

# ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS



## LA FIESTA DEL VALLE DE LA CICUTA

GUÍA DE CAMPAÑA

# ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

## LA FIESTA DEL VALLE DE LA CICUTA

Guía de campaña

### Contra natura

*“No era más que un color surgido del espacio..., un pavoroso mensajero de unos reinos del infinito situados más allá de la Naturaleza que nosotros conocemos; de unos reinos cuya simple existencia aturde el cerebro con las inmensas posibilidades extracósmicas que ofrece a nuestra imaginación.”*

– H.P. Lovecraft, “El color del espacio exterior”

La fiesta del Valle de la Cicuta es una campaña para Arkham Horror: El juego de cartas para 1–4 jugadores. La fiesta del Valle de la Cicuta contiene los siguientes ocho escenarios: “Escrito en la roca”, “La Casa Cicuta”, “El páramo silencioso”, “La hermana perdida”, “La cosa de las profundidades”, “La hondonada retorcida”, “La noche más larga” y “El destino del Valle”. En cualquier campaña sólo se jugarán seis de los ocho escenarios, junto con varios preludios jugables ampliados. Cada uno de estos escenarios también se puede jugar por sí solo como escenario independiente.

### Contenido

Reglas adicionales y aclaraciones .....	2
Nuevas palabras clave .....	3
Preparación de la campaña .....	3
Preludio: ¡Bienvenidos al Valle de la Cicuta! .....	4
Cómo jugar los preludios de La fiesta del Valle de la Cicuta .....	6
Escenario: Escrito en la roca .....	10
Escenario: La Casa Cicuta .....	14
Escenario: El páramo silencioso .....	19
Escenario: La hermana perdida .....	23
Escenario: La cosa de las profundidades .....	27
Preludio: La primera tarde .....	31
Escenario: La hondonada retorcida .....	34
Preludio: Alba del segundo día .....	39
Preludio: La segunda tarde .....	43
Escenario: La noche más larga .....	46
Preludio: Alba del último día .....	51
Preludio: La última tarde .....	55
Escenario: El destino del Valle .....	61
Epílogo .....	68
Lista de logros .....	69
Notas de diseño .....	69
Registro de campaña .....	70
Referencia rápida y créditos .....	72

### Icono de la expansión

Las cartas de la expansión de campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



### Reglas adicionales y aclaraciones

#### El códice

La campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* presenta un nuevo concepto de juego: el códice. Durante esta campaña, los efectos de algunas cartas pueden indicar a los jugadores que lean una entrada concreta del códice. Ten la guía de campaña a mano durante la partida para poderla consultar fácilmente.

Determinados Lugares, personajes o Enemigos de *La fiesta del Valle de la Cicuta* tienen entradas de códice indicadas con ( X). Para leer la entrada del códice de un personaje o Lugar, primero debes pagar todos los costes de esa capacidad y luego consultar el códice del escenario o preludio actual en esta guía de campaña y resolver todo el texto.

- ☞ Ninguna entrada del códice puede resolverse más de una vez por escenario o preludio salvo que se indique algo distinto.
- ☞ Al resolver una entrada del códice, el jugador que la activó resuelve todos los efectos (*resolver una prueba, infligir daño, pagar recursos, etc.*). Si no está claro quién activó la entrada del códice, el investigador jefe resuelve la entrada.
- ☞ Si una entrada del códice indica a los jugadores que pongan en juego un habitante con nombre puesto aparte, pon ese personaje en juego con su lado de Apoyo de historia boca arriba a menos que se indique algo distinto.
- ☞ **Un habitante cuyo nombre esté tachado en el registro de campaña no puede entrar en juego durante preludios o escenarios.** Si el nombre de un habitante está tachado, también lo están todas las entradas de las notas de ese habitante.
- ☞ Al resolver una entrada del códice de un personaje concreto, sólo puedes leer una sección cuyos requisitos cumplas. Si no cumples los requisitos para la primera sección de una entrada del códice, pasa a la siguiente sección. Consulta únicamente las notas y el nivel de relación de ese personaje en tu registro de campaña salvo que se indique algo distinto (*por ejemplo: “Anota que River está como un queso en las notas de River Hawthorne” indica a los jugadores que cambien la sección “Notas” de la entrada de River en el registro de campaña*).
- ☞ Reanuda la partida después de resolver una entrada del códice y realiza cualquier cambio en el registro de campaña.

## Tres días, tres noches

La campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* da a los jugadores únicamente tres días de juego para desarrollar su historia. Esta campaña también contiene preludios jugables en los que los investigadores pueden interactuar con los habitantes del Valle de la Cicuta, descubrir los secretos de la Isla de la Cicuta y prepararse para el siguiente escenario.

Los preludios son partes de la campaña que se preparan con Lugares y una referencia de escenario, un Acto y un Plan. El final de cada preludio proporciona varias elecciones sobre qué escenario jugar a continuación. Algunos escenarios podrían proporcionar nuevas opciones de la historia o desafíos en función del día y de la hora. Los jugadores no tendrán tiempo de jugar todos los escenarios o de trabar amistad con todos los habitantes en una sola partida de la campaña.

- Los jugadores pueden ganar experiencia al jugar preludios e interludios. Anota esta experiencia en la sección “Experiencia sin gastar”, pero no la gastes hasta que te lo indique la guía de campaña.
- Para llevar la cuenta del día y hora actuales, puedes consultar y actualizar la sección “Día/Hora” del registro de campaña.

## Habitantes y niveles de relación

En determinados momentos, el texto de historia puede indicar a los investigadores que aumenten su nivel de relación con un habitante concreto. Si se indica algo así, comprueba el registro de campaña y encuentra la entrada del habitante indicado.

- Al consultar el nivel de relación de un habitante, la cantidad de casillas marcadas en su entrada es el nivel de relación de ese habitante.
- Para aumentar el nivel de relación de un habitante, marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la entrada de ese habitante.
- Para reducir el nivel de relación de un habitante, borra la casilla marcada que esté más a la derecha en la entrada de ese habitante.
- Salvo que se indique algo distinto, deberías aumentar o reducir el nivel de relación de un habitante 1 casilla cada vez.
- Si se te indica que establezcas en 0 el nivel de relación de un habitante, borra todas las casillas marcadas de la entrada de ese habitante.
- Un habitante cuyo nombre esté tachado en el registro de campaña no puede entrar en juego durante preludios o escenarios.**

## Adyacencia de Lugares en esta campaña

La mayoría de los escenarios de esta campaña están colocados formando una cuadrícula predeterminada. **Durante estos escenarios, cada Lugar está conectado a cada Lugar adyacente a él, además de cualesquiera iconos de conexión.**

- Los Lugares adyacentes comparten un lado (izquierdo, derecho, superior o inferior). Los Lugares que sólo comparten una esquina no están adyacentes.
- Cuando se te indique poner un Lugar en juego, colócalo en un espacio vacío adyacente por encima, por debajo, a la izquierda o a la derecha de tu Lugar.
- No puedes poner un Lugar en juego donde ya hay un Lugar existente. Al elegir dónde poner un Lugar nuevo, debes escoger un espacio que no esté ocupado por un Lugar, si puedes. Si no puedes, no se ponen Lugares nuevos en juego.
- Ten en cuenta que, durante los preludios y los escenarios que usan el conjunto de encuentros *El Valle*, los Lugares sólo están conectados mediante sus iconos.

## Nuevas palabras clave

### Alerta

Algunos Enemigos de esta campaña tienen la palabra clave “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.

## Día ☀ y noche ☾

Durante la preparación de esta campaña, los jugadores pueden recibir la instrucción de poner en juego la carta Indicador de tiempo. Para ello, busca la carta Indicador de tiempo en los conjuntos de encuentros *El primer día*, *El segundo día* o *El último día* que se corresponda con el día actual y colócala junto al mazo de Plan. Esta carta representa el día y hora actuales.

Algunas cartas tienen efectos distintos en función de si el escenario tiene lugar durante el día o durante la noche. El texto que sigue a una palabra clave (**Día ☀**) o (**Noche ☾**) sólo está activo si el escenario o preludio que se está jugando tiene lugar durante el día o la noche respectivamente. Cualquier otra capacidad que no esté precedida por esas palabras clave está activa independientemente del momento del día.

Las instrucciones de preparación pueden incluir instrucciones concretas en función del día y hora actuales (*por ejemplo*: “Si es el **Día 2**, pon a River Hawthorne en juego en la Ciénaga de los arándanos” *sólo se aplica al jugar ese escenario como un escenario **Día 2** y no como un escenario **Noche 2***).

## Escurridizo

Algunos Enemigos de esta expansión tienen la palabra clave “Escurridizo”. Los Enemigos Escurridizo representan Enemigos que quieren evitar a los investigadores para sobrevivir o para alcanzar sus objetivos.

Si un Enemigo preparado que tenga la palabra clave Escurridizo ataca o es atacado, después de que se resuelva ese ataque, ese Enemigo deja de estar enfrentado a todos los investigadores, se mueve a un Lugar conectado (sin investigadores si es posible) y se agota. Este efecto tiene lugar tanto si el Enemigo estaba enfrentado al investigador atacante como si no lo estaba.

## Errante

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

- Si hay varios Lugares válidos como posible Lugar designado, el investigador jefe puede elegir hacia qué Lugar se mueve el Enemigo.
- Si un enemigo con Errante tuviera que moverse a un Lugar que esté bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.

## Preparación de la campaña

Para preparar la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta*, realiza los siguientes pasos en orden.

- Elegir los investigadores.**
- Cada jugador crea su mazo de investigador.**
- Elegir el nivel de dificultad.**
- Crear la bolsa de caos de la campaña** (*ten en cuenta que la bolsa de caos inicial no incluye ninguna ficha* 🎲).
  - Fácil (¡quiero bailar!):**  
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, 🎲, 🎲, 🎲.
  - Normal (¡quiero comer!):**  
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, 🎲, 🎲, 🎲.
  - Difícil (¡quiero que me transfiguren!):**  
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, -5, -7, 🎲, 🎲, 🎲.
  - Experto (¡quiero el Abismo!):**  
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, -5, -6, -6, -8, 🎲, 🎲, 🎲.

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



## Preludio: ¡Bienvenidos al Valle de la Cicuta!

### Introducción 1: Junio de 1926

Estudio de Miskatonic, junio de 1926. Miembros Marquez, Musgrave et alii.

Después de tres revisiones por separado de la junta y el comité de becas de la Universidad Miskatonic, hemos llegado a la Isla de la Cicuta. Nuestro chófer nos llevó por un puente de tierra natural al que llaman la "calzada", y que sólo se puede cruzar con marea baja, hasta un pequeño pueblo pesquero llamado Akwan. Bertie mostró a los lugareños varios dibujos y fotografías de la planta alcalina, pero éstos no quisieron saber nada del asunto. O quizás de Bertie. Es extremadamente jovial.

El estudio está formado por mí, por mi ayudante Bertie Musgrave y por algunos contactos del Dr. Armitage. Insistió en que me acompañaran como parte de las condiciones de la beca. Sólo espero que no estorben. La isla es propiedad privada y lleva un tiempo sin admitir visitantes, hasta ahora. Los lugareños están publicitando una especie de festival por toda Nueva Inglaterra, incluso tan al sur como Boston o Arkham.

En Akwan no había alojamientos y, según la rumorología local, acampar en la isla es arriesgado. Los lugareños no ofrecieron ninguna respuesta cuando les pregunté al respecto, pero al menos pude hacerme con un mapa de la isla junto con algunos suministros básicos. Nos resignamos a instalar una tienda al oeste de Akwan, pero entonces conocimos a un joven llamado Theo que nos ofreció alojamiento en una aldea llamada "Valle de la Cicuta".

*Dra. Rosa Marquez*

—De verdad que les va a encantar el sitio —grita Theo desde la ventanilla de la camioneta. La Dra. Marquez, bronceada y atlética a sus 40 años, cierra su diario del estudio y levanta la mirada hacia el cielo. —No conozco a nadie a quien no le encante la Isla de la Cicuta —prosigue Theo—. ¡Y no sé por qué no hemos invitado a la gente antes! Supongo que vienen por la fiesta.

—¿Es esta fiesta una especie de tradición local? —pregunta Bertie con un marcado acento británico. La brisa agita el mechón de espeso cabello del orondo hombre mientras se inclina hacia delante con ganas de saber la respuesta.

—¡Es la primera vez que se celebra! En el Valle, todo el mundo ha tirado la casa por la ventana para que la gente se sienta bienvenida. ¡Estamos muy emocionados de tener visitantes! —responde el joven entre risas mientras la camioneta corona la colina. La Isla Cicuta se extiende en todas direcciones.

Hacia el sur, unos relucientes lagos negros salpican un enmarañado marjal que llega hacia la costa. En el norte, las colinas rematadas de blanco se reúnen en torno a protuberantes rocas de obsidiana que se asemejan a una columna vertebral al descubierto. Más allá de un grupo de colinas, el denso bosque oriental se extiende por la colina rocosa, dividido por un ancho río. Y más al norte aún, más allá de las colinas blancas, hay una desolada costa rocosa justo al borde de las grises aguas atlánticas.

La carretera pasa junto a abundantes tierras de cultivo hasta llegar a una aldea enclavada en las colinas. De los tejados y los postes de las vallas cuelgan llamativos arreglos forales y brillantes lazos. Un arcoíris prismático resplandece en el cielo despejado, dándole un aire idílico a la escena. Cuando la camioneta se detiene en el cruce de caminos, adultos y niños ataviados con capas blancas y doradas y máscaras de animales de madera se congregan a vuestro alrededor, sonriendo de oreja a oreja.

—¡Willkommen! —exclama una imponente mujer de pelo gris acerado que lleva una capa blanca y dorada y atraviesa la multitud—. Bienvenidos al Valle de la Cicuta. Yo soy la madre Rachel, y ésta es mi gente. ¿Qué les trae aquí?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ —Venimos para realizar un estudio en nombre de la Universidad Miskatonic. Pasa a la **Introducción 2**.

☞ —Hemos venido por la fiesta. Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** Os presentáis dando los nombres del equipo del estudio junto con vuestro respaldo de la Universidad Miskatonic. La Dra. Marquez se apoya marcadamente en su bastón mientras ofrece una mano para estrecharla.

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

☞ Pasa a la **Introducción 4**.

**Introducción 3:** La matrona sonríe con benevolencia y dice: —Nos colma de alegría que hayan venido. Nuestra comida y refugio son suyos. La fiesta tendrá lugar dentro de tres días; tan sólo pedimos que abran sus mentes y corazones para experimentar nuestra forma de vida.

La Dra. Marquez os dedica una mirada furibunda mientras se apoya en su bastón y aclara: —En realidad venimos para realizar un estudio para la Universidad Miskatonic.

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

☞ Pasa a la **Introducción 4**.

**Introducción 4:** La máscara de amabilidad de la madre Rachel se quiebra durante un instante cuando asimila la respuesta.

—Conque exploradores. Ya veo. Son bienvenidos igualmente, pero no olviden cuál es su lugar. Tenemos reglas. No hagan daño a nadie en el Valle y no tendrán problemas. Quédense en la aldea durante la noche y tengan cuidado en la naturaleza, porque aquí es más cruel.

A poca distancia, una pequeña cierva camina junto a una pareja de niños, casi como si quisiera contradecir las palabras de la matrona. Antes de poder preguntarle nada más, un grupo de lugareños se acercan a la camioneta, ansiosos por tener noticias del continente. Tras responder diversas preguntas sobre resultados deportivos y elecciones, la Dra. Marquez sugiere dividirlos para conocer a los lugareños. —Preguntad sobre la isla y reuníos aquí de nuevo dentro de una hora.

Pasa a la **Preparación** (página 6).



# Isla de la Cicuta

MAINE

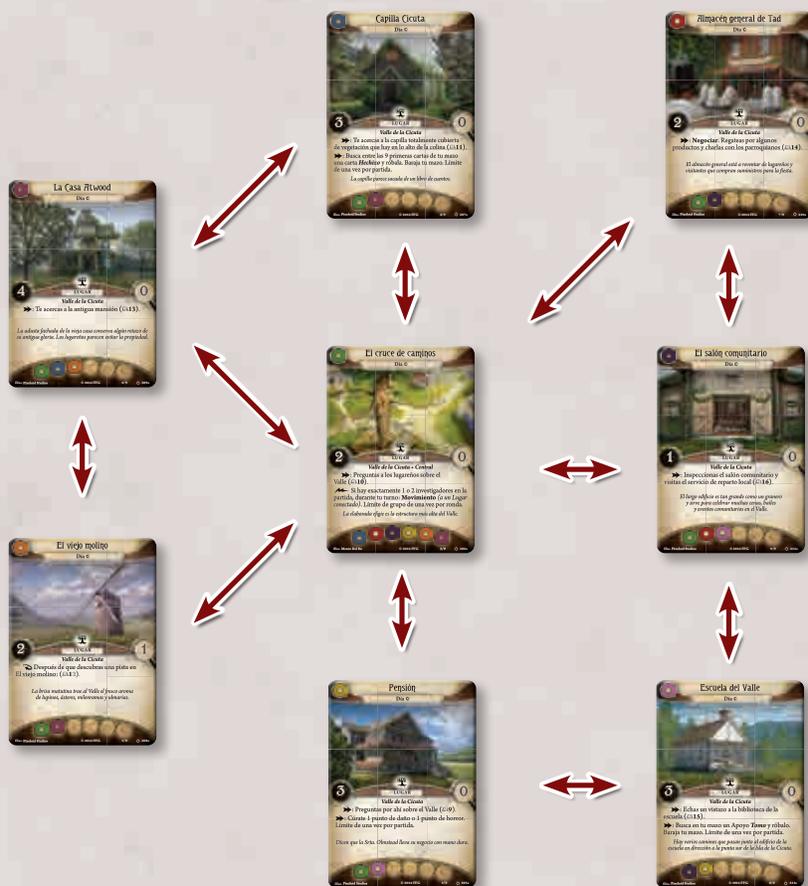


- A) ALDEA DEL VALLE DE LA CICUTA
- B) PUERTO DE AKWAN
- C) ASENTAMIENTO DE AKWAN
- D) GRANJA ATWOOD
- E) BOSQUE ORIENTAL
- F) CRESTA PERLA
- G) VERGEL PERLA
- H) ENSENADA DE LA PUNTA NORTE
- J) MINAS DE LA PUNTA NORTE
- J) CIENAGA DE EASTWICK
- K) LA CASA CICUTA
- L) PUERTO DE LA CICUTA
- M) FARO DE LA PUNTA SUR

Millas internacionales



## Colocación de Lugares para el Valle de la Cicuta



### Preparación del Preludio

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El primer día*, *Día de descanso*, *Habitantes* y *El Valle*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego la carta Indicador de tiempo **Día uno**. ¡Alabado sea el sol!
- Pon cada Lugar del conjunto de encuentros *El Valle* en juego por su lado (**Día**) según el mapa de Lugares de arriba.
  - Ten en cuenta que, durante este Preludio, los Lugares sólo están conectados mediante sus iconos de conexión.
  - Cada investigador comienza la partida en El cruce de caminos.
- Pon aparte, fuera del juego, todas las cartas del conjunto de encuentros *Habitantes*.
- Coloca sobre el Plan una cantidad de Perdición igual al número de investigadores.
- Ten a mano la guía de campaña mientras juegas. Las entradas del código para este Preludio están en las tres páginas siguientes (7, 8 y 9).
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

### Cómo jugar los preludios de La fiesta del Valle de la Cicuta

- Los preludios de esta campaña requieren que los investigadores preparen un mapa, un mazo de Acto y un mazo de Plan y se juegan de modo muy similar a como se jugaría un escenario tradicional de *Arkham Horror: El juego de cartas*.
- Por lo general, el Valle de la Cicuta es un lugar seguro. Durante estos preludios, no hay mazo de Encuentros. Esto significa que los investigadores no pueden usar capacidades que interactúen con el mazo de Encuentros en modo alguno (por ejemplo, no se pueden resolver efectos que busquen en el mazo de Encuentros, que roben cartas del mazo de Encuentros o que miren cartas del mazo de Encuentros).
- Entender los deseos y necesidades de los habitantes, así como dónde van durante el día, es vital para hacer crecer la confianza con cada uno de ellos. La relación con cada habitante influye en la historia y os hará ganar recompensas y experiencia en preludios posteriores.
- El Valle de la Cicuta es un buen sitio para hacer acopio de suministros. Al final de un preludio, cada investigador conserva lo siguiente:
  - Las cartas de la mano, hasta su tamaño de mano inicial (ten en cuenta que, en los escenarios (**Día**), los investigadores no cambian cartas de la forma tradicional).
  - Los recursos en juego, hasta sus recursos iniciales.
  - Un único Apoyo de su zona de juego que normalmente no empiece en juego.
  - Todas las pistas que controle.
- Para más información sobre los preludios y los niveles de relación, consulta la sección Reglas adicionales y aclaraciones de la página 2 de esta guía de campaña.

## Código: ¡Bienvenidos al Valle de la Cicuta!

Lee las siguientes entradas de las páginas 7-9 únicamente cuando se te indique al jugar el Preludio **Bienvenidos al Valle de la Cicuta**.

### 📖 Código 1: Madre Rachel

—¿Qué son los Hijos de las Estrellas?—La madre Rachel repite la pregunta, entre perpleja y divertida. El polvo traza remolinos en la intensa luz que atraviesa la intrincada vidriera—. Supongo que, si tuviera que expresarlo de forma sencilla, diría que somos todos. “Engendrados por la luz”, suelo decir. Igual que los cuerpos celestes, todos tenemos un sitio en esta vida, un propósito. Para algunos, su sitio es entender. Y para otros, su sitio es observar. La anciana esboza una sonrisa mientras una fila de niños entran en la capilla y se van sentando con las piernas cruzadas cerca del altar. —Y ahora, mi sitio es empezar la hora de los cuentos.

Puedes jugar un Apoyo **Amuleto** o **Hechizo** de tu mano, ignorando su coste.

### 📖 Código 2: Leah Atwood

La mujer madura de rojas mejillas se presenta como Leah Atwood, la hermana de la madre Rachel.

—Estoy a cargo de todo lo que se echa al buche la gente de por aquí. Y sí, eso significa que estoy a cargo de la fiesta. Mi hermana ha sido muy específica acerca de todo lo que quiere que se prepare por anticipado. Le preguntas por lugares de interés para explorar en la Isla de la Cicuta y se limpia la frente con una mano enguantada.

—Prácticamente no es necesario salir del Valle para ver algo extraño —dice mientras se coloca una mano en la cadera—. Hoy tenía pensado subir a la Cresta Perla. Ahí arriba hay algo que ha convertido los árboles en cristal. No sé si es lo que están buscando, pero está claro que es único.

Puedes jugar una carta **Herramienta** de tu mano, ignorando su coste.

Aumenta el nivel de relación de Leah Atwood.

### 📖 Código 3: Simeon Atwood

—¡Bomba va!—grita una voz, seguida de una lluvia de chispas y petardos. Un perro blanco atraviesa el humo a la carrera en dirección a ti y da comienzo a un asalto de amistosos lametazos. Lo sigue un joven pecoso y regordete con una mata de brillante pelo rojo.

—Ay, jolines. Pensé que era Theo. ¡Quítate, Digby!—le dice al perro antes de plantar una rodilla en el suelo para ponerse a recoger los restos—. Lo siento. Me llamo Simeon. Mi madre siempre está ocupada cocinando para la tita Rachel —añade mientras se rasca una zona de piel endurecida y roja en el cuello—. La tita Rachel dijo que quien ensucie el Valle se llevará 5 latigazos.

Le preguntas por lugares de interés en la isla.

—No puede ir a las minas que hay en la Cresta Perla. Las he reclamado para mi sociedad secreta —responde el joven.

Busca entre las 9 primeras cartas de tu mazo una carta **Táctica** o **Truco** y añádela a tu mano (baraja tu mazo).

Aumenta el nivel de relación de Simeon Atwood.

### 📖 Código 4: William Cicuta

En el exterior de la escuela del Valle, saludas a un hombre que se presenta como William Cicuta.

—Me habían dicho que teníamos visitantes, pero no esperaba conocerlos tan pronto. Y sí, soy el último heredero vivo de la familia Cicuta —se jacta pese a que no has preguntado nada—. O tal vez no sea el último si esa acoplada de River se sale con la suya —añade con un gruñido. Te fijas en el ajado ejemplar de Walden que lleva bajo el brazo y le preguntas por lugares de interés locales.

—Sé que es muy poco convencional, pero la vieja casa de mi familia tiene una... plaga peculiar —Parece mascar sus propias palabras—. Si pudieran exterminar lo que sea de lo que se trate en lugar de estudiarlo, creo que todos estaríamos en deuda con ustedes.

Busca entre las 9 primeras cartas de tu mazo una carta **Tomo** o **Talento** y añádela a tu mano (baraja tu mazo).

Aumenta el nivel de relación de William Cicuta.

### 📖 Código 5: River Hawthorne

—Soy amiga de “El gran perfil”, aunque seguramente lo conozca como John Barrymore. Nos conocimos en una piazza de Roma. Pura serendipia —cuenta River mientras charla con Bertie—. Aunque mi apellido sea Hawthorne, debe saber que soy una Cicuta de pura cepa. La última heredera de la fortuna de los Cicuta. Al menos si el dulce William quiere atender a razones —dice con amargura. Bertie responde varias preguntas más sobre sucesos actuales de la alta sociedad neoyorquina, de la cual no sabe nada, antes de preguntarle a River por lugares de interés. —Tengo entendido que las minas de la Punta Norte tienen unos cristales fascinantes —responde.

Obtén 3 recursos.

Aumenta el nivel de relación de River Hawthorne.

### 📖 Código 6: Gideon Mizrah

—Eres lo peor, Martha Jean —murmura el anciano. Te mira con suspicacia hasta que mencionas que vienes de Arkham—. Puede que fuera hace unos treinta años; pasé navegando cerca de una extraña luz bajo el río Miskatonic...

La historia del viejo marinero no tarda en divagar hasta convertirse en otros cinco relatos menos interesantes, pero le escuchas hasta el final. Cuando le preguntas por lugares de interés locales, te contesta: —Cuidado. Antes de que haya dado cinco pasos fuera del Valle, algo le habrá mordido.

Roba 3 cartas.

Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah.

### 📖 Código 7: Judith Park

Te acercas a una mujer compacta que lleva una bonita chaqueta de caza y que te observa como un halcón. Te presentas y le hablas del estudio. La mujer sacude la ceniza de la punta de su puro y te dice: —Me llamo Judith. Judith Park. Soy la que pone orden por aquí, lo cual significa principalmente disparar a animales alborotados. Durante el día todos parecen amistosos y majos, pero se vuelven raros por la noche. Algunos han empezado a tener un aspecto raro también. De vez en cuando, uno se mete en el pueblo y tengo que presentarle al viejo Jomo. Blande un fusil de caza casi tan largo como la altura de la mujer. La exhibición te impresiona, y le preguntas que si está disponible para contratarla. La joven te mira de arriba abajo: —Su amiga Marquez me ha contratado para escoltarla hoy a la Ciénaga de Eastwick. Si quiere venir, prepárese.

Puedes jugar una carta **Arma** de tu mano, ignorando su coste.

Aumenta el nivel de relación de Judith Park.

### **Código 8: Theo Peters**

–Aguanta, aguanta –le dice Theo a la trabajadora mientras le aplica un trapo frío en la frente. Tras otra risa dolorida, la mujer se desmaya. Le preguntas a Theo qué ha ocurrido.

–Es como una especie de golpe de calor, sólo que más... esto... como que te vas poniendo cada vez de mejor humor y luego pues... –Suspira–. No sé muy bien de qué se trata. A veces la gente enferma sin más.

Varios lugareños se llevan a la trabajadora a un cobertizo cercano. Tras un rato de charla, preguntas a Theo por alguna buena zona para observar la fauna local de la Isla de la Cicuta. Te dedica una amplia sonrisa y contesta: –Mis hermanas y yo vimos un cangrejo herradura descomunal en la costa de Akwan. No sé si sigue allí, pero juro que era del tamaño de un cochecito. Si quiere venirse hoy, tengo unos asuntos familiares en Akwan.

Puedes moverte a cualquier Lugar inmediatamente.

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters.

### **Código 9: Pensión**

De todos los aleros de la pensión cuelgan guirnaldas de flores. Un suculto olor sale de la puerta principal: pasteles de carne y cerveza fermentando. La propietaria se presenta como la Srta. Olmstead y te ofrece una habitación.

–Estoy atenta a lo que sucede en el pueblo. Si quiere saber a qué se dedica la gente del Valle, estaré encantada de ayudar.

Cuando le preguntas por la cerveza, hace un gesto despectivo con la mano. –No se me moleste en denunciarme a los partidarios de la ley seca. En la Isla de la Cicuta seguimos nuestras propias reglas –te dice antes de mirar de reojo hacia el porche–. Al menos hasta que alguien se sale con la suya. Cuando miras el porche, ves una preciosa figura con la piel de color ocre oscuro. Lleva un estiloso vestido con la capa blanca y dorada del Valle echada de forma casual sobre los hombros mientras borda un diseño floral en un marco redondo. Bertie le hace varias preguntas tímidamente mientras le muestra algunas fotografías y dibujos de la muestra que os trajo aquí.

Puedes robar 1 carta o bien obtener 1 recurso.

Busca a River Hawthorne en el conjunto de encuentros Habitantes puesto aparte y ponla en juego en la Pensión, con el lado de Apoyo boca arriba.

### **Código 10: El cruce de caminos**

Docenas de trabajadores se afanan en torno a la base de un gran árbol situado en el centro del cruce de caminos. Los numerosos rostros del árbol te miran con multitud de expresiones: unos ríen, otros tienen una mueca de pena o de terror. Cada expresión está exagerada de forma grotesca. Cuando preguntas por el árbol a uno de los carpinteros cercanos, hace una pausa para sopesar sus palabras.

–Este árbol es la efigie. Una representación de... Bueno, quizás sea mejor considerarlo como un espíritu celestial. El mismo espíritu que vive en cada uno de nosotros.

El capataz te dice que tendrán que trabajar durante la noche para anticiparse a la lluvia de mañana. Mientras los observas trabajar, una carpintera tropieza y se cae. Theo acude corriendo desde su camioneta y la coge mientras la mujer se agarra los ojos y ríe de forma histérica.

Puedes robar 1 carta o bien obtener 1 recurso.

Busca a Theo Peters en el conjunto de encuentros Habitantes puesto aparte y ponlo en juego en El cruce de caminos, con el lado de Apoyo boca arriba.

### **Código 11: Capilla Cicuta**

La pequeña capilla que hay en lo alto de la colina septentrional tiene un aire tranquilo y señorial. Le han injertado pequeños brotes de tal modo que parecen sugerir que las propias tablas han florecido. Mientras admiras el extraño fenómeno, dos mujeres que llevan capas blancas y doradas se te acercan. Les preguntas por la capilla y su confesión y te llevan al interior. En la parte de atrás, una colcha estilizada representa un ser mitológico deformado y de muchos brazos, con numerosos ojos y alas.

–Construimos esta capilla hace unos veinte años, pero no tuvo mucho uso hasta nuestro resurgimiento. La madre Rachel siempre nos ha llamado “Hijos de las Estrellas”. Supongo que ésta es una de esas estrellas.

Las dos mujeres se quedan en silencio cuando la madre Rachel entra en la capilla.

Puedes robar 1 carta o bien obtener 1 recurso.

Busca a Madre Rachel en el conjunto de encuentros Habitantes puesto aparte y ponla en juego en la Capilla Cicuta, con el lado de Apoyo boca arriba.

### **Código 12: El viejo molino**

La Dra. Marquez se apoya precariamente en su bastón mientras toma muestras de varias flores silvestres que crecen en torno al molino.

–Échele un vistazo a esto –dice la profesora mientras enseña una muestra que parece una mezcla de violeta, trilio y lupino unidas en el tallo–. Es similar a la extraña flor que motivó la expedición. Monopodial con docenas de expresiones distintas, pero sin señales de injertos. Ha crecido de forma natural.

Le preguntas cómo es posible y la profesora sonríe: –No lo es. Lo cual es la razón por la que este estudio va a ser tan importante en mi carrera.

Dejas a la Dra. Marquez recogiendo muestras y ves a una mujer recia y de constitución fuerte vestida con un mono trabajando en el campo.

Puedes robar 1 carta o bien obtener 1 recurso.

Busca a Leah Atwood en el conjunto de encuentros Habitantes puesto aparte y ponla en juego en El viejo molino, con el lado de Apoyo boca arriba.

### **Código 13: La Casa Atwood**

La antigua mansión de estilo Imperio es bonita desde lejos, pero tiene un aspecto desgastado y ajado al acercarte. En la entrada hay una anciana de piel marrón ahumado y tez cenicienta sentada en una silla de ruedas. Le tiemblan las manos mientras tose débilmente.

–Sylvia, es la hora –dice un hombre mayor que sale de la casa y se sobresalta al verte–. ¡Uy, ya tenemos visitantes! Puede llamarme hermano David, y ésta es la hermana Sylvia. Soy el marido de la madre Rachel. Estamos muy contentos de que hayan venido.

Mientras lleva a Sylvia dentro, oyes el sonido de unas ramas que crujen a un lado de la casa.

Puedes robar 1 carta o bien obtener 1 recurso.

Busca a Simeon Atwood en el conjunto de encuentros Habitantes puesto aparte y ponlo en juego en La Casa Atwood, con el lado de Apoyo boca arriba.



## 📖 Códice 14: Almacén general de Tad

El rústico almacén general también hace las veces de farmacia. Tras el mostrador hay un hombre de mediana edad y calvicie incipiente con los brazos vendados que se presenta como Tad.

—Estamos encantados de tener visitantes en el Valle. Sé que la madre Rachel está loca de contenta de ver caras nuevas. Y también es bueno para el negocio. Si compran algo, hoy les ofrezco descuento de recién llegados. Y ni que decir tiene que están todos invitados a la cena comunitaria de esta noche.

Puedes gastar 1 recurso para buscar una carta **Objeto** en tu mazo y jugarla, ignorando su coste. Cualquier investigador que no haya resuelto este efecto puede volver a activar este código.

Busca a Judith Park en el conjunto de encuentros **Habitantes** puesto aparte y ponla en juego en el Almacén general de Tad, con el lado de Apoyo boca arriba.

## 📖 Códice 15: Escuela del Valle

La campana que hay sobre la escuela toca tres veces mientras te acercas, llamando a los niños que llevan máscaras de animales. Una chica pelirroja con máscara de conejo tropieza y se cae al entrar, y la ayudas a levantarse. La delgada y severa maestra te invita a entrar y señala con un gesto las dos estanterías que hay en la pared del fondo: la escasa biblioteca comunitaria del Valle. Un hombre de mediana edad y porte señorial, con piel marrón como el nogal y barba gris, examina la otra estantería mientras miras lo que ofrece la biblioteca: varios maltrechos ejemplares de Relatos de nunca jamás, un manual de supervivencia y un montón de viejas recetas escritas a mano.

—Pero ¿dónde está Edie? —pregunta uno de los niños a la maestra.

Ésta contesta con voz cantarina: —La madre Rachel me ha dicho que Edie ha encontrado su sitio y que no debemos preocuparnos por ella. ¿Qué se dice?

—La madre Rachel es la más sabia —replica la clase al unísono.

Puedes robar 1 carta o bien obtener 1 recurso.

Busca a William Cicuta en el conjunto de encuentros **Habitantes** puesto aparte y ponlo en juego en la Escuela del Valle, con el lado de Apoyo boca arriba.

## 📖 Códice 16: El salón comunitario

—¡Bienvenidos al Valle! —te saluda una joven con peinado bob cuando entras por las puertas de granero dobles—. Hace mucho tiempo desde la última vez que tuvimos visitantes. Tienen que saber que en el Valle lo hacemos casi todo en el salón comunitario. Sé que la hermana Leah tiene planeado un baile de la comunidad mañana por la noche.

—¡Oye, Gideon! ¡Dentro no se fuma! —le espeta la mujer a un anciano vestido con una chaqueta de marinero larga y azul que se encuentra en un rincón. El hombre se pone en pie y sale renqueante entre gruñidos. Ves que el tablón de corcho que hay en la pared de atrás tiene dibujos infantiles de plantas y pájaros con dientes, ojos y extremidades adicionales. La mujer desvía tu atención: —Si alguna vez quiere llamar a alguien del continente o, ya sabe, mandar un regalo a alguien especial del pueblo, soy su chica. Puede llamarme Martha Jean.

Busca entre las 9 primeras cartas de tu mazo una carta **Aliado** y añádela a tu mano (baraja tu mazo).

Busca a Gideon Mizrah en el conjunto de encuentros **Habitantes** puesto aparte y ponlo en juego en El salón comunitario, con el lado de Apoyo boca arriba.

## NO LEAS ESTO hasta el final del Preludio

**Resolución 1:** Os reunís con Bertie y la Dra. Marquez en el cruce de caminos. Tras poner en común las posibles pistas para el estudio, la profesora despliega el mapa de la Isla de la Cicuta.

—No esperaba que el pueblo fuese tan religioso —dice la Dra. Marquez.

El rostro de Bertie se ilumina al responder: —Casi parecen estar viviendo una especie de ideal trascendentalista. No tengo ni idea de cuáles son sus creencias exactas, la verdad, pero parecen bastante amables.

—“Amables” es un posible adjetivo, sí —replica la Dra. Marquez con una sonrisa sombría—. Tenemos tres días antes de que la isla quede invadida por turistas. Odio los turistas.

—¡Qué hostil suena eso ante la celebración! —exclama Bertie.

La Dra. Marquez lo fulmina con la mirada y añade: —Lo que quiero decir es que perturbarán los hábitats locales, así que tenemos un tiempo limitado. Podemos dividirnos para cubrir más terreno o podemos mantenernos juntos. Theo se ha ofrecido a llevarnos adonde queramos ir, e incluso ha dicho que podemos coger su camioneta por las noches, pero que no se lo digamos a la madre Rachel. Debido a las historias sobre la fauna letal, he contratado a Judith para que me acompañe a la Ciénaga de Eastwick. Si alguno queréis acompañarme, sois bienvenidos. Eso sí, estad de vuelta para la puesta de sol.

