna. En torno a la entrada de la caverna hay seis columnas de piedra cubiertas de extrañas marcas y grabados que emiten un tenue brillo rojo. Quizás alguno de vuestros guías entienda lo que significan.

☉ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ☞ *Consultemos a Ichtaca.* Sólo puedes elegir esta opción si Ichtaca está en el mazo de un investigador. Pasa a la **Introducción 2**.
- ☞ *Consultemos a Alejandro.* Sólo puedes elegir esta opción si Alejandro Vela está en el mazo de un investigador. Pasa a la **Introducción 3**.
- ☞ *Consultemos el diario de la expedición.* Sólo puedes elegir esta opción si el Diario de expedición está en el mazo de un investigador. Pasa a la **Introducción 4**.
- ☞ *Ojalá supiéramos algo más sobre esto...* Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 2:** –La entrada está protegida contra intrusos –dice Ichtaca de forma enigmática, con los ojos cerrados, como si tratara de sondear la caverna con un sentido sobrenatural–. Estas columnas son la clave. Cada una es una prueba de agudeza y voluntad.

Se acerca a una de ellas y la toca con la palma de la mano, haciendo que su brillo se intensifique. Te das cuenta de que las marcas que hay en la base de la columna forman un patrón que ya has visto antes, en alguna parte. Si Ichtaca cree que este lugar está protegido, confías en su opinión; debe de haber alguna forma de romper estas barreras...

Comienza este escenario con Ichtaca en juego. Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 3:** Alejandro examina cada una de las columnas de forma meticulosa: –Es una especie de cerradura. Mirad aquí, ¿lo veis? Las marcas no están perfectamente alineadas –dice mientras hace girar una de las columnas, y podéis ver que el diseño de su lateral cambia–. Apostaría a que si entramos en la cueva, no llegaríamos muy lejos si estas columnas no están en la formación correcta. Supongo que sólo es una corazonada...Pero creo que deberíamos examinar esta zona a conciencia antes de proseguir.

A estas alturas, conoces lo suficientemente bien a Alejandro como para saber que sus corazonadas suelen ser correctas.

Comienza este escenario con Alejandro Vela en juego. Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 4:** El diario de la expedición anterior no tiene todas las respuestas, pero mientras lo hojeas, te llama la atención un diagrama familiar: uno que dibujó Lorenzo, un miembro de la expedición que no volvió a Arkham. Es una delicada recreación de un grabado que estaba en la pared de una de las ruinas de Eztli. Muchos de los diseños y jeroglíficos que ves en este dibujo aparecen también en las columnas. No puede ser una simple coincidencia. Seguramente, estas columnas sean la clave para encontrar la entrada a N'kai...

Comienza este escenario con el Diario de expedición en juego. Pasa a la **Preparación**.

## Preparación

☉ Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores conocen 6 caminos, sáltate este escenario y pasa inmediatamente a la **Resolución 1**.

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Columnas del juicio*, *El corazón de los ancianos*, *Selva*, *Serpientes*, *Expedición y Veneno*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Pon en juego la Boca de K'n-yan, con el lado (*Las fauces de la caverna*) boca arriba. Cada investigador comienza la partida en la Boca de K'n-yan (*Las fauces de la caverna*).

☞ Comprueba el registro de campaña. Tu viaje más allá del límite del tiempo te ha dado información sobre cómo entrar en K'n-yan. Por cada camino que conozcan los investigadores, coloca 1 recurso sobre la Boca de K'n-yan como una ficha de columna.

☉ Si ya has jugado antes este escenario durante esta campaña y has llegado al acto 2, dale la vuelta al acto 1a y colócalo en la Boca de K'n-yan.

☉ Crea el mazo de Exploración. Para ello, coge los 6 Lugares **Jungla** de una sola cara y barájalos junto con 1 copia de cada una de las siguientes cartas de Encuentro: Trampa de foso, ¡Hormigas!, Perdidos en la naturaleza y Escaso de suministros.

☉ Elige al azar uno de los 3 siguientes Lugares **Ruinas**: Ruinas frondosas, Templo del colmillo y Altar de piedra. Añade el Lugar elegido al mazo de Exploración y baraja éste. Retira los otros 2 de la partida.

☞ Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores cartografiaron el camino, en lugar de añadir al mazo de Exploración el Lugar elegido al azar, ponlo en juego.

☉ Pon aparte toda las cartas de Debilidad Envenenado que no estén en los mazos de los investigadores.

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

☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Escenario independiente

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

☉ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Al jugar *El corazón de los ancianos, parte 1*, los investigadores pueden elegir cuántos caminos conocen (elige un número entre 0 y 5). Cuantos más caminos conozcan, más fácil y rápido será el escenario.

☞ Para una experiencia rápida y sencilla, elige 4 o 5.

☞ Para una experiencia intermedia, elige 2 o 3.

☞ Para el reto definitivo, elige 0 o 1.

☉ No tienes suministros.

## NO LEAS ESTO hasta el final de la parte 1

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Los peligros de la jungla son demasiado numerosos como para poder seguir explorando. Si sigues allí más tiempo, esas extrañas columnas servirán de lápida para tu tumba. Decides huir por el momento, y vuelves a un claro familiar que está a varios kilómetros de allí para poder recobrar fuerzas. Sabes que tendrás que acabar volviendo a las columnas y descifrar el resto del patrón para abrir el camino... pero, por ahora, al menos estás a salvo.

☞ Si hay más fichas de columna sobre la Boca de K'n-yan de las que había cuando comenzó el escenario, tacha el número de caminos que conocen los investigadores en el registro de campaña. A continuación, anota que los investigadores conocen X caminos, donde X es la cantidad de fichas de columna que hay sobre la Boca de K'n-yan.

☞ Los investigadores deben volver a jugar el **Escenario V-A: El corazón de los ancianos, parte 1**. Reinicia el juego hasta la **Preparación** de este escenario. No anotes nada más en el registro de campaña, excepto cualesquier traumas sufridos durante la partida anterior. No se obtienen puntos de experiencia por la partida anterior. Cualquier investigador cuyo investigador muriera o se volviera loco debe elegir un nuevo investigador para jugar, de forma normal.

**Resolución 1:** *Tratas de ignorar el miedo que sientes y entras en la caverna...*

☞ Anota en el registro de campaña que la *jungla observa*. Junto a esto y entre paréntesis, anota los nombres de todas las cartas con Venganza X que haya en la zona de victoria. No anotes ninguna marca en la sección "Furia de Yig".

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

☞ Los investigadores no pueden gastar experiencia ni modificar sus mazos entre los escenarios V-A y V-B. Pasa inmediatamente al **Escenario V-B: El corazón de los ancianos, parte 2**.

## Escenario V-B: El corazón de los ancianos, parte 2

Desciendes por una empinada pendiente de fría piedra. Los túneles son agobiantemente estrechos al principio, llenos de escombros y desechos. Cuando por fin llegas a la base, ves ante ti la verdadera naturaleza de la caverna. Es como si hubiera todo un mundo bajo la superficie; el techo de la caverna es como un telón de piedra haciendo de cielo sobre tu cabeza. Y las infinitas profundidades que hay bajo tus pies son aún más vastas y terroríficas, extendiéndose más allá de los bordes de los abismos de piedra y puentes arcaicos. Este reino subterráneo parece seguir en todas direcciones más allá de donde te alcanza la vista, y te preguntas hasta dónde llega. Puede que toda la superficie conocida de la Tierra no sea más que la capa superior de otro mundo...

### Preparación

☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: K'n-yan, El corazón de los ancianos, Agentes de Yig, Ponzóna de Yig, Ruinas olvidadas, Trampas letales y Veneno. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☞ Pon en juego la Boca de K'n-yan, con el lado (*Las profundidades del subsuelo*) boca arriba. Cada investigador comienza la partida en la Boca de K'n-yan (*Las profundidades del subsuelo*).

☞ Busca en la colección todas las cartas indicadas entre paréntesis junto a "la jungla observa" en el registro de campaña. Añade esas cartas a la zona de victoria.

☞ Pon aparte el Lugar Descenso a Yoth, fuera del juego.

☞ Crea el mazo de Exploración. Para ello, coge los 5 Lugares de una sola cara restantes del conjunto de encuentros K'n-yan y barájalos junto con 1 copia de cada una de las siguientes cartas de Encuentro: Trampa de foso, Sin vuelta atrás, Oscuridad profunda y Último error.

☞ Pon aparte toda las cartas de Debilidad Envenenado que no estén en los mazos de los investigadores.

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

☞ Los investigadores ya están listos para comenzar.



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados):** Despiertas tumbado sobre una superficie de piedra irregular en un lugar mucho más frío y profundo que antes. Te pones de pie y examinas lo que te rodea, y te llama la atención el brillo rojo que parece proceder de la caverna de tu izquierda. Lo sigues durante varios minutos, hasta que finalmente te lleva a una entrada iluminada llena de columnas de piedra. En el otro extremo de la sala hay una puerta ornamentada e intrincadamente decorada, en la que se ha apartado un disco de piedra para revelar el reino infernal que hay al otro lado.

☞ Comprueba el registro de campaña.

☞ Si los investigadores rescataron a Alejandro, pasa a la **Resolución 1**.

☞ Si Alejandro ha desaparecido, pasa a la **Resolución 2**

**Resolución 1:** –¡Por fin! ¡Yoth, la caverna de las serpientes! ¡Las malditas, que huyeron de la destrucción de Valusia! –exclama Alejandro mientras examina la entrada, con los ojos jubilosos y los brazos levantados de emoción. No sabes de qué habla, y estás empezando a preocuparte. En ese momento, algo corretea detrás de ti, y un sonido similar al claqueteo de unas garras te pillan por sorpresa. De la oscuridad que tienes a tu espalda surgen varias criaturas alienígenas con un aspecto como nada que hayas visto en tu vida: miden tres metros de alto y tienen cuerpos cónicos que acaban en cuatro extraños apéndices de distinta longitud.

–Por fin llegáis –dice Alejandro con toda tranquilidad. Una de las criaturas responde haciendo claquetear sus garras siguiendo un patrón intencionado–. Hacedos con sus mentes –les ordena Alejandro–. Ya no nos sirven de nada.

