

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

Guía de campaña LA ERA OLVIDADA

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 expansión deluxe *La era olvidada* contiene dos escenarios: “Naturaleza salvaje” y “La perdición de Ektli”. Estos escenarios pueden jugarse por separado, o bien combinarse con los seis packs de Mitos del ciclo *La era olvidada* para crear una campaña mayor formada por ocho partes.

Reglas adicionales y aclaraciones

Sello

Como coste adicional para que entre en juego una carta que tenga la palabra clave “Sello”, su controlador debe buscar en la bolsa de caos la ficha de Caos indicada y colocarla sobre la carta para sellarla. Si se puede elegir la ficha que se va a sellar, la elige el controlador de la carta. Si la ficha indicada no está en la bolsa de caos, la carta no puede entrar en juego.

Una ficha de Caos sellada no se considera en la bolsa de caos, y por lo tanto no se puede revelar desde la bolsa de caos como parte de una capacidad o de una prueba de habilidad.

Cuando una ficha de Caos sea “liberada”, se devuelve a la bolsa de caos y deja de considerarse sellada. **Si una carta que tenga una o más fichas de Caos selladas en ella abandona el juego por cualquier motivo, las fichas de Caos selladas en ella son liberadas inmediatamente.**

Algunas cartas (con y sin la palabra clave “Sello”) también pueden tener capacidades que sellen una o más fichas de Caos como parte de su efecto. Esto se realiza siguiendo el mismo proceso descrito antes: buscar la ficha indicada en la bolsa de caos, retirarla de la bolsa de caos y colocarla en la carta. Si la ficha indicada no está en la bolsa de caos, el efecto falla.

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 enfrenteado con el investigador que intenta evitar como si no lo está.

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.

- ❶ Cuando un Enemigo con **Venganza X** sea derrotado, coloca la carta en la zona de victoria en lugar de en la pila de descartes.
- ❷ 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.
- ❸ 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.
- ❹ Las cartas que valen puntos de venganza no valen también puntos de victoria, salvo que la carta tenga tanto **Victoria X** como **Venganza X**.

Nuevas Debilidades

Esta expansión contiene dos nuevas Debilidades básicas (Pacto oscuro y Condenado) con el texto “Sólo modo de campaña”. Estas Debilidades sólo deben añadirse a las Debilidades básicas disponibles cuando los investigadores estén jugando al modo de campaña.

Además, esta expansión contiene tres nuevas Debilidades (El precio del fracaso, Destino maldito y La campana dobla) que no son ni Debilidades básicas ni Debilidades específicas de escenario. Estas Debilidades no se añaden a las Debilidades básicas disponibles, y sólo deben añadirse al mazo de un investigador si otra carta le indica al jugador que lo haga.



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.

- ❶ 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”.
- ❷ 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.
- ❸ 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”.
- ❹ 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 barajarla. 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.

Icono de la expansión

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



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 experimentar la historia):**

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

◆ **Normal (quiero un desafío):**

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

◆ **Difícil (quiero una verdadera pesadilla):**

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

◆ **Experto (quiero Arkham Horror):**

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 expedición. 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 irremediablemente 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.*

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 aztli. 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

- ❶ 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:



- ❷ Pon en juego el Campamento de expedición. Cada investigador comienza la partida en el Campamento de expedición.

- ❸ 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.

- ❹ Deja 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 Alejandro Vela* y el *Enemigo Ichtaca*. El conjunto de encuentros *Agentes de Yig* se puede identificar mediante este icono:



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

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 serpentinadas 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 lograron hacerlo. 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 Ichaca 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 Ichaca”:

☞ Anota en el registro de campaña que Ichaca 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 “Ichaca os guía”:

☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores se han ganado la confianza de Ichaca.

☞ 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” 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.

Resolución 1:

Jueves, 2 de julio de 1925

De algún modo, tras muchas penurias y horas de exploración, dimos con las ruinas 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 serpentinadas 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 Ichaca 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 ruinas. 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 ruinas. 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 ruinas para ver qué secretos ocultan.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores despejaron un camino a las ruinas 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" 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.

Resolución 2:

Jueves, 2 de julio de 1925

De algún modo, tras muchas penurias y horas de exploración, dimos con las ruinas 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 ruinas. 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 ruinas. 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 ruinas para ver qué secretos ocultan.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores despejaron un camino a las ruinas de Eztli.
- ☉ 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.
- ☉ 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.

Interludio I: Noches inquietas

Leed en orden cada una de las siguientes secciones:

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.*

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 llegan 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 toparamos antes no nos atacaron en masa como temíamos. ¿Habrían huido? ¿O simplemente acechaban y se preparaban para emboscarnos mientras dormíamos durante la noche?

Pasad 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 serpentina 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...

Pasad a la Preparación.

Preparación

Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La pérdida de Eztl*, *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 Heraldo 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.

Escenario independiente

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

 Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, 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 serpiente 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 demás investigadores 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 demás investigadores 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: Pasa a la **Resolución 3**.

Resolución 1 (los investigadores derrotados debería 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 el 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” 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.

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 el registro de campaña que Alejandro recuperó 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” 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.

Resolución 3 (los investigadores derrotados debería 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!”
Lee la **Resolución 4**.

☞ “Es demasiado peligroso. Debemos destruir este lugar.”
Lee 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 pérdida 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 escarbar 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 el 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" en el 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.