—Yo quiero dar un paseo por el bosque oriental —dice Bertie—. Yo solo, si no os importa. Si las descripciones de la Srta. Olmstead son ciertas, tiene que ser una zona impresionante.

Sopesáis vuestras opciones.

🕒 Realiza los preparativos para el primer estudio.

❖ Elige 1 Apoyo que esté en tu zona de juego para conservarlo para el siguiente escenario. Debe ser uno que normalmente no empiece en juego. Descarta todos los demás Apoyos y cartas vinculadas de tu zona de juego, excepto aquellos que empiecen cada partida en juego.

❖ Descártate hasta tener tu tamaño de mano inicial. Añade tu pila de descartes a tu mazo y baraja éste (tu mano actual es tu mano inicial para el siguiente escenario; no robarás una nueva mano inicial ni podrás cambiar cartas).

❖ Descarta recursos hasta tener tus recursos iniciales.

🕒 Se supone que explorar la isla es peligroso. Añade 1 ficha **🔪** a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

🕒 Al preparar el siguiente escenario, omite los pasos 1-8 de la sección “Preparación de la partida” de la página 27 de la referencia de reglas.

¡Los investigadores deben elegir dónde realizarán el estudio hoy! A lo largo de la campaña habrá oportunidades para explorar varias zonas.

🕒 En el norte, las minas de la Punta Norte abandonadas están vacías y han sido invadidas por una extraña fauna. Para afrontar los peligros de **Escrito en la roca**, pasa a la página 10.

🕒 Al sur, la antigua Casa Cicuta parece albergar una extraña infestación. Para investigar **La Casa Cicuta**, pasa a la página 14.

🕒 La devastada Cresta Perla del noroeste está cubierta de una persistente capa de ceniza blanca. Para explorar **El páramo silencioso**, pasa a la página 19.

🕒 Al noreste se encuentra Akwan: un asentamiento menguante de abenaki y marineros en la desolada costa. Para salvar a **La hermana perdida**, pasa a la página 23.

🕒 La Dra. Marquez cree que la Ciénaga de Eastwick, situada al sureste, podría ser el origen de la muestra que os trajo aquí. Para descubrir **La cosa de las profundidades**, pasa a la página 27.

## Escenario: Escrito en la roca

El camino que lleva a las minas de la Punta Norte recorre un angosto desfiladero situado en plena Cresta Perla. Como apenas tenéis datos, preguntáis por el Valle para recopilar más información sobre la mina, pero tan sólo recibís relatos contradictorios. Aunque la operación minera supuestamente ha cesado, hace poco que ha desaparecido gente en las minas. Se supone que los líquenes y el musgo son nutritivos, pero ¿hay algunos letales? Nadie os ha podido explicar tampoco por qué cerraron las minas.

El camino termina en la entrada de una enorme cueva. Seguíis una vieja vía férrea y encontráis montones de equipo abandonado sobre el que crecen unos brillantes hongos amarillos. Éstos no parecen ni remotamente comestibles y emiten un hedor pútrido. Finalmente, el túnel da paso a una gran caverna llena de setas luminiscentes y altas formaciones de cristal. La tierra se mueve con un ligero temblor, seguido de un grito que resuena a más profundidad en la mina. Os armáis de valor y seguíis aventurándoos por la cueva. Como mínimo, la Dra. Marquez querrá muestras de los extraños hongos que crecen en el equipo oxidado.

Pasa a la **Preparación**.

### Preparación del escenario

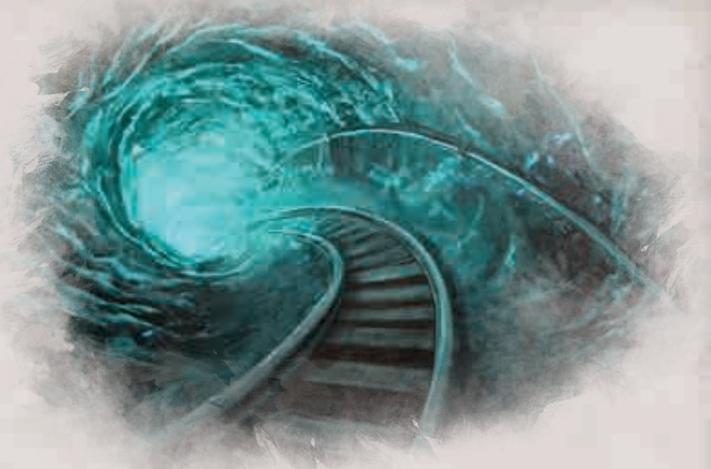
- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Escrito en la roca*, *Horrores en la roca*, *Refracciones*, *Frío helador* y *Gules*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Además, comprueba el día actual en el registro de campaña y reúne su conjunto de encuentros correspondiente para *El primer día*, *El segundo día* o *El último día*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Comprueba el día y hora actuales en el registro de campaña. Pon en juego la carta Indicador de tiempo por su lado (**Día ☼**) o (**Noche ☾**) según corresponda.
- Reúne los 6 Lugares **Cueva** y retira 2 de ellos de la partida aleatoriamente. Coloca el resto como se muestra en la imagen de la colocación de Lugares de la página 11 (consulta **Adyacencia de Lugares** en la página 3).
- Reúne todos los Lugares del conjunto de encuentros *Escrito en la roca*. Pon en juego el Lugar Puesto de control como se muestra. Pon aparte, fuera del juego, los 15 Lugares **Ferrocarril** restantes.
- Coloca 1 recurso en cada Lugar como chatarra (*Consejo: la chatarra reunida durante el acto 1 ayudará a los investigadores durante el acto 2*).
  - Los investigadores comienzan la partida en el Lugar situado más a la izquierda.
- Si es de (**Día ☼**), reúne todos los Apoyos de historia del conjunto de encuentros *Habitantes*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:
  - Si es el **Día 1**, coloca a River Hawthorne en el Lugar de la columna 3.
  - Si es el **Día 1** o el **Día 2**, pon aparte a Simeon Atwood, fuera del juego.
  - Si es el **Día 3**, pon aparte a Leah Atwood, fuera del juego.
  - Retira de la partida el resto del conjunto de encuentros *Habitantes*.
- Si es de (**Día ☼**), retira el Enemigo Bestia subterránea de la partida.
- Pon en juego la carta de referencia de escenario por su lado del acto 1.
- Pon aparte, fuera del juego, las dos copias del Enemigo Parásito de cristal y todas las demás cartas del conjunto de encuentros *Escrito en la roca*.
- Baraja las cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.



### Interludio del escenario: El derrumbe

**El derrumbe 1:** Cuando el estruendo termina, contempláis el túnel desmoronado. No hay forma de volver. Sin otra alternativa, seguíis la vieja línea férrea hacia la oscuridad. Tras un rato, llegáis a una caseta muy iluminada que se encuentra junto a una antigua vagoneta situada en las vías.

Comprueba el registro de campaña.

- Si es de (**Día ☼**), pasa a **El derrumbe 2**.
- Si no es así, pasa a **El derrumbe 3**.

**El derrumbe 2:** La caseta es un antiguo puesto de control ferroviario reconvertido en la sede de un club. Hay mapas y gráficos hechos a mano por todas las paredes y el techo; parecen obra de una persona joven. Si alguien ha estado aquí hace poco, puede que también se encuentre atrapado en la mina con vosotros.

Pasa a **El derrumbe 4**.

**El derrumbe 3:** Un agudo trino resuena por la caverna, seguido de unos ruidosos chasquidos. Por uno de los túneles conectados a vuestra ubicación avanzan unas fauces estigias sobre apéndices que se retuercen. Casi se os para el corazón cuando la monstruosidad emite otro estridente grito y carga hacia vosotros.

Pasa a **El derrumbe 4**.

**El derrumbe 4:** Con la entrada colapsada, la única forma de salir de la mina es atravesándola. Empujáis la vagoneta hacia delante con todas vuestras fuerzas y os metéis en ella de un salto, con la esperanza de que las oxidadas vías aguanten.

- Reúne los 15 Lugares **Ferrocarril** puestos aparte.
  - Coloca la Salida férrea y los 7 Lugares Túnel férreo como se muestra en la imagen de la colocación de Lugares.
  - Baraja los Lugares **Ferrocarril** restantes y coloca 1 en cada casilla marcada con “?” en la imagen de la colocación de Lugares.
- Coloca 1 recurso en la carta de referencia de escenario como aguja.
- Coloca el Apoyo Vagoneta puesto aparte en el Puesto de control y elige en qué dirección mira (consulta **Deslizar e intercambiar Lugares y La vagoneta** en la página 11).
  - Coloca la carta pequeña de cada investigador en la Vagoneta.
  - Si Simeon Atwood o Leah Atwood están puestos aparte, colócalos en el Lugar de más arriba de la columna 2.
  - Coloca el Apoyo Esquirla prismática puesto aparte en el Lugar de más abajo de la columna 4.
- Si es de (**Noche ☾**), coloca el Enemigo Bestia subterránea puesto aparte en el Puesto de control, agotado.
- Añade la pila de descartes de Encuentros y las cartas de Encuentro restantes de *Escrito en la roca* al mazo de Encuentros y baraja éste.
- Reanuda la partida.

## La línea de ferrocarril y la adyacencia en el acto 2

Cada Lugar **Ferrocarril** tiene 1 o más iconos de raíl impresos. Estos iconos de raíl representan la vía por la que se mueve la Vagoneta.

- ☉ Cuando hay un icono de raíl de un Lugar frente a un icono de raíl de un Lugar adyacente, dichos iconos de raíl están **alineados**.
- ☉ Los Lugares adyacentes con iconos de raíl alineados están conectados entre sí y forman una línea de ferrocarril. Los Lugares adyacentes sin iconos de raíl alineados no están conectados entre sí.

## Deslizar e intercambiar Lugares

Deslizar e intercambiar Lugares permite a los investigadores alinear la línea de ferrocarril para crear una ruta hacia la Salida férrea.

Para deslizar un Lugar, elige un Lugar que tenga un espacio vacío adyacente. Mueve ese Lugar (y todas las cartas que haya en ese Lugar) a ese espacio vacío.

Para intercambiar 2 Lugares, mueve simultáneamente cada uno de esos Lugares (y todas las cartas que haya en ellos) al espacio que ocupaba el otro.

- ☉ Los Lugares con Apoyos de historia no se pueden deslizar ni intercambiar.

## La Vagoneta

La carta pequeña de cada investigador se coloca de forma que se solape con la Vagoneta.

- ☉ Un investigador que esté en la Vagoneta también está en el Lugar de ésta. Los investigadores no pueden moverse de forma independiente respecto a la Vagoneta. Cuando la Vagoneta se mueva, cada investigador se mueve con ella.
- ☉ El Apoyo de historia Vagoneta tiene un icono de raíl en su lado derecho que indica la dirección en la que mira. El icono de raíl de la Vagoneta siempre debe mirar en la misma dirección que uno de los iconos de raíl de su Lugar.
- ☉ Al mover la Vagoneta, ésta sólo puede moverse por una línea de ferrocarril a un Lugar conectado.
- ☉ Cuando la Vagoneta entra en un Lugar, los investigadores pueden girarla 90 grados en cualquier dirección para mirar en la misma dirección que un icono de raíl de ese Lugar.
- ☉ La Vagoneta sólo puede moverse en la dirección en la que mira su icono de raíl. Si el Lugar al que se mueve no forma una línea de ferrocarril completa (*no están alineados*), la Vagoneta descarrila.

## Columna

1 2 3 4 5



## Colocación de Lugares del acto 1 de "Escrito en la roca"

## Colocación de Lugares del acto 2 de "Escrito en la roca"

En este ejemplo, la Vagoneta mira hacia el Lugar adyacente que hay junto al Puesto de control. Cuando se mueve mediante su efecto Obligado, lo hará a ese Lugar si los iconos de raíl están alineados. Si los iconos no están alineados, ¡la Vagoneta descarrilará y todos los investigadores quedarán derrotados!

Esto es un icono de raíl ¡Los iconos de raíl conectan las líneas de ferrocarril!



## Código: Escrito en la roca

Lee las siguientes entradas únicamente cuando se te indique al jugar el escenario **Escrito en la roca**.



### 📖 Código 2: Leah Atwood

**Si Leah Atwood no está bajo el control de un investigador:**

*Encuentras a Leah mirando fijamente un charco de un líquido lechoso y brillante. Se seca las lágrimas de los ojos cuando te acercas y se resiste cuando le pides que se vaya.*

*–Es aquí donde quiero estar –dice.*

*Le describes el derrumbe de la entrada y el peligro actual.*

*–Nada de eso importa –responde impasiblemente, pero acaba por ceder. Mientras la llevas hacia la vagoneta, te giras y ves una forma redonda y humanoide que se recorta contra el charco incandescente. La silueta se esconde rápidamente tras una roca.*

Elige un investigador para que tome el control de Leah Atwood. Un investigador puede volver a activar este código.

**Si no es así:**

*Leah rompe su silencio para agarrar la palanca rota de la vagoneta.*

*–¡A la izquierda no! ¡A la derecha!*

*La vagoneta se tambalea sobre la vía y luego se estabiliza. Intercambias una mirada de alivio con la cocinera del Valle mientras el vehículo sigue su avance.*

Coloca 1 recurso en la carta de referencia de escenario como aguja.

### 📖 Código 3: Simeon Atwood

**Si Simeon Atwood no está bajo el control de un investigador:**

*Mientras la vagoneta se estremece sobre un desvencijado puente, ves una pequeña figura que cuelga del borde de un precipicio. Actuando por instinto, te inclinas por el borde de la vagoneta y agarras a esa persona por el antebrazo mientras pasas a toda velocidad. Al meterla en el carro, reconoces a Simeon, el bromista en jefe del Valle. Se sacude el polvo, con las mejillas blancas como la cal, y dice: –Estaba buscando mi alijo. Era todo parte del p... –Jadea y luego se rinde-. Gracias por salvarme. No sé qué habría hecho sin usted.*

Elige un investigador para que tome el control de Simeon Atwood. Un investigador puede volver a activar este código.

**Si no es así:**

*–No, no, no lo haga así –dice Simeon mientras tira de la palanca de la vagoneta-. ¿Cómo puede seguir vivo? Me sorprende hasta que lograra encontrarme.*

*Golpea una aguja que hay en el lateral del túnel y sonrío con jovialidad. –Así es como se hace.*

Coloca 2 recursos en la carta de referencia de escenario como agujas.

### 📖 Código 5: River Hawthorne

*–Qué casualidad encontrarnos aquí –dice River mientras se pone en pie cuando te acercas. Lleva una cesta tejida que va llena a rebosar de setas fosforescentes y líquenes del color de la sangre-. Permítame que le diga que tengo un paladar bastante exquisito. La propia Eugénie Brazier dijo que era la clientela más exigente que jamás se había sentado a su mesa. Todo esto es delicioso –añade mientras huele con placer el contenido de su cesta. Luego señala el siniestro túnel y afirma-: Las cosas que hago por amor.*

*Le ofreces ayuda para recolectar; al fin y al cabo, la Dra. Marquez que-rrá muestras de las extrañas plantas.*

Toma el control de River Hawthorne. Si los investigadores terminan el escenario con River Hawthorne y al menos 2 pistas 📖 bajo su control, recuerda que “los investigadores han ayudado a River”.

### 📖 Código 6: Dra. Rosa Marquez

**Si está en juego el acto 1:**

*–Me pregunto dónde estará Simeon. Leah parecía muy preocupada anoche –dice la Dra. Marquez de forma distraída mientras sostiene una muestra de un cristal blanco y azul-. Estas formaciones no son naturales. No soy geóloga, pero la formación es... disforme. Algunas carecen de simetría básica.*

Coloca 1 recurso en la carta de referencia de escenario como chatarra. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

**Si está en juego el acto 2:**

*–¡Me estoy volviendo demasiado mayor para esto! –grita la Dra. Marquez mientras se sujeta el sombrero. Sobre vuestras cabezas pasan vigas podridas a toda velocidad mientras la vagoneta avanza con rapidez. La profesora golpea una aguja cercana con su bastón mientras atravésáis la oscuridad. Algo se mueve en alguna parte de la mina, a más profundidad.*

Intercambia 2 Lugares adyacentes.

## Modo 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:

- 🎲 Baraja las cartas Indicador de tiempo y roba 1 al azar. La carta robada indica el día actual.
- 🎲 Lanza una moneda para determinar si es de (Día ☀️) o de (Noche 🌙) al elegir la hora actual.
- 🎲 Crea la bolsa de caos usando las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, 📖, 📖, 📖, 📖, 📖, 📖.
  - 👉 Si es el **Día/Noche 2**, añade 1 ficha 📖 y 1 ficha 📖 a la bolsa de caos.
  - 👉 Si es el **Día 3**, añade 2 fichas 📖 y 2 fichas 📖 a la bolsa de caos.
- 🎲 Coloca 2 recursos en la carta de referencia de escenario como agujas.
- 🎲 Retira de la partida el plan 1, el acto 1 y el Lugar Salida férrea. Comienza con el acto 2 y el plan 2 en juego, siguiendo las instrucciones de preparación del **Interludio del escenario: El derrumbe**.
- 🎲 Durante el resto de este escenario, el plan 2 obtiene “**Obligado** – Cuando termina la ronda: Dale la vuelta a cada Lugar **Ferrocarril** vacío revelado para mostrar su lado sin revelar (descarta todas las fichas).”.
- 🎲 Este escenario **no se puede ganar** en modo independiente. Tu objetivo es seguir jugando tanto tiempo como puedas. Cuando todos los investigadores hayan quedado derrotados, la cantidad de perdición que haya en el plan determinará lo bien que lo has hecho.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados):** Lo último que recordáis antes de quedar inconscientes es que la vagoneta se precipitaba hacia un abismo de luz. Cuando despertáis, rodeados de brillantes hongos azules y extravagantes formaciones de cristal, la cabeza os martillea como un bombo. Hay un camino que sube por la roca, pero os llevará horas regresar al comienzo de los túneles de la vía. Suspiráis agotados y empezáis a vadear por el río subterráneo.

Comprueba el registro de campaña.

☞ Si es la **Noche 1** o la **Noche 2**, tacha el nombre de Simeon Atwood y pasa a la **Resolución 6**.

☞ Si es el **Día 1** o el **Día 2**, pasa a la **Resolución 3**.

☞ Si es el **Día 3**, pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 1:** Simeon sale de la vagoneta con aspecto aturrido.

–¡Menudo viaje! –grita. Resulta algo perturbador que esté imperterrita. Pase lo que pase, ¡vais a entrar en el salón de la fama de la orden secreta minera de la diablura! Estaréis en buena compañía, con George Washington y mi madre.

Está a punto de tropezarse cuando la vía inicia una pendiente hacia arriba, hacia el brillante cielo. Lo ayudáis a mantener el equilibrio y lo lleváis fuera, hacia el aire fresco.

☞ Actualiza el registro de campaña.

☞ Anota en las Notas de Simeon Atwood que Simeon sobrevivió.

☞ Aumenta el nivel de relación de Simeon Atwood en 2. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

☞ Pasa a la **Resolución 6**.

**Resolución 2:** Leah agarra el lateral de la vagoneta cuando desembarcáis. Se muerde el labio mientras contiene las lágrimas, sin ver nada. La lleváis túnel arriba y el sonido de sus sollozos resuena en las paredes de piedra. Cuando salís al exterior y sentís el fresco aire limpio, reunís el valor suficiente como para preguntarle a Leah qué vio.

–Ya no está. Simeon ya no está –contesta.

☞ Actualiza el registro de campaña.

☞ Anota en las Notas de Leah Atwood que Leah vio algo en la mina.

☞ Aumenta el nivel de relación de Leah Atwood. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

☞ Pasa a la **Resolución 6**.

**Resolución 3:** Juraríais que oís la voz de Simeon Atwood resonando en los túneles vacíos cuando bajáis de la vagoneta. Incapaces de desembarazaros del sonido, volvéis por los túneles con la esperanza de encontrar al joven. Acabáis por llegar a un brillante abismo lleno de cristales. Una oscura forma humanoide está encorvada sobre el cadáver de un animal pequeño. Al llamarla, se va corriendo hacia la oscuridad. Gritáis el nombre de Simeon hasta quedaros roncos y luego desandáis el camino hacia la salida con un terrible nudo en la garganta.

☞ Actualiza el registro de campaña.

☞ Anota en las Notas de Simeon Atwood que Simeon desapareció.

☞ Tacha el nombre de Simeon Atwood.

☞ Pasa a la **Resolución 6**.

**Resolución 4:** Juraríais que oís la voz de Leah Atwood resonando en los túneles vacíos cuando bajáis de la vagoneta. Incapaces de desembarazaros del sonido, volvéis por los túneles con la esperanza de encontrar a la cocinera del Valle. Acabáis por llegar a un brillante abismo lleno de cristales. Una oscura forma humanoide está encorvada sobre el cadáver de Leah en el fondo. Al llamarla, se va corriendo hacia la oscuridad. Miráis por última vez el cuerpo sin vida de Leah y luego desandáis el camino hacia la salida con un terrible nudo en la garganta.

☞ Actualiza el registro de campaña.

☞ Anota en las Notas de Leah Atwood que Leah y Simeon se reunieron.

☞ Tacha el nombre de Leah Atwood.

☞ Pasa a la **Resolución 6**.

**Resolución 5:** Al desembarcar, oís un chillido familiar, seguido del hedor de la putrefacción. Por la retorcida caverna resuenan más gritos y aullidos, así que echáis a correr hacia la salida. Cuando salís al limpio aire nocturno, os giráis y os preguntáis qué otros terrores hay escritos en la roca bajo la isla.

☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores sobrevivieron a los horrores de la roca.

☞ Pasa a la **Resolución 6**.

**Resolución 6:** “Estudio de Miskatonic, junio de 1926. Miembros Marquez, Musgrave et alii. Tuvimos suerte de escapar con vida de las minas de la Punta Norte. Inestabilidad extrema y temblores sísmicos. Los hallazgos incluyen formaciones de cristal asimétricas, roedores de tamaño inusual y una población de insectos inusualmente agresivos”.

☞ Si el Apoyo de historia Esquirla prismática estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, elige un investigador para que lo añada a su mazo. No cuenta para su tamaño de mazo.

☞ Actualiza el registro de campaña.

☞ Si “los investigadores ayudaron a River”, aumenta el nivel de relación de River Hawthorne. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

☞ Si un investigador controla a River Hawthorne y el punto anterior no se cumple: Reduce el nivel de relación de River Hawthorne.

☞ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. **En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña.**

☞ Tacha Minas de la Punta Norte en la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña.

☞ Comprueba el registro de campaña.

☞ Si es el **Día 1**, pasa al **Preludio: La primera tarde** (página 31).

☞ Si es la noche **1**, pasa al **Preludio: Alba del segundo día** (página 39).

☞ Si es el **Día 2**, pasa al **Preludio: La segunda tarde** (página 43).

☞ Si es la **Noche 2**, pasa al **Preludio: Alba del último día** (página 51).

☞ Si es el **Día 3**, pasa al **Preludio: La última tarde** (página 55).

## Escenario: La Casa Cicuta

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si es la **Noche 1** o la **Noche 2**, pasa a la **Introducción 4**. Si no es así:

- ◆ Si es el **Día 1**, pasa a la **Introducción 1**.
- ◆ Si es el **Día 2**, pasa a la **Introducción 2**.
- ◆ Si es el **Día 3**, pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 1:** –Venga, por favor, que no está encantada –dice Theo con una sonrisa despreocupada mientras detiene la camioneta frente a la enorme mansión de estilo Shingle–. El viejo Gideon dice muchas cosas sobre este sitio, pero el viejo Gideon también cree en reinos subacuáticos llenos de gente pez –ríe–. Seguro que algo tiene. Se rumorea que hay algún tipo de infestación. Probablemente ratas. Puede que incluso sean animales salvajes que buscan refugio del bosque. Es una casa vieja, ¿saben? Muchos huecos en las paredes y sitios en los que esconderse. El hermano William le pidió a la Srta. Park que los buscara y reparara además de echar a lo que se esté ocultando en las paredes, pero todavía no se ha puesto con ello. Si les apetece ayudar con eso, aún tengo todos los suministros en la camioneta.

Descargáis de la parte de atrás de la camioneta de Theo varios tableros de madera, una caja de herramientas y un cubo que contiene una mezcla química maloliente. Cuando se marcha, levantáis la vista para contemplar la mansión en mal estado. La disposición de las ventanas y la inclinación del tejado abuhardillado a dos aguas tienen algo tortuoso e inquietante. La antigua grandeza de la casa no ha encajado bien en el paisaje, ya sea por alguna grieta en los cimientos o, si los rumores son ciertos, por lo que habite entre sus paredes.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 2:** Las ruedas traseras de la camioneta de Theo escupen barro mientras el vehículo avanza hacia el cabo, donde la mansión de estilo Shingle se alza sobre una ruinoso colina.

–Ahí está –dice Theo mientras señala la silueta de la mansión, que apenas es visible entre el torrente de lluvia que descarga sobre el parabrisas–. El viejo Gideon dice muchas cosas sobre este sitio, pero el viejo Gideon también cree en reinos subacuáticos llenos de gente pez –ríe–. Seguro que algo tiene. Se rumorea que hay algún tipo de infestación. Probablemente ratas. Puede que incluso sean animales salvajes que buscan refugio del bosque. Es una casa vieja, ¿saben? Muchos huecos en las paredes y sitios en los que esconderse. Tiene que ser todavía peor con toda esta lluvia.

Tras haber comprobado de primera mano el tipo de horrores que habitan en la Isla de la Cicuta, sabéis que no deberíais suponer que los otros habitantes de la casa sean simples ratas o mapaches. Preguntáis a Theo por lo que el Sr. Cicuta quiere hacer con la casa, lo cual le provoca una breve risita.

–Le pidió a la Srta. Park que reparara el edificio y echase a lo que se esté ocultando en las paredes. Creo que ambos están ahí ahora mismo, por si quieren ayudar o charlar con ellos. No me puedo creer que piense que este sitio aún se puede aprovechar, pero a ver, ¿quién soy yo para juzgar a nadie?

Theo os deja frente a la mansión en mal estado para que no tengáis que avanzar a duras penas por el barro y la lluvia. Os estremecéis al levantar la vista y mirar su estructura retorcida. La disposición de las ventanas y la inclinación del tejado abuhardillado a dos aguas tienen algo tortuoso e inquietante. Cualquier tipo de grandeza que pudiera tener esta casa en el pasado ya no existe. No es más que una sombra de lo que fue, y sospecháis que el motivo sigue morando entre sus paredes.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 3:** –¿Teniendo en cuenta de lo que parlotaba anoche el hermano William en el baile? Sí, a lo mejor está encantada. No lo sé.

Theo suspira mientras detiene la camioneta frente a la enorme mansión de estilo Shingle. Sobre su tejado abuhardillado a dos aguas se ciernen nubes oscuras, y la estructura es retorcida y deforme. El soporte del ático se ha quemado hasta dejar apenas la estructura básica, y la pared exterior está expuesta a los elementos debido a los graves daños provocados por el fuego.

–El viejo Gideon dice muchas cosas sobre este sitio, pero el viejo Gideon también creen en reinos subacuáticos llenos de gente pez –ríe–. Seguro que algo tiene. Se rumorea que hay algún tipo de infestación. Aun así... –Theo suspira y sacude la cabeza–. Tal vez tenga algo de razón. Yo pensaba que, si había una infestación, probablemente fueran ratas, ¿saben? Puede que incluso animales salvajes que buscan refugio del bosque. Pero el hermano William parecía verdaderamente aterrado cuando volvió ayer al pueblo. ¿Quién sabe?

Preguntáis a Theo qué hacía aquí el Sr. Cicuta, por si podéis ayudar a averiguar lo que le pasa a este sitio.

–Lo último que sé es que le pidió a la Srta. Park que reparara el edificio y echase a lo que se esté ocultando en las paredes. Eso fue hace un par de días. La Srta. Park sigue aquí, pero después de lo de ayer, no creo que el hermano William vaya a acercarse siquiera a este sitio hasta que esté limpio.

Señaláis a Theo el daño provocado por el fuego y éste da un silbido como respuesta.

–Ya, eso es nuevo. Durante la tormenta de anoche oí algunos truenos muy cerca, así que no me sorprendería que eso lo hubiera provocado un rayo. Por suerte, la lluvia debió de apagar el fuego.

Os preguntáis si lo que ha mantenido en pie la vieja mansión ha sido realmente la suerte o algo completamente distinto. Como si quisiera responder a vuestras reflexiones, algo se mueve en el piso del ático que ha quedado a la vista. Preguntáis a Theo si lo ha visto, pero se limita a encogerse de hombros.

–¿Que si he visto el qué? No pretenderán subir ahí, ¿verdad? Tengan cuidado, porque el edificio ya era decrepito antes de la tormenta –Apaga el contacto y sale de la camioneta para unirse a vosotros bajo el tejadillo del porche delantero de la casa–. Les acompaña, ¿vale? No voy a subir hasta ahí arriba, pero estaré aquí por si pasa algo.

Asentís. Tras haber comprobado de primera mano el tipo de horrores que habitan en la Isla de la Cicuta, sabéis que no deberíais suponer que los otros habitantes de la casa sean simples ratas o mapaches. Podría estar bien tener a Theo y su camioneta a mano para poder huir rápidamente. Respiráis hondo y miráis una vez más la estructura retorcida de la mansión. La disposición de las ventanas y la inclinación del tejado tienen algo tortuoso e inquietante. Cualquier tipo de grandeza que pudiera tener esta casa en el pasado ya no existe. No es más que una sombra de lo que fue, y sospecháis que el motivo sigue morando entre sus paredes.

Al entrar en la casa, subís inmediatamente al ático por la escalera interior, dejando a Theo en el piso de abajo. El decrepito dormitorio ha sufrido daños por el fuego y está expuesto parcialmente al viento, pero no tiene ningún rastro de la criatura que visteis desde abajo. El viejo edificio gruñe de forma precaria con cada paso que dais. No podéis evitar preguntaros si en realidad serán los gruñidos de un estómago vacío...

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 4:** La camioneta de Theo se detiene frente a la enorme mansión de estilo Shingle. Por lo que os han contado, la vieja Casa Cicuta está infestada de algo, pero la naturaleza exacta de la infestación es objeto de debate. Antes de prestaros su camioneta para la noche, Theo mencionó ratas en las paredes, o tal vez animales salvajes que quieren buscar refugio del bosque, por no mencionar de la tormenta que se prepara en el horizonte. Pero no estáis tan seguros. Al fin y al cabo, ya habéis comprobado de primera mano el tipo de horrores que habitan en la Isla de la Cicuta, y sabéis que no deberíais suponer que los otros habitantes de la casa sean simples ratas o mapaches.

Al acercaros a la mansión en mal estado, encontráis diversos suministros colocados cerca de la entrada: varios tableros de madera, una caja de herramientas y un cubo que contiene una mezcla química maloliente. Según Theo, el Sr. Cicuta le había pedido a Judith que intentase arreglar el edificio y echar lo que estuviera infestando las paredes. Parece que no ha hecho mucho progreso. Levantáis la vista para contemplar la estructura retorcida de la casa sobre el fondo de oscuras nubes de tormenta. La disposición de las ventanas y la inclinación del tejado abuhardillado a dos aguas tienen algo tortuoso e inquietante. Cualquier tipo de grandeza que pudiera tener esta casa en el pasado ya no existe. No es más que una sombra de lo que fue, y sospecháis que el motivo sigue morando entre sus paredes.

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La Casa Cicuta*, *Agentes del color*, *Plaga*, ¡Fuego!, *Transfiguración*, *Puertas cerradas* y *Ratas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Además, comprueba el día actual en el registro de campaña y reúne su conjunto de encuentros correspondiente para *El primer día*, *El segundo día* o *El último día*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Comprueba el día y hora actuales en el registro de campaña. Pon en juego la carta Indicador de tiempo por su lado (**Día** ☀) o (**Noche** ☾) según corresponda.

- Pon aparte, fuera del juego, el acto 2a: *Contra la casa*.
- Si es el **Día/Noche 1** o el **Día 3**, quita de la partida el plan 2a: *La casa se agita* (v.II).
- Si no es así, quita de la partida el plan 2a: *La casa se agita* (v.I).

- Reúne los 13 Lugares. Pon aparte, fuera del juego, el Lugar Sótano informe y una copia aleatoria del Lugar Dormitorio. Pon todos los Lugares restantes en juego, con el lado *Letargo* boca arriba, según las reglas siguientes y el diagrama de colocación de Lugares.

- Coloca la Salita, el Vestíbulo y el Comedor formando una fila exactamente como se muestra. Esto es el piso 1.
- Baraja todos los Lugares restantes y coloca seis de ellos en juego en dos filas sobre el piso 1.
- Pon en juego el Lugar Dormitorio puesto aparte en la columna central del piso 4.
- Retira de la partida todos los Lugares restantes.
- Si es el **Día/Noche 1** o el **Día/Noche 2**, cada investigador comienza la partida en el Vestíbulo.
- Si es el **Día 3**, cada investigador comienza la partida en el Dormitorio del piso 4.

- Si es de (**Día** ☀), reúne todos los Apoyos de historia del conjunto de encuentros *Habitantes*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- Si es el **Día 1**, pon a Gideon Mizrah en juego en el Lugar Salita. Pon el Apoyo de historia Pequeña Sylvie en juego en un Lugar Dormitorio que esté en el piso más bajo.
- Si es el **Día 1** o el **Día 2**, pon a William Cicuta en juego en el Lugar Dormitorio del piso 4.
- Si es el **Día 2** o el **Día 3**, pon a Judith Park en juego en el Lugar Salita.
- Si es el **Día 3**, pon a Theo Peters en juego en el Lugar Vestíbulo.
- Retira de la partida el resto del conjunto de encuentros *Habitantes*.

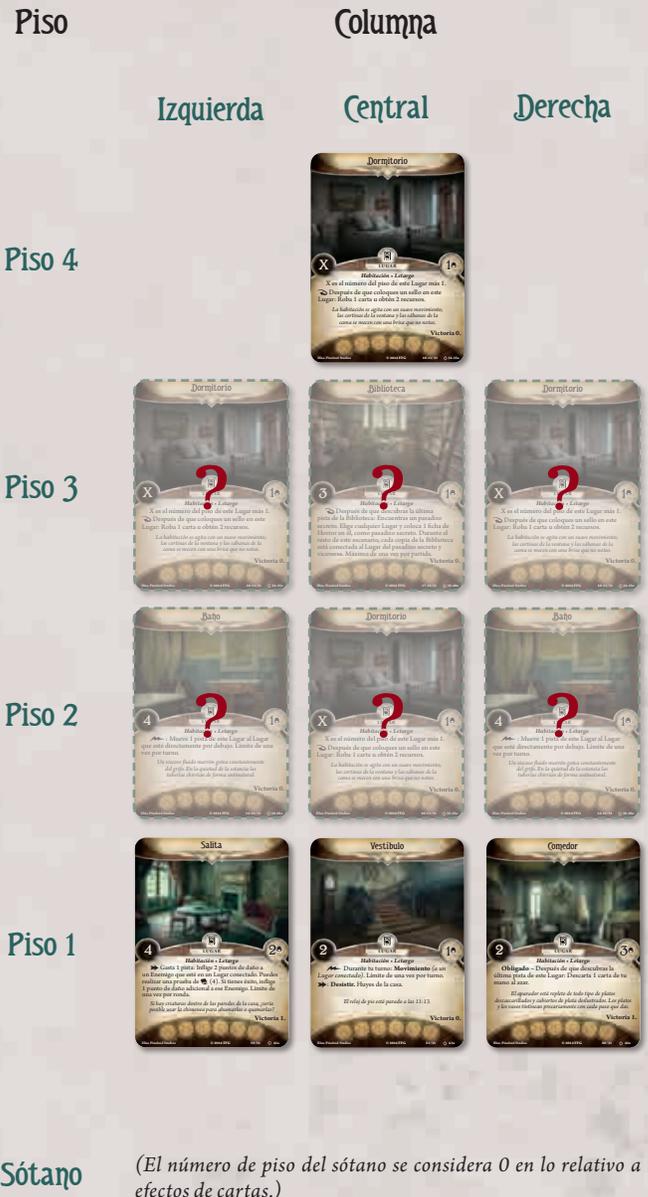
- Pon aparte, fuera del juego, la carta de Historia *La casa depredadora*. Esta carta de Historia tiene una carta de referencia de escenario distinta en su otro lado y entrará en juego durante el escenario.

- Pon aparte, fuera del juego, las cinco Traiciones ¡Fuego! y todas las copias de las Traiciones *Salen de las paredes* y *Atraído*.

- Baraja las cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.

- Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Colocación de Lugares para “La Casa Cicuta”



**Recordatorio:** Durante este escenario, cada Lugar está conectado a cada Lugar adyacente a él, además de cualesquiera iconos de conexión (consulta *Adyacencia de Lugares en la página 3*).



## Lugares-Enemigo

Este escenario presenta un nuevo tipo de carta: Lugar-Enemigo. Un Lugar-Enemigo es a la vez un Enemigo y un Lugar, y ese Enemigo se considera como que está en ese Lugar. Los investigadores pueden combatir, evitar e investigar los Lugares-Enemigo.