Es el último recuerdo humano que tienes.

☞ Si el Heraldo de Valusia entró en juego durante este escenario:

☞ Si está en la zona de victoria, tacha “el Heraldo sigue vivo” en el registro de campaña.

☞ Si sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña, junto a “el Heraldo sigue vivo” y entre paréntesis, cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia, sustituyendo el número que había antes entre paréntesis.

☞ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección “Furia de Yig” 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.

☞ Pasa al **Escenario VI: La Ciudad de los Archivos**.

**Resolución 2:** Antes de poder cruzar a la siguiente sección de la caverna, un sonido similar al claqueteo de unas garras te pillan por sorpresa. De la oscuridad que tienes a tu espalda surgen varias criaturas alienígenas con un aspecto como nada que hayas visto en tu vida: miden tres metros de alto y tienen cuerpos cónicos que acaban en cuatro extraños apéndices de distinta longitud. Te asombra ver una silueta humana a la cabeza del grupo: ni más ni menos que Alejandro Vela.

–Hacedos con sus mentes –ordena Alejandro a las criaturas–. Ya no nos sirven de nada.

Es el último recuerdo humano que tienes.

☞ Si el Heraldo de Valusia entró en juego durante este escenario:

☞ Si está en la zona de victoria, tacha “el Heraldo sigue vivo” en el registro de campaña.

☞ Si sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña, junto a “el Heraldo sigue vivo” y entre paréntesis, cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia, sustituyendo el número que había antes entre paréntesis.

☞ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección “Furia de Yig” 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.

☞ Pasa al **Escenario VI: La Ciudad de los Archivos**.

## Escenario VI: La Ciudad de los Archivos

**Introducción 1:** Recuerdas muy poco de los días siguientes. Tu conciencia viene y va mientras tu cuerpo trata de asimilar el agotamiento y tu mente intenta débilmente comprender qué te ha ocurrido exactamente.

Los habitantes de este lugar son las mismas criaturas con las que viste confraternizar a Alejandro: inmensos conos ondulados de carne húmeda y pegajosa, con cuatro gruesas extremidades que surgen de la parte superior. Su aspecto es horrendo, pero no te hacen daño como pensabas que lo harían. Pasas los primeros días atado e interrogado por las criaturas, pues algunas de ellas parecen ser capaces de comunicarse en inglés. Otras reproducen tu idioma mediante una insólita máquina futurista que tocan como si fuera un instrumento musical. Te recuerda extrañamente al piano de jazz del Nightingale. En ese momento te das cuenta de que tu cuerpo ha sido alterado. No tienes manos ni dedos con los que tocar las teclas, ni piernas con las que caminar o pulmones con los que gritar. Ahora eres uno de ellos, una de las criaturas que te han hecho prisionero, y no ves tu cuerpo original por ninguna parte.

Pese a tu cautiverio, las criaturas no parecen tener intención de hacerte daño. En lugar de eso, se limitan a interrogarte, haciéndote todo tipo de preguntas sobre una gran variedad de temas: tu sociedad, tu profesión, tu tecnología, tu ecosistema, tu cuerpo humano. Su sed de conocimientos es incansable e infinita. Sus preguntas van desde las más mundanas a las más complejas. Te ruegan que escribas abundantemente en tu propio idioma y se llevan todo lo que escribes para almacenarlo en sus enormes archivos. Te informan de que podrás deambular libremente por la ciudad si les ayudas.

☉ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ☞ Cooperas y les dices a las criaturas todo lo que sabes. Pasa a la **Introducción 2**.
- ☞ Te niegas y te resistes a que te encierren. Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** Cooperas con las criaturas, esperando ganarte así tu libertad. Estás harto de estar prisionero, y quizás logres encontrar una forma de volver a casa si consigues poder recorrer la ciudad a tu aire. Las criaturas parecen complacidas de que estés respondiendo a sus preguntas, aunque sus gestos te resultan completamente ajenos. Los días se convierten en semanas, puede que más. Es difícil decirlo. Por fin, una de las criaturas te informa de que eres libre de ir por las salas de la ciudad, aunque con algunas restricciones: no se te permite dañar tu nuevo cuerpo, pues pertenece a otro miembro de su raza, y no se te permite abandonar la ciudad. La criatura te suelta y observa con mucho interés cómo te acostumbras a tu cuerpo cónico.

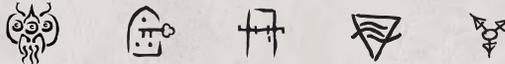
Anota en el registro de campaña que los investigadores cooperaron con los yithianos.  
Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 3:** Estas criaturas te han secuestrado y hasta te han robado el cuerpo. Te niegas a darles la más mínima respuesta a tus captores. Les escupirías a la cara si pudieras; si supieras cómo escupir con ese cuerpo y si supieras cuál de los cuatro apéndices extensibles es una cara. Librarte de tus ataduras es inútil, pero no por ello dejas de intentarlo. Tus esfuerzos no pasan desapercibidos, y asignan a una de las criaturas la tarea de observarte. Parece más preocupada por evitar que dañes tu cuerpo que por evitar que escapes. Tras muchos días de cautiverio, encuentras la forma de aprovecharte de eso. Te debates con tanta fuerza contra tus ataduras que se clavan en tu coriácea y fría carne, haciendo que brote algo de una viscosa sangre similar al cieno. Tu centinela se acerca rápidamente, haciendo sonar sus garras repetidamente. Te desata y, en el momento en que lo hace, golpeas con tus apéndices lo que crees que es la garganta de la criatura. Ésta cae desplomada, retorciéndose de dolor.

Anota en el registro de campaña que los investigadores se resistieron a su cautiverio.  
Pasa a la **Preparación**.

## Preparación

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La Ciudad de los Archivos*, *Agentes de Yog-Sothoth*, *Puertas cerradas*, *Frío helador* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Antes de robar las manos iniciales, cada investigador busca todos los Apoyos **Objeto** únicos de su mazo y zona de juego. Pon aparte todos esos Apoyos, fuera del juego. No existen en este periodo temporal.

☉ Antes de robar las manos iniciales, si un investigador tiene a Alejandro Vela en su mazo, busca a Alejandro Vela en el mazo de ese investigador y ponlo aparte, fuera del juego.

☉ Sustituye la carta de Investigador de cada jugador por una carta de Investigador Cuerpo de yithiano (consulta "Cuerpo de yithiano" en la página siguiente).

☉ Comprueba el registro de campaña.

☞ Si los investigadores cooperaron con los yithianos, pon en juego el Lugar Sala de interrogatorios (*Sala de llegadas*), que es uno de los tres Lugares Sala de interrogatorios. Cada investigador comienza la partida en la Sala de interrogatorios (*Sala de llegadas*). Mezcla los otros dos Lugares Sala de interrogatorios y ponlos también en juego.

☞ Si los investigadores se resistieron a su cautiverio, pon en juego el Lugar Sala de interrogatorios (*Sala de detención*), que es uno de los tres Lugares Sala de interrogatorios. Cada investigador comienza la partida en la Sala de interrogatorios (*Sala de detención*). Mezcla los otros dos Lugares Sala de interrogatorios y ponlos también en juego.

☉ Comprueba el registro de campaña.

☞ Si los investigadores cooperaron con los yithianos, busca un Observador yithiano en los conjuntos de encuentros reunidos y haz que aparezca en el Lugar del investigador jefe, sin estar enfrenteado a él (ten en cuenta que obtiene Indiferente por el texto del acto 1a). A continuación, cada investigador obtiene 1 pista de la reserva de fichas.

☞ Si los investigadores se resistieron a su cautiverio, busca un Observador yithiano en los conjuntos de encuentros reunidos y colócalo en la zona de victoria.

☉ Pon en juego los tres Lugares Salones de Pnakotus (consulta la siguiente columna para ver una distribución sugerida de los Lugares). Pon aparte los Lugares restantes, fuera del juego.

☉ Pon aparte El custodio, fuera del juego.

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

☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.



## Cuerpo de yithiano

Durante la preparación de este escenario, cada investigador debe cambiar su carta de Investigador por una de las cartas de Investigador Cuerpo de yithiano.

- ☉ El mazo de cada investigador sigue siendo el mismo, pero durante este escenario, debe usar la carta de Investigador Cuerpo de yithiano, y por lo tanto no puede usar ninguna de las capacidades de su investigador.
  - ☞ Cada investigador debe seguir usando la carta pequeña de su investigador para poder determinar quién es quién.
- ☉ Cualquier trauma que normalmente fuese a colocarse sobre tu investigador se transfiere a la carta de Investigador Cuerpo de yithiano.
- ☉ Cualquier carta que fuese a ser vinculada a tu carta de Investigador o colocada bajo ésta se vincula a tu carta Cuerpo de yithiano o se coloca bajo ésta.
- ☉ Durante este escenario, tu carta Cuerpo de yithiano tiene el mismo nombre que tu carta de Investigador anterior. *Por ejemplo: si estabas jugando como Wendy Adams, considera la carta Cuerpo de yithiano como si su nombre fuera "Wendy Adams" durante este escenario.*
- ☉ La carta Cuerpo de yithiano tiene el icono de conjunto de encuentros de *La Ciudad de los Archivos*, y por lo tanto no puede utilizarse en ningún escenario que no sea *La Ciudad de los Archivos* a menos que se indique algo distinto.

## 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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ No tienes suministros.

## 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):

—Alejandro, ¿qué estás...? —gritas de repente. Ves a una enfermera sobre ti, examinándote los ojos con una luz. Empujas a la enfermera y te levantas, sintiéndote desconcertado y perplejo. Pese a las protestas de la enfermera, sales tambaleante de la habitación. Estás en un hospital, y sus blancos pasillos huelen vagamente a desinfectante y otros productos químicos. ¿No estabas explorando una caverna subterránea hace tan sólo unos instantes? No logras recordarlo.

—¿Disculpe? Vuelva aquí, ¡necesita reposo! —te dice la enfermera mientras te agarra del brazo y tira de ti para que vuelvas a la cama. Te examina atentamente mientras te recuperas del impacto de haber sido transportado tan lejos en tan poco tiempo: —¿Quién es Alejandro? —pregunta. Y aunque te esfuerzas por recordarlo, el nombre no te suena de nada.