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 aztli 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 aztli 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 serpentinales en las sombras, a las flechas de obsidiana alojadas en cuerpos de esqueletos, a las voces deformes que chillaban en las cavernas 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 al **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 serpentinadas 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 al **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.

La historia continúa en el **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 de su maletín 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 llevarse el 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.

La historia continúa en el **Escenario III: Los hilos del destino.**

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

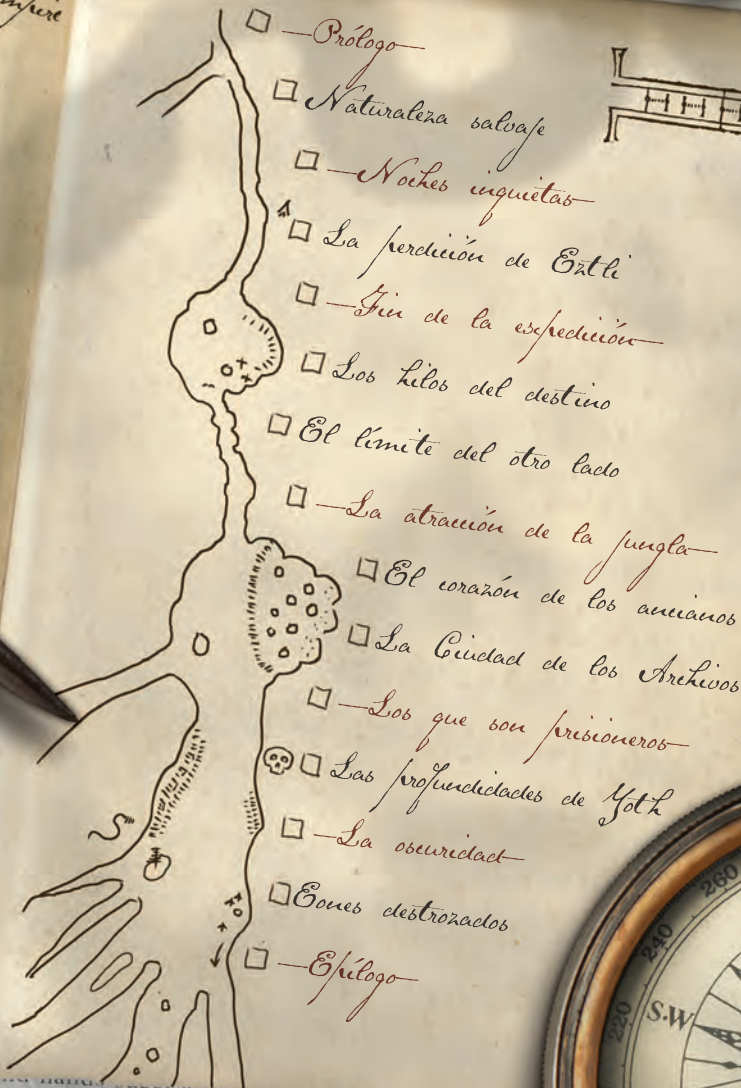
Notas de campaña

Furia de Yig

It will have the highest glory of the empire
 subject to perfection
 Now the world wakes, and you
 but again the issue of the prize



at city, many temples
 of very beautiful
 one is one, the principal
 no human touch
 within the precincts,
 a tower of some
 built.



INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS



Iconos de conjuntos de encuentros



Agentes de Yig



Trampas letales



Expedición



Ruinas olvidadas



Guardianes del tiempo



Hermandad pnakótica



Veneno



Selva



Serpientes



Flujo temporal



La perdición de Eztli



Naturaleza salvaje



Ponzoña de Yig

¿Qué viene ahora?

Aunque todos los escenarios del ciclo *La era olvidada* pueden jugarse como escenarios independientes, también pueden combinarse para formar una campaña completa de ocho escenarios. El siguiente escenario de la campaña *La era olvidada* aparece en el pack de Mitos *Los hilos del destino*, y la historia continuará a lo largo de los seis packs del ciclo.

Créditos

FANTASY FLIGHT GAMES

Diseño y desarrollo de la expansión: Matthew Newman

Edición y revisión: Kevin Tomczyk y Christine Crabb

Traducción: Sergio Hernández

Jefa de LCG: Mercedes Opheim

Revisión de la historia de Arkham Horror: Dane Beltrami y Nikki Valens

Diseño gráfico de la expansión: Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de cubierta: Cristi Balanescu

Dirección artística: Jeff Lee Johnson y Taylor Ingvarsson

Jefa de dirección artística: Melissa Shetler

Editora de ficción: Katrina Ostrander

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Gestor de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz

Coordinador de desarrollo de productos sénior: Chris Gerber

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Director creativo: Andrew Navaro

ASMODEE NORTEAMÉRICA

Coordinación de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Editor: Christian T. Petersen

PRUEBAS DE JUEGO

David Attali, Michael "Snoop-boggy" Boggs, Robert Brantseg, Crystal Chang, Matt Charboneau, Marcia "La reveladora" Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Andrea Dell'Agnese, Justin Engelking, Julia Faeta, Jérémy Fouques, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Jeff Lee Johnson, James Lau, Grégoire Lefebvre, Donovan McFeron, Vincent Schwartz, Michael Strunk, Ken "6 debilidades" Uy, Zachary Varberg, Jeremy "mataserpis" Zwirn



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PRUEBA
DE COMPRA

LA ERA OLVIDADA
FFAHC19
8435407618879