- ☞ Los Lugares-Enemigo no pueden ser movidos por efectos de cartas.
- ☞ Cuando se te indique que des la vuelta a un Lugar a su lado Lugar-Enemigo o viceversa, mantén todos los investigadores, Enemigos, cartas vinculadas y fichas de ese Lugar.
- ☞ Los Lugares que tienen un sello se consideran “sellados” y no se les puede dar la vuelta a su lado Lugar-Enemigo mediante una prueba de deprecación.
  - ◆ Un Lugar no sellado es un Lugar que no tiene sellos.
- ☞ Cuando un Lugar-Enemigo es derrotado, añádelo a la zona de victoria, dejando un espacio vacío. A continuación, desliza simultáneamente un piso hacia abajo cada Lugar que hubiera por encima en su columna, para llenar ese espacio vacío. Coloca en el Lugar que acaba de moverse cada investigador, Apoyo de historia y Enemigo que hubiera en el Lugar-Enemigo derrotado.
  - ◆ Si no hay Lugares por encima del espacio vacío en su columna, elige un Lugar adyacente al espacio vacío y coloca cada investigador, Apoyo de historia y Enemigo en el Lugar elegido.
  - ◆ Si se elimina toda la columna central, desliza toda la columna izquierda un espacio hacia la derecha, de forma que las dos columnas restantes estén adyacentes (seguirán siendo las columnas izquierda y derecha respectivamente, no habrá columna central).

## Modo 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:

- ☞ Baraja las cartas Indicador de tiempo y roba 1 al azar. La carta robada indica el día actual.
- ☞ Lanza una moneda para determinar si es de (Día ☀) o de (Noche ☾) al elegir la hora actual.
- ☞ Crea la bolsa de caos usando las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
  - ◆ Si es el Día/Noche 2, añade 1 ficha ☠ y 1 ficha ☠ a la bolsa de caos.
  - ◆ Si es el Día/Noche 3, añade 2 fichas ☠ y 2 fichas ☠ a la bolsa de caos.

## Código: La Casa Cicuta

Lee las siguientes entradas de las páginas 17-18 únicamente cuando se te indique al jugar el escenario **La Casa Cicuta**.

### 📖 Código 4: William Cicuta

**Si es el Día 1 y un investigador controla el Apoyo de historia Pequeña Sylvie:**

–¡Un momento! Esa muñeca... ¡Ahí está! –dice William mientras coge la muñeca con lágrimas en los ojos. Se queda mirando los ojos sin vida de la muñeca con una sonrisa dulce y nostálgica-. Era la favorita de mi madre. La gente decía que se parecía a ella.

Le preguntas a William qué va a hacer ahora que la ha recuperado.

–Bueno, es sólo una muñeca, pero... también es un símbolo –explica-. Un símbolo de mi herencia. De dónde vengo. Si pudiera lograr que mi madre recordara..., tal vez podamos reconstruir nuestro legado. Volver a empezar.

Te estrecha la mano con fuerza y añade: –Gracias por encontrarla. Se lo agradezco de verdad.

Toma el control de William Cicuta. Recuerda que “los investigadores han encontrado a la Pequeña Sylvie”. Aumenta el nivel de relación de William Cicuta. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Si no es así, pero sí es el Día 1:**

Preguntas a William si hay algo en concreto de su antigua casa que deberíais buscar.

Esta casa está llena de antiguos recuerdos y objetos valiosos de la familia. Hay uno en concreto que me encantaría encontrar, una vieja muñeca.

Esperabas que hubiera dicho una joya o herencia valiosa, y no una muñeca. William parece darse cuenta y añade: –Siempre me gustó jugar con muñecas. Pero a mi madre le gustaban todavía más –Suspira con melancolía-. Recuerdo que tenía una muñeca especial que siempre llevaba cerca de ella. Me pregunto si recordará algo si se la damos... Si volverá a ser como era...

Cada investigador obtiene 1 pista (de la reserva de fichas).

Durante el resto del escenario, el Apoyo de historia Pequeña Sylvie obtiene: ➤: Toma el control de la Pequeña Sylvie. El investigador que controle a la Pequeña Sylvie puede volver a activar este código.

**Si es el Día 2 y tanto William Cicuta como Judith Park están en el mismo Lugar:**

–Por fin –dice William cuando entras en la habitación en la que se encuentra Judith con los brazos cruzados-. ¿Dónde te has metido? Te contraté porque necesitaba tu ayuda, no para que te paseases taciturna por el hogar de mi infancia.

Los dos se ponen en guardia y la tensión impregna el aire...

Pasa al **Código 5: La discusión** (página 18).

**Si no es así, pero sí es el Día 2:**

William va de un lado a otro, sobresaltándose con cada crujido de la vieja casa. Le preguntas si va todo bien, lo que hace que el melancólico heredero suspire profundamente.

–Ah, sí, todo va de fábula. Judith se ha largado y me ha dejado aquí solo, no puedo encontrar la muñeca de mi madre por ninguna parte y el hogar de mi infancia se desmorona ante mis ojos –dice con amargura-. Ayúdame a encontrar a Judith, ¿de acuerdo? Esa gata montesa debía protegerme y ayudarme a limpiar este sitio.

Te sigue a poca distancia, mirando de una sombra a otra mientras la casa gruñe con ira.

Toma el control de William Cicuta. Puedes volver a activar este código si tanto William Cicuta como Judith Park están en el mismo Lugar.

### 📖 Código 6: Gideon Mizrah

**Si “los investigadores están ayudando a Gideon”:**

Sacas un viejo mapa amarillento de un libro y se lo enseñas a Gideon. –¡Sí! –exclama antes de arrebátártelo y ponerse a examinarlo-. Esto es justo lo que estaba buscando. ¡Muchísimas gracias!

Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Si no es así:**

Gideon apenas levanta la mirada de un libro mohoso cuando te acercas. –Supongo que nunca ha oído la historia del Delilah, ¿verdad?

Le dices que no, pero que crees que estás a punto de hacerlo. Gideon se ríe y comienza a contarte.

–El Delilah era un barco de pesca que cartografió esta isla hace años. Coge otro libro mientras se pone a divagar no sólo sobre el Delilah, sino también sobre otras tres historias tangenciales. Al final, entiendes que el anciano busca un mapa que está en alguna parte de la salita.

Puedes cancelar la siguiente depredación que fuese a producirse. Recuerda que “los investigadores están ayudando a Gideon”. Un investigador puede volver a activar este código.

### 📖 Código 7: Judith Park

**Si es el Día 2 y tanto William Cicuta como Judith Park están en el mismo Lugar:**

–Conque estás ahí –dice Judith mientras se dirige al lugar en que se encuentra William, soñando despierto. Éste sale de su ensimismamiento cuando ella se acerca y le señala con el dedo en el pecho-. Dijiste que este sitio tenía un problema de ratas, y no... esto –añade mientras hace un gesto vago.

Los dos se ponen en guardia y la tensión impregna el aire...

Pasa al **Código 5: La discusión** (página 18).

**Si no es así, pero sí es el Día 2:**

Judith pone los ojos en blanco cuando le preguntas qué hace aquí.

–William estuvo aquí ayer, pero se asustó, así que me pidió que lo acompañara hoy para hacerle de niñera. Luego corrió al piso de arriba para “meditar sobre su legado” y “reflexionar sobre sus ancestros” o nosequé historia.

Sacude la cabeza y prosigue: –Mire, entre usted y yo, este sitio es una ruina. Busquemos a William, hablemos con él y dejemos que esta casa se pudra. ¿Me acompaña?

Toma el control de Judith Park. Puedes volver a activar este código si tanto William Cicuta como Judith Park están en el mismo Lugar.

**Si es el Día 3:**

–¡Ratas! ¡Decía que eran ratas! –se burla Judith– Y una mierda ratas...

Deja la frase en suspenso y se gira para mirarte con expresión seria.

–Este sitio es una cloaca. Hay algo en las paredes que juro que me está siguiendo –Parece que el miedo que sentía se ha transformado en ira-. No me extraña que no quisiera volver conmigo hoy. Aquí no hay ningún “legado”, sólo un montón de muebles feos y las criaturas que se hayan instalado en el edificio.

Le preguntas qué cree que hay que hacer y te responde: –Es demasiado peligroso dejar la casa sin más.

Puede que tenga razón; seguramente William se altere, pero tal y como está ahora, la casa es un peligro para él y para el resto de la Isla de la Cicuta.

Toma el control de Judith Park. Recuerda que “Judith está haciendo reformas”.

## 📖 Códice 8: Theo Peters

–¡No, no, no, no! –Oyes el grito de Theo mucho antes de ver al joven corriendo por el pasillo. Se choca contra ti y está a punto de tirarte al suelo–. Ay, pensé que era... –Vuelve la vista por encima del hombro. El pasillo está sumido en un silencio sepulcral–. Parece que le vendría bien algo de protección. No se preocupe porque puedo... esto... protegerle. Tras decir esto, adopta una fingida actitud arrogante para darse aires.

Toma el control de Theo Peters.

## 📖 Códice Σ: La discusión

**La discusión 1:** –Mira, William, este sitio es un vertedero. Hay basura por todas partes. Está sucio, está en mal estado, y lo que sea que vive en las paredes desde luego que no son ratas –explica Judith.

William pone mala cara y responde: –Este “vertedero” es el hogar de mi infancia. El legado de mi familia.

–Si esto fuera el legado de mi familia, me cambiaría el nombre. Hay que demoler este lugar –replica Judith.

–¡No voy a demoler esta casa! –grita William–. ¡Eso es absolutamente inconcebible!

Los dos siguen discutiendo de forma cada vez más acalorada, hasta que te das cuenta de que la discusión no se va a resolver sola. Te metes en medio y dices lo que piensas...

El investigador que esté resolviendo este código debe decidir (elige una opción):

☞ Judith tiene razón. Aquí no hay nada que se pueda aprovechar. Pasa a **La discusión 2**.

☞ –Es el hogar de William. Deberíamos respetar sus deseos. Pasa a **La discusión 3**.

**La discusión 2:** William vuelve la mirada hacia ti con ojos suplicantes. Tal vez por fin se haya dado cuenta de la verdad o quizás no le importe.

–Muy bien –dice casi en un susurro–. Hagan lo que quieran. El legado de los Cicuta se hace trizas y a nadie parece importarle. ¿Por qué iba a importarles a ustedes?

Se marcha cabizbajo.

Retira a William Cicuta de la partida. Cada investigador puede robar 1 carta. Aumenta el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**La discusión 3:** Judith te fulmina con la mirada y dice: –¿En serio? ¿Usted también? –Se frota los ojos y maldice entre dientes–. Muy bien. Por mí como si quieren celebrar aquí el festival. Pero luego no vengan a pedirme ayuda cuando este sitio se venga abajo o algo peor.

Recoge sus cosas y se dirige a la puerta.

Retira a Judith Park de la partida. Cada investigador puede robar 1 carta. Aumenta el nivel de relación de William Cicuta. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## 📖 Códice Θ: Dra. Rosa Marquez

–Odio todo esto –dice la Dra. Marquez mientras examina una estante–. Antes estaba en la biblioteca y cobró vida. Hay algo que es como si... reanimase la madera muerta. Diría que es imposible, pero ya nada me parece imposible –afirma antes de reírse sin ganas.

Roba 3 cartas. Elige un Lugar-Enemigo en juego e inflígele 1 punto de daño ☠.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Un horrendo clamor resuena por toda la casa mientras las paredes se cierran, amenazando con colapsarse y consumiros como si fuerais presas. Aterrados, salís por la puerta delantera y huís.

☞ Pasa a la **Resolución 2**.

**Resolución 1:** Por fin dejáis atrás los horrores de la Casa Cicuta. Sólo os queda esperar que la “infestación” de la casa haya desaparecido.

☞ Pasa a la **Resolución 2**.

**Resolución 2:** “Estudio de Miskatonic, junio de 1926. Miembros Marquez, Musgrave et alii. Estudio de la Casa Cicuta completado. El organismo está más allá de toda comprensión. Una colonia de especies octópodos y gasterópodos infestaba toda la casa. La(s) criatura(s) parece(n) haber evolucionado en la propia casa. Se precisa más observación”.

☞ Quita 1 ficha ☠ de la bolsa de depredación. Devuelve todas las fichas ☠ restantes de la bolsa de depredación a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

☞ Si “los investigadores han encontrado a la Pequeña Sylvie”, un investigador puede añadir el Apoyo de historia Pequeña Sylvie a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

☞ Comprueba la zona de victoria y la cantidad de sellos en juego cuando acabó el escenario:

❖ Si hay 8 o más sellos en juego, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional. Si hay 10 o más sellos en juego, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia más.

❖ Si hay 8 o más Lugares-Enemigo en la zona de victoria, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional. Si hay 10 o más Lugares-Enemigo en la zona de victoria, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia más.

❖ Si hay 8 o más Lugares-Enemigo en la zona de victoria, Judith Park está bajo el control de un investigador y “Judith está haciendo reformas”, aumenta el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

☞ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. **En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña.**

☞ Tacha Puerto de la Cicuta en la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña.

☞ Comprueba el registro de campaña.

❖ Si es el **Día 1**, pasa al **Preludio: La primera tarde** (página 31).

❖ Si es la **Noche 1**, pasa al **Preludio: Alba del segundo día** (página 39).

❖ Si es el **Día 2**, pasa al **Preludio: La segunda tarde** (página 43).

❖ Si es la **Noche 2**, pasa al **Preludio: Alba del último día** (página 51).

❖ Si es el **Día 3**, pasa al **Preludio: La última tarde** (página 55).

## Escenario: El páramo silencioso

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si es la **Noche 1** o la **Noche 2**, pasa a la **Introducción 4**. Si no es así:

- ◊ Si es el **Día 1**, pasa a la **Introducción 1**.
- ◊ Si es el **Día 2**, pasa a la **Introducción 2**.
- ◊ Si es el **Día 3**, pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 1:** Bajáis de la camioneta de Theo acompañados por Leah Atwood y levantáis la vista hacia el punto más alto de la Isla de la Cicuta. La estrecha y sinuosa carretera da paso a una suave ceniza parecida a la arena que cubre el páramo. Un siniestro silencio lo impregna todo mientras subís por la colina con la cocinera del Valle.

–Hay un motivo por el que aquí ya no vive nadie. Ya lo verán por sí mismos. No sé qué vive en las cuevas y no tengo la menor intención de averiguarlo.

Como si respondiese a su afirmación, un fuerte viento levanta nubes de ceniza blanca.

Pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 2:** Bajáis de la camioneta de Theo bajo la lluvia torrencial acompañados por la Dra. Marquez. La estrecha y sinuosa carretera da paso a una suave ceniza parecida a la arena que cubre el páramo. Las rocas negras de la parte superior de la colina parecen dientes serrados. Un siniestro silencio lo impregna todo mientras subís por la colina con la profesora, que lleva un colorido poncho azul y amarillo.

–Si hacemos caso a los lugareños, tenemos que ir por ahí –dice mientras señala la colina arriba hacia unos árboles brillantes. Tras ascender por la empinada pendiente, la profesora da un grito ahogado.

Hileras de árboles cristalinos resplandecen a la luz. Un relámpago de las nubes del sur refracta un precioso fulgor prismático por las manzanas que cuelgan de las ramas y los nudosos troncos de los árboles. Aunque son hermosos, no podéis evitar sentir una punzada de ansiedad: pero llevan mucho tiempo muertos, congelados en el tiempo. La Dra. Marquez empieza a quitar un retoño con martillo y cincel.

–Dispérsense para explorar las ruinas. Leah me advirtió que tuviéramos cuidado con las hormigas, pero no sé qué quería decir exactamente. Supongo que es mejor que no golpeemos ningún hormiguero –dice, absorta en su trabajo.

Pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 3:** Bajáis de la camioneta de Theo y levantáis la vista hacia el punto más alto de la Isla de la Cicuta. La estrecha y sinuosa carretera da paso a una suave ceniza parecida a la arena que cubre el páramo. Las rocas negras de la parte superior de la colina parecen dientes serrados. Un siniestro silencio lo impregna todo mientras subís por la colina y veis una figura ataviada con una túnica sobre una roca que sobresale. Está mirando fijamente la vista de la Isla de la Cicuta. Al acercaros, reconocéis a la madre Rachel. Asiente como para responder a vuestra presencia y luego extiende los brazos en pose exultante. El cielo que hay sobre vuestras cabezas resplandece con una banda de extraños colores.

Pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 4:** Bajáis de la camioneta de Theo y levantáis la vista hacia el punto más alto de la Isla de la Cicuta. La estrecha y sinuosa carretera da paso a una suave ceniza parecida a la arena que cubre el páramo. Las rocas negras de la parte superior de la colina parecen dientes serrados. Os sentís extrañamente tranquilizados por el silencio mientras subís colina arriba y veis las brillantes bandas de colores de la luz estelar que hay sobre vuestras cabezas.

Pasa a la **Preparación**.

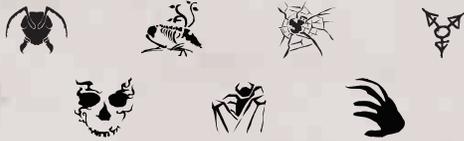
**Introducción 5:** Llegáis a la antigua Finca Perla y os frenáis para evitar caer en el oscuro abismo que se abre frente a la ruinoso casa. Un tejado hecho pedazos en el extremo norte de la finca indica que se ha producido un violento impacto: a juzgar por los tablones dispersos, algo surgió del interior con la fuerza de un cañonazo. Mientras exploráis las ruinas, os preguntáis qué terrible catástrofe sufrió la familia Perla. Una sombra negra pasa velozmente por la periferia de vuestra visión. Cuando os giráis para mirarla, ha desaparecido.

Pasa a la **Preparación**.



## Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El páramo silencioso*, *Agentes del color*, *Plaga*, *Horrores en la roca*, *Refracciones*, *Transfiguración* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Además, comprueba el día actual en el registro de campaña y reúne su conjunto de encuentros correspondiente para *El primer día*, *El segundo día* o *El último día*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Comprueba el día y hora actuales en el registro de campaña. Pon en juego la carta Indicador de tiempo por su lado (**Día ☀**) o (**Noche ☾**) según corresponda.
  - Si es el **Día 1** o la **Noche 1**, quita de la partida el plan 2a: Desolación (v.II).
  - Si no es así, quita de la partida el plan 2a: Desolación (v.I).
- Pon los siguientes Lugares en juego: Arboleda de cristal, Ruinas de la Finca Perla y Pendiente de ceniza. Usa el diagrama de esta página como referencia (*consulta Adyacencia de Lugares en la página 3*).
  - Cada investigador comienza la partida en las Ruinas de la Finca Perla.
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: el Enemigo Reina de progenie, las dos copias del Enemigo Parásito de cristal y los Lugares de una sola cara Cámara de sal, Túnel de larvas y Zona de cría de cristal.
- Baraja las 3 cartas de Apoyo de historia Restos cristalinos (*de forma que no sepas cuál es cuál*) y ponlas aparte, fuera del juego.
- Elige 3 Lugares al azar del conjunto de encuentros *Horrores de la roca* y ponlos aparte sin mirar sus lados revelados. Retira de la partida los Lugares restantes de *Horrores de la roca*.
- Si es de (**Día ☀**), reúne todos los Apoyos de historia del conjunto de encuentros *Habitantes*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- Si es el **Día 1**, coloca a Leah Atwood en el Lugar Ruinas de la Finca Perla.
- Si es el **Día 2**, coloca a la Dra. Rosa Marquez en el Lugar Arboleda de cristal.
- Si es el **Día 3**, coloca a la Madre Rachel en el Lugar Pendiente de ceniza.
- Retira de la partida el resto del conjunto de encuentros *Habitantes*.
- Baraja las cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Colocación de nuevos Lugares

Al colocar nuevos Lugares, colócalos adyacentes a tu Lugar. Ten en cuenta que los Lugares iniciales siguen conectados mediante sus iconos de conexión (*consulta Adyacencia de Lugares en la página 3*).

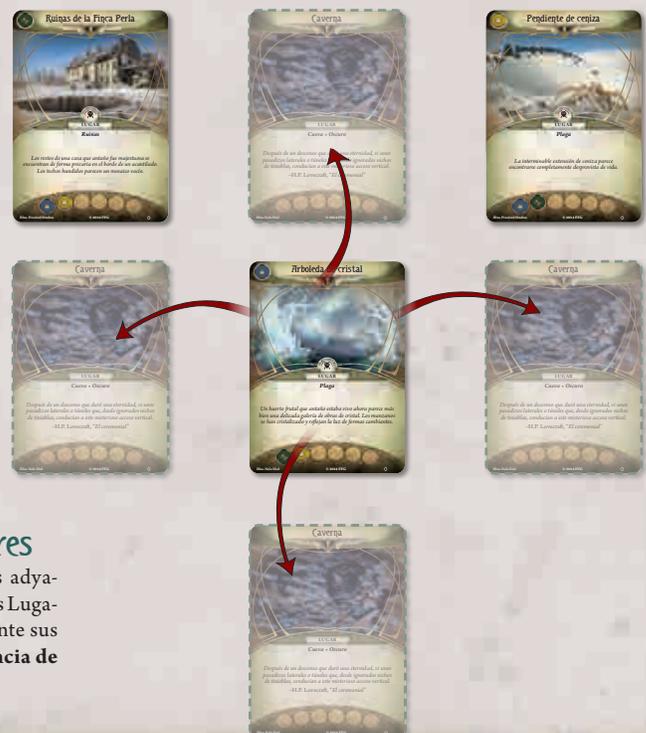


## Modo independiente

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:

- Baraja las cartas Indicador de tiempo y roba 1 al azar. La carta robada indica el día actual.
- Lanza una moneda para determinar si es de (**Día ☀**) o de (**Noche ☾**) al elegir la hora actual.
- Crea la bolsa de caos usando las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
  - Si es el **Día/Noche 2**, añade 1 ficha ☠ y 1 ficha ☠ a la bolsa de caos.
  - Si es el **Día /Noche 3**, añade 2 fichas ☠ y 2 fichas ☠ a la bolsa de caos.

## Colocación de nuevos Lugares en "El páramo silencioso"



## Código: El páramo silencioso

Lee las siguientes entradas únicamente cuando se te indique al jugar el escenario **El páramo silencioso**.

### ▣ Código 1: Madre Rachel

—No elegimos nuestro camino. Es el mismo tanto para los simples, como para los sabios o para los necios que piensan que son sabios. Ya han tomado las elecciones por nosotros. Lo mejor que podemos hacer es aceptar nuestro lugar —dice la matrona mientras se arrodilla y mira en dirección de la casa en ruinas—. Pronto sabrán cuál es su lugar. Igual que la gente del Valle.

Aumenta el nivel de relación de la madre Rachel.  
Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

### ▣ Código 2: Leah Atwood

—Éste era prácticamente el único lugar de la isla donde se podía lograr cultivar algo. De hecho, era imposible evitar que crecieran cosas. La familia Perla lo tenía muy bien montado: huertos de árboles frutales y viñedos, por no hablar de la minería y la caza de ballenas. Entonces, hace veinte años casi exactos, ocurrió algo. ¿Se puede creer que mi hermana habla de ello como si fuera una especie de milagro? —se burla.

Anota en las Notas de Leah Atwood que Leah registró las ruinas de la Finca Perla.

Cada investigador obtiene 1 pista (de la reserva de fichas).

### ▣ Código Θ: Dra. Rosa Marquez

Si está en juego el acto 1:

La Dra. Marquez levanta un trozo de cristal redondo hacia la luz. Se trata de un corte transversal de un árbol petrificado, surcado por un patrón en forma de telaraña. La profesora se guarda la muestra y dice: —El huerto de manzanos no ha sido petrificado, sino que la propia estructura de la madera ha cambiado. Este corte transversal es una docena de árboles distintos, cada uno con su propia historia y anillos. Todos cristalizados.

Roba 3 cartas. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

Si está en juego el acto 2:

La profesora levanta una mandíbula disecada del tamaño de su antebrazo.

—Estas criaturas tienen características de termitas, avispas y de otros insectos. No es parte de mi área de conocimientos, y desde luego que el Dr. Christopher se volvería loco si viera esto, pero he podido encontrar algunos hallazgos interesantes en los túneles. Mire esto.

Elige un Lugar que esté en juego. Revela todas las cartas que haya bajo el Lugar elegido. Descarta todas las Traiciones reveladas y devuelve el resto en cualquier orden.

### ▣ Código Ψ: Túnel de larvas

Un hedor bilioso sale de un túnel repleto de insectos blancos almohadillados. Unas larvas monstruosas miran ciegas desde la oscuridad con ojos blancos y lechosos. La colonia de insectos mantiene a sus crías en este túnel para que maduren. A juzgar por los sangrientos restos resecaos que hay en el suelo, los soldados mayores las alimentan con un suministro constante de fauna local y de cualquiera lo bastante idiota como para meterse en sus cuevas.

Coge 1 de las cartas Restos cristalinos puestas aparte y las 2 primeras cartas del mazo de Encuentros. Barájalas y coloca esas 3 cartas boca abajo formando un montón bajo el Túnel de larvas.

### ▣ Código Ω: Cámara de sal

Una estrecha hendidura en el lateral de un túnel lleva a una espaciosa caverna. Hay formaciones de sal que crean delicados diseños arácnidos que cuelgan del techo y suben desde el suelo. El aire tiene un amargo sabor alcalino mezclado con un repugnante olor almizcleño. Por el suelo hay varios cuerpos secos, algunos de ellos humanos, recubiertos de sal. Puede que las criaturas de la zona empleen la sal de esta cámara como conservante natural. Es como una especie de despensa.

Coge 1 de las cartas Restos cristalinos puestas aparte y las 2 primeras cartas del mazo de Encuentros. Barájalas y coloca esas 3 cartas boca abajo formando un montón bajo la Cámara de sal.

### ▣ Código Φ: Zona de cría de cristal

Entras en una enorme caverna del tamaño de un anfiteatro y llena de cristales de un blanco lechoso. Hay innumerables insectos colgados de las paredes y tumbados en el suelo, bajo una pálida luz acuosa que se filtra desde un agujero del techo. Te das cuenta de que la abertura de arriba es el enorme agujero que hay frente a la Finca Perla. Un grave zumbido subsónico impregna la estancia. Sientes como si hubieras entrado en un espacio sagrado.

Coge 1 de las cartas Restos cristalinos puestas aparte y las 2 primeras cartas del mazo de Encuentros. Barájalas y coloca esas 3 cartas boca abajo formando un montón bajo la Zona de cría de cristal.

### ▣ Código Σ: Reina de progenie

La enorme y corpulenta forma de un insecto sale a tropicicones de un oscuro túnel. Las antenas de la reina de progenie oscilan en la oscuridad, emitiendo inquietantes vibraciones. En un instante, la cueva se llena de su progenie, y cada uno de ellos resplandece con una tenue luz azul.

Haz aparecer la Reina de progenie en el Lugar más cercano a la mayoría de los investigadores (en un Lugar **Cueva** si es posible). Retira todos los Enemigos **Insecto** de la zona de victoria y hazlos aparecer en el Lugar de la Reina de progenie.



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Mientras bajáis por la pendiente, completamente agotados, oís el sonido de un centenar de alas que batien. Unos pálidos insectos translúcidos cubren las rocas negras de la cumbre de la colina, zumbando incesantemente. ¿Qué se dicen unos a otros en su propio idioma alienígena? ¿Conocen el mundo que hay más allá del páramo? Os estremecéis al preguntaros cuántos más acechan en las cavernas del subsuelo.

- ☞ Si hay exactamente 3 Restos cristalinos en la zona de victoria, pasa a la **Resolución 1**.
- ☞ Si hay exactamente 1 o 2 Restos cristalinos en la zona de victoria, pasa a la **Resolución 2**.
- ☞ Si no es así, pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 1:** Ponéis los tres cadáveres disecados en la caja de la camioneta. La acumulación de minerales hace que sean a la vez pesados e increíblemente frágiles. La tripa del hijo está hinchada con cristales del tamaño de un balón de baloncesto, y la piel de la madre está curtida por la sal. No sabes qué ha deformado los cuerpos de la familia Perla, pero está claro que no fue un proceso rápido; cuando murieron ya tenían que haber sufrido una terrible deformación. Documentáis los restos y algunas muestras de formaciones cristalinas. La familia Perla se merece algo mejor que esto. Cogéis una pala de la camioneta de Theo y os ponéis a cavar una tumba adecuada para los tres cadáveres.

- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores dieron sepultura a la familia Perla.
- ☞ Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 2:** Dejáis los restos que habéis podido recuperar en la caja de la camioneta azul cielo de Theo. La acumulación de minerales hace que sean a la vez pesados e increíblemente frágiles. No sabes qué ha deformado los cuerpos de la familia Perla, pero está claro que no fue un proceso rápido; cuando murieron ya tenían que haber sufrido una terrible deformación. Documentáis los restos y algunas muestras de formaciones cristalinas y luego enterráis los restos en una tumba poco profunda al pie de la Cresta Perla.

- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores recuperaron los restos parcialmente.
- ☞ Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 3:** Cuando habéis dejado atrás la Cresta Perla, estudiáis el diario de Susan Perla. Relata el ascenso y caída de las inversiones de Susan Perla en agricultura y minería en la Isla de la Cicuta durante la década anterior a 1906. Las entradas relativas a los negocios se intercalan con plegarias, ilustraciones de aves y detalles ocasionales sobre las extrañas “madrigueras” que hay bajo la Cresta Perla. Otras entradas mencionan una enfermedad que se propaga entre los trabajadores del huerto y la familia Perla, además de problemas redundantes en sus empresas mineras. La última entrada, escrita con letra larga y errática, te llama la atención:

*Sigo sin estar segura de si lo que he experimentado fue un sueño o una visión. A medianoche, me desperté con la acuciante sensación de que me observaban y, cuando abrí los ojos, vi una pálida esfera de luz acuosa en un rincón de mi habitación, bailando como sacada de un cuento de hadas. En cuanto posé la mirada en ella, la cosa salió volando por la ventana y yo la seguí al huerto. Lo que vi sólo puedo describirlo como un milagro. Un centenar de luces feéricas más bailaban en el huerto. Mientras las observaba, su intensidad creció, y tuve la sensación como si volase. Una dicha embriagadora invadió mi mente y me sentí diferente de algún modo. Como si hubiera otra yo, otras cinco más, palpitando en mi pecho. Y cuando miré hacia los árboles, también me vi en ellos. En todo esto. Fuerte y gruesa con piel nudosa y ramas por brazos. Me vi a mí misma, mi lugar, en toda la creación. Y todos mis miedos por Ezra, por la mina y por nuestra salud se desvanecieron. Sólo conocía la dicha. ¡Cuánta dicha!*

*Soy los ojos. Toda ojos que ven. Soy el brillo.*

*Susan Perla. 22 de junio de 1906*

- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores recuperaron el diario de madame Perla.
- ☞ Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 4:** “Estudio de Miskatonic, junio de 1926. Miembros Marquez, Musgrave et alii. Cresta Perla explorada. Las colinas del norte quedaron devastadas por un suceso desconocido. La contaminación persistente ha producido la mineralización y cristalización de la vida orgánica. Las cavernas locales están invadidas por una enorme colonia de insectos. Éstos demuestran comportamientos y psicología de vespídos y termitidos. Se precisa más estudio”.

- ☞ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. **En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña.**
- ☞ Tacha Cresta Perla en la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña.
- ☞ Comprueba el registro de campaña.
  - ❖ Si es el **Día 1**, pasa al **Preludio: La primera tarde** (página 31).
  - ❖ Si es la **Noche 1**, pasa al **Preludio: Alba del segundo día** (página 39).
  - ❖ Si es el **Día 2**, pasa al **Preludio: La segunda tarde** (página 43).
  - ❖ Si es la **Noche 2**, pasa al **Preludio: Alba del último día** (página 51).
  - ❖ Si es el **Día 3**, pasa al **Preludio: La última tarde** (página 55).





## Escenario: La hermana perdida

**Introducción 1:** Estáis sentados en la pequeña cocina de la familia Peters, en Akwan, en la orilla norte de la Isla de la Cicuta. La fría agua del Atlántico lame los soportes de la casa mientras Helen Peters deja su taza humeante sobre la mesa.

–Las cavernas de la orilla norte son una trampa mortal –dice con firmeza–. Creo que no saben dónde se están metiendo.

Le decís que sois conscientes del peligro. Según los rumores locales, hace poco han desaparecido varias personas. La desaparición más reciente fue la hermana de Helen, y por eso habéis visitado el hogar de los Peters para ofrecer vuestra ayuda.

Helen os mira de arriba abajo como tomándoos la medida y finalmente asiente: –Muy bien. No sé si sois valientes o estúpidos. O las dos cosas, como mi hermano pequeño –Se frota el ceño de frustración–. La última vez que vi a Lizzie, a Elizabeth, estaba dando un paseo con nuestro perro Bruce por la costa. Le dije que se mantuviera alejada de esas cuevas, pero nunca me hace caso. Es fácil perderse en ellas, y ahí dentro hay cosas que te perseguirían en las pesadillas.

Pone una linterna sobre la mesa y añade: –Pero es ahí por donde vamos a empezar.

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si es la **Noche 1** o la **Noche 2**, pasa a la **Introducción 5**. Si no es así:

- ◊ Si es el **Día 1**, pasa a la **Introducción 2**.
- ◊ Si es el **Día 2**, pasa a la **Introducción 3**.
- ◊ Si es el **Día 3**, pasa a la **Introducción 4**.

**Introducción 2:** Seguí a Helen al exterior y cruzáis los entablados de Akwan. La localidad está situada en una pequeña bahía rocosa de la orilla norte de la isla y ha sido el hogar de familias abenaki y de antiguos balleneros desde hace generaciones. El constante ir y venir del agua sobre la costa de piedra crea un ambiente de inquietud espectral. Helen coge un arpón de la cabaña de un ballenero y os lleva a la playa.

Una vieja camioneta conocida se detiene cerca. De ella se baja Theo que os saluda con una amplia sonrisa: –¡He vuelto! Tuve que regresar al Valle a por algo –os dice, pero se le borra la sonrisa al ver a Helen.

–Me sorprende que hayas venido –dice Helen con frialdad.

Theo parece abatido y replica: –Claro que he venido hermana. ¿Cómo no iba a venir?

Su hermana no dice nada mientras pasa a vuestro lado y se dirige a la desolada costa. Una ola rompe contra el paseo, haciendo pedazos el aparente drama del momento. Le preguntáis a Theo el motivo de la gélida respuesta de su hermana y éste adopta un aspecto distante durante un momento.

–Bueno, la gente a veces se distancia. Como dos ramas de un árbol. Siempre estarán conectadas, pero...

La larga metáfora se ve interrumpida por Helen que os llama desde la boca de una cueva costera.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 3:** Mientras Helen y vosotros os preparáis para salir, el sonido de la lluvia rompe el silencio. Theo entra por la puerta delantera y se aparta el pelo mojado de la cara. Clava la mirada en los ojos de Helen.

–Así que no ha vuelto aún –dice con seriedad. El agua de la lluvia gotea desde Theo sobre el ajado suelo mientras Helen echa chispas.

–Me sorprende que hayas venido, hermanito. Supongo que más vale tarde que nunca. Coge la cuerda.

Se echa un arpón al hombro y sale bajo la lluvia torrencial. Theo se apresura en buscar una cuerda y una segunda linterna mientras le preguntáis qué ocurre.

–Nuestra hermana ha desaparecido. Le dije a Helen que volvería, pero ya han pasado dos días. Eso es... esto... eso es lo que ocurre.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 4:** Seguí a Helen al exterior y cruzáis los entablados de Akwan. La localidad está situada en una pequeña bahía rocosa de la orilla norte de la isla y ha sido el hogar de familias abenaki y de antiguos balleneros desde hace generaciones.

–La Isla de la Cicuta ya no es segura. Pensé que podría ser nuestro hogar, pero supongo que no es más que otra parada en el camino –dice Helen con melancolía. El pueblo está prácticamente desierto excepto por un viejo marinero que lleva una chaqueta azul marino. Cuando os acercáis, está a punto de dejar caer la caña de pescar.

–¡Gideon! ¿Otra vez pescando? –dice Helen con una sonrisa burlona.

El viejo marinero saca su captura del agua.

–Sólo un feo bacalao. Y este abadejo más feo aún.

Los peces ensartados en el cordel tienen demasiadas aletas y protuberancias de espinazos como percebes.

–¿Y tú, Helen? –pregunta Gideon.

Helen le habla al viejo marinero sobre su hermana desaparecida y éste parece preocupado.

–La pequeña Lizzie es un tesoro. Os ayudaré si queréis.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 5:** Seguí a Helen al exterior y cruzáis los entablados de Akwan. El cielo nocturno es deprimente y está nublado, pero un inquietante resplandor permanece en el horizonte hacia el sur: una lejana luminiscencia cambiante de azules y verdes más allá de las copas de los árboles. La luz forma patrones familiares: una garra de león, una flor primaveral, un drakkar y, por último, una vaga silueta humana. Al bajar la vista, veis a Helen desaparecer en una cueva negra como la pez.

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La hermana perdida*, *Plaga*, *Horrores en la roca*, *Mutaciones* y *Micónidos*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Además, comprueba el día actual en el registro de campaña y reúne su conjunto de encuentros correspondiente para *El primer día*, *El segundo día* o *El último día*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Comprueba el día y hora actuales en el registro de campaña. Pon en juego la carta Indicador de tiempo por su lado (**Día ☼**) o (**Noche ☾**) según corresponda.
- Pon el Lugar Akwan en juego.
  - Cada investigador comienza la partida en Akwan.
- Construye el "mazo de Cavernas" del siguiente modo:
  - Reúne todos los Lugares de los conjuntos de encuentros *La hermana perdida* y *Horrores en la roca*.
  - Pon aparte el Lugar Cueva fúngica, fuera del juego.
  - Retira de la partida 2 Lugares *Cueva* aleatorios del conjunto de encuentros *Horrores en la roca*.
  - Baraja todos los Lugares restantes para formar el mazo de Cavernas. Coloca este mazo junto a la carta de referencia de escenario.
  - Pon las tres primeras cartas del mazo de Cavernas en juego, sin revelar, por debajo y a la izquierda y a la derecha de Akwan (consulta **Adyacencia de Lugares** en la página 3).

- Si es de (**Día ☼**), reúne todos los Apoyos de historia del conjunto de encuentros *Habitantes*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- Pon a Helen Peters en juego bajo el control de un investigador. No ocupa un espacio de aliado durante este escenario.
- Si es el **Día 1** o el **Día 2**, pon a Theo Peters en juego bajo el control de un investigador.
- Si es el **Día 2** o el **Día 3**, pon a Gideon Mizrah en juego bajo el control de un investigador.
- Si es el **Día 3**, pon a William Cicuta en juego en Akwan.
- Retira de la partida cada una de las demás cartas del conjunto de encuentros *Habitantes*.