Le preguntas a la enfermera que cómo has llegado allí, preguntándote por qué no le sorprende tu repentina aparición: —¿Cómo? Pero si ingresó anoche voluntariamente en el Santa María. ¿No lo recuerda? —te contesta, pero no tienes recuerdo alguno de eso, y empiezas a preocuparte—. Si me permite que se lo diga, actuaba de forma un tanto extraña. Y también hablaba de manera rara, casi como si no estuviera hablando su lengua materna. Pero ahora veo que probablemente había bebido un poco más de la cuenta —Se apercibe de tu expresión interrogante y sonríe—. No se preocupe. Últimamente tenemos muchos casos así, ahora que los bares y pubs vuelven a estar en boga.

Examinas tu cara en el espejo. Te ves más cansado y viejo de lo que recuerdas. Hay algo importante en la periferia de tu memoria, vago y borroso. Te lleva como un minuto reconocer la importancia de la última frase de la enfermera. Te giras hacia ella y le preguntas que qué año es, espantado ante la respuesta.

—Pues 1934, claro. Vaya, ¡menuda novecita tuvo usted ayer! —responde con una risita.

☉ Anota en el registro de campaña que han eliminado los recuerdos de los investigadores.

☉ Cada investigador se vuelve loco.

☉ Los investigadores pierden la campaña.

**Resolución 1:** Despiertas sobre la fría superficie de piedra de la caverna, con la mente atontada por el viaje a través del tiempo y el espacio.

☉ Comprueba la cantidad de tareas del acto 2b que se completaron durante este escenario.

☞ Si se completaron las 6 tareas, anota en el registro de campaña que *el proceso fue perfeccionado*. Cada investigador obtiene 4 puntos de experiencia adicionales por haber logrado información sobre los secretos de la Tierra.

☞ Si se completaron 5 tareas, anota en el registro de campaña que *el proceso tuvo éxito*. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por haber logrado información sobre los secretos de la Tierra.

☞ Si se completaron 4 tareas, anota en el registro de campaña que *el proceso salió mal*. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por haber logrado información sobre los secretos de la Tierra.

☞ Si se completaron 3 tareas, anota en el registro de campaña que *el proceso salió espectacularmente mal*.

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

☉ Pasa al **Interludio IV: Los que son prisioneros**.



## Interludio IV: Los que son prisioneros

Lee en orden cada una de las siguientes secciones. A continuación, pasa al **Escenario VII: Las profundidades de Yoth.**

Comprueba el registro de campaña. Si el proceso salió mal, cada investigador revela una ficha de Caos aleatoria de la bolsa de caos. Consulta la siguiente lista para ver qué efectos secundarios se derivan del error. Si el proceso salió espectacularmente mal, cada investigador revela dos fichas de Caos aleatorias en lugar de una, eligiendo la que aparezca más abajo en la lista para resolverla e ignorando la otra.

- ☉ Cada investigador que revele una ficha ✨ o +1 no sufre efectos adversos.
- ☉ Cada investigador que revele una ficha ☠ o cualquier número que no sea +1 obtiene la Debilidad Experiencia extracorpórea y debe añadirla a su mazo.
- ☉ Cada investigador que revele una ficha ⚠, 🦋, 🦋 o 🦋 debe usar la carta de Investigador Cuerpo de yithiano como su carta de Investigador durante el resto de la campaña. También obtiene la Debilidad Experiencia extracorpórea y debe añadirla a su mazo.

Comprueba el registro de campaña y la bolsa de caos. Si se cumplen todas las condiciones siguientes, el investigador jefe lee **Mente recuperada**. Si cualquiera de las condiciones no se cumple, el investigador jefe lee **Perdido para siempre**.

- ◆ Hay 2 o más fichas 🦋 en la bolsa de caos.
- ◆ Los investigadores rescataron a Alejandro.
- ◆ El custodio estaba bajo control de un investigador cuando acabó el escenario anterior.

**Mente recuperada:** *Centras tu atención en la zona que te rodea. Aunque no ves por ninguna parte a las criaturas que tendieron la emboscada, Alejandro está tirado en el suelo, cerca de allí, y parece estar volviendo en sí. Para sorpresa tuya, está tan confundido como tú. Al principio, parece como si no recordase nada de la expedición anterior o de la reliquia ezthli, pero entonces se le encienden los ojos cuando su memoria regresa. Te agarra con fuerza del hombro y te mira como si llevara años sin verte. —¡Lo recuerdo! La criatura y yo compartimos mente durante un tiempo. Quería encontrar la reliquia ezthli, pero no sé con qué motivo —dice antes de dejarse caer contra la pared de piedra para recuperarse del repentino flujo de recuerdos—. Me creísteis en todo momento, hasta que cuando la criatura tenía el control. Me salvasteis de ese lugar abismal y me devolvisteis a la humanidad. No sé ni cómo empezar a pagaros por todo lo que habéis hecho.*

*Te estrecha la mano enérgicamente, invadido por una repentina e intensa resolución: —Juntos, arreglaremos todo esto. Y después le contaremos al mundo lo que hemos visto.*

Anota en el registro de campaña que Alejandro lo recuerda todo. Añade 1 ficha 🦋 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

**Perdido para siempre:** *Centras tu atención en la zona que te rodea. No ves por ninguna parte ni a Alejandro ni a las criaturas que tendieron la emboscada. Te preguntas cuánto tiempo llevaba Alejandro colaborando con ellos, y por qué lo hizo. Puede que nunca lo sepas. Sin embargo, sospechas que no es la última vez que lo ves.*

Anota en el registro de campaña que Alejandro está en contra de los investigadores.

Si Alejandro Vela es parte del mazo de un investigador, retíralo del mazo de ese investigador durante el resto de la campaña.

*Los estrechos escalones del otro lado del portal de piedra parecen no tener fin. Aunque ves un tenue brillo rojo que proviene de las profundidades de la caverna, da igual cuántos escalones recorras, porque su brillo no crece. Parece casi como se alejara más con cada paso, burlándose de tu tenacidad. Tras un rato, llegas a un pequeño saliente en el que una puerta de piedra te impide continuar avanzando por la caverna. La puerta tiene grabado un diseño familiar, desvaído por el tiempo y la falta de mantenimiento, y que supura una extraña purulencia descolorida.*

Comprabad vuestros suministros. Si cualquier investigador tiene tiza, lee **El camino está abierto**. Si no es así, el investigador jefe lee **El camino está cerrado**.

**El camino está abierto:** *La situación espolea tu memoria, y consultas el diario de la expedición. El diseño es parecido al que encontraste en las ruinas ezthli. Con la tiza y los dibujos del diario como referencia, restauras los símbolos por completo, y las muescas vuelven a brillar con fuerza. La puerta de piedra se abre sola y puedes continuar tu camino.*

No sufres efectos adversos.

**El camino está cerrado:** *No sabes muy bien cómo continuar. Tras sopesar las ventajas y desventajas de todas las opciones, decides que quizás la fuerza bruta sea la única solución. Empleas toda tu fuerza para levantar la piedra, y abres el paso para que cada uno de vosotros pase de uno en uno. No es tarea fácil, y tu cuerpo acaba muy dolorido por el esfuerzo.*

Al robar las manos iniciales durante el próximo escenario, los investigadores no pueden cambiar su mano inicial.

Comprabad vuestros suministros. Los investigadores, como grupo, deben tachar de sus suministros una unidad de provisiones por cada investigador. Por cada unidad de provisiones que no puedan tachar, eligen un investigador para que lea **Escasos de raciones**.

**Escasos de raciones:** *Horas más tarde, estás tan cansado que casi no puedes seguir. Cada centímetro de tu cuerpo emite un intenso dolor. En esta desolada caverna no hay nada para comer aparte de alguna seta silvestre ocasional, y aunque la tentación te roe las entrañas, no puedes saber cuáles son tóxicas y cuáles comestibles...*

Comienzas el siguiente escenario con 3 recursos menos.

Comprabad vuestros suministros. Cada investigador que tenga medicinas puede tachar una unidad de las mismas de sus suministros para elegir y retirar una carta de Debilidad Envenenado del mazo de cualquier investigador. Cada investigador que siga teniendo una carta de Debilidad Envenenado en su mazo lee **El veneno se extiende**.

**El veneno se extiende:** *El veneno se ha extendido por casi todos los rincones de tu cuerpo. Tu piel palidece, y estás bañado en un sudor febril. Incluso ponerte en pie te requiere un esfuerzo tremendo, y no logras descansar por la noche por muy cansado que estés. No queda mucho para que el veneno se cobre tu vida.*

Sufres 1 trauma físico.

Tras bajar cientos y cientos de escalones, decides pararte a descansar. Aunque tu reloj te dice que ha caído la noche, la ausencia de cielo natural empieza a afectar tu reloj interno. Ante la falta de otra superficie plana, cada miembro del grupo se duerme sobre uno de los numerosos y estrechos escalones.

Comprad vuestros suministros. Cada investigador que tenga una manta lee **Sueño reparador**. El resto lee **Vueltas y más vueltas**.

**Sueño reparador:** Aunque te mueres por una cama de verdad, al menos tu manta te protege del gélido frío que inunda la caverna. Cuando llega la "mañana", tu cuerpo te exige más sueño, pero sabes que debes continuar y llegar al Nexo cuanto antes...

No sufres efectos adversos.

**Vueltas y más vueltas:** No logras dormirte con facilidad. No tienes prácticamente nada que te proteja del intenso frío de las cavernas subterráneas, y te pasas horas temblando antes de que el agotamiento acabe por vencerte. Te despiertas casi cada hora, cuando el movimiento de tu cuerpo hace que estés a punto de caer de tu lugar de reposo. Cuando llega la "mañana", estás aún más cansado de lo que lo estabas la noche anterior.

Sufres 1 trauma físico o mental (a tu elección).



## Escenario VII: Las profundidades de Yoth

**Introducción 1:** Varias horas después de que despiertes, tu laborioso descenso da sus frutos. El brillo rojo que surge de la parte inferior de los escalones se vuelve más fuerte con cada paso. El suelo de piedra se nivela por fin, y las asfixiantes paredes del túnel se abren para revelar una laberíntica red de inmensas cavernas que se extienden hacia lo lejos. Por todas estas cavernas ves diseminadas las ruinas de una vasta ciudad como nunca antes habías visto. La elaborada arquitectura de piedra se ha visto desgastada por siglos de abandono, pero notas la historia de este lugar, y que va mucho más lejos de lo que puedes imaginar. Cuando te giras para preguntarle a Ichtaca, notas un leve brillo amarillo en sus ojos, y ves que sus pupilas se han vuelto más estrechas y contraídas: –Yoth... el último refugio de Valusia... –entona quedamente.

En ese momento, un aterrador rugido resuena por la caverna. Las paredes y el suelo tiemblan con una fuerza tremenda, y el brillo rojo que inunda la zona se vuelve más luminoso. Un coro de siseos surge de todos los túneles que te rodean. Ichtaca camina hasta el borde de un precipicio cercano y mira hacia las enormes profundidades: –Está aquí. Noto su presencia. El Padre de las Serpientes... Yig.

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores se están forjando su propio camino, pasa a la **Introducción 2**.

Si Ichtaca ha recuperado la fe, pasa a la **Introducción 3**.

Si nada de lo anterior es cierto, pasa a la **Introducción 4**.

**Introducción 2:** Ahora te das cuenta de que Ichtaca tiene sus propios planes. Igual que Alejandro, y ambos te han usado para sus propios fines, ocultándote la verdad. La amenazas con un arma y le exiges respuestas, pillándola por sorpresa: –Yig exige que la reliquia sea llevada al Nexo –responde con nerviosismo. Sus ojos brillan con intensidad, y su piel empieza a cubrirse de escamas. Entrecierras los ojos y te mueves para arrinconarla contra el borde del precipicio, de forma que no pueda escapar... No se puede dejar la reliquia en manos de la Hermandad, eso es cierto... Pues es Valusia la que recuperará su gloria. Yig me ha llamado, y debo responder –Antes de que puedas reaccionar, se lanza hacia las profundidades del abismo.

Anota en el registro de campaña que Ichtaca está en contra de los investigadores.

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

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 3:** Te acercas a Ichtaca y le pones la mano en el hombro. Tu compañera respira hondo y se gira para mirarte. La vergüenza le hace bajar la mirada, y sus ojos han vuelto a su color normal: –Lo... lo siento. Os he traído la desgracia. Él me llamó y me habló de mi herencia, de mi pueblo. Hice lo que me pidió voluntariamente –te explica mientras aprieta con fuerza los puños y clava sus ojos en los tuyos–. Pero ahora me doy cuenta de que me equivocaba. La humanidad merece estar en la Tierra. Puede que la heredara de fuerzas mucho más poderosas, pero es la época de la humanidad, no la de esas fuerzas.

No entiendes del todo lo que te está diciendo, pero sí las implicaciones. Sea lo que sea Ichtaca realmente, está de tu parte. Se produce un pacífico silencio entre vosotros, y hay un vínculo tácito que os une: –Debemos llegar al Nexo y evitar que las serpientes recuperen la reliquia –explica después de unos instantes. Asientes para mostrar tu acuerdo.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 4:** Dudas, pues no estás seguro de qué hacer a continuación. ¿Cuáles son los verdaderos motivos de Ichtaca? ¿Por qué os ha traído aquí? Antes de tener la oportunidad de reaccionar, tensa su arco y apunta una flecha a tu corazón: –Gracias por haberme ayudado hasta ahora –dice bruscamente Ichtaca–, pero ha llegado el momento de que nuestros caminos se separen. Yig me ha llamado, y debo responderle –Sus amarillos ojos se entrecierran y brillan con intensidad.

Anota en el registro de campaña que Ichtaca está en contra de los investigadores.

Si Ichtaca es parte del mazo de un investigador, retírala del mazo de ese investigador durante el resto de la campaña.

Comprueba el registro de campaña. Si la reliquia ha desaparecido, pasa a la **Introducción 5**.

Si los investigadores encontraron la reliquia desaparecida, pasa a la **Introducción 6**.

**Introducción 5:** –Debéis marcharos de este sitio inmediatamente. Esta batalla no es de la humanidad. Es nuestra. No podemos permitir que ni vosotros ni la Hermandad frustréis nuestros planes. Y menos ahora, que estamos tan cerca –dice mientras su mano vacila un instante y sus ojos vuelven a parpadear. Puedes notar que hay algo que la desgarran por dentro y que le supone un gran peso–. Marchaos ya. Antes de que cambie de idea. Y si queréis seguir con vida, no me sigáis. No os daré una segunda oportunidad.

*Ichtaca se va rápidamente, sin apartar la vista del grupo hasta que desaparece. Pese a su advertencia, no hay más alternativa que seguirla. ¿Quién protegerá a la humanidad si no?*

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 6:** –Soltad las armas –La traición te duele en lo más hondo, y te invaden la ira y la desesperación. Pensamientos de huida te cruzan la mente, pero ya conoces su habilidad con el arco; su certera puntería te mataría antes de que dieras ni dos pasos. No tenéis más elección que seguir sus órdenes. Soltáis las armas en el suelo con estrépito, una a una–. Bien. Y ahora la reliquia: entregádmela.

*Avanzas unos pasos con mueca de disgusto y le ofreces la reliquia a Ichtaca.*

Comprobad vuestros suministros. Si cualquier investigador tiene una navaja, ese investigador lee la **Introducción 7**. Si no es así, pasa a la **Introducción 8**.

**Introducción 7:** Cuando Ichtaca extiende la mano para coger la reliquia, sacas la navaja que llevabas oculta y la atacas rápidamente, tomándola por sorpresa. La hoja le hace un profundo corte en el antebrazo, y la sangre salpica tu pecho mientras ella se tambalea de dolor y se agarra el brazo. Su talón tropieza con una roca junto al borde del abismo, y la mujer se precipita por el saliente, dando un grito que se vuelve más lejano a medida que cae. Apenas te has recuperado del estupor por lo sucedido cuando otro colosal rugido llena la caverna y el suelo tiembla. Recogéis vuestras pertenencias y proseguís el descenso.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 8:** Ichtaca coge la reliquia. Ves que la piel del dorso de su mano se ha endurecido y recubierto de escamas. Das varios pasos atrás, con los nudillos blancos de ira: –Marchaos ya. Antes de que cambie de idea. Y si queréis seguir con vida, no me sigáis. No os daré una segunda oportunidad –os dice Ichtaca antes de irse rápidamente, sin apartar la vista del grupo hasta que desaparece. Pese a su advertencia, no hay más alternativa que seguirla. ¿Quién protegerá a la humanidad si no?

Si la Reliquia de las eras forma parte del mazo de un investigador, retírala del mazo de ese investigador durante el resto de la campaña. Tacha en el registro de campaña que los investigadores encontraron la reliquia desaparecida y anota que la reliquia ha desaparecido.

Pasa a la **Preparación**.



## Preparación

☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Las profundidades de Yoth*, *Agentes de Yig*, *Ponzoña de Yig*, *Expedición*, *Ruinas olvidadas* y *Veneno*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☞ Comprueba la cantidad de marcas que hay en la sección “Furia de Yig” del registro de campaña.

◆ Si hay 0 marcas, busca a Yig y todas las copias del Guardián del foso entre las cartas de Encuentro reunidas. Retira esas cartas de la partida.

◆ Si hay de 1 a 5 marcas, no se realizan cambios.

◆ Si hay de 6 a 10 marcas, retira el plan 1a de la partida. La partida comienza en el plan 2a.

◆ Si hay de 11 a 14 marcas, retira los planes 1a y 2a de la partida. La partida comienza en el plan 3a.

◆ Si hay de 15 a 17 marcas, retira los planes 1a, 2a y 3a de la partida. La partida comienza en el plan 4a.

◆ Si hay de 18 a 20 marcas, retira los planes 1a, 2a, 3a y 4a de la partida. La partida comienza en el plan 5a.

◆ Si hay 21 o más marcas, retira los planes 1a, 2a, 3a, 4a y 5a de la partida. La partida comienza en el plan 6a.

☞ Pon aparte los 10 Lugares de una sola cara, fuera del juego. Roba 1 de esos Lugares al azar que no sean los Escalones de Yoth y ponlo en juego. Cada investigador comienza la partida en el Lugar escogido al azar.

☞ Comprueba el registro de campaña. Si *el Heraldo sigue vivo*, busca el Heraldo de Valusia en la colección y ponlo aparte. Coloca sobre él una cantidad de daño igual a la cantidad de daño anotada entre paréntesis en el registro de campaña.

◆ Si está en juego el plan 5a o 6a, mueve el Enemigo Heraldo de Valusia puesto aparte a la zona de persecución (consulta “Persecución” en la página siguiente).

☞ Pon aparte el Enemigo Yig, fuera del juego.

◆ Si está en juego el plan 6a, mueve el Enemigo Yig puesto aparte a la zona de persecución.

☞ Crea el mazo de Exploración. Para ello, coge el Lugar Escalones de Yoth y 4 de los Lugares de una sola cara restantes puestos aparte y barájalos.

☞ Coloca 1 ficha de Recurso sobre la carta de referencia de escenario, en “Profundidad actual”. Durante el resto del escenario, la cantidad de fichas de Recurso que haya en “Profundidad actual” indica el nivel de profundidad en ese momento (consulta “Nivel de profundidad” en la página siguiente).

☞ Pon aparte la Reliquia de las eras (*Recuperar el pasado*), fuera del juego.

☞ Pon aparte toda las cartas de Debilidad Envenenado que no estén en los mazos de los investigadores.

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

☞ Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Nivel de profundidad

A lo largo de este escenario, la cantidad de fichas de Recurso que haya en "Profundidad actual" en la carta de referencia de escenario indica el nivel de profundidad en ese momento. A medida que los investigadores se adentren más en Yoth completando el acto 1, se añadirán recursos al nivel de profundidad actual, y la partida continuará hasta que los investigadores alcancen un nivel de profundidad determinado o sean derrotados. Cuanto mayor sea la profundidad de un nivel de Yoth, más mortífero resultará, pero cuanto más lejos consigan llegar los investigadores, mejor será la resolución de este escenario.