- Si es de (**Noche ☾**), reúne todos los Apoyos de historia del conjunto de encuentros *Habitantes*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- Pon a Helen Peters en juego bajo el control de un investigador. No ocupa un espacio de aliado durante este escenario.
- Retira de la partida cada una de las demás cartas del conjunto de encuentros *Habitantes*.

- Pon aparte, fuera del juego, los siguientes Enemigos: Híbrido límulo, las dos copias del Parásito de cristal y las dos copias de Híbrido crustáceo.
- Baraja las cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.



## Lugares Oscuro

Los efectos de Día y Noche funcionan de modo distinto durante el escenario *La hermana perdida*. Durante este escenario, las cartas que estén en un Lugar **Oscuro** (incluido el propio Lugar) sólo usan efectos (**Noche ☾**). Las cartas que estén en todos los demás Lugares (incluido el propio Lugar) sólo usan efectos (**Día ☼**). Esta regla está en vigor independientemente de que este escenario se juegue durante el (**Día ☼**) o la (**Noche ☾**).

- Durante la noche, la luz de la luna brilla tanto como el sol. A diferencia de los demás escenarios de esta campaña, la carta Indicador de tiempo no tiene ningún efecto en las mecánicas de juego durante el escenario *La hermana perdida*.

## Enemigos de doble cara

El conjunto de encuentros *La hermana perdida* contiene 3 Enemigos de doble cara. Estos Enemigos tienen un lado (**Día ☼**) y un lado (**Noche ☾**) y se consideran el mismo Enemigo. Si estos enemigos están en un Lugar **Oscuro**, dales la vuelta para mostrar su lado (**Noche ☾**). De igual modo, si estos Enemigos están en un Lugar sin el rasgo **Oscuro**, dales la vuelta para mostrar su lado (**Día ☼**).

Dar la vuelta de un lado a otro es un efecto inmediato que no se puede interrumpir. Cuando se le da la vuelta a un Enemigo de doble cara, éste conserva todas las fichas y cartas vinculadas (ten en cuenta que algunos Enemigos tienen efectos **Obligado**— que se activan después de darse la vuelta a un lado u otro).

## Modo 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:

- Baraja las cartas Indicador de tiempo y roba 1 al azar. La carta robada indica el día actual.
- Lanza una moneda para determinar si es de (**Día ☼**) o de (**Noche ☾**) al elegir la hora actual.
- Crea la bolsa de caos usando las siguientes fichas:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
  - Si es el **Día/Noche 2**, añade 1 ficha ☠ y 1 ficha ☠ a la bolsa de caos.
  - Si es el **Día/Noche 3**, añade 2 fichas ☠ y 2 fichas ☠ a la bolsa de caos.

## Código: La hermana perdida

Lee las siguientes entradas únicamente cuando se te indique al jugar el escenario **La hermana perdida**.

### 📖 Código 4: William Cicuta

*William se encuentra sobre la orilla rocosa, mirando el ir y venir de las olas y la lejana cosa de Maine al otro lado.*

*–Esta isla envenenada es todo lo que queda del apellido Cicuta. El legado de mi familia terminará conmigo –dice amargamente.*

*Helen se adelanta con el rostro lívido y replica: –Esta isla no le pertenece a nadie; tu legado está muerto. Ya era un lugar salvaje antes de que tu familia se la quitara a la naturaleza, y ahora ésta quiere recuperarla. A William le tiembla el labio mientras levanta la mirada hacia el cielo. Una banda arcoíris de colores iridiscentes recorre el firmamento.*

*–Todas las cosas buenas son libres y salvajes –cita con reverencia–. Tal vez vaya siendo hora de que lo acepte.*

Aumenta el nivel de relación de William Cicuta.  
Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

### 📖 Código 6: Gideon Mizrah

*Gideon se inclina hacia delante y estudia una formación de arena negra y rocas.*

*–Las cosas no siempre han sido tan extrañas aquí. La Isla de la Cicuta se ha vuelto bastante rara con el paso de los años. Pero ahora que lo pienso, supongo...*

*El anciano pierde el hilo y queda sumido en sus pensamientos. Después de algún tiempo, se levanta tembloroso.*

*–Aquí perdí una vieja reliquia familiar. Bueno, más que perderla, la enterré y se me ha olvidado dónde –comienza a decir antes de meterse en otros tres relatos que no tienen nada que ver antes de volver al tema principal–. No fui tan tonto como para enterrarla en mitad de la arena. Pero había una gran roca negra que tenía un aire como de ballena. Fue allí donde la enterré. Les agradecería mucho que me ayudasen a encontrarla.*

Recuerda que “Gideon está buscando una reliquia familiar” (Consejo: Si los investigadores controlan al menos 2 pistas 📖 al final de este escenario, podéis ayudar a Gideon a encontrar lo que busca).

### 📖 Código Σ: La monstruosidad crustácea

**Si Theo se ha reconciliado con Helen:**

*Un rancio y fétido olor a pescado podrido y moho inunda la caverna. Theo observa a sus hermanas huir de la cueva, con el dilema reflejado en el rostro, antes de volverse hacia ti. Se coloca a tu lado mientras la monstruosa criatura emite un rugido gorgoteante.*

*–Estoy bastante seguro de que esa cosa se comió al perro de Lizzie –dice mientras desenvaina un cuchillo–. ¡Esto es por Bruce!*

Mueve 1 punto de daño de Theo Peters al Enemigo Híbrido límulo.

**Si no es así:**

*Theo observa a sus hermanas huir de la cueva, con el dilema reflejado en el rostro. La musgosa caverna huele a moho y putrefacción. El joven retrocede cuando la monstruosa criatura emite un rugido gorgoteante.*

*–Se me ha olvidado algo en la camioneta. ¡Ahora vengo! –dice mientras huye del lugar.*

Retira a Theo Peters de la partida.

### 📖 Código 8: Theo Peters

**Si “Theo está discutiendo con Helen” y tanto Theo Peters como Helen Peters están en el mismo Lugar:**

*La tensión alcanza su punto álgido cuando Theo y Helen empiezan a lanzarse pullas.*

Elige un investigador que esté en el Lugar de Theo Peters para que realice una prueba de 📖 (4). Si esta prueba tiene éxito, sigue leyendo. Si no es así, un investigador puede volver a activar este código.

*–Di lo que quieras, pero ¡los del Valle son más familia de lo que tú serás nunca! –grita Theo.*

*Intervienes para intentar calmar a la pareja de hermanos, pero Helen, claramente herida por lo que ha dicho su hermano, le mira a los ojos y contesta: –Por favor, no digas eso. No lo digas nunca. Lizzie y tú sois el único hogar que tengo. El hogar no es este sitio, ni la Isla de la Cicuta ni desde luego Vermont. Sólo quiero que seamos una familia.*

*Su dura fachada se rompe cuando empieza a llorar. Tras un instante, Theo mira a su hermana, con el labio tembloroso, y luego la rodea con los brazos para darle un abrazo sin palabras.*

Anota en las Notas de Theo Peters que Theo se ha reconciliado con Helen.

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters.  
Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Si no es así:**

*Mientras Theo y tú seguís a Helen por otro túnel recubierto de cieno, acabáis saliendo a una gran sala del tamaño de un anfiteatro. En la oscura y húmeda roca que os rodea hay formaciones de coral y enormes crustáceos. El grupo contiene el aliento durante un momento mientras asimiláis la increíble escena.*

*–Sigamos moviéndonos –dice Helen con aspereza. No tarda en adelantarse a Theo y a ti, por lo que aprovechas para preguntarle al joven por la fría actitud de su hermana.*

*–Culpa al Valle por... Bueno, por todo. Hace un año, apenas lográbamos llegar a fin de mes en Akwan. Intentó que empezara a dedicarme a la pesca, como mi padre, y... –parece ahogarse con sus palabras–. No es que yo ayudara nunca mucho. Pero cuando visité el Valle, sentí que tenía sitio allí. Era un lugar en el que encajaba. La madre Rachel dice...*

*–Cállate –interrumpe Helen–. Bastante malo es ya que Lizzie te oyera poniendo a esa lunática por las nubes cuando estabas en casa. Si quieres ser su perrito faldero, adelante. Si quieres darnos la espalda, adelante. Pero no te pongas a soltar esa mierda conmigo delante.*

*Las mejillas de Theo se ruborizan cuando su hermana mete el dedo en lo que parece ser una vieja herida.*

Recuerda que “Theo está discutiendo con Helen”.  
Un investigador puede volver a activar este código si tanto Theo Peters como Helen Peters están en el mismo Lugar.

### 📖 Código Θ: Dra. Rosa Marquez

*La Dra. Marquez se arrodilla para examinar una extremidad de crustáceo cortada que está cubierta de unos brillantes hongos amarillos.*

*–Aquí hay algo profundamente erróneo. Lo que sea que esté provocando estas mutaciones también ejerce una influencia en la vida marina local. Los hongos no se limitan a recubrir este caparazón –Lo parte para abrirlo y de él salen esporas amarillas granuladas–. Es como si las leyes básicas de la naturaleza se hubieran vuelto locas.*

Mira la primera carta del mazo de Cavernas. Puedes poner ese Lugar en juego adyacente al Lugar **Cueva** más cercano o colocarlo en la parte inferior del mazo de Cavernas.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Vuestro esfuerzo ha alcanzado su límite. Los hongos antinaturales y la fauna agresiva son demasiado para vosotros. No tenéis más elección que abandonar la búsqueda.

☉ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por enfrentarse a los horrores de las cuevas costeras.

☉ Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 1:** Regresáis a Akwan con Helen y Lizzie. La hermana más joven os da las gracias mientras vuelve la mirada y se queda mirando las cuevas. Helen le quita la raída correa de perro y dice: – Bruce era un buen perro.

El viento del océano tapa el redondo rostro de la Peters más joven con su oscuro pelo castaño y Helen le pasa el brazo por el hombro. Les preguntáis qué van a hacer ahora.

–No podemos quedarnos aquí– dice Helen, dirigiéndose más a Elizabeth que a vosotros. Antes de que su hermana pueda protestar, Helen continúa–. ¿Te acuerdas de la historia que nos contó Nokemes? Ésa en la que Gluskab convertía a un hombre en árbol. Todo lo que hay en esta isla está mal. Se ha transformado en algo letal. A lo mejor ha llegado el momento de ir a visitar al tío George en Portland.

☉ Comprueba el registro de campaña.

❖ Si en las Notas de Theo Peters hay anotado que Theo se ha reconciliado con Helen, pasa a la **Resolución 2**.

❖ Si no es así, pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 2:** Después de volver de su camioneta, Theo pregunta a su hermana que por qué se fue. Lizzie se enjuga las lágrimas de los ojos y le enseña la correa de perro rota.

–Bruce quería dar un último paseo. Como los que solíamos dar.

Theo parece decaído mientras sus dos hermanas contemplan el mar, con la mirada perdida más allá de las olas y las nubes plateadas. Theo duda y busca lo que quiere decir mientras sus hermanas siguen frente al rompiente oleaje.

–Ven aquí, Theo– dice Helen mientras le hace un gesto para que se acerque. Los tres hermanos se juntan y miran el mar a lo lejos.

☉ Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por ayudar a Helen a salvar a su hermana.

☉ Anota en el registro de campaña que la familia Peters se reunió.

☉ Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 3:** –Empezaré a hacer los preparativos pronto y ojalá que podamos salir de la isla en unos pocos días –os cuenta Helen–. Sugiero que tampoco tarden en marcharse.

Le decís que al estudio aún le queda bastante y que todavía tenéis cosas que hacer. Al oír esto, Helen hace una mueca.

–Ustedes mismos– dice. Después, tras un breve silencio, vuelve a miraros–. Lo siento. No sé por qué he dicho eso. Gracias por su ayuda. Nadie del Valle nos habría ayudado.

Baja la mirada hacia Akwan, más allá de la orilla de arena negra y añade: –Gideon solía pescar aquí a menudo, pero ya no lo hace. El Valle nos lo quitó. Y ahora nos ha quitado a Theo.

Vuelve la mirada hacia vosotros.

–Tengo que pedirles otro favor. Por favor, cuiden de Theo. Aunque sea un poco obtuso, tiene buen fondo. Asegúrense de que está bien. Da igual lo que piense, porque sigue siendo mi familia.

☉ Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por ayudar a Helen a salvar a su hermana.

☉ Anota en el registro de campaña que Elizabeth Peters fue salvada.

☉ Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 4:** “Estudio de Miskatonic, junio de 1926. Miembros Marquez, Musgrave et alii. Costa norte y cuevas costeras extremadamente peligrosas. Identificadas docenas de hongos bioluminiscentes hasta ahora no documentados. Ecosistema sumamente hostil con sensibilidad extrema a la luz. Se recomiendan más análisis y observación. Las futuras expediciones deberían venir preparadas con el equipo adecuado y extremar las precauciones. Evitar las cuevas de Akwan si es posible”.

☉ Actualiza el registro de campaña. Si “Gideon está buscando una reliquia familiar” y los investigadores poseen 2 pistas 🐾: Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional. Anota en las Notas de Gideon Mizrah que Gideon encontró su tesoro.

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. **En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña.**

☉ Tacha Costa de Akwan en la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña.

☉ Comprueba el registro de campaña.

❖ Si es el **Día 1**, pasa al **Preludio: La primera tarde** (página 31).

❖ Si es la **Noche 1**, pasa al **Preludio: Alba del segundo día** (página 39).

❖ Si es el **Día 2**, pasa al **Preludio: La segunda tarde** (página 43).

❖ Si es la **Noche 2**, pasa al **Preludio: Alba del último día** (página 51).

❖ Si es el **Día 3**, pasa al **Preludio: La última tarde** (página 55).





## Escenario: La cosa de las profundidades

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si es el **Noche 1** o la **Noche 2**, pasa a la **Introducción 8**. Si no es así:

- ◊ Si es el **Día 1**, pasa a la **Introducción 1**.
- ◊ Si es el **Día 2**, pasa a la **Introducción 4**.
- ◊ Si es el **Día 3**, pasa a la **Introducción 7**.

**Introducción 1:** La carretera que lleva a la Ciénaga de Eastwick se bifurca bruscamente de la misma carretera que tomasteis desde Akwan. El paisaje es increíblemente dinámico, casi tropical, con troncos de árboles de diseños arcoíris que flanquean las orillas de oscuros estanques. La Dra. Marquez y Judith intercambian pullas amistosas en la caja de la camioneta, interrumpidas ocasionalmente para espantar insectos. Cuando la conversación empieza a tomar mal cariz, intentáis romper la tensión pidiéndole a Judith que os cuente una historia de caza.

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si el nivel de relación de Judith Park es 1 o más, pasa a la **Introducción 2**.

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

**Introducción 2:** Judith no pierde un instante.

–¿Ven esta cicatriz? Me la hicieron en una pelea en un garito. Un niño rico me cortó con una botella rota. Una riña amistosa, ya saben. Su familia era de esta zona, y quiero recalcar que eran muy ricos. Tenían tanto miedo de que se produjera un escándalo que me ofrecieron trabajo. Aunque tampoco me habría ido de la lengua.

–No sé qué esperaba que me pudiera contar una guardaespaldas, pero eso no –dice la Dra. Marquez, posiblemente molesta. Una brisa acre con un dulce olor a muerte emana de la ciénaga y pone fin a la conversación. La camioneta se detiene. Judith hace una mueca, se pone un par de viejas botas de vadeo y comienza a caminar por la ciénaga con el fusil echado al hombro.

–Puede crearme o no, pero yo estoy aquí únicamente por dinero.

☉ Aumenta el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 3:** La actitud dura de la joven se relaja cuando empieza a contar: –En la Ciénaga de Eastwick vive algo grande. Un depredador alfa del tamaño de una ballena asesina, con dientes afilados como cuchillas y demasiados ojos. Huele a algas podridas.

Le decís que parece que ha tenido alguna experiencia personal con la criatura y asiente.

–Se la debo. O me la debe. ¿Ven esto? –señala una fea cicatriz de su mejilla–. Esa cosa estubo a punto de dejarme sin ojo. Quiero ajustarle las cuentas.

La Dra. Marquez no se inmuta.

–Supongo que se piensa que los académicos nos tragamos cualquier cuento, pero si espera que me crea que...

Una brisa acre con un dulce olor a muerte emana de la ciénaga e interrumpe la frase. La camioneta se detiene. Judith se tapa la boca y la nariz con una bandana, se pone un par de viejas botas de vadeo y comienza a caminar por la ciénaga con el fusil echado al hombro.

–Tal vez cambie de idea si se encuentra con la criatura.

☉ Anota en las Notas de Judith Park que Judith compartió una cuenta pendiente.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 4:** “–Nunca he entendido por qué a todo el mundo le gusta tanto Viaje al centro de la Tierra. ¿Una tierra hueca? Parece una locura –parlotea Theo mientras la lluvia martillea sobre la cabina de la camioneta. El paisaje es increíblemente dinámico, casi tropical, con troncos de árboles de diseños arcoíris que flanquean las orillas de oscuros estanques. De pronto, la camioneta entra en una zona de barro profundo y se detiene de golpe.

–Creo que voy a necesitar ayuda –dice Theo.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☉ –¡Podemos empujar! Pasa a la **Introducción 5**.

☉ –Forzaremos el motor. Pasa a la **Introducción 6**.

**Introducción 5:** Después de algunas dificultades, lográis sacar la camioneta del barro e indicáis a Theo para que evite todas las demás zonas conflictivas hasta llegar a una ladera rocosa. De la caja del camión se caen varias bolsas de suministros, pero Theo hace un gesto para que no os preocupéis.

–Puedo recogerlas a la vuelta. Tengo que encargarme de unos asuntos familiares en Akwan.

Theo os deja al borde de la ciénaga, que está envuelta en la neblina que crea la fría lluvia.

☉ Cada investigador comienza el siguiente escenario con 2 recursos menos.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 6:** Theo se coloca detrás de la camioneta y empuja con el hombro mientras pisáis a fondo. El vehículo avanza, pero hunde la rueda en otro bache. Theo se sube de nuevo a la camioneta y suspira, exasperado.

–Creo que tendrán que seguir a pie desde aquí. No está tan lejos.

☉ Cada investigador comienza el siguiente escenario con 1 acción menos.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 7:** La carretera que lleva a la Ciénaga de Eastwick está repleta de peligrosos baches en los que se refleja el brillante resplandor prismático del cielo. Theo detiene la camioneta cuando la carretera empieza a volverse más peligrosa.

–Siento hacer esto, pero mi vieja amiga no puede pasar por todo ese barro.

Os bajáis de la caja de la camioneta, os despedís de Theo y camináis por la embarrada carretera junto a la espesura de llamativos árboles coloridos surcados por grietas de luz.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 8:** La luz de la luna es tan brillante como si fuera de día e ilumina el desolado paisaje que rodea a la camioneta como un cuento de hadas de los hermanos Grimm. Una brisa acre con un dulce olor a muerte emana de la ciénaga cuando os detenéis en la costa y levantáis la mirada hacia la luna, que empieza a quedar tapada por las nubes. Un solitario y delgado árbol se recorta contra la luna como si fuera una mano que quisiera agarrarla. Sacáis los suministros de la camioneta y volvéis la vista atrás. El árbol ha desaparecido, dejando una oscura onda en su lugar.

Pasa a la **Preparación**.





## Código: La cosa de las profundidades

Lee las siguientes entradas únicamente cuando se te indique al jugar el escenario **La cosa de las profundidades**.

### 📖 Código 5: River Hawthorne

#### Si no controlas a River Hawthorne:

–Odio esta ciénaga. Es tan peligrosa que doy por sentado que todos los que han desaparecido del Valle fueron enviados aquí. Aun así, la madre Rachel me ha dicho que venga. Ojalá estuviera de vuelta en Nueva York –dice River, que parece fuera de lugar con esas botas de vadeo que le están grandes.  
Te entrega una cesta y añade: –Consíganme unos arándanos y dense prisa.

Recuerda que “River ‘pidió’ ayuda”.

Toma el control de River Hawthorne. Puedes volver a activar este código en el Lugar Ciénaga de los arándanos (consulta el diagrama de colocación de Lugares de la página 28).

#### Si controlas a River Hawthorne y estás en el Lugar Ciénaga de los arándanos (consulta el diagrama de colocación de Lugares de la página 28):

–Gracias. Probablemente pudiera haberlo hecho por mi cuenta, pero agradezco el gesto –dice River mientras reúne un ramillete de flores de arándano–. ¿Quién quiere flores de arándano? La madre Rachel. Supongo que manda aquí a la gente que no le cae bien con la esperanza de que “desaparezca”. Mira que he intentado congraciarme con esa vieja impertinente. Cuando haya recuperado esta isla de los Atwood, será la primera en desaparecer.

Aumenta el nivel de relación de River Hawthorne. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Retira a River Hawthorne de la partida.

### 📖 Código 7: Judith Park

#### Si Judith compartió una cuenta pendiente:

–¡Abajo! –grita Judith.

Te agachas justo cuando la compacta mujer levanta el fusil, apunta y dispara hacia donde estaba tu cabeza. Se escucha un chillido y luego un sonoro chapoteo. Judith te ayuda a poneros en pie con una sonrisa de satisfacción.

–Más les vale ayudarme a matar a esa cosa de las profundidades. Hoy mismo.

Elige un Enemigo en juego que no sea **Élite**. Derrota a ese Enemigo.

Toma el control de Judith Park.

#### Si no es así:

Judith se agarra a la rama de un árbol para no perder el equilibrio.

–Esta ciénaga se está hundiendo. La cosa no siempre ha estado tan mal. Es como si algo se hubiera movido en las profundidades. Algo grande. Supongo que deberíamos mantenernos juntos. Ya saben, para poder protegerles –dice con una sonrisa.

Toma el control de Judith Park.

### 📖 Código 8: Dra. Rosa Marquez

–Mire esto –dice la Dra. Marquez mientras te hace señas para que te acerques a un tronco rayado–. Es imposible. Cinco especies distintas en una. No se me ocurre ningún método de injertos que pueda producir algo así.

Golpea el tronco con su bastón, se agacha y arranca un puñado de gruesas raíces de tantos colores que parecen el cabello de un ángel.

–Eso sí, son resistentes. Sus raíces parecen la red del micelio de una colonia de hongos, pero son mucho más gruesas. Quédense cerca de los árboles y no se hundirán.

Elige cualquier Lugar en juego. Si es un Lugar **Ciénaga**, retira todos los socavones que tenga. Si es un Lugar **Hundido**, dale la vuelta, conservando todas las fichas y cartas vinculadas.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Despertáis en un claro que hay cerca de la orilla de la ciénaga. Theo está sentado a poca distancia. Antes de poder decir nada, el joven os hace callar y señala un hueco entre los árboles. Hay un majestuoso ciervo recortado contra un rayo de luz. Sus largas astas están cubiertas de musgo y grupos de hongos, y brilla con una pálida incandescencia.

Theo sonríe.

—¿Verdad que es precioso? A ver, estoy seguro de que nos mataría si nos viera, pero en fin —Hace un gesto con la mano—. Me alegro de haberles encontrado. Había algo moviéndose por la orilla, pero no me molesté en ver qué era. Sólo me alegro de que estén bien.

☉ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por haber conseguido información sobre el ecosistema único de la Isla de la Cicuta.

☉ Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 1:** En cuanto las tijeras cortan el tallo, os dais cuenta de que algo va mal. El reptil gime cuando le quitáis del lomo la brillante flor gris, y luego abre la boca para mostrar hileras de dientes serrados mientras trata de morderos. Un fluido blanco arsénico brota del tallo hueco y os mancha con una hedionda secreción que os quema la piel. Casi se os cae la flor mientras retrocedéis a tropiciones, conscientes de vuestro error. Los vapores del fluido os marean y otorgan al bosque una fluorescencia exagerada. La pobre criatura reptiliana se debate de dolor y se hunde, dejando remolinos de sangre lechosa en la superficie. Un agudo dolor obliga a quien lleva la flor a soltarla, y al examinarse la mano descubre un profundo corte en la palma. La forma de la herida sugiere que el tallo había empezado a penetrar en la carne. Metéis la muestra en un tarro para especímenes y os dirigís a la orilla sur.

☉ Anota en el registro de campaña que el híbrido *chelydra* murió.

☉ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por estudiar parte de la flora y fauna únicas de la Ciénaga de Eastwick.

☉ Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 2:** Oís el clic de un arma a vuestra espalda.

—Atrás —dice Judith mientras sale de entre la maleza. Apunta al híbrido reptiliano y añade—: Apártense de esa cosa.

La Dra. Marquez se interpone entre Judith y la criatura.

—Con el debido respeto, esa “cosa” es completamente inofensiva.

Como si quisiera subrayar su afirmación, la criatura mordisquea una rama florecida.

—En esta isla no hay nada inofensivo —replica Judith—. Todo, hasta las dulces tortugas, los adorables ciervos y los malditos conejos son letales. No sé cómo es posible que los lugareños no estén más asustados. Puedo garantizarles que esta tortuga... esta cosa no se limita a masticar flores.

—Si dispara a lo que he venido aquí para estudiar, no cobrará nada —dice con frialdad la Dra. Marquez. La profesora saca una libreta y comienza a realizar un boceto de la criatura. Se hace el silencio en el grupo mientras una pareja de ranas atraviesa el estanque a nado frente a la criatura. En cuestión de segundos, el híbrido *chelydra* abre la boca para dejar al descubierto 4 hileras de dientes que llegan hasta la parte de atrás de su garganta y luego se traga las dos ranas.

La Dra. Marquez deja su libreta y exclama: Pero ¡qué demonios...!

☉ Anota en el registro de campaña que el híbrido *chelydra* vivió.

☉ Cada investigador obtiene 3 puntos de experiencia adicionales por contemplar parte de la flora y fauna únicas de la Ciénaga de Eastwick.

☉ Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 3:** Encontráis el reptil florecido en un espejado estanque negro. Antes de poder siquiera moveros, un tentáculo espinado levanta al híbrido por los aires sobre unas fauces letales. La criatura emite un último gruñido lastimero mientras cae a la boca llena de colmillos. Se os revuelve el estómago al oír el chasquido de su captación entre las poderosas fauces de la abominación. A continuación se produce un grave retumbar satisfecho mientras la cosa se hunde bajo la ciénaga.

☉ Anota en el registro de campaña que el híbrido *chelydra* fue devorado.

☉ Cada investigador sufre 1 trauma mental.

☉ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por haber conseguido información sobre el ecosistema único de la Isla de la Cicuta.

☉ Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 4:** La cosa ruge de dolor mientras sacude sus numerosas extremidades. Varias ondas sísmicas recorren el blando terreno húmedo, reduciendo a astillas arboledas enteras. Buscáis algún asidero cuando se producen dos agudas explosiones. La monstruosa criatura gorgotea mientras sus vejigas de agua desinchadas tratan de mantenerla a flote. Su último rugido se interrumpe cuando la cosa se hunde bajo la fétida ciénaga.

☉ Anota en el registro de campaña que la cosa de las profundidades fue derrotada.

☉ Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 5:** “Estudio de Miskatonic, junio de 1926. Miembros Marquez, Musgrave et alii. Zona estudiada: Ciénaga de Eastwick. Numerosa flora de tamaño anormal, variedad parasitaria capaz de controlar a su huésped. Ecosistema opresivamente abundante. Vida acuática agresiva. Más jungla que bosque. No es una ciénaga corriente. Habrá que volver con más financiación”.

☉ Actualiza el registro de campaña.

☞ Si “River ‘pidió’ ayuda” y un investigador controlaba a River Hawthorne cuando fue derrotado o cuando terminó el escenario: Reduce el nivel de relación de River Hawthorne.

☞ Si en las Notas de Judith Park hay anotado que Judith compartió una cuenta pendiente y el Enemigo Cosa de las profundidades está en la zona de victoria: Aumenta el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. **En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña.**

☉ Tacha Ciénaga de Eastwick en la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña.

☉ Comprueba el registro de campaña.

☞ Si es el **Día 1**, pasa al **Preludio: La primera tarde** (página 31).

☞ Si es el **Noche 1**, pasa al **Preludio: Alba del segundo día** (página 39).

☞ Si es el **Día 2**, pasa al **Preludio: La segunda tarde** (página 43).

☞ Si es el **Noche 2**, pasa al **Preludio: Alba del último día** (página 51).

☞ Si es el **Día 3**, pasa al **Preludio: La última tarde** (página 55).

## Preludio: La primera tarde

Cuando regresáis al Valle de la Cicuta, una joven pelirroja con máscara de conejo se presenta como Rebecca, la hija de la madre Rachel, y os lleva de la mano a cenar al salón comunitario. Las grandes puertas de granero del largo edificio están abiertas, y de ellas sale un apetitoso aroma a verduras asadas y carne sabrosa. La gente del Valle está sentada y come entre animadas conversaciones. Todos llevan sus capas blancas y doradas. En un extremo del salón, la madre Rachel se pone en pie y pide atención. Rebecca os lleva hacia lo que queda del banquete mientras se hace el silencio.

–Meine lieben Freunde. Es una bendición que hayamos acudido todos aquí, al umbral del infinito. ¡Y es una bendición aún mayor que hayan acudido peregrinos llenos de luz y curiosidad! –dice la madre Rachel mientras hace un gesto en dirección de la Dra. Marquez y de vosotros, a su derecha–. Hemos esperado el momento adecuado para abrir nuestra comunidad. Nuestra comunidad que es verdaderamente el “Santuario de la Transfiguración” con el que tanto tiempo hemos soñado. Pues cada uno de nosotros ansía ser recreado mientras esperamos para unir nuestra luz con la luz del cosmos.

El salón prorrumpe en aplausos y Leah Atwood y otros lugareños más colocan en el centro de cada mesa bandejas de pasteles con miel rematados por grandes frutos rojos. Os gruñe el estómago mientras dais un bocado a unas verduras secas. Tienen un leve sabor amargo y un fuerte olor.

☉ De uno en uno, cada investigador debe decidir individualmente:

◆ Seguir comiendo. Anota en el registro de campaña que [nombre del investigador] se terminó la comida.

◆ No comer más.

☉ Los investigadores pueden elegir dónde sentarse durante la comida comunitaria. De uno en uno, cada investigador puede elegir una entrada del código distinta de entre las siguientes (si sólo hay un investigador, puedes elegir resolver dos entradas en vez de una). Después de haber leído la cantidad apropiada de secciones, pasa a la **Resolución 1** (página 33).

◆ La Dra. Marquez, la madre Rachel y William están sentados en un extremo del salón, en una gran mesa abierta. Para sentarte con ellos, (⚠ ☉) (página 31).

◆ Judith tiene el rostro encogido de frustración mientras habla con River. Para unirte a ellas en la parte más exterior del salón comunitario, (⚠ Δ) (página 32).

◆ Leah observa la sala mientras Gideon habla con ella. Para unirte a ellos en el centro del salón comunitario, (⚠ Σ) (página 32).

◆ Theo está apoyado en una de las jambas, mirando hacia el exterior. Para unirte a él en la entrada del salón comunitario, (⚠ Ω) (página 32).

◆ Algunos niños con máscaras de animales comen pastel con miel en un rincón. Para sentarte con los jóvenes del Valle, (⚠ Γ) (página 33).

◆ Para sentarte a solas, (⚠ Π) (página 33) (si sólo hay un investigador, esta opción no puede ser la primera elección).



## Código: La primera tarde

Lee las siguientes entradas de las páginas 31-33 únicamente cuando se te indique durante el Preludio **La primera tarde**.

### ⚠ Código ☉: El legado de los Cicuta

**El legado de los Cicuta 1:** Cuando te sientas enfrente de William y de la madre Rachel, una delgada anciana de piel bronceada se te queda mirando taciturna.

–Madre, por favor –dice William. Intenta en vano darle de comer una sopa de pescado mientras la mujer te sigue con los ojos y aprieta los labios. La madre Rachel y la Dra. Marquez sorben un té terroso mientras te sientas.

–Tengo algunas preguntas sobre la historia de este lugar –le dice la profesora a la madre Rachel. Te hace un gesto para que hables.

Debes decidir qué decir (elige una opción):

☉ –¿Quiénes son los Atwood? Pasa a **El legado de los Cicuta 2**.

☉ –¿Quiénes son los Hijos de las Estrellas? Pasa a **El legado de los Cicuta 3**.

☉ –¿Quiénes son los Cicuta? Pasa a **El legado de los Cicuta 4**.

**El legado de los Cicuta 2:** La madre Rachel resplandece de felicidad.

–Los Atwood llevamos aquí casi tanto tiempo como los Cicuta. Nuestra familia ayudó a construir el Puerto de la Cicuta. Plantamos la mitad del Vergel Perla y arriesgamos nuestras vidas por Wilbur Cicuta y su condenada empresa ballenera. Y cuando la caza de ballenas prácticamente acabó, estuvimos ahí para recoger los pedazos –dice la madre Rachel con tono engreído. Te das cuenta de la mueca que hace William cuando la matrona prosigue.

–Supongo que ahora somos los cuidadores del legado de la familia Cicuta.

Aumenta el nivel de relación de la madre Rachel.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**El legado de los Cicuta 3:** La madre Rachel sonríe con magnanimidad.

–Sencillamente somos gente tranquila de buena fe. Nací en la Isla de la Cicuta y estudié en el extranjero durante muchos años. Asistí a sesiones espiritistas con Sarah Winchester, estudié mesmerismo en Francia y me convertí en miembro del Ghost Club de Londres. En todas partes donde estudié aprendí más y más sobre nuestras conexiones. Sobre nuestra cualidad única polifacética. Y luego traje mi aprendizaje a casa, a mi familia, donde pertenecía.

Aumenta el nivel de relación de la madre Rachel.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**El legado Cicuta 4:** –La familia Cicuta es el alma de la Isla de la Cicuta –se jacta William–. En nuestro apogeo, el Puerto de la Cicuta era un bullicioso centro para marineros de todas partes. Mi abuelo Wilbur comandaba docenas de barcos balleneros. Pero su orgullo era el Annabelle Lee –Mira con tristeza a su anciana madre–. Naturalmente, se hundió. Igual que los beneficios de la industria ballenera. Mi abuelo echaba toda la culpa a una especie de maldición. Creía en ella con tanta intensidad que encerraba durante semanas a mi pobre madre en el ático de nuestra casa familiar.

William aprieta la mano de su madre y dice –Creo que nunca llegó a recuperarse.

Aumenta el nivel de relación de William Cicuta.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Anota en las Notas de William Cicuta que William compartió su legado.

## 📖 Códice Δ: Mejores “amigas”

**Mejores “amigas” 1:** *El ambiente de la mesa es decididamente gélido cuando te sientas enfrente de Judith y River.*

–Eso no es lo que quería decir –le dice Judith a River mientras echa chispas por los ojos–. Sólo he dicho que el jazz hace que me dé vueltas la cabeza. River da una calada a su cigarrillo de clavo y le guiña el ojo.

–Querida, una noche en el Cotton Club de Harlem hará que también te dé vueltas todo el resto del cuerpo.

Debes decidir (elige una opción):

🌀 –River, el jazz es encantador. Pasa a **Mejores “amigas” 2.**

🌀 –El jazz es infernal, Judith. Pasa a **Mejores “amigas” 3.**

**Mejores “amigas” 2:** *Inicias una jovial charla con River mientras te habla de sus locales de jazz favoritos en Harlem. Tras darse cuenta de que la conversación va a tardar en acabar, Judith se marcha airada. River sonríe con suficiencia.*

–Cuando limpie esta basura de isla, se acabaron los banquetes rústicos. La convertiré en un retiro para artistas. Para visionaros. Y puede apostar a que habrá jazz.

Aumenta el nivel de relación de River Hawthorne.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Anota en las Notas de River Hawthorne que River compartió sus ambiciones.

**Mejores “amigas” 3:** *–No le he pedido su opinión –resopla River antes de excusarse. Judith coge un muslo de pollo anormalmente grande.*

–La última vez que estuve en un club, estaba trabajando. Dos tipos empezaron a pelearse. Un hombre recibió un disparo. La jodida banda no dejó de tocar ni un momento. Y sí, era jazz –dice enarcando una ceja.

Aumenta el nivel de relación de Judith Park.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## 📖 Códice Σ: Sangre vieja

**Sangre vieja 1:** *Una lenta mosca zumba en torno a la mesa central. Leah está sentada al borde de su asiento, examinando el salón, mientras Gideon rebaña distraídamente la salsa de su plato. Cuando llegas, levantan la mirada.*

Debes decidir (elige una opción):

🌀 –Me han contado que fue marinero, Gideon. Pasa a **Vieja sangre 2.**

🌀 –Leah, hábleme de su trabajo. Pasa a **Vieja sangre 3.**

**Vieja sangre 2:** *–Sí, tengo muchas historias de cuando navegaba con el capitán Cicuta. El abuelo de William.*

*Comienza una larga historia sobre un naufragio en el Atlántico sur, pero no tarda en perder el hilo de la narración cuando se pone a explicar la comunicación con semáforos.*

Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Anota en las Notas de Gideon Mizrah que Gideon contó la historia del capitán Cicuta.

**Sangre vieja 3:** *–¿Y cuándo no estoy trabajando? –suspira Leah–. En el Valle de la Cicuta hay cincuenta bocas que alimentar, y Rachel me dice que habrá cientos más para la fiesta. Suponiendo que no nos quedemos sin comida durante la fiesta, no quedará nada para comer después. Y cuando le preguntas a Rachel, lo único que me dice es: “confía en el plan, Leah”.*

Aumenta el nivel de relación de Leah Atwood.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Si en las Notas de Leah Atwood hay anotado que Leah registró las ruinas de la Finca Perla, pasa a

**Sangre vieja 4.** Si no es así, deja de leer.

**Sangre vieja 4:** *–Así que mañana estaré en el cruce de caminos, llueva o haga sol. Mi hermana me tiene todo el día yendo y viniendo donde Tad, como si fuera un caballo de labor –suspira la anciana.*

Anota en las Notas de Leah Atwood que Leah compartió sus frustraciones.