El nivel de profundidad actual no tiene ningún efecto de juego en sí mismo; sin embargo, los efectos de algunas cartas de Encuentro pueden cambiar o ser más potentes en función del nivel de profundidad actual.

## Persecución

Algunas cartas de este escenario hacen referencia a una zona llamada "zona de persecución". La zona de persecución es una zona fuera del juego que se encuentra junto a los mazos de Acto y de Plan y en la que los Enemigos pueden entrar y salir mediante efectos de las cartas. En general, los Enemigos que estén en juego se moverán a la zona de persecución siempre que los investigadores lleguen al siguiente nivel de profundidad. **Aunque la zona de persecución está fuera del juego, siempre que un Enemigo se mueva a ella, mantendrá todas sus fichas y cartas vinculadas.**

Los Enemigos que estén en la zona de persecución se consideran "en persecución". Los Enemigos en persecución se consideran fuera del juego y no pueden ser afectados por cartas de Jugador o acciones de investigador. Sin embargo, los Enemigos en persecución pueden volver a entrar en juego mediante diversas capacidades de cartas.

## 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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♀, ♂, ♀, ♂, ♀, ♂, ♀, ♂.
- ✦ No cambies el contenido de la bolsa de caos durante la introducción.
- ☉ *Los investigadores no se están forjando su propio camino.*
- ☉ *Ichtaca no ha recuperado la fe.*
- ☉ *La reliquia ha desaparecido.*
- ☉ Los investigadores pueden elegir cuántas marcas hay en la sección "Furia de Yig". Cuanto menor sea el número elegido, más seguro y fácil será el escenario.
  - ✦ Para una experiencia más segura y fácil, elige 0 o 5.
  - ✦ Para una experiencia intermedia, elige 10 o 14.
  - ✦ Para una experiencia más brutal, elige 17 o 20.
  - ✦ Si quieres el reto definitivo, elige 21 o más.
- ☉ *No tienes suministros.*
- ☉ Este escenario es **imposible de ganar** al jugarlo de forma independiente. El objetivo es seguir jugando tanto como puedas. Cuando todos los investigadores hayan sido derrotados, el nivel de profundidad en ese momento determinará lo bien que has jugado.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

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

**Resolución 1:** *Después de horas y horas de viaje, apenas has atravesado la superficie de este mundo subterráneo sin límites. La humanidad podría pasar siglos cartografiando estos túneles sin llegar a completar la tarea. Da igual lo rápido que recorras las profundidades, porque las serpientes que te persiguen siguen pisándote los talones. Sois intrusos en su hogar, y conocen estos túneles infernales mejor que vosotros. Las heridas ralentizan vuestro ritmo, y el pánico controla cada decisión tomada, pues la muerte a manos de esas criaturas parece inevitable. La desesperación se introduce en tu mente. Cuando las serpientes acaban por alcanzaros, tu grupo está cruzando uno de los numerosos y largos puentes de piedra que salvan anchos abismos oscuros. Os veis rodeados por criaturas serpiente a ambos lados de la grieta, cuyas lanzas os acorralan contra el precario borde del puente. Un trozo de piedra se agrieta bajo tu talón y cae hacia el negro vacío que hay debajo. Ni siquiera oyes cómo golpea el suelo del precipicio. Esta vez no hay ninguna esperanza de poder huir; no hay más elección que aceptar este destino. Las puntas de las lanzas os obligan a colocaros más cerca del borde. Cierras los ojos y te dejas caer.*

☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores cayeron a las profundidades. Comprueba el nivel de profundidad en el momento en el que acabó el escenario.

✦ Si el nivel de profundidad en ese momento es 1, la caída es mortal, y la oscuridad de N'kai devora los cadáveres hechos pedazos. Todos los investigadores **mueren**. Los investigadores pierden la campaña.

✦ Si el nivel de profundidad en ese momento es 2, cada investigador sufre 2 traumas físicos y busca en la colección una Debilidad **Lesión** básica aleatoria para añadirla a su mazo. Si los traumas hacen que todos los investigadores mueran, los investigadores pierden la campaña.

✦ Si el nivel de profundidad en ese momento es 3, cada investigador sufre 1 trauma físico. Si el trauma hace que todos los investigadores mueran, los investigadores pierden la campaña.

✦ Si el nivel de profundidad en ese momento es 4, no sufres efectos adversos.

☉ Si el Heraldo de Valusia entró en juego durante este escenario:

✦ Si está en la zona de victoria, tacha "el Heraldo sigue vivo" en el registro de campaña.

✦ Si sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña, junto a "el Heraldo sigue vivo" y entre paréntesis, cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia, sustituyendo el número que había antes entre paréntesis.

☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección "Furia de Yig" 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. Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia adicional igual al nivel de profundidad actual.

☉ Pasa al **Interludio V: La oscuridad**.

**Resolución 2:** De algún modo, y contra todo pronóstico, has llegado a tu destino. El revelador brillo rojo que os ha rodeado desde que entrasteis en Yoth desaparece, sustituido por una impenetrable oscuridad de negrura absoluta. El Nexo debe de estar cerca... Lo notas.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *el Nexo está cerca*.
- ☉ Si el Heraldo de Valusia entró en juego durante este escenario:
  - ❖ Si está en la zona de victoria, tacha "el Heraldo sigue vivo" en el registro de campaña.
  - ❖ Si sigue en juego o está puesto aparte, anota en el registro de campaña, junto a "el Heraldo sigue vivo" y entre paréntesis, cuánto daño hay sobre el Heraldo de Valusia, sustituyendo el número que había antes entre paréntesis.
- ☉ Por cada punto de venganza que haya en la zona de victoria, anota una marca en la sección "Furia de Yig" 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. Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia adicional igual al nivel de profundidad actual.

☉ Pasa al **Interludio V: La oscuridad**.

## Interludio V: La oscuridad

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores cayeron a las profundidades, pasa a **La oscuridad 1**.

Si el Nexo está cerca, pasa a **La oscuridad 2**.

**La oscuridad 1:** Recobras el conocimiento. Estás tirado boca abajo sobre la fría y dura piedra de la caverna. Estás magullado y maltrecho, pero, de alguna forma, sigues vivo. Pasan varios minutos antes de que recuperes las fuerzas suficientes como para ponerte en pie. Estás total y absolutamente perdido en la imposible enormidad de estas cavernas, envueltas por la más absoluta oscuridad. ¿Has sobrevivido a todo para acabar muriendo aquí, alejado de la humanidad?

Pasa a **La oscuridad 2**.

**La oscuridad 2:** Las siniestras cavernas de color rojo sangre y resentidas ciudades de Yoth no tienen ni punto de comparación con las terroríficas profundidades que tienen debajo. Ahora te encuentras en el nivel más profundo de este reino subterráneo: las cavernas a las que Ichtaca se refirió como "N'kai". Nada podría haberte preparado para la impermeable sombra que te rodea por todas partes, una oscuridad negra como la pez que ninguna de vuestras fuentes de luz logra penetrar. Vas a tientas por la oscuridad hasta que tocas la irregular pared de la caverna y comienzas a seguirla sin rumbo, desesperado por encontrar el camino correcto. En ese momento, una desalentadora idea se abre paso en tu mente: aunque completes tu tarea, seguramente nunca encontrarás el camino de vuelta a la superficie. La abrumadora oscuridad de la caverna te llena de un temor que nunca antes habías experimentado. Ni siquiera ves tus manos mientras sigues tanteando en la oscuridad, ni eres capaz de determinar si estás en un túnel estrecho o en un amplio espacio abierto. El suelo que te rodea podría extenderse varios kilómetros o convertirse abruptamente en una caverna sin fondo, y no podrías saberlo hasta que lo pisaras. Pasan las horas mientras das tumbos en la negrura, lenta, cuidadosa y nerviosamente. Cualquier paso podría ser el último.

Lee en orden cada una de las siguientes secciones. A continuación, pasa al **Escenario VIII: Eones destrozados**.



Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores encontraron la reliquia desaparecida, el investigador jefe lee **Resonancia arcana**. Si la reliquia ha desaparecido, en lugar de eso el investigador jefe lee **Preocupación creciente**.

**Resonancia arcana:** Preocupado por que la caída pueda haber dañado la reliquia eztlí, la sacas de tu mochila y la examinas. Extrañamente, el artefacto parece totalmente indemne. Vibra con intensidad creciente, emitiendo un zumbido más fuerte que nunca.

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores recuperaron la Reliquia de las eras y si los investigadores se están forjando su propio camino, lee **Revelación final**. Si no es así, no sufres efectos adversos.

**Preocupación creciente:** Al ponerte en pie, el suelo tiembla y retumba. Hay algo que se mueve bajo el suelo. Cambiando. Mutando.

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

Fácil: -3 Normal: -4 Difícil: -5 Experto: -7

**Revelación final:** Sin Alejandro ni Ichtaca para distraerte, te encuentras estudiando la reliquia con intensidad. Tus dos "guías" no han hecho más que contarte mentiras. Te ocultaron la verdadera naturaleza de la reliquia y te manipularon para intentar traer la reliquia a este lugar. Después de tu experiencia con la Gran Raza de Yith, crees que entiendes el porqué. La tecnología que hay tras el diseño del artefacto es mucho más avanzada de lo que podría lograr cualquier humano, pero más que posible para los yithianos. Incluso te das cuenta de que algunos elementos de la construcción de la reliquia pertenecen a la tecnología de Pnakotus. De alguna forma, acabó en manos de los eztlí, que la defendieron y protegieron de todo tipo de criaturas. Criaturas anteriores a la humanidad. Criaturas que querían emplearla para dar marcha atrás al tiempo. Y ahora que la reliquia está en tus manos, sólo tú puedes evitar que ocurra algo así.

El investigador que tenga la Reliquia de las eras en su mazo la cambia por la Reliquia de las eras (Recuperar el pasado).

Después de horas de lento avance, acabas topándote con un brasero lleno de cubos de mármol.

Comprad vuestros suministros. Si cualquier investigador tiene antorchas, dicho investigador lee **Luz de antorcha**. Si no es así, lee **El abismo**.

**Luz de antorcha:** Aunque la luz de las antorchas queda ahogada por la opresiva oscuridad de este reino, decides tratar de encender el brasero con las llamas. Para tu sorpresa, tras acercar la antorcha a los extraños cubos durante unos instantes, el brasero estalla en una furia de llamas azules y plateadas que consumen la antorcha y están a punto de fundirte la mano hasta el hueso. Aunque la luz de la brillante llama sólo llega a algunos metros de distancia, se van encendiendo otros braseros a lo lejos, y sus llamas te indican el camino. O eso esperas...

Anota en el registro de campaña que los braseros están encendidos.

**El abismo:** El extraño material del interior no parece aceptar ninguna de las formas de fuego que usas para tratar de encenderlo. Tu esperanza se desvanece junto con la luz que te rodea. Abatido, te preparas para afrontar la oscuridad del camino.

Anota en el registro de campaña que los braseros permanecen apagados.

Comprueba el registro de campaña. Si los braseros están encendidos, comprad vuestros suministros. Si cualquier investigador tiene un mapa, dicho investigador lee **Interpretando las señales**.

**Interpretando las señales:** Mientras recorres las cavernas, algo te llama la atención: de las paredes de la caverna gotea lentamente una fría agua. La curiosidad te hace desplegar el mapa de la expedición anterior y sentarte junto a uno de los braseros encendidos para trazar tus pasos mentalmente. Si tus cálculos son correctos, has viajado mucho más al sur de lo que imaginabas. ¿Podría ser que estas cavernas se extendieran hasta llegar a la costa? ¿Acaso las cavernas no acaban nunca?

Cada investigador que tenga un mapa obtiene 2 puntos de experiencia adicionales al descubrir información sobre las cavernas que existen bajo la superficie de la Tierra.

No tienes la más mínima noción del tiempo transcurrido en el frío y terrible abismo de N'kai.

Tacha todas las provisiones y medicinas que les queden en los suministros a los investigadores.



## Escenario VIII: Eones destrozados

Comprueba el registro de campaña. Si los braseros están encendidos: Lee la **Introducción 1**.

Si los braseros permanecen apagados, pasa a la **Introducción 2**.

**Introducción 1:** Las llamas azules y plateadas que te han guiado por estos pasadizos son el único vestigio de esperanza que te queda. Uno a uno, los braseros te muestran el camino. Alguien o algo ha colocado aquí estos artilugios. La tecnología no es distinta a la que viste en las cavernas de K'n-yan o en las ruinas de Eztli en las que encontraste la reliquia. Sin embargo, parece que quien se aventurara hasta esta profundidad bajo la corteza terrestre debió de haberse dado media vuelta y huido, pues el último brasero ha sido derribado y está roto, y no ves que haya más después de ése. Por suerte, no tienes que caminar en la oscuridad durante mucho tiempo. En pocos minutos, llegas a un enorme portal de piedra: sin duda se trata de la entrada al Nexo.

Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** Puesto que no dispones de ninguna luz para guiarte, has pasado cada momento del recorrido con parte de tu cuerpo apoyada contra la pared de la caverna, usando la fría piedra para seguir sin perder el rumbo. Mientras viajas, tus dedos encuentran cálidas muescas pulidas en la pared: la misma tecnología latente que existía en las ruinas de Eztli. Está claro que no eres la primera persona que entra en este lugar abisal. Sin embargo, quienquiera que estuviera aquí antes que tú debió de haber huido sin acabar su trabajo, pues los canales no iluminan tu camino ni brillan con furia al acercarte. Pasan horas mientras avanzas poco a poco por la oscuridad, hasta que por fin llegas a un enorme portal de piedra: sin duda se trata de la entrada al Nexo.

Cada investigador comienza este escenario con 2 cartas menos en su mano inicial. Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 3:** Tu mano recorre las líneas talladas en el portal. Es una inscripción, una advertencia de que des media vuelta, pues abrir este pasaje es invitar a que llegue la perdición. Está demasiado oscuro como para reconocer el idioma, pero sabes que no es ninguno que hable la humanidad en esta época. No tienes la menor idea de cómo entiendes el grabado. Puede que sea algún vestigio de tus recuerdos sobre el tiempo pasado en Pnakotus, la ciudad perdida de los yithianos. O puede que te hayas vuelto loco de verdad y seas capaz de discernir el significado de las muescas naturales de la pared de piedra. Al fin y al cabo, hace casi una semana desde la última vez que viste luz natural.

Si los investigadores encontraron la reliquia desaparecida, pasa a la **Introducción 4**.

Si la reliquia ha desaparecido, pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 4:** El portal de piedra está firmemente cerrado cuando llegas, pero, al acercarte, el artefacto comienza a temblar y a emitir un fuerte zumbido. Las muescas de la puerta se encienden con un luminoso brillo, y la puerta se abre de repente por sí sola. Agarras con fuerza el artefacto y entras.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 5:** El portal de piedra ya está abierto cuando llegas. Las muescas de la puerta están encendidas con un luminoso brillo. La Hermandad ya debe de estar aquí. Has llegado con poco tiempo que perder.

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación

Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Eones destrozados*, *Hermandad pnakótica*, *Flujo temporal* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Si en la bolsa de caos hay más fichas que fichas , reúne también el conjunto de encuentros *Secta oscura*, indicado por el siguiente icono:



Si en la bolsa de caos hay más fichas que fichas , reúne también el conjunto de encuentros *Agentes de Yig*, indicado por el siguiente icono:



Si en la bolsa de caos hay la misma cantidad de fichas que de fichas , reúne también los conjuntos de encuentros *Secta oscura* y *Agentes de Yig*, indicados por los siguientes iconos:



Pon en juego el Nexo de N'kai. Cada investigador comienza la partida en el Nexo de N'kai.

Pon aparte las 2 cartas de Enemigo de la imagen, fuera del juego: Ichtaca (*Vástago de Yig*) y Alejandro Vela (*¿O no es él?*).

Nota: Estas cartas son de doble cara y tienen cartas de Historia en su otro lado. Para una mejor experiencia, no mires el otro lado a menos que un efecto te indique hacerlo.



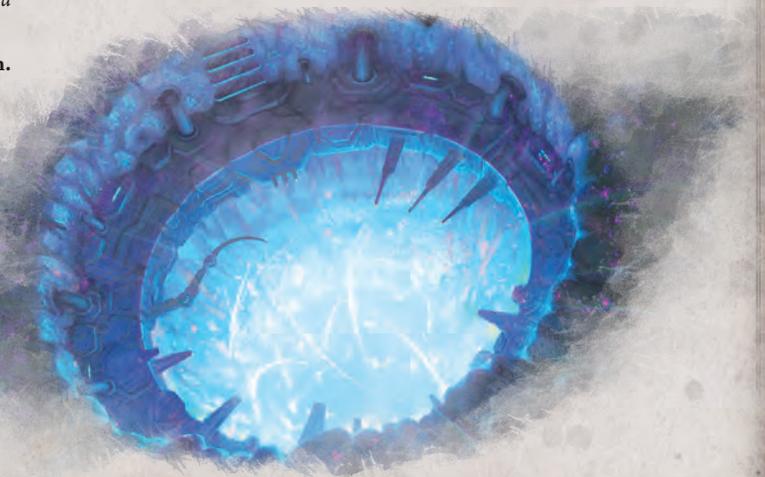
Pon aparte, fuera del juego, las siguientes cartas: Semilla informe, Reliquia de las eras (*Desatar la corriente temporal*), Una burbuja en el tiempo, Acto 4a – “Paraíso perdido”, Acto 4a – “Bloqueo temporal” y los 6 Lugares **Destrozado** de una sola cara.

Crea el mazo de Exploración. Para ello, coge los 3 Lugares de una sola cara restantes y barájalos junto con 1 copia de cada una de las siguientes cartas de Encuentro: Devastado por el tiempo, Entre los mundos y Antiguos males.

Comprueba el registro de campaña. Por cada 10 marcas que haya en la sección “Furia de Yig”, coloca la primera carta del mazo del investigador jefe boca abajo en la zona de victoria. Durante el resto de este escenario, considera cada una de esas cartas como si tuviera **Venganza 1**.

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

Los investigadores ya están listos para comenzar.



## Cartas de Historia

Las cartas de Historia son un nuevo tipo de carta que aparece en este escenario. 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.

### 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, 0, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Los braseros están encendidos.
- ☉ La reliquia ha desaparecido.
- ☉ Los investigadores pueden decidir (elige una opción):
  - ❖ *Ichtaca está en contra de los investigadores.* Añade 3 fichas ☠ a la bolsa de caos.
  - ❖ *Alejandro está en contra de los investigadores.* Añade 3 fichas ☠ a la bolsa de caos.
  - ❖ *Ichtaca está en contra de los investigadores. Alejandro está en contra de los investigadores.* Añade 2 fichas ☠ a la bolsa de caos. Elige esta opción si quieres un gran reto.
- ☉ No tienes suministros.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Lee la **Resolución 4**.