## 📖 Códice Ω: La familia importa

**Comprueba el registro de campaña. Si la familia Peters se reunió:**

–Esos enormes crustáceos que vimos en la playa me recordaron a algo que sale en 20 000 leguas de viaje submarino. Me pregunto si el Sr. Verne visitó alguna vez la Isla de la Cicuta –dice Theo–. La verdad es que, si lo hizo, lo sabría. Porque desde luego que le habría pedido un autógrafo.

Decides no decirle al joven cuándo murió el Sr. Verne ni las posibilidades de que hubiera visitado la Isla de la Cicuta. Cuando ve acercarse a Helen, Theo la saluda con un abrazo de oso.

–¡Pensaba que te ibas!

Helen responde que Lizzie y ella se van por la mañana y Theo parece preocupado.

–No volveréis a Vermont, ¿verdad?

Helen sonríe con paciencia.

–Theo, el tío George tiene un barco. Así que no. No vamos a Vermont. Ya conoces la dirección del tío George en Portland. Puedes venir a vernos cuando quieras.

Le da un beso en la mejilla a su hermano y un último abrazo. Theo se frota los ojos con el dorso de la manga y luego vuelve a entrar en el salón comunitario.

Cuando se marcha, Helen te mira y dice: –Déjenme ayudar con el estudio. Lizzie estará a salvo en Portland. A lo mejor entre todos podemos convencerlo para que se vaya.

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Anota en el registro de campaña que Helen Peters se unió al estudio. Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Helen Peters a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador y puede encontrarse en el conjunto de encuentros *Habitantes*, indicado por el siguiente icono de conjunto de encuentros:



**Si no es así:**

*Te unes a Theo en la entrada del salón comunitario mientras el sol se pone en el idílico pueblo, con un brillo deslumbrante.*

–¿Sabe qué? A veces me gusta pensar que el sol es un ojo. El ojo del cielo que nos observa siempre. Pero luego pienso en dónde está el otro ojo –Theo señala el horizonte que se oscurece y la tenue luna–. ¿Verdad que es complicado? Con el cielo nunca se sabe –Entrecierra los ojos y señala la luna–. Pero te tengo calada, luna.

*Una mujer vestida de franela y con un desgastado equipo de caza se acerca y lo saca de su ensueño.*

–Oye, hermanita, te dije que...

Ella le interrumpe con el labio fruncido.

–Sí, me lo dijiste. Sé que has tomado tu decisión, pero Lizzie necesita oírlo de tu boca... Vuelve a Akwan. ¿Tan difícil es?

*Mientras discuten, te excusas de la conversación. Varios minutos después, Theo te viene a buscar al interior.*

–Lamento que tenga que haber visto eso. Cosas de familia.

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## 📖 Códice I: El conejo

Si el nombre de Simeon Atwood está tachado:

Rebecca se ha quitado la máscara, revelando su rostro pecoso, mientras sorbe lentamente de un cuenco de una espesa sopa de carne. Tiene varias protuberancias similares a cicatrices por el cuello y las mejillas.

–Usted le cae bien a mi mamá. Dice que es muy importante. Casi tan importante como mamá.

Miras al otro lado de la sala, donde la madre Rachel sonríe con calidez a los reunidos.

–A veces, cuando no quiero que me vea nadie, me pongo mi máscara –dice Rebecca mientras se baja la máscara para ocultar las largas cicatrices rojas. Su abundante cabello rojo se derrama en torno a la máscara cuando inclina la cabeza hacia un lado.

–Mamá ha dicho que le observamos todo el tiempo.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Si no es así:

Rebecca se ha quitado la máscara, revelando su rostro pecoso, mientras sorbe lentamente de un cuenco de una espesa sopa de carne. Tiene varias protuberancias similares a cicatrices por el cuello y las mejillas. Abre la boca para hablar, pero, en ese momento, Simeon Atwood sale de debajo de la mesa.

–Bienvenido a la orden secreta minera de la diablura –dice mientras saca un cuaderno de rayas y empieza a escribir el acta–. Nuestro objetivo es provocar el caos en los planes de la tita Rachel. Porque dijo que en la fiesta no habría fuegos artificiales. Y cree que no los habrá –añade con tono conspiratorio–. Pero vamos a preparar el mejor espectáculo que jamás ha conocido esta isla. Y usted me va a ayudar. Si es que quiere convertirse en miembro oficial, claro.

Asiente como para mostrar su acuerdo con su propio plan chiflado y dice:  
–Reúnase conmigo detrás del viejo molino mañana por la mañana.

Aumenta el nivel de relación de Simeon Atwood.  
Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Anota en las Notas de Simeon Atwood que Simeon ha elaborado un plan.

## 📖 Códice II: Desconocidos amistosos

Sales para tomar un poco de aire fresco. Cerca del salón comunitario hay varios lugareños sentados en torno a una pequeña hoguera, riendo y bebiendo café. Llevan una mezcla de prendas de trabajo cotidianas, y curiosamente ninguna capa, y te miran con una prudente curiosidad hasta que les explicas que has venido a realizar un estudio. Un hombre de sonrisa amable que tiene una larga cicatriz que le recorre la mejilla pregunta: –¿Ha venido a estudiar... la fauna?

Respondes que sí y sus amigos y él se echan a reír.

–Trabajamos en los muelles de Akwan. Sólo hemos venido a ‘estudiar’ la comida gratis.

Te ríes con sus historias de crustáceos gigantes y grandes capturas de pesca. Cuando se dispersan, el hombre de la larga cicatriz te pone en la mano una roca de río lisa y perfecta.

–Cójala –te dice–. Le protegerá.

Busca en el conjunto de encuentros Reliquias familiares el Apoyo de historia Roca de la preocupación y añádelo a tu mazo. No cuenta para tu tamaño de mazo. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono de conjunto de encuentros:



## NO LEAS ESTO hasta el final del Preludio

**Resolución 1:** La charla nocturna se va acabando a medida que los lugareños salen del salón comunitario. La Dra. Marquez camina con un ánimo poco habitual cuando os reunís fuera del salón comunitario. El crepúsculo llena el cielo de sombras ocre, lila y violeta. La profesora rompe varias nueces mientras compartís vuestras impresiones sobre la Isla de la Cicuta.

–Esta isla tiene la densidad y la varianza especial de una jungla, pero es mucho más peligrosa que cualquier jungla. No tengo ni la menor idea de por qué alguien querría fundar una comuna en un entorno tan peligroso, pero entiendo que no siempre ha sido así de letal. Se introdujo algo que cambió de forma fundamental el ecosistema local –reflexiona la Dra. Marquez.

Mencionáis el extraño buen humor que comparte todo el mundo en el pueblo y la profesora asiente.

–La gran mayoría parece experimentar una felicidad demencial. Es como entrar en un fumadero de opio. Pero por lo que veo, no le echan nada a la comida. Aunque no he probado el budín de pan. Nunca me ha gustado el pan, y la última vez que comí budín fue en Oxford.

La mención que hace la profesora de la prestigiosa universidad os hace pensar en Bertie Musgrave y le preguntáis que dónde está.

–¿No lo han visto? Supuse que había vuelto a la pensión a descansar –dice con una mueca–. Theo se ofreció a prestarnos la camioneta por la noche. He pensado que podríamos observar la fauna local durante la noche, pero supongo que primero deberíamos encontrarlo.

Una fuerte brisa agita los árboles y la hierba que os rodea, trayendo un olor a cedro y a pino. La Dra. Marquez agarra su bastón con fuerza.

–Si prefieren coger la camioneta y continuar el estudio, yo puedo buscar a Bertie por mi cuenta.

🕒 Cada investigador obtiene la experiencia adicional concedida durante este Preludio. Anota los puntos de experiencia adicionales obtenidos en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña, **pero no se puede gastar hasta el final del siguiente escenario.**

🕒 Los investigadores deben decidir (elige una opción):

❖ Buscar a Bertie Musgrave con la Dra. Marquez. Pasa a **La hondonada retorcida** en la página 34.

❖ Reunir más información sobre el ecosistema único de la Isla de la Cicuta por la noche. Comprueba la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña y elige un escenario que no haya sido tachado aún. **Si lo haces, añade 1 ficha 🐰 y 1 ficha 🐇 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.**

## Escenario: La hondonada retorcida

**Introducción 1:** *–Tendría que haber sabido que no podía dejar que ese pequeño imbécil se fuera por su cuenta. Les juro por su tumba que si encuentro a ese chico recogiendo violetas y recitando poesía, haré que le expulsen –La Dra. Marquez prácticamente escupe sus palabras mientras os lleva a uno de los cobertizos de suministros del Valle. Registrar el pueblo no ha dado resultado: tan sólo un montón de libros y el bolso de cuero de Bertie en su cuarto de la pensión. Nadie parece haberlo visto desde la mañana.*

*La profesora abre el desvencijado cobertizo y coge un viejo farol de granero de un gancho de hierro.*

*–Busquen aceite –dice malhumorada.*

*Mencionáis la advertencia de los lugareños acerca de salir de noche y la profesora golpetea una lata de aceite vacía con el bastón.*

*–Razón de más para encontrar a Bertie.*

*Una larga sombra cae sobre vosotros y, al giraros, veis la silueta de la madre Rachel recortada contra la puesta de sol.*

*–Qué rápido se fueron después de la cena. ¿Puedo ayudarles a encontrar algo?*

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ Decir la verdad. Pasa a la **Introducción 2**.

☞ Mentir. Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** *Le contáis la grave situación y la anciana asiente con seriedad.*

*–Como dije cuando llegaron al Valle, no salimos de noche. Sin embargo, es improbable que su amigo sobreviva hasta llegar el día si se queda solo –Mira el viejo farol de la Dra. Marquez y añade–. Por favor, llévense mi farol. Quédense en la luz y el camino les resultará mucho más sencillo.*

*Os lleva hasta la linde del bosque mientras el sol se pone. El aire en el bosque es extrañamente denso y descubris que os cuesta respirar, pero seguís a la matrona de todas formas. La madre Rachel acaba por llevaros a un amplio campo abierto y hace un gesto hacia las tenebrosas sombras.*

*–Desde aquí, sus vidas están en sus propias manos. La gente del Valle rezará por que regresen sanos y salvos.*

*Unas luces difusas bailan sobre las aquileas y las margaritas del prado. La madre Rachel señala el turbio abismo.*

*–Si todo lo demás falla, regresen a las luciérnagas.*

☞ Anota en el registro de campaña que la madre Rachel mostró el camino.

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

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 3:** *La madre Rachel asiente mientras contáis una historia poco elaborada.*

*–Ya veo. Entiendan que el Valle está aquí para ayudar. Les deseo lo mejor con su estudio.*

*Tras una educada conversación, la matrona os deja registrando el cobertizo con la Dra. Marquez. Por fin encontráis un descascarillado jarro que tiene apenas una quinta parte de aceite.*

*–Podemos lograrlo si lo vamos racionando –dice la profesora. Seguís la débil luz del farol para adentraros entre los retorcidos árboles en dirección a un tranquilo arroyo, hacia una oscuridad cada vez más profunda.*

*Acabáis por llegar a un puente que se ha venido abajo y a unos adoquines cubiertos de vegetación en las ruinas de una antigua aldea. Las hojas de los árboles susurran sobre vuestras cabezas.*

*–Hay algo ahí –dice la Dra. Marquez mientras levanta el farol. Un par de ojos vidriosos reflejan la luz, pero desaparecen rápidamente en la oscuridad.*

*–Tengan cuidado y manténganse cerca. No sabemos qué hay ahí fuera.*

☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores se extraviaron.

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

Pasa a la **Preparación**.



## Preparación del escenario

- ☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El primer día*, *La hondonada retorcida*, *El bosque* y *Micónidos*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☞ Pon en juego la carta Indicador de tiempo **Noche uno**. Crea tu propio camino.
- ☞ Comprueba el registro de campaña.
  - ☞ *Si la madre Rachel mostró el camino*: Busca el Apoyo de historia Farol del Valle **con** el rasgo **Ayuda** y ponlo en juego bajo el control de un investigador, con el lado **Encendido** boca arriba. Retira el otro Farol del Valle de la partida. Si sólo hay 1 investigador, el Farol del Valle no ocupa un espacio de mano durante este escenario.
  - ☞ *Si los investigadores se extraviaron*: Busca el Apoyo de historia Farol del Valle **sin** el rasgo **Ayuda** y ponlo en juego bajo el control de un investigador, con el lado **Encendido** boca arriba. Retira el otro Farol del Valle de la partida. Si sólo hay 1 investigador, el Farol del Valle no ocupa un espacio de mano durante este escenario.
- ☞ Pon aparte, fuera del juego, los Lugares Hondonada retorcida y Prado destelleante (ambos son el lado revelado de un Lugar Bosque oriental). A continuación, según la cantidad de investigadores de la partida, retira al azar la siguiente cantidad de Lugares de entre los Lugares Bosque oriental reunidos:
  - ☞ Si hay 1 o 2 investigadores, retira 2 Lugares de la partida.
  - ☞ Si hay 3 o 4 investigadores, retira 1 Lugar de la partida.
- ☞ Comprueba el registro de campaña.
  - ☞ *Si la madre Rachel mostró el camino*: Pon en juego el Lugar Prado destelleante. Cada investigador comienza la partida en el Prado destelleante.
  - ☞ *Si los investigadores se extraviaron*: Pon en juego un Lugar Bosque oriental aleatorio que no se haya puesto aparte, ignorando cualquier efecto Obligado. Cada investigador comienza la partida en ese Lugar.
- ☞ Si no está ya en juego, baraja el Lugar Prado destelleante puesto aparte junto con todos los Lugares Bosque oriental restantes para formar el "mazo de Bosque". Roba las 4 primeras cartas del mazo de Bosque y ponlas en juego por encima, por debajo y a la izquierda y a la derecha del Lugar inicial.

- ☞ Comprueba el registro de campaña y reúne todos los Apoyos de historia del conjunto de encuentro *Habitantes*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- ☞ Si el nivel de relación de Theo Peters es 2 o más, ponlo aparte, fuera del juego.
- ☞ Si el nivel de relación de Judith Park es 2 o más, ponla aparte, fuera del juego.
- ☞ Pon la Dra. Rosa Marquez bajo el control de un investigador. Durante el resto de este escenario no ocupa un espacio de aliado.
- ☞ Pon aparte a Bertie Musgrave, fuera del juego.
- ☞ Retira de la partida el resto del conjunto de encuentros *Habitantes*.
- ☞ Pon aparte el plan especial: ¡De vuelta al Valle!
- ☞ Baraja las cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.
- ☞ Coloca 1 recurso en la sección "Nivel de oscuridad" de la carta de referencia de escenario. Durante el resto del escenario, la cantidad de recursos que hay en "Nivel de oscuridad" indica el paso del tiempo.
- ☞ Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Modo 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 usando las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5,
- ☞ Durante la preparación:
  - ☞ *Los investigadores se extraviaron*.
  - ☞ Al preparar el mazo de Bosque, retira **sólo** el Lugar Prado destelleante. No retires ninguno de los demás Lugares, independientemente de la cantidad de jugadores.
  - ☞ Comienza la partida en el acto 2, con el Enemigo Híbrido úrsido (dorso del acto 1a) en persecución.
  - ☞ Ignora el texto Objetivo del Acto 2a. No hay escapatoria.
- ☞ Este escenario **no se puede ganar** en modo independiente. Tu objetivo es reunir tantas pistas como puedas. Cuando todos los investigadores hayan quedado derrotados, el nivel de oscuridad actual y tu total de pistas determinarán lo bien que lo has hecho.



## Nivel de oscuridad

A lo largo de este escenario, la cantidad de recursos que hay en la sección "Nivel de oscuridad" de la carta de referencia de escenario indica el paso de la noche. A medida que transcurre el tiempo, se añaden recursos al nivel de oscuridad actual, y la partida continúa hasta que los investigadores llegan a un determinado nivel de oscuridad o hasta que quedan derrotados. Cuanto más oscuro sea el bosque, más letales son sus trampas. El nivel de oscuridad actual no tiene ningún efecto de juego por sí mismo; sin embargo, los efectos de algunas cartas de Encuentro pueden cambiar o ser más fuertes según el nivel de oscuridad actual.

## Adyacencia de Lugares en La hondonada retorcida

Durante este escenario, los Lugares se colocan con una disposición fija, y los nuevos Lugares que salen del mazo de Bosque se sitúan adyacentes a los Lugares existentes, con el lado sin revelar boca arriba. Durante este escenario, los Lugares adyacentes están conectados entre sí.

- Si en algún momento algún Lugar no comparte ningún borde con otro Lugar, deslízalo de forma vertical u horizontal hasta que esté adyacente al Lugar más cercano.

## Persecución

Algunas cartas de este escenario hacen referencia a una zona llamada la "zona de persecución". La zona de persecución es una zona fuera del juego junto a los mazos de Acto y de Plan en la que los Enemigos pueden entrar y salir mediante efectos de cartas. Por lo general, los Enemigos en juego pasarán a la zona de persecución a medida que progrese la noche. **Aunque la zona de persecución está fuera del juego, siempre que un Enemigo se mueva a ella o desde ella, conserva todas las fichas y cartas vinculadas.**

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

*(Mientras los Enemigos estén en persecución, ignora todos los efectos Obligado de esos Enemigos. La pérdida que tienen esos Enemigos en persecución está fuera del juego y no cuenta para el umbral de pérdida).*

## Colocación de Lugares para ¡De vuelta al Valle!



*(Si se juega exactamente con 1 o 2 investigadores, habrá 1 Lugar menos en el mazo de Bosque. Al colocar Lugares, deja este espacio vacío).*



## Código: La hondonada retorcida

Lee las siguientes entradas únicamente cuando se te indique al jugar el escenario **La hondonada retorcida**.

### 📖 Código 7: Judith Park

–¡Trágate ésa, hijo de puta! –grita una voz familiar que sale de la oscuridad. Varios disparos impactan en el blando cuerpo en plena muda del oso. El animal mira a su derecha justo cuando otro disparo le agrieta el cráneo. Chillando de dolor, carga hacia la maleza en la dirección del sonido. Se escuchan más disparos. Tras lo que parece una eternidad, Judith Park sale del bosque agarrándose un brazo ensangrentado. Te acercas corriendo para atenderle la herida, pero te aparta con un gesto. –Estoy bien, y me alegra que esté bien –dice mientras sonrío con suficiencia–. La madre Rachel dijo que podrían precisar ayuda. También me pagó uno de veinte para que viniera.

Inflige 2 puntos de daño a Judith Park.

Anota en las Notas de Judith Park que Judith ha salvado el pellejo a los investigadores.

Pasa al 📖 Código Σ: El oso 3 (en esta página).

### 📖 Código 8: Theo Peters

Una descarga de petardos sale volando desde la oscuridad.

–¡Cuidado! –grita una voz familiar. El oso retrocede sobre sus patas traseras mientras llegan más petardos. Theo sale de la oscuridad, te agarra de la mano y te saca de allí. El oso rugie en alguna parte de la penumbra.

–La madre Rachel me dijo que buscaban a Billy en el bosque oriental –dice Theo sin aliento–. Y bueno, no podía dejar que fueran solos, así que le cogí prestados unos petardos a Simeon.

Estás demasiado aliviado como para decirle que es “Bertie” y no “Billy”.

Inflige 2 puntos de horror a Theo Peters.

Anota en las Notas de Theo Peters que Theo distrajo al oso.

Pasa al 📖 Código Σ: El oso 3 (en esta página).

### 📖 Código Ω: Bertie Musgrave

–Menudo apuro –murmura entre dientes Bertie. El joven manosea su libreta y empieza a dibujar. Cuando le dices que no es ni el momento ni el lugar para ponerse a estudiar la naturaleza, asiente.

–Ah, no, perdón. Es un mapa. Aunque no es muy bueno, vaya... –Le tiembla la mano mientras dibuja una última línea–. Ya he estado aquí antes. Es por aquí –añade mientras señala entre los árboles.

Elige una sola opción: Cada investigador obtiene 1 pista (de la reserva de fichas) o prepara el Apoyo Farol del Valle.

### 📖 Código Θ: Dra. Rosa Marquez

La Dra. Marquez se apoya en su bastón mientras estudia un abeto balsámico con ramas en espiral. Unas luces que centellean en los árboles ofrecen una tenue iluminación; al levantar la vista, veis unos brillantes nodos azules.

–Nunca he visto nada tan bello –dice la profesora, incapaz de contener su asombro. Un instante después, te mira con firmeza y añade–. Ni se le ocurra contarle a Bertie que he dicho eso o le contaré a Armitage que murió durante el estudio.

Elige cualquier Lugar en juego. Puedes revelar ese Lugar, ignorando su efecto **Obligado**.

### 📖 Código Σ: El oso

Elige al investigador más valiente para que lea el siguiente texto:

**El oso 1:** Encuentras un jirón de tela de tipo tweed en una rama. ¡Seguro que pertenece a Bertie! Una tos ronca y siniestra suena a tu espalda, acompañada del olor de la putrefacción. Te das la vuelta. Un enorme oso brilla como un fuego fantasmal en la oscuridad. Una colonia de hongos resplandecientes situada en el lomo de la criatura ilumina la lobreguez con una incandescencia sobrenatural. La criatura rugie y luego emprende una carga.

Comprueba las cartas puestas aparte.

🕒 Si Judith Park o Theo Peters están puestos aparte, elige uno de ellos para ponerlo en juego bajo tu control y resolver inmediatamente su entrada del código (en esta página).

🕒 Si no es así, pasa a **El oso 2**.

**El oso 2:** Antes de que puedas reaccionar, el oso te da un zarpazo con sus afiladas garras. Su aliento rancio y sibilante inunda tus sentidos cuando te aprieta el pecho con una enorme pata. Se te empieza a oscurecer la visión mientras el peso de la cosa amenaza con romperte la caja torácica.

Debes (elige una opción), luego sigue leyendo:

🕒 Sufrir 1 trauma física y recibir 1 punto de daño directo.

🕒 Sufrir 1 trauma mental y recibir 1 punto de horror directo.

De repente se oye un disparo que agrieta el cráneo expuesto del oso. Éste gime de dolor cuando dos disparos más impactan en su blando cuerpo en plena muda. La cosa emite un gruñido lastimero y luego desaparece entre las sombras. Oyes la voz de la madre Rachel que proviene de algún lugar cercano.

–¡Corra!

Anota en las notas de la madre Rachel que la madre Rachel intervino.

Pasa a **El oso 3**.

**El oso 3:** Huyes del lugar hasta un bosquecillo de árboles moribundos y levantas el farol, esperando ver los macabros ojos azules del oso reflejados en la oscuridad. El bosque está sumido en un silencio letal mientras tratas de orientarte.

🕒 Mueve todos los Enemigos no enfrentados a la zona de persecución.

🕒 Haz aparecer el Enemigo Híbrido úrsido en tu Lugar, agotado, e inflígele 1 punto de daño.

🕒 Si no está bajo el control de un investigador, elige un investigador para que tome el control del Farol del Valle.

🕒 Pon aparte todos los Lugares **Oscuro** vacíos para rehacer el mazo de Bosque. Para ello, realiza lo siguiente:

❖ Baraja el Lugar Hondonada retorcida puesto aparte con 3 Lugares Bosque oriental aleatorios para formar los 4 Lugares de la parte inferior del mazo de Bosque, con el lado Bosque oriental boca arriba.

❖ A continuación, coloca todos los demás Lugares Bosque oriental encima en orden aleatorio. Todas las cartas del mazo de Bosque deben mostrar únicamente el lado Bosque oriental, de modo que los investigadores no sepan cuál es cuál.

🕒 Pon Lugares de la parte superior del mazo de Bosque en juego por encima, por debajo y a la izquierda y a la derecha del Lugar de los investigadores.

Sigue jugando.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** De las densas copas de los árboles emergen largas ramas delgadas como manos aferradoras. Os sentís mareados mientras unos extraños susurros resuenan en la oscuridad que os rodea. Sacando fuerzas de flaqueza, os tambaleáis hasta llegar a la orilla de un lago negro. La luna creciente se refleja perfectamente en la superficie del agua, distorsionada por hilillos aceitosos e iridiscentes de un extraño color. Al otro lado del lago, una figura se recorta en la niebla. La llamáis y se mueve lentamente hacia vosotros, sobre el agua. Cuando se acerca, lo único que podéis ver de su rostro es un amplio rictus sonriente.

–¡Por favor, despierten!

La Dra. Marquez os sacude para que despertéis de la pesadilla. Su preocupación no tarda en convertirse en fastidio después de que abráis los ojos.

–Menos mal que han despertado. No estaba preparada para lidiar con todo el papeleo si también les perdiáramos a ustedes.

Os encontráis en un campo de flores en la linde del bosque. Cuando preguntáis por Bertie, se coloca un mechón de pelo detrás de la oreja y levanta la vista hacia el alba.

–Ya no está. Lo he perdido.

☉ Anota en el registro de campaña que Bertie se perdió en el bosque.

☉ Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 1:** Largas ramas delgadas se extienden como manos aferradoras mientras salís del bosque hacia un prado en el que brillan resplandecientes flores silvestres azules. La visión de la radiante alfombra de azul y blanco casi os deja sin respiración después de la opresiva oscuridad. Tal vez sea el cansancio mental, pero el brezo y las flores parecen palpar.

–Miren –Bertie señala algo con mano temblorosa.

Una docena de tallos luminosos se levantan como lámparas flotantes sobre el prado, centellean a la luz de la luna.

–Me siento casi como si estuviésemos paseando por el cosmos. Como si cada uno de nosotros fuese un pequeño dios –Arranca una flor brillante de su tallo–. Y como si cada una de éstas fuera una pequeña estrella.

La Dra. Marquez le quita la flor de un manotazo.

–Por culpa de esas bobadas poéticas acabaste perdido en el bosque. ¡Nos jugamos la vida por ti! Ya puedes dar gracias si omito este incidente en el informe del estudio.

Bertie se queda cabizbajo y avergonzado mientras la profesora enumera una letanía de faltas y calamidades. Aun así, no podéis evitar notar la preocupación en la voz de la Dra. Marquez mientras vituperaba a su ayudante. Mientras regresáis al Valle, el cielo se activa con la llegada del alba.

☉ Anota en el registro de campaña que Bertie fue rescatado.

☉ Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 2:** Las copas de los árboles parecen venirse encima de vosotros, repletas de una multitud de ojos y del ruidoso batir de las alas de los insectos. Salís a un pequeño claro iluminado por la luna y oís una tos ronca familiar: el oso sale gruñendo de la oscuridad detrás de vosotros. Bertie os mira con los ojos como platos.

–Es culpa mía. Lamento muchísimo haber provocado tantos problemas. Hablen bien de mí cuando vuelvan al Valle, ¿quieren?

Antes de que podáis intervenir, Bertie os arrebató el farol y grita hacia la oscuridad: –¡Venga, engendro!

El oso ruge como respuesta. Unas brillantes esporas azules se dispersan en la oscuridad a su alrededor, bañando a la criatura de una pálida luz azul. Bertie también responde con un grito valeroso y corre hacia él. Al daros cuenta del sacrificio del joven, aprovecháis la distracción para marcharos y ponerlos a salvo.

☉ Anota en el registro de campaña que Bertie se perdió en el bosque.

☉ Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 3:** “Estudio de Miskatonic, junio de 1926. Miembros Marquez, Musgrave et alii. Excursión no planeada al bosque oriental durante la noche. La flora y fauna locales han evolucionado con patrones de comportamiento altamente especializados después del anochecer, probablemente dictados por ritmos circadianos extremos y depredación agresiva. Es un entorno altamente tóxico. Se ha identificado una simbiosis hasta ahora desconocida con una nueva cepa de hongo parásito. Es necesaria más observación”.

☉ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional por haber conseguido información sobre el ecosistema único de la Isla de la Cicuta.

☞ Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia más si un investigador desistió con Bertie Musgrave bajo su control.

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. **En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña.**

☉ Actualiza el registro de campaña.

☞ Si el Híbrido úrsido está en la zona de victoria, anota que el oso fue herido.

☞ Tacha *Bosque oriental* en la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña.

☉ Pasa al **Preludio: Alba del segundo día** (página 39).





## Preludio: Alba del segundo día

Os despertáis sintiándoos totalmente agotados. Cae una ligera lluvia cuando salís, pero ni siquiera la lluvia parece enfriar los ánimos del Valle: un círculo de niños que llevan máscaras de animales canta una melodía rítmica mientras siguen decorando.

- ☉ La fatiga de la larga noche os pasa factura. Roba fichas de la bolsa de caos al azar hasta que tengas 2 fichas sin símbolo. Sustituye esas fichas por una ficha de Caos cuyo valor sea 1 menos durante el resto de la campaña (si no puedes sustituir una ficha, repite este proceso hasta haber sustituido un total de 2 fichas de Caos).
- ☉ Comprueba el registro de campaña. Cada investigador que se terminó la comida debe leer **La maldición Cicuta**. Cada uno de los demás investigadores debe leer **Hambre de lobo**.

**La maldición Cicuta:** Todo tu cuerpo parece vibrar al son de los latidos de tu corazón, luego da paso a una incomodidad, luego a una deliciosa euforia, como si estuvieras hecho de aire. La sensación pasa. Te tocas el dorso de la mano. No sabes cómo describirlo, pero no te sientes bien. Te notas diferente.

- ☉ Busca en el conjunto de encuentros *Día de lluvia* la Debilidad La maldición Cicuta y añádela a tu mazo. No cuenta para tu tamaño de mazo. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- ☉ Pasa a la **Preparación del Preludio**.

**Hambre de lobo:** Te ruge el estómago cuando te llega el olor de huevos recién hechos y galletas que viene de la pensión. El hambre te reclama.

- ☉ Sufre 1 trauma físico. Pasa a la **Preparación del Preludio**.

## Preparación del Preludio

- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El segundo día*, *Día de lluvia*, *Habitantes* y *El Valle*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Pon en juego la carta Indicador de tiempo **Día dos**. ¿Sigues teniendo hambre?
- ☉ Pon cada Lugar del conjunto de encuentros *El Valle* en juego por su lado (**Día** ☉) según el mapa de la página 6.
  - ☞ Cada investigador comienza la partida en la Pensión.
- ☉ Reúne el conjunto de encuentros *Habitantes* y comprueba el registro de campaña.
  - ☞ Retira de la partida todos los habitantes cuyo nombre esté tachado.
  - ☞ Pon a Judith Park en juego en El cruce de caminos, con el lado de Apoyo boca arriba.
  - ☞ Pon aparte, fuera del juego, todas las cartas restantes del conjunto de encuentros *Habitantes*.
- ☉ Coloca sobre el Plan una cantidad de Perdición igual al número de investigadores.
- ☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Códice: Alba del segundo día

Lee las siguientes entradas de las páginas 39-42 únicamente cuando se te indique al jugar el Preludio **Alba del segundo día**.

### 📖 Códice 1: Madre Rachel

**Madre Rachel 1:** La madre Rachel encabeza una procesión. El cortejo agita lazos de brillantes colores mientras cantan una rítmica canción: "La noche es larga, el bosque está oscuro / El niño estelar vestido de corteza es puro / Esperamos la lluvia estival / El agua del dolor nos librará". La procesión se detiene cuando la madre Rachel se aparta del grupo para acercarse a ti.

Comprueba las Notas de la madre Rachel.

- ☉ Si la madre Rachel intervino, pasa a **Madre Rachel 2**.
- ☉ Si no es así, pasa a **Madre Rachel 3**.

**Madre Rachel 2:** Los ojos de la madre Rachel se inundan de lágrimas.

–Puede sentir que la mano de la muerte se acercaba a ustedes y por eso les seguí al bosque. Cuando la bestia apareció, sabía que debía ayudarles. Igual que ustedes deben asistir a los milagros de la Isla de la Cicuta en toda su terrible y aterradora gloria.

Te entrega una pequeña muñeca hecha a mano.

–Un regalo de mi hija –dice mientras señala a una chiquilla con máscara de conejo que forma parte de la procesión. Tiene guirnaldas de flores en torno a las manos y los tobillos.

Aumenta el nivel de relación de la madre Rachel. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Busca en el conjunto de encuentros *Reliquias familiares* el Apoyo de historia Muñeca de hojas de maíz y añádelo a tu mazo. No cuenta para tu tamaño de mazo. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono de conjunto de encuentros:



**Madre Rachel 3:** La madre Rachel te agarra las manos con fuerza mientras te mira con una sonrisa magnánima.

–Hay tanto que todavía no entienden. Aun así, creo que lo entenderán cuando comience la fiesta.

Cuando la matrona regresa a la procesión, una niña con máscara de conejo se asoma entre la multitud. Tiene guirnaldas de flores en torno a las manos y los tobillos.

Aumenta el nivel de relación de la madre Rachel. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Roba 1 carta. Puedes jugar un Apoyo **Amuleto o Hechizo** de tu mano, ignorando su coste.

### **Código 3: Simeon Atwood**

**Si Simeon ha elaborado un plan:**

–¡Por los mineros secretos! –grita Simeon mientras tira un petardo a tus pies, pero la lluvia apaga la mecha.

–Considérela un aviso –se ríe. A continuación, el joven abre una bolsa llena de fuegos artificiales mientras explica un complicado plan—. Mañana por la mañana esconda estos fuegos artificiales por el cruce de caminos, la capilla, la tienda y la escuela. Donde la gente no los encuentre. Luego, la noche de la fiesta, nos reuniremos detrás de la escuela.

Cuando le preguntas que por qué no coloca él los fuegos artificiales, sonríe burlón: –Tengo que ir a por más pólvora a mi guarida subterránea secreta. Pero no se preocupe, volveré mañana.

Anota en las Notas de Simeon Atwood que *El plan está en marcha* (Consejo: Mañana tendrás que esconder 1 fuego artificial  en el Valle de la Cicuta).

**Si no es así:**

–¡Largo! –grita Simeon desde una pequeña madriguera en la base del molino. Está claro que el joven oculta algo, pero no tienes ni idea de qué se trata. Un petardo sale volando desde el follaje, pero no explota.

Roba 1 carta. Busca entre las 9 primeras cartas de tu mazo una carta **Táctica** o **Truco** y añádela a tu mano (baraja tu mazo).

### **Código 4: William Cicuta**

River se marcha indignada después de que acudas en defensa de su primo. William sonrío.

–Gracias. Tengo mucho sobre lo que meditar.

Anota en las Notas de William Cicuta que *William se ha animado*.

Aumenta el nivel de relación de William Cicuta. Reduce el nivel de relación de River Hawthorne. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Busca entre las 9 primeras cartas de tu mazo una carta **Tomo** o **Talento** y añádela a tu mano (baraja tu mazo).

### **Código 5: River Hawthorne**

–Agradezco su apoyo –dice River con una sonrisa de suficiencia mientras William se marcha—. El idiota de mi primo entregó todos los bonos y acciones de la familia a los Atwood. Sólo tengo que averiguar dónde los han escondido.

Anota en las Notas de River Hawthorne que *El plan está en marcha*.

Aumenta el nivel de relación de River Hawthorne en 2. Reduce el nivel de relación de William Cicuta. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

Obtén 4 recursos.

### **Código 6: Gideon Mizrah**

**Gideon 1:** Gideon está sentado en una mesa larga.

–He oído algo rarísimo en la costa norte. Un montón de algas y moluscos rodando por la playa del norte. Dicen que se movían solos.

La historia del anciano no tarda en amenazar con convertirse en una explicación sobre la anatomía de las ballenas.

Comprueba las Notas de Gideon Mizrah.

 Si Gideon contó la historia del capitán Cicuta, pasa a **Gideon 2**.

 Si no es así, pasa a **Gideon 3**.

**Gideon 2:** Al presentir que llega otro de los relatos dispersos del viejo marinero, le preguntas a Gideon por el naufragio que encontraron en el Atlántico el capitán Cicuta y él. El rostro del anciano se ilumina al oír la pregunta y relata de forma lúgubre cómo la tripulación de su barco, el Annabelle Lee, cayó gravemente enferma tras visitar el naufragio. Mientras cuenta la historia, se os une la Dra. Marquez, que escucha con atención. Notas un viejo miedo en el tono del curtido marinero, pero no quieres insistir.

Anota en las Notas de Gideon Mizrah que *Gideon contó el relato del Annabelle Lee*.

Roba 3 cartas. Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Gideon 3:** La conversación se degrada hasta convertirse en un soliloquio sobre la eliminación de percebes. Mientras Gideon habla con entusiasmo de un delicioso guiso de abulón que probó una vez, te excusas educadamente y te vas.

Roba 3 cartas. Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

### **Código 7: Judith Park**

**Judith 1:** Judith se apoya en un lateral de la Casa Atwood mientras limpia su fusil y observa a los transeúntes.

–Estos dulces corderitos ni siquiera saben por lo que tengo que pasar para mantenerlos a salvo. Y espero que nunca lo sepan, Jomo.

Te das cuenta de que se está dirigiendo a su fusil y no a ti. De pronto, se detiene, como si fuera consciente de tu presencia, y te mira a los ojos.

Comprueba las Notas de Judith Park.

 Si Judith ha salvado el pellejo a los investigadores, pasa a **Judith 2**.

 Si no es así, roba 1 carta. Puedes jugar una carta **Arma** de tu mano, ignorando su coste.

**Judith 2:** –Tenga por seguro que ese oso está vivo y conoce su olor –dice Judith de forma siniestra—. Algunos de los animales que hay por aquí son increíblemente listos. Demasiado listos. Le garantizo que esa cosa tendrá sed de sangre esta noche. No vuelva a acercarse al bosque.

Debes decidir (elige una opción):

 –Puedo apañármelas. Pasa a **Judith 3**.

 –Gracias por salvarnos. Pasa a **Judith 4**.

**Judith 3:** Judith te mira de arriba abajo.

–Supongo que el estudio tenía que traer a alguien como usted. Alguien capaz de mantener la calma bajo presión –Pone los brazos en jarras—. A lo mejor logra impresionarme.