### Resolución 1:

Jueves, 17 de diciembre de 1925

*Me resulta difícil transmitir mis pensamientos íntegros sobre los acontecimientos que tuvieron lugar durante el verano de 1925. Claro que le conté todo a Harlan, quien sospecho que es la única persona dispuesta a poner la mano en el fuego por mi historia, pero no me he sentado a ponerlo por escrito hasta este momento. Quizás porque preferiría que todo esto hubiera sido producto de mi imaginación.*

*En realidad, no tengo la menor idea de cómo logramos salir con vida de las cavernas que hay bajo la jungla. Sólo ya llegar a ese lugar abisal fue una odisea infernal. Mis regresos del viaje de vuelta están desordenados y brumosos. Dimos tumbos por la oscuridad durante lo que parecieron años. No nos quedaba comida, ni suministros, ni esperanza... pero, de algún modo, encontramos una salida.*

*Nuestra recompensa por evitar una calamidad fueron el escarnio y el ridículo. Ninguna revista o universidad respetable estaba dispuesta a publicar nuestros hallazgos, y por supuesto no teníamos más prueba de nuestra expedición que las cicatrices y las pesadillas. Ojalá pudiera decir que mi recuerdo de estos acontecimientos se ha ido difuminando con cada día transcurrido, pero nunca olvidaré la ciudad alienígena que exploramos en nuestros cuerpos cónicos, las serpientes que nos persiguieron bajo la roja luz que inundaba Yoth, la informe abominación que vivía en las profundidades de la Tierra...*

*Puede que por eso tema poner por escrito nuestros hallazgos... Porque estos recuerdos cristalizarán y se grabarán en mi mente, condenándome eternamente a una vida de terror y desconsuelo. Aun así, el mundo necesita saber lo que vimos. Lo que hicimos.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores repararon la grieta en el tejido del tiempo.
- ☉ Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales, pues nunca se recupera del todo de la expedición a N'kai.
- ☉ Cada Lugar vinculado a la Reliquia de las eras que tenga Victoria X se añade a 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. Cada investigador gana una bonificación de 5 puntos de experiencia por haber reparado la línea temporal rota y salvado la Tierra de una catástrofe.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!
- ☉ No leas el **Epílogo**.

**Resolución 2:** *Valusia y los hijos de Yig siguen viviendo tras haber sido transportados a un tiempo distinto. Tú y los hombres serpiente estáis protegidos por la nueva línea temporal que has creado, y quedáis a salvo de los acontecimientos que provocaron la destrucción de su hogar en otro tiempo. Todas tus transgresiones contra el pueblo serpiente han sido perdonadas, y te dan la oportunidad de vivir en el reino-paraiso de Valusia, rehecho a imagen de Yig. Aunque puedas haberle dado la espalda a la humanidad, te reconforta saber que la Tierra se ha salvado de su destrucción completa. Gracias a tus actos, eres alguien valioso y respetado entre las serpientes y a ojos de tu nuevo Padre. Tu nueva vida es cómoda y llena de maravillas que jamás habrías imaginado. Y sin embargo, de vez en cuando, tu mirada se pierde en las tierras vírgenes más allá de Valusia, y te preguntas si podrías haber hecho algo distinto...*

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores salvaron la civilización de las serpientes.
- ☉ La Tierra se ha salvado, y los investigadores ganan la campaña...
- ☉ ... Pero los investigadores han cambiado el mundo y existen en un tiempo completamente distinto. Estos investigadores no pueden transferirse a una campaña distinta (debes empezar de cero).
- ☉ No leas el **Epílogo**.

**Resolución 3:** *Pnakotus y la Gran Raza de Yith siguen viviendo tras haber sido transportados a un tiempo distinto. Tú y los yithianos estáis protegidos por la nueva línea temporal que has creado, y quedáis a salvo de los extraterrestres que acabaron con su especie en otro tiempo. Te llevan a la ciudad y te dan libertades que ninguna otra mente cautiva recibió antes. Aunque al principio echas de menos tu antigua vida, la emoción va desapareciendo con el tiempo que vas pasando en esta nueva y extraña Tierra. Recorres el mundo sobre aeronaves titánicas y profundizas en el conocimiento colectivo de los yithianos, acumulado en sus enormes archivos tras siglos de investigación. Tus estudios desvelan secretos que ningún otro humano conocerá jamás. Experimentas avances tecnológicos por los que la humanidad lloraría al descubrir. Y te preparas para un futuro maldito que aún podría llegar a suceder.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores salvaron la civilización de los yithianos.
- ☉ La Tierra se ha salvado, y los investigadores ganan la campaña...
- ☉ ... Pero los investigadores han cambiado el mundo y existen en un tiempo completamente distinto. Estos investigadores no pueden transferirse a una campaña distinta (debes empezar de cero).
- ☉ No leas el **Epílogo**.

**Resolución 4:** *La realidad como la conoces nunca será la misma, pero quizás esto no sea el fin del mundo. Al fin y al cabo, el tiempo sólo es una dimensión: una dimensión que la humanidad apenas comprende. Experimentamos el tiempo, pero no podemos verlo. Podemos medirlo, pero no podemos alterarlo. Por lo tanto, ¿qué pasa si la cuarta dimensión se fragmenta en cientos de miles de planos de existencia? Nuestras débiles mentes humanas no pueden comprender el resultado, pero el universo sobrevive, y sus fronteras en continua expansión ya no están limitadas por los confines del tiempo.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que se ha deshecho el tejido del tiempo.
- ☉ Todos los investigadores se vuelven **locos**.
- ☉ Los investigadores pierden la campaña.

**Resolución 5:** *Todo esto se puso en marcha con la primera intrusión en las ruinas de Ezli. La advertencia original de Ichtaca fue el último vestigio de su humanidad hablándote. Quería que tú y los demás exploradores dierais media vuelta, pero la curiosidad y la codicia fueron más fuertes. Hasta ese día, se había mantenido el equilibrio. Alejandro buscaba la reliquia para sus propios fines. Ichtaca oyó la llamada de su señor y obedeció. Sin embargo, la humanidad es la verdadera causa de todo este caos. Ahora sabes lo que debes hacer. Ahora sabes cómo puedes salvar a todo el mundo.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores dieron marcha atrás al tiempo.
- ☉ Cada Lugar vinculado a la Reliquia de las eras que tenga Victoria X se añade a 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.

☉ Pasa al **Epílogo**.



## Epílogo

### Comprueba el registro de campaña.

Lee lo siguiente sólo si los investigadores dieron marcha atrás al tiempo.

Sólo hay una forma de evitar que todo esto ocurra. Antes de que llegara y pusierais en marcha todos estos acontecimientos, las ruinas de Eztli estaban dormidas, y la reliquia se encontraba relativamente a salvo en su oscura prisión secreta. Si no hubiera sido por el deseo de Alejandro de encontrarla, habría permanecido sin descubrir durante siglos. Con la comprensión que ahora tienes sobre las capacidades de la reliquia, puedes volver al pasado y arreglarlo todo. Puedes encerrarla para siempre y evitar que vuestros yoes pasados la lleguen a encontrar... aunque sea a costa de vuestras vidas.

☉ Pasa al **Escenario IX: Vuelta atrás en el tiempo**

### NO LEAS ESTO a menos que hayas leído el epílogo

## Escenario secreto IX: Vuelta atrás en el tiempo

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores se vieron obligados a esperar suministros adicionales, lee la **Introducción 1**.

Si los investigadores despejaron un camino a las ruinas de Eztli, pasa a la **Introducción 2**.

### Introducción 1:

Estás frente al templo principal de los eztli, con el sudor corriendo por tu piel debido al caluroso y húmedo aire de la jungla. Asombrado, examinas lo que te rodea. Tienes a José y a María junto a ti, boquiabiertos ante la sofisticada arquitectura del templo. Tienen las mochilas a rebosar con los suministros adicionales que pudieron adquirir gracias a los contactos de Alejandro en Ciudad de México. El propio Alejandro está en la retaguardia del grupo, sonriente.

Tu consciencia se ha visto bruscamente transportada tan atrás en el tiempo que te duele la mente por la fuerza de la acción. Tu cuerpo se estremece, y te resistes para evitar derrumbarte de agotamiento. Aunque has cambiado el destino, aún tienes tu tarea real por delante. Mientras el resto de la expedición establece el campamento y se prepara para explorar las ruinas, te escabulles para cumplir tu propósito, dejando atrás a Alejandro y al resto de tu grupo. No lo entenderían. No han visto lo que tú has visto.

Tacha todas las anotaciones del registro de campaña que estén después de las tres primeras.

Las acciones de los investigadores han anulado las anotaciones tachadas.

Pasa a la **Preparación**.



### Introducción 2:

Estás frente al templo principal de los eztli, con el sudor corriendo por tu piel debido al caluroso y húmedo aire de la jungla. Asombrado, examinas lo que te rodea. Se han montado varias tiendas en el claro que hay delante del templo. José hace guardia al borde del campamento, y ves a María metiendo equipo y provisiones en su mochila, preparándose para su viaje hacia la frontera norte de la jungla, como le habías pedido. Alejandro está sentado en un tronco que hay en el centro del campamento, descifrando la inscripción que encontró junto a la entrada del templo.

Tu consciencia se ha visto bruscamente transportada tan atrás en el tiempo que te duele la mente por la fuerza de la acción. Tu cuerpo se estremece, y te resistes para evitar derrumbarte de agotamiento. Aunque has cambiado el destino, aún tienes tu tarea real por delante. Mientras el resto de la expedición se prepara para explorar las ruinas, te escabulles para cumplir tu propósito, dejando atrás a Alejandro y al resto de tu grupo. No lo entenderían. No han visto lo que tú has visto.

Tacha todas las anotaciones del registro de campaña que estén después de las tres primeras.

Las acciones de los investigadores han anulado las anotaciones tachadas.

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación

- ☉ Abre el paquete de cartas que está marcado como "No abrir a menos que se indique".
- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Vuelta atrás en el tiempo*, *La perdición de Eztli*, *Agentes de Yig*, *Ponzoña de Yig*, *Flujo temporal*, *Trampas letales*, *Ruinas olvidadas*, *Veneno* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Al crear el mazo de Acto, usa las tres nuevas cartas de Acto que aparecen en el conjunto de encuentros *Vuelta atrás en el tiempo* en lugar de usar el mazo de Acto original de *La perdición de Eztli*. El conjunto de encuentros *Vuelta atrás en el tiempo* viene indicado por este icono:



- ☉ Retira la Reliquia de las eras (*Recuperar el pasado*) del mazo de su propietario y ponla aparte, fuera del juego.
- ☉ Retira de la partida la Reliquia de las eras (...*Una especie de dispositivo*).
- ☉ Pon en juego la Entrada. Cada investigador comienza la partida en la Entrada.
- ☉ Crea el mazo de Exploración. Para ello, coge los cinco Lugares *Antiguo* de una sola cara y barájalos junto con 1 copia de cada una de las siguientes cartas de Traición: *Augurio funesto*, *Oscuridad profunda*, *Último error*, *Sepultado* y *Frío de la cripta*.
- ☉ Pon aparte, fuera del juego, el Enemigo Heraldo de Valusia y el Lugar Cámara del tiempo.
- ☉ Añade 1 ficha  a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Pon aparte toda las cartas de Debilidad Envenenado que no estén en los mazos de los investigadores.
- ☉ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- ☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Tras tu fracaso, la paradoja de las líneas temporales enfrentadas acaba por alcanzarte. Pese a todo lo que has hecho, no logras deshacer los acontecimientos del futuro. Siempre encontrarás la reliquia. Nunca serás capaz de conservarla. Y el Nexo siempre flaqueará.

La realidad como la conoces nunca será la misma, pero quizás esto no sea el fin del mundo. Al fin y al cabo, el tiempo sólo es una dimensión: una dimensión que la humanidad apenas comprende. Experimentamos el tiempo, pero no podemos verlo. Podemos medirlo, pero no podemos alterarlo. Por lo tanto, ¿qué pasa si la cuarta dimensión se fragmenta en cientos de miles de planos de existencia? Nuestras débiles mentes humanas no pueden comprender el resultado, pero el universo sobrevive, y sus fronteras en continua expansión ya no están limitadas por los confines del tiempo.

- ☉ Anota en el registro de campaña que se ha deshecho el tejido del tiempo.
- ☉ Todos los investigadores se vuelven **locos**.
- ☉ Los investigadores pierden la campaña.

### Resolución 1:

Jueves, 17 de diciembre de 1925

Nadie más supo nunca los acontecimientos que ocurrieron realmente durante el verano de 1925, y nadie lo hará jamás, pues pienso mantener este diario guardado en mi caja de seguridad cuando acabe de escribirlo. Sólo pretendo mantener un registro de estos acontecimientos, pues no deseo que el paso del tiempo los borre por completo. Al fin y al cabo, no son mis recuerdos, sino los recuerdos de mi otro yo: el yo que se aventuró a través del tiempo y el espacio para salvar a la humanidad.

Es difícil explicar cómo hicimos lo que hicimos. Después de todo lo sucedido –Ichtaca, Alejandro, la ciudad de los yithianos, Yoth–, resulta que la verdadera pérdida de la humanidad ocurrió mucho, mucho antes: la primera vez que emprendimos la búsqueda de los eztli. Fuimos nosotros quienes provocamos todo esto. Para evitar esta calamidad, tuvimos que encerrar la reliquia para siempre. Recuerdo estos acontecimientos como si los hubiera experimentado yo; sin embargo, la expedición se desarrolló de forma muy distinta para mí. Llegamos a la cámara central de las ruinas de Eztli, pero estaba cerrada a cal y canto, y nada –ni siquiera el TNT que trajo José de los camiones– pudo abrir la entrada. Aunque volvimos a Arkham con pruebas de que los eztli habían existido, ninguna otra expedición volvería a encontrarlos a ellos o sus ruinas. Mi otro yo murió en esas ruinas, pero lo recuerdo. De algún modo, lo recuerdo todo.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores sellaron la Reliquia de las eras para siempre.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!



## Notas de diseño

¡Enhorabuena por completar la campaña *La era olvidada*! Por encima de todo, queríamos que esta campaña pareciera una aventura: llena de misterio y terror, pero también de una sensación de asombro y espectáculo. Algunas de las mejores historias de aventuras son aquellas en las que los héroes se embarcan en un accidentado viaje que les cambia la vida, no porque quieran, sino porque sienten que deben hacerlo. Es la llamada a la acción que separa a los investigadores de Arkham de la gente corriente.

La historia de *La era olvidada* gira en torno a la Reliquia de las eras y las distintas facciones que quieren emplearla para sus propios fines. No voy a destripar cuáles son esos fines, porque las acciones que tomen los investigadores en la campaña tendrán un impacto directo en cuánta información descubriréis sobre esos motivos y sobre el origen de la reliquia. Como todos los buenos MacGuffins de las historias de aventuras, la reliquia es tan poderosa como enigmática, y la verdad sobre sus poderes está envuelta en el misterio. Hemos diseminado muchas pistas sobre la reliquia y quienes la buscan a lo largo de la campaña, ¡así que os invito a que la juguéis más de una vez para tomar una ruta y elecciones distintas!

Aunque la narrativa de esta campaña no está basada en ninguna de las historias de Lovecraft, muchos de sus temas se inspiran al menos en parte en *La sombra de otro tiempo*, *El túmulo* y *La Ciudad Sin Nombre*, que todas tratan el mismo tema: la humanidad no es más que una de las muchas especies inteligentes que han poblado la Tierra durante su larga y mítica historia. Y por supuesto que hay varias referencias concretas a estas historias: *La Ciudad de los Archivos* se inspira enormemente en los acontecimientos de *La sombra de otro tiempo*, y muchas de las ubicaciones de los escenarios están sacadas de *El túmulo*. Sin embargo, *La era olvidada* emplea estos elementos para tejer una historia original que esperamos que disfruten los aficionados a los Mitos.

Para poder crear una narrativa sólida, nos hemos tomado varias libertades al escribir la historia que esperamos que los más acérrimos seguidores de la obra de Lovecraft sepan perdonarnos. Por ejemplo, según *El túmulo*, K'n-yan se encuentra bajo Oklahoma, y no bajo México. Sin embargo, dada la increíble enormidad de K'n-yan y las cavernas de sus profundidades,

no es descabellado afirmar que se extiende mucho más de lo que sugiere *El túmulo*. Puesto que el texto original dice que K'n-yan fue descubierta por un conquistador español que viajaba de México a Norteamérica, tenemos una feliz coincidencia que refleja el viaje de nuestros investigadores en *La era olvidada*. El Nexo de N'kai y el pueblo ezthi también son elementos inventados para *La era olvidada* que esperamos que los jugadores reciban como unos dignos añadidos a la ambientación lovecraftiana.

Además, y aunque *La sombra de otro tiempo* no nos cuenta exactamente cómo funciona la proyección de mentes de los yithianos, sí deja claro que requiere el manejo de una maquinaria muy sofisticada. Nuestros investigadores construyen un dispositivo así al final de *La Ciudad de los Archivos*, pero es poco probable que los yithianos que emboscan a los investigadores al final de *El corazón de los ancianos* tuvieran una, por lo que nuestra historia sugiere que los yithianos tienen varios métodos de transferencia mental a su disposición.

Hablando de los yithianos, ¿qué pasa con Alejandro? Si su cuerpo está habitado por un yithiano, ¿no debería parecer torpe, desmañado y extraño, como Nathaniel Peaslee durante su periodo de posesión de cinco años? Dada la importancia de su tarea, quizá fue poseído por un yithiano particularmente experimentado que ya hubiera intercambiado su mente con un humano anteriormente; o quizás sus mentes ya llevaran más de cinco años intercambiadas. En cualquier caso, era necesario mantener las peculiaridades de Alejandro al mínimo para crear confianza entre él y los jugadores.

Y ya que hablamos de confianza, ahí tenemos a Ichta: un personaje que creamos explícitamente para que durante la campaña pareciera tan capaz como de poca confianza. Su verdadera naturaleza también se mantiene oculta adrede, aunque hay algunos indicios en la historia. ¿Cuál es su relación exacta con Yig y con el pueblo ezthi? ¿A quién intenta engañar realmente durante la campaña? ¿A los investigadores, a las serpientes o a sí misma? La respuesta a estas preguntas nunca se da de forma explícita, pero vuestras acciones habrán determinado cómo se desarrolla su historia.

¡Esperamos que hayáis disfrutado explorando los misterios de la Antigüedad de la Tierra en *La era olvidada* y tengáis ganas de que llegue la próxima campaña!

—MJ Newman



Registro de campaña: *La era olvidada*

### 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			
SUMINISTROS	SUMINISTROS	SUMINISTROS	SUMINISTROS

*Notas de campaña*

*Furia de Yig*

It once had the highest glory of the empire  
 subject to perpetuity  
 Now the world wakes, and you  
 at again the issue of the peace



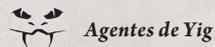
BOLSA DE CAOS

many temples  
 beautiful  
 one, the principal  
 human, though  
 in the precincts,  
 town of some

- 
- Prologo -
  - Naturaleza salvaje
  - Noches inquietas -
  - La perdida de Entli
  - Fin de la expedición -
  - Los hilos del destino
  - El límite del otro lado
  - La atracción de la jungla -
  - El corazón de los ancianos
  - La Ciudad de los Archa
  - Los que son prisioneros -
  - Las profundidades de Yoth
  - La oscuridad -
  - Conos destrozados
  - Epilogo -

INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS

## Iconos de conjuntos de encuentros



Agentes de Yig



Expedición



Guardianes del tiempo



K'n-yan



Hermandad pnakótica



Selva



Flujo temporal



La Ciudad de los Archivos



La perdición de Ezli



Los hilos del destino



Ponzoña de Yig

### De la caja básica:



Agentes de Yog-Sothoth



Frío helador



Puertas cerradas



Miedo impactante



Trampas letales



Ruinas olvidadas



El corazón de los ancianos



Columnas del juicio



Veneno



Serpientes



El límite del otro lado



Las profundidades de Yoth



Naturaleza salvaje



Eones destrozados

## Referencia rápida

Suministros .....	2
Venganza X .....	2
Explorar .....	3
Alerta .....	3
Tres actos, tres hilos .....	13
Sustituir Lugares .....	18
Cuerpo de yithiano .....	26
Nivel de profundidad .....	31
Persecución .....	31
Cartas de Historia .....	35

## Créditos

**Diseño y desarrollo de la expansión:** MJ Newman

**Productora:** Molly Glover

**Revisión:** Christine Crabb

**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 Ophem

**Maquetación:** Edge Studio

**Ilustración de portada:** Cristi Balanescu

**Dirección artística:** Taylor Ingvarsson y Jeff Lee Johnson

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

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

**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 producto:** 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, Zachary "Punch 'em with the Shovel" Varberg, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, and Jeremy "Went Infinite Again" Zwirn