Aumenta el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Judith 4:** –¿Gracias? ¿Por salvarles? –Judith enarca una ceja—. De nada, supongo. Sólo hago lo que me pagan por hacer.

Reduce el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.





### 📖 Códice 8: Theo Peters

#### Si Theo distrajo al oso:

Theo está de pie en el patio del colegio, aferrando un ejemplar muy querido de 20 000 leguas de viaje submarino.

–La hermana Miriam se enfadó muchísimo cuando le pedí comprarle su libro. Pero no quiero devolverlo –dice–. Siempre he querido ver el fondo del mar. Siempre y cuando eso no me mate, claro.

Mientras te lleva por el Valle en su camioneta, Theo parece pensativo.

–No puedo dejar de pensar en el oso. Ahora entiendo por qué nos dice la madre Rachel que no salgamos de noche. Hay gente que ha desaparecido en los últimos meses. Benny. La hermana Edie. Ese crío de cuyo nombre no me acuerdo nunca. No hablamos de los que desaparecen.

Puedes moverte a cualquier Lugar inmediatamente.

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

#### Si no es así:

Theo está de pie en el patio del colegio, aferrando un ejemplar muy querido de 20 000 leguas de viaje submarino.

–La hermana Miriam se enfadó muchísimo cuando le pedí comprarle su libro. Pero no quiero devolverlo –dice–. Siempre he querido ir al fondo del mar. Siempre y cuando eso no me mate, claro.

Puedes moverte a cualquier Lugar inmediatamente.

### 📖 Códice 9: Pensión

La Sra. Olmstead está encantada de responder tus preguntas mientras coloca platos repletos de fruta suculenta y carnes chisporroteantes.

–No olvide venir esta noche al baile. Estará todo el mundo –dice con una sonrisa. Se te hace la boca agua con el olor de la comida, pero también percibes un trasfondo acre.

Elige una de las siguientes opciones para resolverla. Los investigadores que estén en la Pensión pueden, como grupo, gastar cualquier cantidad de acciones para elegir esa misma cantidad de opciones adicionales. Un investigador puede volver a activar este código.

🕒 –Se suponía que Leah iba a preparar la fiesta en el cruce de caminos. Si está allí, sé que agradecerá su ayuda. Un investigador que esté en la Pensión puede moverse inmediatamente a El Cruce de caminos.

🕒 –Simeon estará seguramente escondido en el campo. Busca a Simeon Atwood en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponlo en juego en El viejo molino, con el lado de Apoyo boca arriba.

🕒 –Gideon probablemente esté en el salón comunitario, como siempre. Busca a Gideon Mizrah en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponlo en juego en El salón comunitario, con el lado de Apoyo boca arriba.

### 📖 Códice 10: El cruce de caminos

Leah grita a un grupo de trabajadores que tapen la efigie con lonas mientras cae la lluvia. Las docenas de espejitos resuenan como carillones mientras protegen los adornos del festival frente a la lluvia. En una gran tienda blanca, Leah levanta la vista cuando te acercas.

–Ah, llega en el momento justo. Llévele esto a Tad lo antes posible. Muy amable –dice mientras señala con la cabeza una caja llena de útiles de granja desgastados.

Roba 1 carta. Recuerda que estás “realizando un recado”.

### 📖 Códice 11: Capilla Cicuta

La entrada a la capilla Cicuta está a rebosar de parroquianos ataviados con capas blancas y doradas, así que te vas por detrás. Al abrir la puerta trasera, oyes una conversación entre susurros. Dejas la puerta entornada y te pones a escuchar. Una voz dice en voz baja: –Se hará como has dicho, madre. Pero me preguntaba por qué necesitas que...

–No tienes que cuestionar ni hablar, sino obedecer –afirma la severa voz de la madre Rachel con tono cortante–. Ahora únete a tus hermanos, pues yo debo acudir a la procesión. Limitate a hacer lo que se te ha pedido.

Busca a Madre Rachel en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponla en juego en la Capilla Cicuta, con el lado de Apoyo boca arriba.

### 📖 Códice 12: El viejo molino

El viejo molino está sumido en un silencio espectral mientras rebuscas entre la maleza. Con el retumbar de un trueno en el cielo, un saltamontes de largas patas sale volando. Te das cuenta de que el insecto tiene unas deformes alas negras.

Roba 3 cartas.

### 📖 Códice 13: La Casa Atwood

Oyes a William y River discutiendo.

–Es todo lo que nos queda. No podemos dar la espalda a nuestro pasado. A nuestro legado –insiste William.

River lo interrumpe con una mirada feroz.

–El legado de los Cicuta está muerto. Y conozco a varios compradores de Harlem que convertirían esta isla húmeda en un paraíso.

Debes decidir (elige una opción):

🕒 –William tiene razón. (Sólo puedes elegir esta opción si el nivel de relación de William Cicuta es 2 o más). Busca a William Cicuta en el conjunto de encuentros *Habitantes* y ponlo en juego en La Casa Atwood, con el lado de Apoyo boca arriba.

🕒 –River tiene razón. (Sólo puedes elegir esta opción si el nivel de relación de River Hawthorne es 2 o más). Busca a River Hawthorne en el conjunto de encuentros *Habitantes* y ponla en juego en La Casa Atwood, con el lado de Apoyo boca arriba.

🕒 Deja que discutan. Sigue leyendo.

Mientras intercambian insultos increíblemente personales, un trueno los hace enmudecer. William frunce el ceño al verte; River se gira y también hace una mueca. Se produce un silencio incómodo y te das cuenta de que acabas de escuchar a escondidas una conversación muy delicada.

Reduce los niveles de relación de William Cicuta y de River Hawthorne.

## 📖 Códice 14: Almacén general de Tad

Si estás “realizando un recado”:

Sueltas la caja de herramientas y útiles de granja sobre el mostrador con un ruido sordo. El propietario sonríe mientras los guarda.

–Leah le estará muy agradecida. ¿Todo listo para la fiesta de mañana?

Muerde un trozo de correosa cecina y escupe en una botella.

Aumenta el nivel de relación de Leah Atwood.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Si no es así:

–¿Qué quiere comprar? –pregunta el propietario entre risas–. Al menos eso es lo que solía decir Tad.

Cuando le preguntas dónde está Tad, calla.

Puedes gastar 3 recursos para buscar un Apoyo **Objeto** en tu mazo y jugarlo, ignorando su coste. Un investigador puede volver a activar este código si está “realizando un recado”.

## 📖 Códice 15: Escuela del Valle

–¡Es una biblioteca, no una librería! –ladra una airada maestra pelirroja.

Theo sale de la escuela con una sonrisa bobalicona cuando los niños se le echan encima.

Busca a Theo Peters en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponlo en juego en la Escuela del Valle, con el lado de Apoyo boca arriba.

## 📖 Códice 16: El salón comunitario

–¿Quiere enviarle un regalo a alguien especial? –pregunta Martha Jean mientras señala una ordenada pila de cajas de regalo trenzadas con coloridos lazos–. Me temo que cualquier cosa que quiera enviar al continente tendrá que esperar a mañana por la mañana. El cartero se ha vuelto a quedar tirado.

Un investigador puede buscar un Apoyo de historia **Objeto** en su mazo, pila de descartes o mano y retirarlo permanentemente de su mazo. Si lo hace, comprueba el registro de campaña y elige un habitante que tenga un nivel de relación de 2 o menos. Aumenta el nivel de relación del habitante elegido. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## 📖 Códice 17: La maldición

Al apoyarte en el montón de espejos, bajas la vista y ves tu propio reflejo devolviéndote la mirada. Tus rasgos aparecen estirados y distintos de algún modo: tienes un aspecto demacrado y agotado. Al incorporarte, del antebrazo se te desprenden trocitos de piel gris, como si se te estuviera descamando.

Si no está ya en tu mazo, busca en el conjunto de encuentros *Día de lluvia* puesto aparte la Debilidad La maldición Cicuta y añádela a tu mazo. No cuenta para tu tamaño de mazo. Si no es así, durante la preparación del próximo escenario, busca la Debilidad La maldición Cicuta en tu mazo y pila de descartes y añádela a tu mano inicial.

Tú (y sólo tú) obtienes 2 puntos de experiencia adicionales.

## NO LEAS ESTO hasta el final del Preludio

**Resolución 1:** La Dra. Marquez sale del piso de arriba con cara impasible, seguida de Bertie que lleva un brazo vendado. Tiene el rostro ceniciento mientras cuenta su experiencia: –Iba caminando por la linde del bosque, creo que a mediodía, cuando sentí una deliciosa... esto... –Le cuesta expresarlo con palabras–. Una dicha absoluta. Y luego supongo que me quedé absorto. Cuando volví en mí, era de noche y estaba totalmente perdido. Y ahora que he vuelto, no puedo evitar pensar en esa sensación arrebatadora. “Una emoción recolectada en tranquilidad”, ¿saben? La profesora pone los ojos en blanco, pero no hace ningún comentario.

🕒 Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 2:** La Dra. Marquez cierra de un portazo la puerta mosquitera al entrar.

–La madre Rachel me dijo que encontró a Bertie deambulando por ahí esta mañana. Lo he visto recuperándose en la Casa Atwood y parecía estar perfectamente. Balbuciendo tonterías y leyendo poesía local.

🕒 Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 3:** La Dra. Marquez se sirve una taza de café bien cargado.

–Voy a aprovechar que la lluvia está refrescando el ambiente para subir a la Cresta Perla. Pueden venir si quieren –Prueba los huevos de su plato y arruga la nariz–. ¿Tienen como un sabor metálico?

Escupe los huevos discretamente en un pañuelo justo cuando la Srta. Olmstead sale de la cocina con un montón de tortitas y se las sirve a varios huéspedes hambrientos.

🕒 No anotes el valor de Victoria X de las cartas de la zona de victoria. Cada investigador obtiene la experiencia adicional concedida durante este Preludio. Anota los puntos de experiencia adicionales obtenidos en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña, **pero no se puede gastar hasta el final del siguiente escenario**.

🕒 Realiza los preparativos para el siguiente estudio.

❖ Elige 1 Apoyo que esté en tu zona de juego para conservarlo para el siguiente escenario. Debe ser uno que normalmente no empiece en juego. Descarta todos los demás Apoyos y cartas vinculadas de tu zona de juego, excepto aquellos que empiecen cada partida en juego.

❖ Descártate hasta tener tu tamaño de mano inicial. Añade tu pila de descartes a tu mazo y baraja éste (tu mano actual es tu mano inicial para el siguiente escenario; no robarás una nueva mano inicial ni podrás cambiar cartas).

❖ Descarta recursos hasta tener tus recursos iniciales.

🕒 Al preparar el siguiente escenario, omite los pasos 1-8 de la sección “Preparación de la partida” de la página 27 de la referencia de reglas.

Comprueba la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña y elige un escenario que no haya sido tachado aún.

🕒 Para afrontar las deterioradas minas de la Punta Norte en **Escrito en la roca**, pasa a la página 10.

🕒 Para investigar la **Casa Cicuta** que lleva mucho tiempo abandonada, pasa a la página 14.

🕒 Para explorar la quietud espectral de la Cresta Perla en **El páramo silencioso**, pasa a la página 19.

🕒 Para explorar la costa norte de Akwan en **La hermana perdida**, pasa a la página 23.

🕒 Para estudiar la Ciénaga de Eastwick y arriesgarse a encontrar **La cosa de las profundidades**, pasa a la página 27.

## Preludio: La segunda tarde

**La segunda tarde 1:** *La lluvia continúa durante todo el día. Cuando llegáis al salón comunitario para cenar, han movido las mesas a los laterales de la sala y hay cálidas lámparas colgadas de coloridos lazos. Docenas de caras nuevas miran desde la multitud de lugareños con capa: visitantes del continente. Una gran escultura se alza en el centro de la estancia, engalanada con flores blancas y violeta que parecen palpar bajo la tenue luz. La sala enmudece cuando la madre Rachel se dirige a los congregados.*

–Amigos. Hermanos. Cada uno de vosotros sois un milagro de tiempo y luz. Sois la promesa de nuestro verdadero yo...  
La matrona se interrumpe a mitad de la frase.

Comprueba el registro de campaña.

- ☉ Si en las Notas de Simeon Atwood hay anotado que Simeon sobrevivió, pasa a **La segunda tarde 2**.
- ☉ Si no es así, pasa a **La segunda tarde 3**.

**La segunda tarde 2:** *Una sombra pasa por el rostro de la matrona mientras se bambolea, y por un instante parece que podría desmayarse. El aire de la estancia es pesado. En la luz bailan unos patrones aceitosos y sentís un cierto mareo que ya os resulta familiar. Alguien se adelanta para ayudar a la madre Rachel, pero ésta levanta una mano y se endereza.*

- ☉ Pasa a **La segunda tarde 4**.

**La segunda tarde 3:** *Una figura recia atraviesa la multitud.*

–¿Ha visto alguien a Simeon? –pregunta Leah Atwood con voz temblorosa. Mira a los congregados con los ojos muy abiertos y alerta-. Por favor. Se trata de Simeon. Ahora no es momento de andarse con bromas.

Se dirige a su hijo, pero no hay respuesta. El aire de la estancia es pesado.

–Basta –La madre Rachel hace callar a su hermana y gesticula para que se vaya. En la luz bailan unos patrones aceitosos y sentís un cierto mareo que ya os resulta familiar.

- ☉ Actualiza el registro de campaña.
  - ☞ Anota en las Notas de Leah Atwood que Leah está buscando a Simeon.
  - ☞ Tacha el nombre de Simeon Atwood.

- ☉ Pasa a **La segunda tarde 4**.

**La segunda tarde 4:** *La madre Rachel recupera la compostura.*

–Hoy es la noche más corta del año. Y mañana es el comienzo de la eternidad. Así que bailemos esta noche.

La multitud irrumpe en un entregado aplauso. Un grupo muy variopinto empieza a tocar en un rincón y comienza el baile. Varios rostros amistosos os hacen gestos para que os unáis.

Podéis elegir con quién queréis bailar. De uno en uno, cada investigador puede elegir una entrada del código distinta de entre las siguientes (si sólo hay un investigador, puedes elegir resolver dos entradas en vez de una). Si el nombre de un habitante está tachado, no puedes elegir su código. Después de haber leído la cantidad apropiada de secciones, pasa a la **Resolución 1** (página 45).

- ☉ La madre Rachel observa la sala (A 1).
- ☉ Leah está junto a la comida de la cena y parece totalmente agotada (A 2).
- ☉ Simeon está con un grupo de niños y hace ruidos de aves (A 3).
- ☉ William está sentado en un rincón, escribiendo las primeras líneas de lo que seguramente será un recargado poema sobre el legado de su familia (A 4).
- ☉ River lo está dando todo en la pista de baile (A 5).
- ☉ Gideon está sentado en un taburete cerca de los que bailan (A 6).
- ☉ Judith vigila la puerta cerca de la entrada (A 7).
- ☉ Theo mueve la cabeza al ritmo de la multitud (A 8).
- ☉ Bailas por tu cuenta (A 9).
- ☉ Hay una mujer con ropa de caza en un extremo de la sala (A 10).
- ☉ La Dra. Marquez te mira desde el otro lado de la sala (A 11).

## Código: La segunda tarde

Lee las siguientes entradas de las páginas 43-44 únicamente cuando se te indique durante el Preludio **La segunda tarde**.

### A Código 1: Madre Rachel

*La matriarca del Valle está apartada de la multitud, con los brazos cruzados. En sus mejillas brillan las lágrimas mientras observa la sala. Te acercas y le pides bailar.*

–Lo siento, no puedo –contesta. La tensión de su voz es evidente, y le preguntas qué ocurre-. En esta vida estamos llamados a renunciar a muchas cosas. Sólo rezo por que el coste de lo que obtengamos merezca la pena.

Anota en las notas de la madre Rachel que la madre Rachel compartió sus dudas.

### A Código 2: Leah Atwood

**Si Leah está buscando a Simeon:**

*Encuentras a Leah junto a la cena, con las manos temblorosas.*

–Últimamente, Simeon no dejaba de hablar de un “club de mineros”. Me pregunto si... –Palidece-. Lo siento, ahora mismo no puedo bailar.

**Si no es así:**

*Leah va contigo al suelo de madera y bailáis juntos. Aunque no logra ir al ritmo de la música, te maneja con sorprendente facilidad y te hace girar. Los demás os jalean cuando termináis de bailar.*

Anota en las Notas de Leah Atwood que Leah compartió un baile.

### A Código 3: Simeon Atwood

**Si el nivel de relación de Simeon Atwood es 3 o más:**

–¡Preparados para el Texas Tommy! –exclama Simeon mientras mueve las manos sobre su cabeza cuando la banda acelera el ritmo-. No está mal, no está mal.

*Notas que algo frío y viscoso sube por tu pierna. El chico muestra una sonrisa pícaro mientras te quitas la culebra rayada que se ha enroscado en tu tobillo.*

Anota en las Notas de Simeon Atwood que Simeon compartió un baile.

**Si no es así:**

–Lo siento, pero es un poco muermo –dice Simeon encogiéndose de hombros-. ¡Preparados para el Texas Tommy! –les grita a sus amigos.

### A Código 4: William Cicuta

**Si el nivel de relación de William Cicuta es 3 o más:**

–Hace muchos años y estoy falto de práctica, pero ¿por qué no?

*William se une a ti en la pista de baile y bailáis un vals en el que él lleva la voz cantante. Tras varios choques y traspiés, el baile toca a su fin piadosamente pronto. El Cicuta mayor parece bastante complacido cuando vuelve a su sitio en el rincón.*

Anota en las Notas de William Cicuta que William compartió un baile.

**Si no es así:**

–Hace muchos años y estoy falto de práctica –dice William mientras se alisa la chaqueta-, pero gracias por preguntar.

### **Código 5: River Hawthorne**

Si el nivel de relación de River Hawthorne es 3 o más:

–¡Saltito hacia delante y luego vamos hacia atrás!  
River da instrucciones a quienes la rodean para bailar el Black Bottom. Mientras los demás tratan de mantener el ritmo, tú no pierdes de vista a River y sigues todos sus movimientos. Cuando termina, te da una palmadita en el hombro.  
–No está mal, nada mal.

Anota en las Notas de River Hawthorne que River compartió un baile.

Si no es así:

–Lo siento, pero no es capaz de estar a la altura.  
River enseña el Black Bottom a los demás bailarines. Por desgracia, no has pasado el corte.

### **Código 6: Gideon Mizrah**

Si el nivel de relación de Gideon Mizrah es 3 o más:

–Sí, pero sólo si bailamos el Yankee Doodle –dice Gideon con una sonrisa juvenil.  
Te acercas a la banda y les haces la petición. Cuando regresas, el viejo marinero está meciéndose al compás de la música.  
–A mi sobrina Gaviella le encantaba esta canción. Hace años que no la veo...

Anota en las Notas de Gideon Mizrah que Gideon compartió un baile.

Si no es así:

–No, no me atrevo –Gideon niega con la cabeza–. Estas viejas caderas ya no funcionan como antes.

### **Código 7: Judith Park**

Si el nivel de relación de Judith Park es 3 o más:

–Se supone que estoy trabajando, pero ¿qué más da?  
Judith sonríe alegre cuando se une a ti en la pista de baile. La guardaespaldas baila sorprendentemente bien te lleva en el charleston y el foxtrot.  
–Ha sido más divertido de lo que esperaba –dice con las mejillas arreboladas cuando acabáis.

Anota en las Notas de Judith Park que Judith compartió un baile.

Si no es así:

–Lo siento, pero estoy trabajando –dice Judith–. Una vez llegó un lobo durante la cena comunitaria. No puedo permitir que suceda de nuevo –añade mientras coloca la mano en la culata del arma.

### **Código 8: Theo Peters**

Si el nivel de relación de Theo Peters es 3 o más:

–Pero ¿cómo va a pedirme bailar con usted si ya estamos bailando?  
Theo suelta una risita mientras se mueve desacompañadamente con la música. Está a punto de resbalarse en un charco de barro, pero lo agarra a tiempo.  
–Creo que acaba de salvarme la vida –jadea.

Anota en las Notas de Theo Peters que Theo compartió un baile.

Si no es así:

–Gracias, pero yo...  
Theo se resbala en un charco de barro y se estrella contra una pareja que baila, que a su vez golpean a otra media docena de bailarines. El salón comunitario se queda en silencio durante un instante.  
–¡Estoy bien! –grita Theo mientras se levanta.

### **Código 9: Bailar por tu cuenta**

Te mueves al compás de la música. La tenue luz baña los rostros con leves sombras oscuras mientras el cielo del exterior también se oscurece. Una presencia palpable llena la sala, moviéndose entre los que bailan y ralentizando los sentidos. Cierras los ojos durante lo que parece un instante. Cuando los abres, estás en el suelo. Hay varios bailarines a tu alrededor y alguien te ayuda a levantarte.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

### **Código Ω: Helen Peters**

Comprueba el registro de campaña. Si Helen Peters se unió al estudio:

–Pensé que nunca me lo preguntaría –dice Helen con una sonrisa. Le sigues el ritmo lo mejor que puedes; es sorprendentemente ágil mientras lleva la voz cantante en el baile, y luego te deja guiar cuando la canción pasa de un ritmo animado a uno más contemplativo. Cuando el baile termina, observas la multitud y ves que todos tienen la misma sonrisa amplia y bobalicona.

Anota en el registro de campaña que Helen compartió un baile.

Si la familia Peters se reunió:

Helen Peters está de pie a la entrada del salón comunitario y parece bastante desubicada con su atuendo basto. Lizzie está cerca de ella, mirando fijamente la pista de baile. Cuando pides bailar a Helen, ésta sonríe ligeramente burlona y niega con la cabeza.

–Sólo he venido a darles las gracias. Y a pedirles algo.

Le preguntas de qué se trata y esta vez sonríe con calidez.

–Déjeme ayudar con el estudio. Lizzie estará a salvo en Portland. A lo mejor entre todos podemos convencer a mi hermano para que se vaya.

Anota en el registro de campaña que Helen Peters se unió al estudio.

Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia Helen Peters a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador y puede encontrarse en el conjunto de encuentros *Habitantes*, indicado por el siguiente icono de conjunto de encuentros:



Si no es así:

Te acercas a la mujer vestida con ropa de caza que discute con Theo.

–Por última vez, hermanita, no puedo. Aquí me necesitan –dice Theo con nerviosismo.

Ella le dedica una mirada de pena y responde: –¿Qué pensaría mamá?

Theo la fulmina con la mirada.

–Vete –dice con tono serio.

Anota en las Notas de Theo Peters que Theo rechazó a su familia.

### **Código Θ: Dra. Rosa Marquez**

–Reúnanse conmigo fuera después de que esto acabe –dice la Dra. Marquez sin rodeos. Preguntas por qué y sacude la cabeza.

–Éste es el último sitio donde querría hablar de nada. Voy a reunir suministros antes de que hablemos. Les recomiendo que hagan lo mismo.

Cada investigador comienza el siguiente escenario con 2 recursos adicionales.

## NO LEAS ESTO hasta el final del Preludio

**Resolución 1:** A mitad de la velada, el baile se adormece. Mientras la lluvia golpetea en el exterior, los bailarines se mueven como el humo en la penumbra del salón comunitario. La Dra. Marquez os hace una señal para que vayáis con ella a un lateral de la sala.

—Aquí pasa algo muy extraño —dice en voz baja—. Hay como una docena de miembros del Valle que han desaparecido... Algunos incluso en los últimos días. A la madre Rachel parece darle totalmente igual y estar feliz con ello. Y luego están esos “milagros” de los que habla todo el mundo. Empiezo a sospechar que la “maravillosa” sensación de este sitio no es sólo hipoxia.

Le mencionáis vuestros propios mareos y la extraña euforia experimentada durante los días anteriores.

Comprueba el registro de campaña.

☞ Si los investigadores recuperaron el diario de madame Perla, pasa a la **Resolución 2**.

☞ Si no es así, pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 2:** La profesora os entrega el diario de Susan Perla.

—Gracias por recuperar esto. Es una lectura fascinante. Durante el último año de su vida, madame Perla sufrió alucinaciones y una enfermedad debilitante crónica. Sea lo que sea, provoca una rápida mutación antes de provocar el fallo de los músculos, de los órganos y de la función cognitiva. Leyendo entre líneas, tengo la impresión de que toda la familia Perla sufrió algo similar antes del incidente que devastó la cresta.

☞ Un investigador cualquiera puede elegir añadir el Apoyo de historia El diario Perla a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador y puede encontrarse en el conjunto de encuentros *Reliquias familiares*, indicado por el siguiente icono de conjunto de encuentros:



☞ Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 3:** Compartís vuestras observaciones sobre la Isla de la Cicuta. Más que “maravillas” o “milagros”, las criaturas de la zona o están enfermas y desnutridas o son agresivamente vivaces. La Dra. Marquez asiente.

—Todo está afectado. Enfermo. Voraz. Mutando. Y todo está muy localizado. No hay informes de estos fenómenos extraños en ninguna otra parte. Es sólo aquí.

Saca un arrugado mapa de la isla y señala las colinas del norte.

—La Cresta Perla no se ha recuperado desde que fue destruida hace veinte años.

Marquez muestra dos círculos de madera vítrea de la Ciénaga de Eastwick y del Vergel Perla y luego traza un círculo en torno a la Cresta Perla en su mapa.

—Los huevos amargos de esta mañana me recordaron un informe escrito tras el evento de Tunguska. Un meteorito devastó kilómetros de campiña rusa, pero los efectos sobre los lugareños fueron más destructivos aún. Las reservas de comida quedaron envenenadas. El ganado murió. Los pueblos cercanos se fueron quedando desiertos poco a poco a medida que las familias que los habían habitado durante generaciones morían de hambre o de cosas peores.

Traza un círculo concéntrico más grande en torno al primero.

—Nadie ha dicho nada de un meteorito, pero a juzgar por el enorme agujero que hay delante de la Finca Perla, algo salió de la roca. Mi teoría actual es que la operación minera abrió una veta y liberó algún gas o mineral venenoso que afecta a la isla.

La expresión de la Dra. Marquez se vuelve grave cuando dice: —Hay algo más. Algo de lo que no deberíamos hablar aquí. Siganme.

Mientras seguís a la profesora fuera del salón comunitario, una figura robusta se choca con vosotros.

Comprueba el registro de campaña.

☞ Si Bertie fue rescatado, pasa a la **Resolución 4**.

☞ Si no es así, pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 4:** —Lo siento muchísimo —dice Bertie—. ¡Profesora! ¡Y ustedes! Suponía que se habían retirado temprano —Abre los ojos como platos—. ¿Estamos conspirando? ¿Estudiando? Me encantaría...

La Dra. Marquez le hace callar con una dura mirada.

—Bertie, después de lo de anoche, creo que es mejor que esta noche te quedes en tu cuarto y descanses.

El joven ayudante parece herido, pero no pone ninguna pega.

—Está bien —musita.

☞ Pasa a la **Resolución 6**.

**Resolución 5:** —Lo siento... mucho —farfulla Bertie. Una sonrisa bobalicona le surca el rostro—. Me dijeron que no me preocupase de ustedes. Me lo dijo la gente. La gente. La gente de... —Señala la multitud con un gesto—. El sitio. Tuve una revelación, pero se me ha olvidado. La madre Rachel me ha estado cuidando. Me dijeron que luego bailaríamos más, en el cruce de caminos, con una gran hoguera.

—Tienes que descansar. Vuelve a la pensión —insiste Marquez. Ni siquiera estáis seguros de que Bertie la haya oído antes de irse.

☞ Anota en el registro de campaña que Bertie ha tenido una revelación.

☞ Pasa a la **Resolución 6**.

**Resolución 6:** —No teníamos que involucrarlo. Al fin y al cabo, es mucho mejor en el laboratorio que en el trabajo de campo —dice la Dra. Marquez mientras os lleva fuera—. Hoy me siguió algo desde la cresta. Algo grande y hambriento. Intenté refugiarme en la vieja Granja Atwood, pero tenía puertas y ventanas tapadas con tablores. Había un olor terrible. Ni siquiera estoy segura de lo que oí que sonaba dentro —dice de forma muy seria. Cuando le pedís que se explique, sacude la cabeza.

—Está claro que este sitio no es lo que parece. No sé qué oculta la gente del Valle en esa vieja granja, pero voy a averiguarlo.

☞ Cada investigador obtiene la experiencia adicional concedida durante este Preludio. Anota los puntos de experiencia adicionales obtenidos en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña, **pero no se puede gastar hasta el final del siguiente escenario**.

☞ Los investigadores deben decidir (elige una opción).

◆ Seguir la pista de la Dra. Marquez en la Granja Atwood. ¿Qué oculta el Valle? Pasa a **La noche más larga** en la página 46.

◆ Reunir más información sobre el ecosistema único de la Isla de la Cicuta por la noche. Comprueba la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña y elige un escenario que no haya sido tachado aún. **Si lo haces, añade 1 ficha** **1 ficha** **y 1 ficha** **a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.**

## Escenario: La noche más larga

**Introducción 1:** Al acercaros a la Granja Atwood, las nubes se apartan para revelar un crepúsculo del color de la sangre que baña el paisaje de sombras difusas. Seguí a la Dra. Marquez y pasáis junto a un gallinero y granero abandonados hasta el porche trasero de la ruinoso granja. Cuando la profesora mete una palanqueta entre los tablonos que tapan una de las ventanas, os fijáis en el revólver que lleva en el bolsillo de atrás.

–Por si acaso –dice.

Arrancar los tablonos de las ventanas os lleva un tiempo. Cuando entráis tras la profesora, os asalta los sentidos un olor a enfermedad y putrefacción. Después de que la vista se os acostumbre a la penumbra, veis una escena atroz. A lo largo de las paredes hay catres sucios, y el suelo está lleno de desechos. Una docena de gente enfermiza yace en los catres o está sentada contra las paredes. Tienen la piel endurecida y llena de nudos, surcada de afilados espolones y correosas protuberancias. Varias de las personas tienen colgajos de carne que no tardáis en reconocer como extremidades vestigiales. Otras os miran con ojos vidriosos, mientras que otras están inertes, con la piel gris y pulverulenta, mirando el techo fijamente,

–No deberían estar aquí –dice una voz. Un hombre de calvicie incipiente que lleva una ajada capa del Valle avanza hacia vosotros con andar vacilante. La Dra. Marquez entorna los ojos en la penumbra.

–¿Tad? ¿El del almacén general?

Antes de que éste pueda responder, se oyen voces desde el porche delantero. La Dra. Marquez y vosotros corréis tras un montón de muebles rotos justo cuando la puerta delantera suena y se abre de par en par. La madre Rachel entra junto con media docena de figuras ataviadas con capas y varios lugareños enfermos más.

La matrona se dirige a los de la estancia con expresión radiante.

–Mis Hijos de las Estrellas. Por fin ha llegado vuestro momento. Vosotros prepararéis el camino –Se inclina y coge la mano de una mujer postrada en silla de ruedas–. Todos estáis completos. Y ahora os uniréis a vuestros otros yo en la eternidad.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

☞ Enfrentarse a la madre Rachel. Pasa a la **Introducción 2**.

☞ Seguir escondidos. Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** Salís de vuestro escondite con la Dra. Marquez.

–Esto es inhumano. ¡Estas personas deberían estar en un hospital! –le espeta la profesora a la matrona.

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

☞ Pasa a la **Introducción 4**.

**Introducción 3:** Esperáis en silencio mientras una fétida brisa agita el cargado ambiente. Tad se adelanta para dirigirse a la madre Rachel.

–Los testigos están aquí –le dice mientras señala vuestro escondite. En pocos instantes, os sacan a rastras a vosotros y a la profesora.

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

☞ Pasa a la **Introducción 4**.

**Introducción 4:** La madre Rachel sonríe con benevolencia.

–Hijos míos. Hay cosas que no debemos ver hasta que llega el momento de que las veamos. Pero también supongo que vuestro lugar es ser testigos de nuestra ascensión –explica mientras abre los brazos en pose exultante–. Cada uno de nosotros acepta nuestro sitio en la creación. Hemos sido rehechos más allá de los límites de la medicina convencional. Entiendo que, para los forasteros, puede parecer una necesidad o incluso una crueldad, pero todos estamos aquí por voluntad propia. Incluso ustedes.

Los presentes asienten ante sus palabras.

–¡Les están engañando! ¿Es que no lo ven? –dice la Dra. Marquez, furiosa–. ¡Esta gente se muere!

Miráis de un lado a otro de la sala con la esperanza de que alguien os apoye.

Comprueba en el registro de campaña cuántos habitantes compartieron un baile.

☞ Si 2 o más habitantes compartieron un baile, pasa a la **Introducción 5**.

☞ Si exactamente 1 habitante compartió un baile, pasa a la **Introducción 6**.

☞ Si ningún habitante compartió un baile, pasa a la **Introducción 7**.

**Introducción 5:** Varias figuras encapuchadas se quitan las capuchas y se colocan detrás de vosotros: son los amigos con los que bailasteis hace apenas unas horas. La madre Rachel os mira de uno en uno.

–Sea pues. Nosotros somos el trigo y vosotros, la paja.

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

☞ Pasa a la **Introducción 8**.

**Introducción 6:** Una única figura sale del grupo de la madre Rachel y se pone a vuestro lado. Es la persona con la que bailasteis hace apenas unas horas. La madre Rachel la mira con amargura.

–Sea pues. Nosotros somos el trigo y vosotros, la paja.

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

☞ Pasa a la **Introducción 8**.

**Introducción 7:** La súplica de la Dra. Marquez se queda en el aire, sin respuesta. Los cautivos y los encapuchados permanecen en silencio mientras la madre Rachel os mira con una sonrisa preocupada.

–Ay, hijos míos. La gente del Valle son familia. Cada uno de nosotros conoce su sitio. Tal vez aún podáis aprender cuál es el vuestro.

☞ Añota en el registro de campaña que los investigadores afrontaron solos la noche más larga.

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

☞ Pasa a la **Introducción 8**.

**Introducción 8:** La madre Rachel tiene los ojos vidriosos de lágrimas mientras se dirige a la sala.

–Vuestro sacrificio no es en vano. Esta noche, cada uno de vosotros cumplirá su papel en la creación y se unirá mañana a nosotros para la gran ascensión.

La matrona tiene una sonrisa preocupada cuando se dirige a vosotros.

–Éste no es su sacrificio. Por favor, regresen al Valle.

La Dra. Marquez la fulmina con la mirada. Los ojos de la madre Rachel se llenan de lágrimas cuando se marcha con su séquito.

–¿A qué se refería con lo de cumplir su papel en la creación? –le pregunta la Dra. Marquez a Tad mientras éste se rasca unas protuberancias escamosas que tiene en los antebrazos. El hombre de incipiente calvicie sonríe.

–Mañana, la luna de sangre anuncia nuestra ascensión. Pero esta noche, la más corta del año, todas las criaturas del bosque y de los campos nos ayudarán a completar nuestro viaje.

–Lo siento, pero eso no responde mi pregunta –contesta la profesora.

Tad sonríe y le explica: –Todos seremos devorados. Nuestro sitio es éste, seremos el sacrificio.

Cuando mira hacia el horizonte, un coro de aullidos plañideros resuena por los campos.

La profesora mira a Tad horrorizada.

–Y un cuerno –dice. La seguí al exterior.

En las distantes colinas se recortan oscuras siluetas. La profesora se sume en sus pensamientos brevemente y luego respira hondo.

–Dudo que ninguno de ellos esté en sus cabales. Pero es posible que, si resistimos el tiempo suficiente, podamos conseguirles cuidados y atención.

Miráis más allá de la granja, hacia los extensos campos. No tenéis tiempo de evacuar a los cautivos antes de la puesta de sol. Más aún, no tenéis garantía alguna de que os vayan a seguir. Pero debéis intentarlo.

Junto con la profesora, registráis la destartada granja en busca de materiales. Encontráis trozos de madera, alambre de espino y viejas trampas para fortificar vuestra posición. Si lográis sobrevivir a la noche, podríais salvar a algunos de los cautivos. Un terrible aullido rompe el silencio cuando se pone el sol.

La noche más corta del año acaba de convertirse en la más larga.

Pasa a la **Preparación**.



# Colocación de Lugares para “La noche más larga”

Norte



Oeste

Este



Sur



## Código: La noche más larga

Lee las siguientes entradas únicamente cuando se te indique al jugar el escenario **La noche más larga**.

### Código 2: Leah Atwood

*Una figura lupina con afilados dientes brillantes carga contra ti, riendo como una hiena. Leah se interpone y descarga su pala sobre la cabeza de la criatura.*

–¡No te atrevas! –le grita.

Anota en las Notas de Leah Atwood que Leah apoyó a los investigadores.

Inflige 3 puntos de daño al Enemigo más cercano.

### Código 3: Simeon Atwood

*–¡Hay que atraerlos y hacer que caigan! –exclama Simeon entre risas mientras da vueltas a un carrete de alambre de embalar en torno a una valla caída. Al otro lado de la valla, llena un agujero poco profundo con huesos medio roídos y vísceras.*

*–Ahora hay que esperar –susurra. Su obvio regocijo al colocar trampas letales es cuanto menos preocupante.*

Anota en las Notas de Simeon Atwood que Simeon apoyó a los investigadores.

Coloca 1 señuelo en cualquier Lugar.

### Código 4: William Cicuta

*–He encontrado esto guardado en el sótano –dice William mientras posa en el suelo una mochila llena de herramientas y chatarra–. Espero que sirva de algo. Debo decir que no soy particularmente manitas.*

*Le das las gracias y te pones a buscar suministros en la mochila.*

Anota en las Notas de William Cicuta que William apoyó a los investigadores.

Cada investigador obtiene 1 pista (de la reserva de fichas).

### Código 5: River Hawthorne

*Le explicas tu plan a River después de ver un par de brillantes ojos azules al otro lado del terreno.*

*–No te preocupes, cielo. Estoy acostumbrada a atraer todas las miradas. Por suerte para ti, siempre he corrido bastante rápido.*

*River echa a correr por el claro mientras grita improperios que atraen a la criatura.*

Anota en las Notas de River Hawthorne que River apoyó a los investigadores.

Elige un Enemigo que no sea **Élite**. Mueve ese Enemigo a cualquier Lugar.

### Código 6: Gideon Mizrah

*–Esté muy atento por si ve una puerta o un candado resistentes –te indica Gideon–. Si tenemos cuidado, podríamos atrapar a uno. Me recuerda a cuando estuve a punto de morir en las junglas de Nueva Guinea. Algo me seguía desde...*

*No tardas en perder el hilo de la historia del anciano.*

Anota en las Notas de Gideon Mizrah que Gideon apoyó a los investigadores.

La próxima vez que un investigador fuese a robar una carta del mazo de Enemigos, en vez de eso descarta esa carta.



### Código 7: Judith Park

*–Ya iba siendo hora de que nos trajeran la caza. Estaba harta de tener que patearme toda la lista para tener un poco de acción.*

*Señala con su fusil un foso lleno de afilada chatarra.*

*–Propongo que les esperemos aquí para darles matarile.*

Anota en las Notas de Judith Park que Judith apoyó a los investigadores.

Coloca 1 trampa en cualquier Lugar.

### Código 8: Theo Peters

*La camioneta azul de Theo recorre el camino a toda velocidad dirigiéndose hacia ti, con una manada de voraces criaturas furiosas persiguiéndola.*

*–¡Suba! –grita Theo mientras frena.*

*Te metes en la caja de la camioneta mientras revoluciona el motor.*

Anota en las Notas de Theo Peters que Theo apoyó a los investigadores.

Puedes mover 1 barrera, señuelo o trampa de tu Lugar a cualquier Lugar. Deja de estar enfrentado con todos los Enemigos enfrentados a ti y muévete a ese Lugar.

### Código Θ: Dra. Rosa Marquez

*–Esto es como revivir Cantigny –dice la Dra. Marquez mientras arrastra varias cajas pesadas para formar una barrera. Te cuenta más sobre su primera y última batalla en la Gran Guerra y sobre la muerte de su pareja.*

*–No podemos morir. Así no –dice–. Sólo tenemos que aguantar hasta el amanecer.*

Coloca 2 barreras en tu Lugar.

### Código Ω: Ajax

*El sonido de los relinchos que provienen del granero te pone los nervios en tensión. Te acercas dubitativamente a la estructura, esperando ver otra monstruosidad, pero en vez de eso encuentras un caballo palomino en un sucio establo. Ves el nombre “Ajax” grabado en un letrero junto a él. El noble animal relincha con impaciencia mientras agita la cabeza.*

Toma el control del Apoyo de historia Ajax. No ocupa un espacio de aliado durante el resto de este escenario.

## 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:** *Lo último que recuerdas antes de que las formas de pesadilla te superen es una sensación de calma intensa. La luz de luna plateada baña la granja de un tono monocromo mientras las criaturas te desgarran la carne. Durante un instante, ves tu sitio en este mundo, como quería la madre Rachel. Eres tan sólo energía que se convierte en otra forma de energía.*

*Nada más parece tan perfecto.*

☉ Cada investigador derrotado queda **devorado (muere)**. Si no hay investigadores supervivientes para continuar la campaña, los investigadores pierden la campaña.

☉ Si se ha alcanzado otra resolución, los investigadores restantes pasan a esa resolución.

☉ Si no se ha alcanzado ninguna resolución (*todos los investigadores supervivientes desistieron*): Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 1:** *–Por favor, escuchen –implora la Dra. Marquez a los cautivos–. Cada uno de ustedes se merece vivir una vida plena. ¡Podemos ayudarles! Pueden recibir cuidados en el continente.*

*Tad escupe como respuesta.*

*–Nos han arrebatado un gran privilegio. Éramos elegidos.*

*La Dra. Marquez no puede responder porque la golpean desde atrás en el hombro con un tablón de madera irregular. Uno de los cautivos lo sostiene sobre su cabeza mientras otros se reúnen a su alrededor. Tad dedica una mirada torva a la profesora y gruñe: –Váyanse ya.*

*La Dra. Marquez se levanta con cautela y sale de la granja. La seguís.*

*–Idiotas. Les hemos salvado la vida –dice con sorna. Mientras os marcháis, una chiquilla con máscara de conejo se asoma desde debajo de unos escombros. Reconocéis a Rebecca, la hija de la madre Rachel.*

☉ Si la cantidad de daño que hay en el Apoyo de historia Los cautivos es:

✦ 0, cada investigador obtiene 5 puntos de experiencia adicionales.

✦ 1 o 2, cada investigador obtiene 4 puntos de experiencia adicionales.

✦ 3 o 4, cada investigador obtiene 3 puntos de experiencia adicionales.

☉ Anota en el registro de campaña que *los cautivos se salvaron*.

☉ Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 2:** *Tad está en el centro de la granja, con manchas carmesí en su capa del Valle blanca y dorada. En torno a él, los cadáveres medio devorados de los cautivos muertos están dispuestos en una especie de círculo. Al acercaros, el hombre de mediana edad ríe con amargura.*

*–¿Por qué he sobrevivido yo cuando tantos han muerto? –Se lleva las manos a la cara y se echa a reír presa de la histeria–. ¡¿Por qué es todo tan luminoso?! –exclama mientras se araña los ojos.*

*Os apartáis y vais fuera con la Dra. Marquez, que está inclinada sobre un montón de restos. Una chiquilla con máscara de conejo sale de debajo de los escombros. Reconocéis a Rebecca, la hija de la madre Rachel.*

☉ Si la cantidad de daño que hay en el Apoyo de historia Los cautivos es:

✦ 5 o 6, cada investigador obtiene 3 puntos de experiencia adicionales.

✦ 7 u 8, cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

✦ 9, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

☉ Anota en el registro de campaña que *muchos cautivos murieron*.

☉ Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 3:** *–¡No podemos quedarnos! –grita la Dra. Marquez.*

*Completamente sobrepasados, huis del combate hacia los campos de maíz. Sombras de pesadilla pasan junto a vosotros, relinchando y aullando. Pensáis en los cautivos de la granja, que ven venir su muerte. Al otro extremo del campo, encontráis a la Dra. Marquez, que sostiene a una chiquilla con máscara de conejo. Reconocéis a Rebecca, la hija de la madre Rachel.*

☉ La culpa por no haber logrado ayudar a quienes lo necesitaban os persigue eternamente. Cada investigador debe buscar en la colección una Debilidad **Locura** básica aleatoria y añadirla a su mazo.

☉ Anota en el registro de campaña que *todos los cautivos murieron*.

☉ Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 4:** *El sol de la mañana cae sobre vosotros, cegadoramente brillante, mientras atravesáis los campos de vuelta al Valle. De los agostados tallos caen gotas de un líquido oscuro y graso. La Dra. Marquez se detiene y pasa la mano bajo las frágiles hojas.*

*–Los campos se han teñido de sangre, pero ¿por qué? –Se limpia las manos con un pañuelo y contempla el campo–. ¿Qué clase de monstruo haría esto? Sentenciar a sus seguidores, a su propia hija, a la muerte. Es casi bíblico.*

*Rebecca se quita la máscara y niega con la cabeza.*

*–Madre dice que es nuestro modo de vida. Y no quiere que muera. Me dijo que me escondiera. Dijo que estábamos jugando a un juego. “Hazte muy pequeña y escóndete cerca de los barriles de queroseno. Allí no te olerán los animales”.*

*–Pero ¿por qué traeros aquí? –pregunta la profesora.*

*–Algunas personas no querían ir al granero. Pero cuando mamá les dijo que yo también estaría, dijeron que estaba bien.*

*El grupo se queda en silencio cuando sale de un campo y tiene ante sí la vista del Valle con un velo de oro bajo la radiante alba. De repente, la Dra. Marquez se detiene y os lleva aparte.*

*–Tal vez podamos usar esto como ventaja. Rebecca es la prueba viviente de la hipocresía de la madre Rachel, por horrible que suene. En la fiesta de esta noche estará toda la Isla de la Cicuta. Si le pedimos a Rebecca que les cuente lo que le dijo la madre Rachel, tal vez podamos convencer al menos a algunos para que se marchen. Y si eso no funciona, podemos regresar al continente y poner el asunto en manos de la ley.*

*La profesora se vuelve hacia Rebecca.*

*–¿Jugamos a un juego? ¿Igual que anoche? Tu madre me dijo que quiere que te escondas hasta la fiesta.*

*La chiquilla asiente. La Dra. Marquez suelta una risilla excitada, lo cual es muy poco característico respecto a su habitual autocontrol. No podéis evitar reprimir una sonrisa pese a los horrores que acabáis de presenciar.*

☉ Si el Apoyo de historia Ajax estaba bajo el control de un investigador al final de este escenario, elige un investigador para que lo añada a su mazo durante el resto de la campaña. No cuenta para su tamaño de mazo.

☉ Elige un investigador para que añada el Apoyo de historia Dra. Rosa Marquez a su mazo durante el resto de la campaña. No cuenta para su tamaño de mazo.

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. **En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña.**

☉ Actualiza el registro de campaña.

✦ Anota que *la Dra. Marquez tiene un plan*.

✦ Tacha *Campos del sur* en la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña.

☉ Pasa al **Preludio: Alba del último día** (página 51).

## Preludio: Alba del último día

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si la Dra. Marquez tiene un plan, pasa a la **Introducción 1**.

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

**Introducción 1:** *Tras unas escasas horas de sueño, salís de vuestras habitaciones y encontráis a la Dra. Marquez bebiendo un café caliente. Está como atontada.*

–Parecen tener un pie en el otro barrio –bromea.

Le decís que su aspecto no es mucho mejor y se ríe sin ganas.

–He estado peor. No mucho peor, pero sí peor.

Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 2:** *Os despertáis con el sonido de canciones que llegan desde fuera. Bajáis y encontráis a la Dra. Marquez bebiendo un café caliente. Está como atontada y tiene una expresión ceñuda. Cuando le preguntáis por los acontecimientos de la noche anterior, os mira agotada.*

–Sólo voy a decir que lo que pasara anoche no va a quedar registrado en el informe.

Cualquier pregunta posterior recibe el más absoluto silencio.

Pasa a la **Introducción 3**.

**Introducción 3:** *Tras un desayuno rápido, salís de la pensión y descubrís un ambiente casi de cuento de hadas: lugareños bailando en círculos, cantando melodías rítmicas y unos cuantos reclinados en colchas. Docenas de forasteros con ropa cotidiana se relacionan con los lugareños entre risas. Plenamente conscientes del peligro que os espera, realizáis los preparativos para una última exploración.*

☉ Ha llegado ayuda para el estudio. Cualquier jugador cuyo investigador **muriera** en el escenario La noche más larga puede seleccionar un nuevo investigador y mejorar su nuevo mazo hasta la mitad de la experiencia obtenida por su anterior investigador (*redondeando hacia arriba*).

☉ La fatiga de la larga noche os pasa factura. Roba fichas de la bolsa de caos al azar hasta que tengas 2 fichas sin símbolo. Sustituye esas fichas por una ficha de Caos cuyo valor sea 1 menos durante el resto de la campaña (si no puedes sustituir una ficha, repite este proceso hasta haber sustituido un total de 2 fichas de Caos).

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación del Preludio

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El último día*, *Día de la fiesta*, *Agentes del color*, *Habitantes* y *El Valle*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Pon en juego la carta Indicador de tiempo **Día tres**. ¿Tienes hambre ya?

☉ Crea el mazo de Acto y de Plan usando Todo está repleto de amor y Alba del último día. Retira de la partida todos los demás actos y planes.

☉ Pon en juego por su lado (**Día** ☉) cada Lugar, excepto El cruce de caminos y El viejo molino, según el mapa de la página 6.

✦ Usa los Lugares El cruce de caminos y El viejo molino del conjunto de encuentros *Día de la fiesta*, con el lado (*Mañana*) boca arriba. Retira de la partida los demás Lugares El cruce de caminos y El viejo molino.

✦ Cada investigador comienza la partida en la Pensión.

☉ Reúne el conjunto de encuentros *Habitantes* y comprueba el registro de campaña.

✦ Retira de la partida todos los habitantes cuyo nombre esté tachado.

✦ Pon en juego a la Madre Rachel y a Judith Park en El cruce de caminos, con el lado de Apoyo boca arriba.

✦ Pon aparte, fuera del juego, todas las cartas restantes del conjunto de encuentros *Habitantes*.

☉ Pon aparte el conjunto de encuentros *Agentes del color*, fuera del juego.

☉ Coloca sobre el Plan una cantidad de Perdición igual al número de investigadores.

☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Códice: Alba del último día

Lee las siguientes entradas de las páginas 51-54 únicamente cuando se te indique al jugar el Preludio Alba del último día.

### 📖 Códice 1: Madre Rachel

**Madre Rachel 1:** *Una muchedumbre de turistas y de lugareños vestidos con capas blancas y doradas se reúne en torno a la efigie del centro del Valle de la Cicuta. La madre Rachel está entre ellos, mirándolos a todos y cada uno con una sonrisa exultante.*

Comprueba la sección “Zonas exploradas” de tu registro de campaña:

☉ Si la casilla de *Campos del sur* está marcada, pasa a **Madre Rachel 2**.

☉ Si no es así, no puedes llegar a la matrona. Sigue jugando.

**Madre Rachel 2:** *Atraviesas la multitud sintiéndote audaz. Los ojos de la matrona se llenan de lágrimas al verte.*

–Ay, cuánto he rezado por que regresaran sanos y salvos –Te coge la mano mientras la muchedumbre se dispersa–. No era mi sitio interferir, aunque la culpa me hacía pedazos por dentro. Cuán agradecida estoy de verle con vida.

Debes decidir (elige una opción):

☉ –Gracias por sus plegarias. Pasa a **Madre Rachel 3**.

☉ –Sé cómo es realmente. Pasa a **Madre Rachel 4**.

**Madre Rachel 3:** *La matrona sonríe con calidez.*

–Espero que esta noche esté a mi lado en la fiesta, como invitado de honor.

Antes de que puedas contestar, te atraen al círculo que baila en torno a la efigie.

Anota en el registro de campaña que los investigadores descubrieron su sitio.

Aumenta el nivel de relación de la madre Rachel. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Madre Rachel 4:** *La matrona contesta con una mirada gélida.*

–Y yo también sé cómo es. Espero que se una a nosotros en la fiesta.

Antes de que puedas contestar, te atraen al círculo que baila en torno a la efigie.

Reduce el nivel de relación de la madre Rachel. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.



## 📖 Códice 2: Leah Atwood

**Si el nombre de Simeon Atwood está tachado:**

Leah está sentada en el porche delantero. Levanta la vista para mirarte cuando te acercas.

–Simeon no dejaba de hablar de su “orden secreta minera”. Y... estaba obsesionado con las minas. Decía que estaba practicando para algo. Un “viaje al centro de la tierra” o no sé qué tontería que había estado hablando con ese tal Theo.

Aumenta el nivel de relación de Leah Atwood. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Si el nombre de Simeon Atwood no está tachado:**

La puerta delantera de la Casa Atwood se abre de golpe y Leah sale directa hacia ti.

–Simeon me ha contado lo que hicieron por él. No me puedo creer que... –Se lleva una mano a la cabeza–. Me alegro de que estuvieran allí para ayudar. Gracias, de corazón. Si hay algo que podamos hacer por ustedes, por favor, no duden en pedirlo.

Aumenta el nivel de relación de Leah Atwood en 2. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

## 📖 Códice 4: William Cicuta

**William 1:** Encuentras a William garabateando notas en su libro común.

–Me pregunto si debería citar a Sócrates. No, sería bastante torpe...

Cuando le pides que te explique lo que hace, te muestra un poema escrito con letra vistosa:

*Me entretengo entre brotes de violetas  
Celebrando la llegada de lo que supongo que presumes:  
Una luminosa dicha incipiente.*

Comprueba el registro de campaña:

🕒 Si William apoyó a los investigadores, pasa a **William 2**.

🕒 Si no es así, pasa a **William 3**.

**William 2:** William tiene un aspecto grave cuando le devuelves su libro.

–Los sucesos de anoche han empañado la fiesta. Desconozco las verdaderas intenciones de la madre Rachel, pero creo que es hora de que los Cicuta se pongan firmes. Quizás sería mejor que River y yo hiciéramos piña...

Si William se ha animado, anota en las Notas de William Cicuta que William se ha decidido.

Aumenta el nivel de relación de William Cicuta. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**William 3:** –¡Ah! Lo tengo –exclama William. Tras un minuto de furioso garrapateo, comparte algo más:

*El resplandor que arde  
eleva mi corazón completamente hacia el cielo.  
Mi visión se colma  
Dues nuestra gloriosa ascensión se acerca.*

Aumenta el nivel de relación de William Cicuta. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## 📖 Códice 5: River Hawthorne

**Si River apoyó a los investigadores y el plan está en marcha:**

River sale de entre la multitud y te lleva aparte.

–Anoche les ayudé, así que ahora necesito algo a cambio. Durante la fiesta de esta noche, tienen que distraer a mi dulce William empleando cualquier medio que sea necesario. ¡Espero su ayuda si se pone violento!

Anota en las Notas de River Hawthorne que River va a reclamar su legado.

Aumenta el nivel de relación de River Hawthorne. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Si no es así:**

–Quiero que todo el mundo sepa que arriesgué el pellejo para lograr toda la salsa de arándanos que hay en la fiesta de hoy –dice River mientras mira imperiosamente a quienes la rodean, que escuchan con atención–. Así que espero que todos y cada uno de vosotros no os limitéis a votar por mi salsa en la competición, sino que también os comáis ración doble. Si no consigo el premio, iré derecha a Langston y le pediré que escriba un poema poco halagador sobre cada uno de vosotros.

Obtén 3 recursos.

## 📖 Códice 6: Gideon Mizrah

**Si Gideon apoyó a los investigadores:**

Gideon está sentado en la parte de atrás de la capilla, con el gorro en las manos. Te sonríe cuando te acercas.

–Nunca he sido muy de la religión, pero jamás había oído un sermón como el de la madre Rachel. Nada que ver con New Church Green en Innsmouth. Esos siempre estaban pidiendo dinero. Y los sermones eran algo sospechosos.

Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Si no es así:**

Gideon está sentado en la parte de atrás del santuario, rezando o dormido. En lugar de molestarlo, te detienes a admirar varias esculturas de madera en espiral.



## 📖 Códice 7: Judith Park

**Judith 1:** –Hay algo raro –dice Judith mientras levanta la vista hacia el sol con una mano en la funda de su arma. En el firmamento, un oscuro trozo de cielo revolotea y luego desciende como una nube de humo, dispersando a un grupo de turistas. Judith levanta el arma y se prepara para disparar contra el humo.

🕒 Busca en el conjunto de encuentros Agentes del color puesto aparte 1 copia del Enemigo Sombra miasmática y haz que aparezca en El cruce de caminos.

🕒 Comprueba el registro de campaña:

❖ Si Judith apoyó a los investigadores y/o La cosa de las profundidades fue derrotada y/o el nivel de relación de Judith Park es 4 o más, pasa a **Judith 2**.

❖ Si no es así, pasa a **Judith 3**.

**Judith 2:** Gritas a la guardaespaldas que no dispare. Ella baja el arma mientras la agitada nube parpadea como un espejismo.

–¡Venga conmigo! –exclama Judith mientras te hace un gesto.

Toma el control de Judith Park.

Anota en las Notas de Judith Park que los investigadores respaldaron a Judith.

Aumenta el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Judith 3:** La guardaespaldas dispara contra la nube sin pensar. Se escuchan gritos de alarma por todo el cruce de caminos mientras los turistas se ponen a cubierto. La agitada nube parpadea como un espejismo.

–Hay que jod... –espeta Judith, anonadada.

Descarta 1 carta de tu mano al azar.

Aumenta el nivel de relación de Judith Park.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## 📖 Códice 8: Theo Peters

**Si Theo apoyó a los investigadores:**

–¡Le conseguiré esa máscara de perro enseguida, Sr. Sanders! –grita Theo. El joven se ve inundado de peticiones tanto de lugareños como de turistas, pero cuando te ve, se le ilumina el rostro.

–¡Quédese ahí! Quería hablar con usted sobre lo de anoche –Se toma un descanso y te lleva a una salita oscura que hay en la trastienda–. Sé que el Valle ha cuidado de mí. La madre Rachel ha cuidado de mí. Pero... ya no sé qué pensar. ¿Y si mi hermana tenía razón? ¿Qué cree la madre Rachel que está haciendo? –Se muerde el labio–. Usted es la única persona con la que puedo hablar de esto.

Anota en las Notas de Theo Peters que Theo está teniendo dudas.

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**Si no es así:**

–¡Le conseguiré esa máscara de perro enseguida, Sr. Sanders! –grita Theo–. ¿Le importa entregar esto por mí en el salón comunitario? –Te da un paquete–. Es para mis primos de Portland.

Recuerda que “estás entregando un paquete”.

## 📖 Códice 9: Pensión

La Srta. Olmstead no puede evitar reírse cuando le preguntas por las festividades y quiénes están trabajando en el Valle.

Elige una de las siguientes opciones para resolverla. Los investigadores que estén en la Pensión pueden, como grupo, gastar cualquier cantidad de acciones para elegir esa misma cantidad de opciones adicionales. Un investigador puede volver a activar este código.

🕒 –Creo que William tenía algo que hacer en el viejo molino. Busca a William Cicuta en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponlo en juego en El viejo molino, con el lado de Apoyo boca arriba.

🕒 –Se suponía que Theo tenía que encargarse hoy de la tienda de Tad. Busca a Theo Peters en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponlo en juego en el Almacén general de Tad, con el lado de Apoyo boca arriba.

🕒 –Creo que vi a River improvisando con unos amigos aquí, en el estudio. Busca a River Hawthorne en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponla en juego en la Pensión, con el lado de Apoyo boca arriba.

## 📖 Códice 10: El cruce de caminos

**Comprueba las Notas de Simeon Atwood. Si El plan está en marcha:**

El cruce de caminos bulle de actividad. Metes cautelosamente unos fuegos artificiales en el mortero de una valla florecida.

Realiza una prueba de 🍀 o de 🍀 (3) para esconder los fuegos artificiales. Si tienes éxito, haz 1 marca junto a “El plan está en marcha” (consejo: tendrás que esconder 1 fuego artificial 🍀 para ayudar a Simeon). Si fracasas, un investigador puede volver a activar este código.

**Si no es así:**

El cruce de caminos bulle de actividad. La madre Rachel contempla cómo se desarrolla todo mientras cuelgan coloridos lazos de la enorme efigie.

Puedes robar 1 carta o bien obtener 1 recurso.

## 📖 Códice 11: Capilla Cicuta

**Comprueba las Notas de Simeon Atwood. Si El plan está en marcha:**

Mientras se celebra una especie de ceremonia nupcial en una arboleda cercana, tratas de esconder de forma discreta unos cuantos fuegos artificiales en los aleros de la capilla.

Si no está ya en juego, busca a Gideon Mizrah en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponlo en juego en la Capilla Cicuta, con el lado de Apoyo boca arriba.

Realiza una prueba de 🍀 (2) para esconder los fuegos artificiales. Si tienes éxito, haz 1 marca junto a “El plan está en marcha” (consejo: tendrás que esconder 1 fuego artificial 🍀 para ayudar a Simeon). Si fracasas, un investigador puede volver a activar este código.

**Si no es así:**

Un gran grupo de gente observa una especie de ceremonia nupcial delante de la capilla. La pareja sonríe y comienza a bailar.

Busca a Gideon Mizrah en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponlo en juego en la Capilla Cicuta, con el lado de Apoyo boca arriba.

### 🏠 Códice 13: La Casa Atwood

La taciturna fachada de la Casa Atwood destaca entre el mar de brillantes flores y guirnaldas.

Busca a Leah Atwood en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponla en juego en La Casa Atwood, con el lado de Apoyo boca arriba.

### 🏠 Códice 14: Almacén general de Tad

**Comprueba las Notas de Simeon Atwood. Si *El plan está en marcha*:**

El tejado del almacén de Tad es el sitio perfecto para colocar fuegos artificiales. Mientras trepas, notas lo ardiente que es ya el sol de la mañana.

Realiza una prueba de 🎯 o de 🎯 (3) para esconder los fuegos artificiales. Si tienes éxito, haz 1 marca junto a “El plan está en marcha” (consejo: tendrás que esconder 1 fuego artificial 🎯 para ayudar a Simeon). Si fracasas, un investigador puede volver a activar este código.

**Si no es así:**

El almacén general está a rebosar de visitantes que compran coronas de flores y coloridas colchas mientras los empleados vienen y van.

Puedes gastar 5 recursos para buscar una carta *Objeto* en tu mazo y jugarla, ignorando su coste. Cualquier otro investigador puede volver a activar este código.

### 🏠 Códice 15: Escuela del Valle

**Comprueba las Notas de Simeon Atwood. Si *El plan está en marcha*:**

La escuela está desierta. Encuentras un gran barril vacío detrás del retrete exterior e intentas colocar los fuegos artificiales.

Realiza una prueba de 🎯 o de 🎯 (3) para esconder los fuegos artificiales. Si tienes éxito, haz 1 marca junto a “El plan está en marcha” (consejo: tendrás que esconder 1 fuego artificial 🎯 para ayudar a Simeon). Si fracasas, un investigador puede volver a activar este código.

**Si no es así:**

Hoy la escuela está vacía. En la pared hay varios dibujos hechos a mano que muestran docenas de criaturas multicolor.

Puedes robar 1 carta o bien obtener 1 recurso.

### 🏠 Códice 16: El salón comunitario

**Si “estás entregando un paquete”:**

Le entregas el paquete a Martha Jean al otro lado del mostrador. Ésta te contempla con una amplia sonrisa. Hay una taza de té hecha añicos en el suelo.

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

**En cualquier caso:**

–¿Tiene un regalo para alguien especial? –dice Martha Jean arrastrando las palabras y mirándote fijamente–. ¿Por qué no me pidió bailar anoche? Habría dicho que sí.

Un investigador puede retirar 1 Apoyo de historia *Objeto* obtenido de su mazo, pila de descartes o mano. Si lo hace, elige un habitante con nivel de relación de 2 o menos. Aumenta el nivel de relación de ese habitante. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## NO LEAS ESTO hasta el final del Preludio

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Un círculo de aldeanos con máscaras de animales os levantan. Cuando estéis en pie, no podéis evitar sonreír cuando os invade una dicha apaciguadora. Una mujer con máscara de ciervo os acompaña de vuelta a la pensión para que sigáis el estudio.

🕒 Coloca 1 ficha de Perdición en la carta de Investigador del investigador jefe.

🕒 Pasa a la **Resolución 2**.

**Resolución 1:** La Dra. Marquez asiente ante la observación de Bertie.

–Llevas razón. La dicha es casi como una especie de cebo. Atrae a la presa, la anestesia frente al dolor y la deja sin facultades para luego devorar lo que queda –explica la profesora, arqueando una ceja–. Tendría que ser un depredador alfa altamente evolucionado. Aunque sigo sospechando que los comportamientos extraños se deben a un gas tóxico.

🕒 Anota en el registro de campaña que la Dra. Marquez tiene una corazonada.

🕒 Pasa a la **Resolución 2**.

**Resolución 2:** La Dra. Marquez parece completamente agotada cuando sube su mochila a la caja de la camioneta azul de Theo.

–Hoy es el último día –dice–. Vamos a aprovecharlo al máximo.

🕒 Actualiza el registro de campaña. Si en las Notas de Simeon Atwood hay al menos 1 marca 🎯 junto a *El plan está en marcha*: Anota en el registro de campaña (no en las Notas de Simeon Atwood), que *El Valle está lleno de fuegos artificiales*.

🕒 Cada investigador obtiene la experiencia adicional concedida durante este Preludio. Anota los puntos de experiencia adicionales obtenidos en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña, **pero no se puede gastar hasta el final del siguiente escenario**.

🕒 Realiza los preparativos para el último estudio.

🔍 Elige 1 Apoyo que esté en tu zona de juego para conservarlo para el siguiente escenario. Debe ser uno que normalmente no empiece en juego. Descarta todos los demás Apoyos y cartas vinculadas de tu zona de juego, excepto aquellos que empiecen cada partida en juego.

🔍 Descártate hasta tener tu tamaño de mano inicial. Añade tu pila de descartes a tu mazo y baraja éste (tu mano actual es tu mano inicial para el siguiente escenario; no robarás una nueva mano inicial ni podrás cambiar cartas).

🔍 Descarta recursos hasta tener tus recursos iniciales.

🕒 Al preparar el siguiente escenario, omite los pasos 1-8 de la sección “Preparación de la partida” de la página 27 de la referencia de reglas.

Comprueba la sección “Zonas exploradas” del registro de campaña y elige un escenario que no haya sido tachado aún.

🕒 Para afrontar las deterioradas minas de la Punta Norte en **Escrito en la roca**, pasa a la página 10.

🕒 Para investigar la **Casa Cicuta** que lleva mucho tiempo abandonada, pasa a la página 14.

🕒 Para explorar la quietud espectral de la Cresta Perla en **El páramo silencioso**, pasa a la página 19.

🕒 Para explorar la costa norte de Akwan en **La hermana perdida**, pasa a la página 23.

🕒 Para estudiar la Ciénaga de Eastwick y arriesgarse a encontrar **La cosa de las profundidades**, pasa a la página 27.

## Preludio: La última tarde

**Introducción 1:** Una florida procesión repleta de llamativos colores recorre el pueblo hacia el cruce de caminos. Esta noche debe de haber varios cientos de personas, si no más. Seguí el ritmo de la Dra. Marquez hacia la efigie macabra que gira con las luces reflejadas. La madre Rachel está en el centro de la multitud, extendiendo los brazos como si fueran ramas frente al árbol de espejos.

Comprueba el registro de campaña.

- ☞ Si la Dra. Marquez tiene un plan, pasa a la **Introducción 2**.
- ☞ Si no es así, pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 2:** La profesora avanza llevando a Rebecca de la mano. Toda la celebración cesa y la madre Rachel se da la vuelta.

–¡Escuchad todos! Anoche, la madre Rachel condenó a muerte a una casa llena de enfermos. Yo estaba allí. No estaban en sus cabales –La Dra. Marquez suplica a los participantes en la fiesta–. Pero eso no es todo. Bajo esta isla vive algo que está sorbiendo la vida de todo lo que lo rodea y que podría devastar todo el pueblo. ¡Debemos irnos de la isla de inmediato!

La madre Rachel os mira con expresión herida.

–¿De qué me acusan? Entregué a mi hija como sacrificio y me ha sido devuelta.

Comprueba el registro de campaña. Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ☞ –No ha hecho nada malo. Pasa a la **Introducción 3** (sólo puedes elegir esta opción si el nivel de relación de la madre Rachel es 3 o más).
- ☞ –No ha hecho nada malo (mientes). Pasa a la **Introducción 4** (sólo puedes elegir esta opción si el nivel de relación de la madre Rachel es 3 o más).
- ☞ –Ha sentenciado esta aldea a muerte. Pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 3:** La Dra. Marquez da un grito ahogado audible cuando os adelantáis y postráis a los pies de la madre Rachel. La matrona os mira con calidez. –Son más que bienvenidos a unirse a nosotros en torno a la mesa. Pueden sentarse a mi derecha para que vean el milagro que nos espera en este día.

Os coge de las manos firmemente y os lleva a la fiesta. La seguí obedientemente.

- ☞ Añade 1 ficha  a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☞ Busca en el mazo de cada investigador el Apoyo de historia Dra. Rosa Marquez y retíralo de la partida.
- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores creyeron.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 4:** Le hacéis una seña a la Dra. Marquez antes de adelantaros y postraros a los pies de la madre Rachel. La matrona os mira con calidez.

–Son más que bienvenidos a unirse a nosotros en torno a la mesa. Pueden sentarse a mi derecha para que vean el milagro que nos espera en este día.

Os coge de las manos firmemente y os lleva a la fiesta. La seguí con recelo.

- ☞ Añade 1 ficha  y 1 ficha  a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores mintieron a la madre Rachel.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 5:** La profesora avanza y grita para hacerse oír por encima del jolgorio.

–¡Aquí la comida es veneno! Están todos en grave peligro: sea lo que sea, está cambiando todo lo que hay en la zona. ¡Lo ven?

La Dra. Marquez empieza a arrancar una máscara tras otra de los festejantes y deja al descubierto sus rostros enajenados y sonrientes. La muchedumbre queda en silencio. Luego empiezan a aplaudir a la vez que se ríen. La madre Rachel levanta los brazos para que se callen.

–¡Echad a estos calumniadores! Pero que no nos impidan seguir nuestra celebración. ¡Los cielos nos llaman! ¡Festejemos!

Lo último que veis mientras os alejan a empujones del clamor es la sonrisa triunfante de la matrona.

- ☞ Añade 1 ficha  y 1 ficha  a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores interrumpieron la fiesta.

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación del Preludio

- ☞ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El último día*, *Día de la fiesta*, *Habitantes* y *El Valle*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☞ Pon en juego la carta Indicador de tiempo **Día tres**. ¿Está todo listo?
- ☞ Crea el mazo de Acto y de Plan usando En torno a la mesa. Es tanto el acto como el plan en curso. Pon aparte el plan especial Corderos al matadero. Retira de la partida todos los demás actos y planes.
- ☞ Pon en juego por su lado (**Día** ) cada Lugar, excepto El cruce de caminos y El viejo molino, según el mapa de la página 6.
  - ☞ Usa los Lugares El cruce de caminos y El viejo molino del conjunto de encuentros *Día de la fiesta*, con el lado (*Tarde*) boca arriba. Retira de la partida los demás Lugares El cruce de caminos y El viejo molino.
  - ☞ Pon 1 copia del Enemigo Festejante enajenado en juego en El salón comunitario. Si hay 3 o 4 investigadores en la partida, pon la otra copia del Festejante enajenado en juego en la Capilla Cicuta.
- ☞ Comprueba el registro de campaña.
  - ☞ Si las *Minas de la Punta Norte* no están tachadas en la sección “Zonas exploradas”, tacha el nombre de Leah Atwood.
  - ☞ Si *los investigadores interrumpieron la fiesta*, cada investigador comienza la partida en la Pensión. Si no es así, cada investigador comienza la partida en El cruce de caminos.
- ☞ Reúne el conjunto de encuentros *Habitantes* y comprueba el registro de campaña.
  - ☞ Retira de la partida todos los habitantes cuyo nombre esté tachado.
  - ☞ Pon a la Madre Rachel en juego en El cruce de caminos, con el lado de Apoyo boca arriba.
  - ☞ Si *Bertie ha tenido una revelación*, pon a Bertie Musgrave en juego en El cruce de caminos, con el lado de Enemigo boca arriba.
  - ☞ Si *los investigadores interrumpieron la fiesta*, busca en el mazo de cada investigador y en todas las zonas fuera del juego a la Dra. Marquez y ponla en juego bajo el control de un investigador. No ocupa un espacio de aliado durante el resto de este Preludio.
  - ☞ Pon a Leah Atwood en juego en la Capilla Cicuta, con el lado de Apoyo boca arriba. Si su nivel de relación es 2 o menos, en vez de eso dale la vuelta a su lado de Enemigo.
  - ☞ Pon a Simeon Atwood en juego en la Escuela del Valle, con el lado de Apoyo boca arriba. Si su nivel de relación es 3 o menos, en vez de eso dale la vuelta a su lado de Enemigo.
  - ☞ Pon a Gideon Mizrah en juego en El salón comunitario, con el lado de Apoyo boca arriba. Si su nivel de relación es 3 o menos, en vez de eso dale la vuelta a su lado de Enemigo.
  - ☞ Pon a Judith Park en juego en El viejo molino, con el lado de Apoyo boca arriba. Si su nivel de relación es 2 o menos, en vez de eso dale la vuelta a su lado de Enemigo.
  - ☞ Pon a Theo Peters en juego en el Almacén general de Tad, con el lado de Apoyo boca arriba. Si su nivel de relación es 2 o menos, en vez de eso dale la vuelta a su lado de Enemigo.
  - ☞ Pon aparte todos los demás habitantes, fuera del juego.
- ☞ Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Código: La última tarde

Lee las siguientes entradas de las páginas 56-59 únicamente cuando se te indique al jugar el Preludio **La última tarde**.

### 📖 Código 1: Madre Rachel

#### Si los investigadores creyeron:

La madre Rachel se pone de pie cuando te acercas. El succulento banquete de carnes asadas y verduras a la parrilla te hace la boca agua. Todo es precioso. La matrona se dirige a ti: *–Anoche tuve un sueño. Una visión. En este sueño, no era yo misma. Era un reflejo. Otra Rachel. Una Rachel que no ha conocido ni el dolor ni los remordimientos. Era yo misma como debería ser: una transfiguración de este yo terrenal cansado. Rehecha en el paraíso. Pues el paraíso es la creación como siempre debió haber sido.*

La matrona saca un largo cuchillo ceremonial.

*–Pero hay algunos que todavía no creen. Hay que enseñarles su sitio. Necesito que se les ayude a entenderlo.*

Dales la vuelta a todas las cartas **Habitante** a su lado de Enemigo excepto a la Madre Rachel.

Reúne todas las cartas **Habitante** puestas parte y pon en juego cada una de ellas, de una en una, en un Lugar vacío, con el lado de Enemigo boca arriba.

Retira toda la perdición de plan en curso y cámbialo por el plan Corderos al matadero puesto aparte.

#### Si los investigadores mintieron a la madre Rachel:

La madre Rachel se pone de pie cuando te acercas. Las moscas revolotean en torno al banquete: un macabro despliegue de criaturas de dos cabezas y lo que parecen pollos asados con órganos hinchados de forma descomunal. La matrona se dirige a la multitud: *–Anoche tuve un sueño. En él, no era yo misma, sino un reflejo. Otra Rachel. Una Rachel que no ha conocido ni el dolor ni los remordimientos. Era yo misma como debería ser. Rehecha en el paraíso...*

Interrumpes su ensoñación con un golpe perfectamente asestado. La madre Rachel se tambalea hacia atrás, pero después se recompone con una fuerza casi sobrenatural. Tras perder su compostura, saca un largo cuchillo ceremonial y te fulmina con una mirada siniestra.

*–Te arrepentirás de eso, corderito.*

Dale la vuelta a la Madre Rachel a su lado de Enemigo e inflígele 2 puntos de daño.

#### Si no es así:

La madre se pone de pie en su puesto de la mesa. Las moscas revolotean en torno al banquete mientras la matrona saca un largo cuchillo ceremonial y lo hunde en el pecho de uno de sus seguidores. El resto apenas se percibe mientras se meten la comida en sus ávidas bocas.

*–No puede haber ningún milagro sin un sacrificio en la misma medida –dice antes de mirarte con los ojos llenos de piedad–. Y su sitio es asistír a la fiesta.*

Dale la vuelta a la Madre Rachel a su lado de Enemigo.

### 📖 Código 2: Leah Atwood

#### Si Leah vio algo en la mina:

**Leah 1:** Leah está sentada en un banco de la parte de atrás de la capilla.

*–Yo contribuí a construir esta capilla con mi hermana –dice con los ojos vidriosos. Parece que la extraña dicha que invade el Valle no la afecta.*

Debes decidir (elige una opción):

🕒 *–¿Qué vio en las minas de la Punta Norte?* Pasa a **Leah 2**.

🕒 *No decir nada.* Pasa a **Leah 3**.

**Leah 2:** Leah sacude la cabeza mientras se coloca un mechón suelto tras la oreja.

*–Yo... no lo sé. Había algo que se parecía a Simeon. Pero no era él. O tal vez lo era en parte –Su expresión se endurece–. Por supuesto, ustedes han venido para registrar los hechos en su estudio. No quiero que publiquen esto en su “investigación”. No vuelvan a hablarme nunca.*

Fija el nivel de relación de Leah Atwood en 0.

**Leah 3:** En lugar de presionar a la cocinera del Valle para que dé más detalles, te sientas en silencio en un banco cercano. En el bosque resuenan los aleteos de los insectos, que ahora parecen siniestros. Leah hunde la cabeza entre las manos. El sonido de un grupo de festejantes que canta ahoga el de sus tenues sollozos.

Aumenta el nivel de relación de Leah Atwood.

Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Toma el control de Leah Atwood.

#### Si no es así:

*–Contribuí a construir esta capilla con mi hermana –dice Leah con una cálida sonrisa. Tiene los ojos vidriosos mientras dirige la mirada hacia la puesta de sol–. Es todo tan bello. ¿No lo nota? Estamos al borde del infinito. Esperando para cruzar al otro lado. Tal vez Rachel tuviera razón...*

Aumenta el nivel de relación de Leah Atwood. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.



### **Código 3: Simeon Atwood**

**Si el Valle está lleno de fuegos artificiales:**

–Da inicio la reunión más importante de la orden secreta minera de la diablura –dice Simeon mientras te arrastra bajo los aleros de la escuela–. Ahora que todos los fuegos artificiales están colocados, sólo tenemos que esperar el momento adecuado para lanzarlos. ¡La tía Rachel se va a poner echa una fiera! –Sonríe con picardía–. Lo ha hecho bien para ser un currito prescindible. Siga así y le daré un ascenso.

Aumenta el nivel de relación de Simeon Atwood en 2.  
Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

Toma el control de Simeon Atwood.

**Si no es así:**

–¡Prepárese! ¡Llegó la hora de las diabluras!

Simeon sale de un salto de entre los arbustos con lo que parece un cartucho de dinamita encendido. Reacciona con rapidez y te lanzas a cubierto mientras la “dinamita” explota en una lluvia de chispas. Simeon se carga de ti mientras te levantas.

Aumenta el nivel de relación de Simeon Atwood.  
Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

### **Código 4: William Cicuta**

Mantienes a River a raya mientras William reúne los documentos. Tiene las mejillas arrojadas cuando por fin sostiene los documentos en las manos, y luego empieza a llorar.

–¿Qué he hecho? La isla se ha echado a perder. Y es todo culpa de esa maldita Rachel.

–No es demasiado tarde –dice River con agresividad mientras se pone en pie–. Todavía puedes darme lo que es mío.

Aumenta el nivel de relación de William Cicuta.  
Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

Toma el control de William Cicuta.

Fija el nivel de relación de River Hawthorne en 0.

Busca a River Hawthorne en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponla en juego en La Casa Atwood por su lado de *Enemigo*.

### **Código 5: River Hawthorne**

Mantienes a William a raya mientras River coge los últimos documentos.

–No ha salido exactamente como tenía planeado –dice–, pero sigue siendo jaque mate. Los llevaré a un notario de Nueva York y tenga por seguro que lo primero que haré cuando vuelva será drenar la ciénaga –afirma con una sonrisa de satisfacción.

–¡Y una mierda vas a hacer eso! –ruge William levantando los puños.

Aumenta el nivel de relación de River Hawthorne.  
Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

Toma el control de River Hawthorne.

Fija el nivel de relación de William Cicuta en 0.

Busca a William Cicuta en el conjunto de encuentros *Habitantes* puesto aparte y ponlo en juego en La Casa Atwood por su lado de *Enemigo*.



### **Código 6: Gideon Mizrah**

**Si Gideon contó el relato del Annabelle Lee y Gideon encontró su tesoro:**

Mientras la celebración se desarrolla en el exterior, entras en el salón comunitario y encuentras a Gideon sentado en una mesa, enfrente de la Dra. Marquez.

–Nunca debimos haber cogido nada de ese naufragio. Ni haberlo traído de vuelta. Mis compañeros enfermaron y murieron uno a uno –Parpadea por el efecto de las lágrimas y saca un pequeño fragmento de roca vítrea–. Todos excepto los que teníamos trozos de la roca. La culpa persiguió al capitán Cicuta hasta el final de sus días. Un día, el capitán tiró su roca maldita por el pozo del centro del pueblo. Eso fue antes de todos los sucesos extraños.

La profesora escucha con interés y sin decir nada. Gideon se mete la mano en el viejo abrigo y le entrega un brillante fragmento arcoiris.

–Sigo siendo algo supersticioso –dice tímidamente–, así que escondí la mía en la costa. Preferiría que la usara usted.

La Dra. Marquez y tú dais las gracias al viejo marinero y luego salís al exterior. Levanta el fragmento hacia la luz para refractar extrañas bandas de color.

–Sólo los tripulantes con fragmentos estaban protegidos de la... de la enfermedad. Me pregunto si hay un vínculo entre los cristales y estos extraños fenómenos.

Anota en el registro de campaña que Gideon terminó el relato del Annabelle Lee.

Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah.  
Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

Toma el control de Gideon Mizrah.

**Si no es así:**

Gideon está sentado en una mesa larga, con un plato de comida sin tocar frente a él. Se sobresalta cuando te sientas a su lado.

–Ay, perdón –dice–. Estaba a kilómetros de aquí. Todo lo que está pasando en la isla me hace pensar en nuestros marineros tras el naufragio del Annabelle Lee...

Se interrumpe, perdido en sus pensamientos.

Aumenta el nivel de relación de Gideon Mizrah.  
Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## **📖 Códice 7: Judith Park**

### **Si los investigadores respaldaron a Judith:**

*Una pequeña sombra de extremidades múltiples salta hacia ti cuando te acercas a Judith. Antes de que puedas reaccionar, se escucha un disparo y ves lo que parece un puercoespín cruzado con un carcajú desplomarse en un charco de sangre. Judith avanza y mira el cadáver con el fusil humeante en la mano.*

*–El viejo Jomo ha vuelto a salvarle el pellejo –dice mientras se echa el fusil al hombro–. Mi contrato se acaba después de hoy. En cuanto finalice, me largo de este sitio –Te mira de arriba a abajo y añade–. Espero que ustedes también.*

Puedes jugar una carta **Arma** de tu mano, ignorando su coste.

Aumenta el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales. Toma el control de Judith Park.

### **Si no es así:**

*Al acercarte, un roedor recubierto de espinas surge de entre la maleza, se lanza hacia ti y se aferra a tu pierna. Judith aparece como si tal cosa desde un lateral del molino. Cuando por fin te libras de la criatura de una patada, se escucha un disparo cuando Judith desenfunda su arma del .45 y mata a la criatura antes de que puedas parpadear siquiera.*

*–Esta fiesta se está volviendo una locura –dice–. Me largo de aquí en cuanto acabe.*

Aumenta el nivel de relación de Judith Park. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

## **📖 Códice 8: Theo Peters**

### **Si Theo está teniendo dudas y Theo se ha reconciliado con Helen:**

*Encuentras a Theo doblando su capa blanca y dorada junto al almacén general.*

*–Tengo que volver a Akwan. Si me doy prisa, la calzada estará abierta. La madre Rachel ha... –Se lleva una mano a la mejilla amoratada–. Tengo que ayudar a Helen. Debo encontrar mi camioneta. Creo que la usaron para transportar las mesas.*

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

Toma el control de Theo Peters.

### **Si sólo está anotado que Theo está teniendo dudas:**

*Encuentras a Theo doblando su capa blanca y dorada junto al almacén general mientras se acaricia un moratón en su mejilla derecha. Cuando le preguntas qué ha pasado, hace una mueca de dolor.*

*–Sólo le hice unas preguntas a la madre Rachel. Y ella... ella... –Se calla durante un instante–. Tengo que encontrar mi camioneta. Puede que la marea aún siga baja.*

Aumenta el nivel de relación de Theo Peters. Cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Toma el control de Theo Peters.

### **Si no es así:**

*Encuentras a Theo detrás del almacén general, con su capa blanca y dorada puesta y sonriendo de oreja a oreja.*

*–Nunca pensé que las cosas pudieran mejorar más aún, pero ¡me equivocaba! –exclama. Luego saca un ejemplar nuevo de El mundo perdido de Doyle y añade–. ¡Vi a uno de los visitantes leyendo esto y me lo dio! ¡Gratis!*

*El joven no deja de reír mientras se rasca un trozo de piel roja en el cuello.*

Toma el control de Theo Peters.



## **📖 Códice 9: Pensión**

*La larga mesa de la pensión está cubierta de huesos grasientos y mondas de fruta. En el centro de la mesa hay un cráneo astado, no exactamente de un ciervo, adornado con vivas flores silvestres.*

Roba 3 cartas u obtén 3 recursos.

## **📖 Códice 10: El cruce de caminos**

*–¡Únase al baile! –exclama un entusiasmado festejante mientras te agarra de la mano para bailar en torno a una hoguera. Las mesas cercanas están llenas de pilas de comida putrefacta, carne podrida y fruta gris y polvorienta. Los asistentes a la fiesta se echan grandes cantidades de comida en los platos y se meten porciones en la boca, aparentemente ajenos a su estado.*

Elige cualquier Enemigo en juego. El Enemigo elegido deja de estar enfrentado a todos los investigadores. Muévelo a El cruce de caminos y agótalo.

## **📖 Códice 11: Capilla Cicuta**

*Una pareja con vivas prendas nupciales se abraza delante de la capilla mientras varios festejantes bailan en círculo en torno a ellos. Cuando te acercas, ves que están unidos por la cintura con un ceñido lazo rojo y que no dejan de soltar risitas de forma incesante.*

Roba 1 carta u obtén 1 recurso.

### 🏠 Códice 12: El viejo molino

Las aspas del molino están completamente invadidas de enredaderas y coloridas flores. Algo se agita entre la maleza.

Elige un Enemigo **Habitante** que esté en este Lugar o en un Lugar conectado y realiza una prueba de cualquier habilidad (2). Si tienes éxito, evita automáticamente el Enemigo elegido.

### 🏠 Códice 13: La Casa Atwood

Si “los Cicuta están discutiendo”:

Los dos herederos están sentados en la hierba, sin aliento.

–¿Qué pensaría madre de nosotros? –suspira William.

River mira fijamente el montón de papeles que hay entre ellos.

–Creo que ya no piensa mucho, querido William –dice River, que continúa antes de que William pueda replicar–. Pero tienes razón. No tiene sentido pelearnos.

River parece como si se fuera a ahogar al disculparse de forma forzada. William acepta la disculpa con magnanimidad.

Anota en el registro de campaña que los Cicuta acordaron una tregua.

Aumenta los niveles de relación de William Cicuta y River Hawthorne. Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

Busca a William Cicuta o a River Hawthorne en el conjunto de encuentros **Habitantes** puesto aparte y pon a 1 de ellos en juego bajo tu control.

Si no es así:

Encuentras a William y River enzarzados en una pelea delante de la vieja Casa Atwood. River sujeta un extremo de un fajo de viejos documentos, y William el otro.

–Éste es nuestro legado. ¡Debemos conservarlo! –dice William apretando los dientes.

–Y una mierda de legado –dice River–. ¡Podría hacer que esta isla fuera el mejor destino de Nueva Inglaterra!

El fajo de documentos se parte con un fuerte desgarró y los papeles se diseminan por la hierba. Los dos se ponen de rodillas inmediatamente para intentar recoger el desastre.

Debes decidir (elige una opción):

🕒 Ponerte de parte de River (sólo puedes elegir esta opción si en las Notas de River Hawthorne hay anotado que River va a reclamar su legado). Busca a River Hawthorne en el conjunto de encuentros **Habitantes** puesto aparte y ponla en juego en La Casa Atwood por su lado de Apoyo.

🕒 Ponerte de parte de William. (sólo puedes elegir esta opción si en las Notas de William Cicuta hay anotado que William se ha decidido). Busca a William Cicuta en el conjunto de encuentros **Habitantes** y ponlo en juego en La Casa Atwood por su lado de Apoyo.

🕒 Dejar que se peleen. Si en las Notas de William Cicuta o de River Hawthorne hay anotado que William se ha decidido o que River va a reclamar su legado, recuerda que “los Cicuta están discutiendo”. Puedes volver a activar este código.

### 🏠 Códice 14: Almacén general de Tad

Llegas al almacén general y descubres que está cerrado. Un trío de turistas que se encontraban fuera se une a una conga de festejantes que se dirige al cruce de caminos. Uno de ellos ríe ebrio mientras te mira antes de tropezarse y caerse. Se sigue riendo incluso mientras lo ayudas a levantarse.

Obtén 3 recursos.

### 🏠 Códice 15: Escuela del Valle

La escuela está sumida en un silencio sepulcral. Un círculo de hogueras destellea desde el lejano cruce de caminos, y una bonita música llena el aire nocturno. Varios niños con máscaras de animales te miran en silencio desde las sombras.

Elige un Enemigo **Habitante** que esté en este Lugar y realiza una prueba de cualquier habilidad (2). Si tienes éxito, evita automáticamente el Enemigo elegido.

### 🏠 Códice 16: El salón comunitario

–No sé por qué querría mandar nada a ninguna parte –dice Martha Jean, apoyada en el mostrador. Tiene los ojos muy abiertos y un hilillo de baba le baja por la barbilla. Aprieta la cara contra el mostrador de madera y luego sube la mirada hacia ti.

–Lo siento, pero estoy a punto de irme a la fiesta. ¿Ha visto al cartero? Llevo días sin verlo...

La joven se ríe mientras se rasca un trozo de piel gris y descamado en el antebrazo.

Puedes moverte inmediatamente a cualquier otro Lugar. Si lo haces, puedes realizar una acción adicional este turno.

### 🏠 Códice Ω: Bertie Musgrave

–¿Por qué no cree a la madre Rachel? –resopla Bertie.

Los bailes y el jolgorio continúan a vuestro alrededor sin cesar. Todo el mundo parece perdido en una celebración aparte, ajenos al dolor del joven. Sientes una punzada de remordimientos mientras lo sujetas. Bertie extiende los brazos hacia la efigie que resplandece con muchas luces.

–Puedo ver cómo viene. ¿Lo siente? Cómo surge desde el suelo bajo nuestros pies...

Los ojos de Bertie se ponen en blanco mientras una amplia sonrisa le recorre la cara.

Elige y descarta 3 cartas de tu mano.

Anota en el registro de campaña que Bertie falleció.

–¿Se ha vuelto loco todo el mundo? –pregunta la Dra. Marquez mientras contempla los grupos de bailarines que giran en círculos o le hablan al aire. Una nube de esporas brillantes sale de los árboles y bosques circundantes. La profesora se lleva un pañuelo a la boca para reprimir un estornudo.

–No sé qué es eso, pero no lo respire –te señala.

Elige un investigador que esté en cualquier Lugar para que robe 5 cartas.



## NO LEAS ESTO hasta el final del Preludio

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados):** Os despertáis delante de una multitud de rostros sonrientes y máscaras de animales silenciosas que os miran fijamente y que se mecen en el aire nocturno. Estáis atados a la efigie con alambre de espino. La madre Rachel limpia la sangre de un largo y afilado cuchillo y se coloca frente a vosotros con una cálida sonrisa: –Cuánto me alegra que hayan despertado.

☞ Comprueba el registro de campaña.

☞ Si los investigadores creyeron, pasa a la **Resolución 2**.

☞ Si no es así, pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 1:** La madre Rachel se tambalea hacia atrás, aferrándose al costado.

–¿No ven nuestro verdadero propósito? Somos luz enroscada en carne. Y la carne ansía unirse a una luz aún mayor: un brillo infinito y eterno.

La matrona se retira la capa manchada de sangre para dejar el hombro al descubierto. Tiene la piel nudosa como la corteza de un árbol, con nodos brillantes y diseños alienígenas. De pronto, la luna se oscurece con un eclipse de luna total y lo baña todo de un color carmesí.

–Hijos míos, ha llegado la hora –dice la madre Rachel, extasiada. Levanta los brazos para imitar a la efigie de muchas caras. Se hace el silencio entre la multitud mientras cada uno de los asistentes a la fiesta se pone también a imitar su pose.

☞ Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 2:** Tartamudeáis una disculpa, pero la madre Rachel levanta una mano para haceros callar y, sin mostrar ninguna emoción dice:

–Me han fallado, pero supongo que me equivoqué al pedirles tanto. Todas las cosas avanzan hacia su final. Fueron llamados para asistir al milagro final. A la ascensión celestial. Y eso es lo que harán.

☞ Pasa a la **Resolución 3**.

**Resolución 3:** La madre Rachel está de pie ante la efigie del cruce de caminos, con los brazos extendidos como ramas hacia el cielo. A su alrededor, el suelo está cubierto con los huesos y cadáveres de sus seguidores. La multitud suspira al unísono cuando una oleada de euforia recorre el lugar.

–¡Ya viene! –grita la matrona. La luna se oscurece con un eclipse de luna total y lo baña todo de un color carmesí.

La tierra que rodea la efigie se resquebraja y se convierte en un socavón. Vuestra dicha se troca en náuseas y un agudo dolor mientras se os empieza a desprender la piel. Os precipitáis en caída libre por un abismo cristalino, acompañados por la voz de la madre Rachel que canta un himno reverencial, y sentís una oleada de júbilo, ira y vacío, pesar, curiosidad, nostalgia, desesperación.

Se os para la respiración cuando os sentís transfigurados en un centenar de versiones de vosotros mismos: humanas e inhumanas, vivas y muertas, jóvenes y viejas. Mientras miráis fijamente una agitada nube miasmática, veis a la madre Rachel transfigurada en una forma vítrea y refulgente envuelta en niebla. Éste es vuestro sitio. Vuestro propósito. Mientras la carne se os endurece para convertirse en roca gris, y luego en cristal vítreo, levantáis las manos para tratar de tocar su forma divina.

Después, un vacío frío y silencioso.

☞ Cada investigador es **devorado** por el color del espacio exterior.

☞ O, al menos, esta versión de cada investigador es devorada. Al ascender, veis otras versiones de vosotros mismos. Puedes volver a jugar este preludio para intentar conseguir un resultado distinto. Si lo haces, tacha *Los investigadores creyeron* del registro de campaña y reinicia este preludio (empezando en la **Introducción 1** de la página 55). Si no es así, los investigadores pierden la campaña.

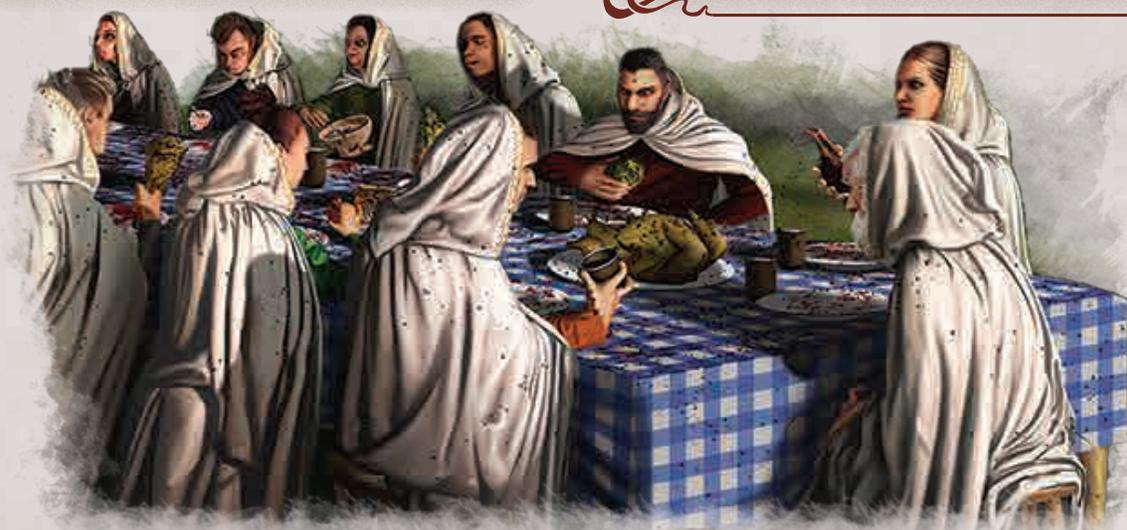
**Resolución 4:** –Ya basta –dice la Dra. Marquez mientras avanza entre los sonrientes festejantes y golpea a la madre Rachel con su bastón. Se gira para exhortar a la multitud–. ¡No es demasiado tarde! ¡Todavía podemos marcharnos!

Apoyáis sus palabras a gritos. La madre Rachel se pone en pie a duras penas, sujetando el cuchillo ceremonial como ebria, y trata de golpear débilmente a la profesora. Marquez la aparta con una oportuna patada.

La tierra que rodea la efigie se resquebraja con luz prismática y luego se vuelve cegadoramente brillante cuando el pilar se hace pedazos cristalinos. Una cegadora columna de luz brota del pozo cercano. Lo único que oís mientras el cruce de caminos se colapsa es la risa vacua de la madre Rachel.

☞ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria, junto con cualquier experiencia de bonificación concedida durante este preludio. **En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección “Experiencia sin gastar” del registro de campaña.**

☞ Pasa a **El destino del Valle** (página 61).





## Escenario: El destino del Valle

Os ponéis de pie en una caverna iridiscente, con la cabeza dándoos vueltas. Las lisas paredes pulidas titilan con una fría luz azul que reflejan imágenes de pesadilla. Unas retorcidas estalagmitas se enrollan y desenrollan en espirales, subiendo hacia el techo como tallos de una flora antediluviana. Se escuchan gritos: el suelo de la caverna está cubierto de festejantes que se aferran la cabeza o las extremidades. Unas grietas de luz resplandeciente se les forman en la piel y crecen de intensidad. Todo lo que hay en la fulgurante estancia se encuentra distorsionado por una gélida fosforescencia. Os sentís como si estuvierais respirando un denso humo en el cargado aire cálido.

Unas formas efímeras giran en torno a un brillo empíreo en el centro de la cámara. Frente al núcleo de pura luz blanca se recorta la silueta de la madre Rachel, con el pelo suelto y flotando como si estuviera en aguas profundas. La cabeza os martillea cuando miráis el resplandor, así que bajáis la vista hacia el suelo de la caverna. Los festejantes heridos han dejado de moverse y se han vuelto grises y pulverulentos. Unos pocos son transparentes como el cristal y refractan la clara luz del abismo en abanicos prismáticos. Otros están de pie, petrificados, y extienden los brazos hacia el resplandor, con los rostros congelados en una sonrisa macabra.

El sonido de la risa de la madre Rachel resuena por la cámara mientras la matrona contempla el abismo, levantando los brazos sobre su cabeza. En torno a ella se congrega humo mientras su cuerpo se disuelve en forma de gas. No sabéis bien lo que está pasando, pero corréis por una colina de formas humanas petrificadas hacia la madre Rachel y el abismo. Vuestras pisadas hacen crujir huesos y cadáveres resecos mientras trepáis hacia la parte superior. La madre Rachel os mira, exultante, antes de que su cuerpo se sublime en un fuego pálido.

Una euforia que ya os resulta familiar inunda vuestros sentidos mientras la luz alienígena palpita y curva la cámara a su alrededor. Sentís una mano invisible en el hombro; la apartáis. Algo parece distinto. Os miráis la mano y veis que en la palma se forma una pequeña y delgada grieta. La fisura se va alargando por la muñeca y luego por el brazo. El dolor que la acompaña hace que perdáis el sentido.

Despertáis y os veis a voso tros m is mosgt yr eu niidoss geo fab abismos queos rOdean veIs a vo soTr rnc el cuerp onegr odejh quE NAada EnLA ca ÓtiCa osc uri-DaadreP taNte cóMo estáisyYPORquéEstáis aQUi?

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El último día*, *El destino del Valle*, *Día de la fiesta*, *Agentes del color*, *¡Fuego!*, *Horrores en la roca*, *Refracciones*, *Habitantes*, *Transfiguración* y *El Valle*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego la carta Indicador de tiempo **Noche tres**. No estás solo.
- Sustituye la carta de Investigador de cada jugador por una carta de Investigador Yo fragmentado (consulta **Yo fragmentado** en la página 63). Retira de la partida todas las demás cartas Yo fragmentado.
- Reúne todos los Lugares del conjunto de encuentros *El destino del Valle* junto con cada copia del Enemigo Emisario cósmico de doble cara.
  - Baraja los 4 Lugares Nido de espejos de modo que no sepas cuál es cuál y ponlos en juego, sin revelar, junto con el Enemigo Emisario cósmico según el diagrama de la página 63. Cada Enemigo Emisario cósmico comienza la partida con su lado **Color** boca arriba.
  - Ten en cuenta que cada Lugar Nido de espejos está conectado al Lugar que esté inmediatamente después en el sentido de las agujas del reloj y en el sentido contrario a las agujas del reloj respecto a él.
  - Cada investigador comienza la partida en un Lugar Nido de espejos distinto de su elección.
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: la carta de Historia El abismo, cada Lugar de los conjuntos de encuentros *El Valle* y *Horrores en la roca*, los conjuntos de encuentros *Día de la fiesta*, *Habitantes* y *¡Fuego!*, cada copia del acto 3a – El destino del Valle (v.I-IV) y ambos Enemigos Parásito de cristal.
  - Retira de la partida la carta de referencia de escenario del conjunto de encuentros *El Valle*.
- Después de robar las manos iniciales, crea El abismo (consulta **El abismo**).
  - Baraja todas las cartas de Encuentro restantes junto con las 5 primeras cartas del mazo de cada investigador.
  - Divide el mazo barajado por la mitad y pon una mitad aparte. Añade todas las cartas de Investigador “verdaderas” a una mitad, barájala y coloca esta mitad sobre la otra mitad. Esto es El abismo.
  - Coloca la carta El abismo de doble cara sobre El abismo, con el lado de carta de Historia boca arriba.
- Los investigadores ya están listos para comenzar.

## El abismo

La carta El abismo de doble cara siempre tapa la parte superior de El abismo y nunca se añade a éste. Si se colocan 1 o más cartas en la parte superior de El abismo, siempre se colocan justo debajo de la carta El abismo, sobre todas las demás cartas de El abismo. Si se añaden 1 o más cartas a El abismo y se baraja éste, retira la carta El abismo, añade las cartas a El abismo, barájalo y luego vuelve a colocar encima la carta El abismo.

Siempre que un investigador fuese a robar 1 o más cartas del mazo de Encuentros (por ejemplo, durante la fase de Mitos o mediante el efecto de una carta), en vez de eso revela cartas de la parte inferior de El abismo hasta que sea revelada una carta con dorso de carta de Encuentro y roba esa carta. Todas las demás cartas reveladas se barajan y vuelven a colocarse en la parte superior de El abismo (bajo la carta El abismo).

- Siempre que se robe una carta de El abismo, consulta la carta de Historia El abismo de doble cara para determinar cómo resolverla.
- Los efectos de las cartas de Jugador y de las Debilidades que miran o descartan cartas del mazo de Encuentros, o que buscan cartas en él o que añaden cartas a él no pueden interactuar con El abismo y todas fracasan.**
- Cuando en este escenario fuese a ser descartada una carta de Encuentro, siempre se coloca en la parte superior de El abismo.**

(Nota: las fundas de cartas pueden hacer que sea más fácil ver tus cartas en El abismo. ¡No pasa nada! No te sientas obligado a cambiar las fundas de tus cartas para jugar este escenario).





## Interludio del escenario: El destino del Valle

**El destino del Valle 1:** La Dra. Marquez mira fijamente las delicadas filigranas que se forman y desaparecen en la cámara vítrea.

–Nos está devorando. Si no hacemos algo, destruirá esta isla y todo lo que hay en ella. Pero tengo una idea –dice mientras levanta un fragmento iridiscente y sonrío con orgullo–. ¿Se fían de mí?

☞ Si el Apoyo de historia Dra. Marquez no está en juego, busca en el mazo de cada investigador y en todas las zonas fuera del juego a la Dra. Marquez y ponla en juego bajo el control de un investigador. No ocupa un espacio de aliado durante el resto de este escenario.

☞ Dale la vuelta a la carta de Historia El abismo para mostrar su lado de Lugar.

☞ Dale la vuelta a cada Enemigo Emisario cósmico para mostrar su lado **Destrozado** (rompiendo su formación). Coloca el Enemigo Emisario cósmico (*El abismo*) en el Lugar El abismo. Coloca cada uno de los demás Enemigos Emisario cósmico en el Lugar Nido de espejos que bordeaba físicamente.

☞ Pon en juego el acto 3a – El destino del Valle (v.I). Retira todos los demás actos de la partida.

☞ Reanuda la partida.

**El destino del Valle 2:** Con ayuda de la Dra. Marquez, salís del socavón y descubris que el Valle de la Cicuta está envuelto en una niebla de color rojo sangre. Tras registrar el pueblo en busca de supervivientes, encontráis a varios amigos.

–Tenemos que salvar a tantas personas como podamos –dice la Dra. Marquez. Cuando empezáis la búsqueda, la brillante entidad surge del socavón, refractada como un cristal roto.

☞ Retira de la partida todos los Lugares Nido de espejos y **Cueva**.

☞ Pon cada Lugar **Valle de la Cicuta** puesto aparte en juego por su lado (*Noche*) según el diagrama de la página 6.

✦ Mueve todos los investigadores a El cruce de caminos.

☞ Comprueba el registro de campaña.

✦ Si la familia Peters se reunió, busca en todas las zonas de juego y fuera del juego a Helen Peters y Theo Peters y pon a cada uno de ellos en juego bajo el control de cualquier investigador o investigadores, con el lado de Apoyo boca arriba.

✦ Si los Cicuta acordaron una tregua, busca en todas las zonas de juego y fuera del juego a River Hawthorne y William Cicuta y pon a cada uno de ellos en juego bajo el control de cualquier investigador o investigadores, con el lado de Apoyo boca arriba.

☞ Pon en juego el acto 3a – El destino del Valle (v.II). Retira todos los demás actos de la partida.

☞ Busca en el conjunto de encuentros *Día de la fiesta* 2 copias del Festejante enajenado, barájalas junto con todas las cartas **Habitante** puestas aparte y coloca cada una de ellas, con el lado de Enemigo boca arriba, bajo cada Lugar, excepto El cruce de caminos, distribuidas lo más equitativamente posible.

☞ Dale la vuelta a cada Enemigo Emisario cósmico para mostrar su lado **Destrozado** (rompiendo su formación). Coloca el Emisario cósmico (*El abismo*) en El cruce de caminos. Baraja los Enemigos Emisario cósmico restantes y coloca uno en cada uno de los siguientes Lugares: La pensión, El salón comunitario y La Casa Atwood.

☞ Reanuda la partida.

**El destino del Valle 3:** Con ayuda de la Dra. Marquez, salís del socavón y descubris que el Valle de la Cicuta está envuelto en una niebla de color rojo sangre. Si esta presencia alienígena se está alimentando de la gente, flora y fauna de la isla, tal vez aún podáis dejarla sin comida. El pueblo está lleno de fuegos artificiales. Puede que basten para prenderle fuego a la isla...

☞ Pon en juego el acto 3a – El destino del Valle (v.III). Retira todos los demás actos de la partida.

☞ Pasa a **El destino del Valle 5**.

**El destino del Valle 4:** Con ayuda de la Dra. Marquez, salís del socavón y descubris que el Valle de la Cicuta está envuelto en una niebla de color rojo sangre. La profesora se lleva las manos a las sienes mientras reflexiona sobre la situación.

–Debemos encontrar mis notas. Y a Bertie, si es que sigue vivo. No... no me gusta, pero tenemos que escapar. El faro de la Punta Sur podría estar lo bastante lejos. Quizás estemos a salvo allí.

☞ Pon en juego el acto 3a – El destino del Valle (v.IV). Retira todos los demás actos de la partida.

☞ Pasa a **El destino del Valle 5**.

**El destino del Valle 5:** Una luz plateada brilla entre la niebla y proyecta extrañas sombras. Algunas son siluetas de aldeanos enajenados.

☞ Retira de la partida todos los Lugares Nido de espejos y **Cueva**.

☞ Pon cada Lugar **Valle de la Cicuta** puesto aparte en juego por su lado (*Noche*) según el diagrama de la página 6.

✦ Mueve todos los investigadores a El cruce de caminos.

☞ Comprueba el registro de campaña.

✦ Si Bertie falleció, retira de la partida el Apoyo de historia Bertie Musgrave puesto aparte. Si no es así, ponlo en juego en La pensión, con el lado de Apoyo boca arriba.

✦ Busca en el conjunto de encuentros *Día de la fiesta* 2 copias del Festejante enajenado, barájalas junto con todas las cartas **Habitante** puestas aparte y coloca cada una de ellas, con el lado de Enemigo boca arriba, en cada Lugar vacío, excepto El cruce de caminos, distribuidas lo más equitativamente posible (si no quedan Lugares vacíos, para inmediatamente).

✦ Retira de la partida todas las cartas **Habitante** restantes.

☞ Dale la vuelta a cada Enemigo Emisario cósmico para mostrar su lado **Destrozado** (rompiendo su formación). Coloca el Emisario cósmico (*El abismo*) en El cruce de caminos. Baraja los Enemigos Emisario cósmico restantes y coloca uno en cada uno de los siguientes Lugares: La pensión, El salón comunitario y La Casa Atwood.

☞ Reanuda la partida.



## Código: El destino del Valle

Lee las siguientes entradas de las páginas 65-66 únicamente cuando se te indique al jugar el escenario **El destino del Valle**.

### 📖 Código 2: Leah Atwood

#### Si está en juego el acto 2:

—¿Qué demonios? —Leah da un grito ahogado y levanta una mano hacia la luz, como si la presionara contra un panel de cristal—. Es increíble.

Busca en todas las zonas fuera del juego un Apoyo **Objeto** y róballo. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

#### Si está en juego el acto 3:

—Esto era nuestro hogar —llora Leah—. Rachel, ¿en qué estabas pensando? Esto es todo culpa mía. Me quedé al margen y dejé que sucediera.

Cada investigador puede robar 2 cartas o curarse 1 punto de horror.

### 📖 Código 3: Simeon Atwood

#### Si está en juego el acto 2:

Simeon mira la deslumbrante luz con los ojos como platos.

—Esto es más bonito que los fuegos artificiales —dice, cautivado.

Evita automáticamente cada Enemigo Emisario cósmico en juego. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

#### Si está en juego el acto 3a: El destino del Valle (v.III):

Simeon salta sobre un fardo de heno ardiente mientras se ríe a carcajadas.

—¡Esto es alucinante! ¡Toma eso, tita Rachel! —grita mientras lanza un petardo.

Elige un Lugar y coloca 3 recursos en él como yesca.

#### Si no es así:

—¿Ha visto a Digby? —pregunta Simeon mientras mira a su alrededor, aparentemente perdido.

Cada investigador puede robar 1 carta o bien obtener 2 recursos.

### 📖 Código 4: William Cicuta

#### Si está en juego el acto 2:

—Nunca imaginé que pudiera existir algo tan trascendente y terrible —dice el heredero de los Cicuta mientras mira absorto la turbulenta luz.

Cada investigador obtiene 1 pista (de la reserva de fichas). Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

#### Si está en juego el acto 3a: El destino del Valle (v.II):

—¡Pónganlos a todos a salvo! —grita William, blandiendo la pata de una mesa.

Roba una carta **Habitante** que esté bajo cualquier Lugar y ponla en juego en ese Lugar, agotada, con el lado de Enemigo boca arriba.

#### Si no es así:

William anota otro verso morado en su libreta.

—El legado de mi familia es como la copa de Sócrates. En su interior aguarda la muerte, pero también la libertad y la liberación... Ah, y liberación rima con celebración...

Cada investigador puede robar hasta 2 cartas.

### 📖 Código 5: River Hawthorne

#### Si está en juego el acto 2:

—Por todos... —River se queda mirando el destelleante horror que hay en el centro de la cámara. Por una vez, se ha quedado sin palabras.

Puedes jugar una carta **Objeto** desde tu mano, ignorando todos los costes. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

#### Si está en juego el acto 3a: El destino del Valle (v.II):

—Dese prisa. Va al mismo ritmo que se me pasan a mí las veladas con mi familia —River trae un lugareño hacia ti—. ¡Aquí tiene!

Roba una carta **Habitante** que esté bajo cualquier Lugar y ponla en juego en ese Lugar, agotada, con el lado de Enemigo boca arriba.

#### Si no es así:

—Vaya, todo esto ha sido un fiasco —dice River mientras te mira con tristeza—, pero supongo que esta miserable roca siempre fue una causa perdida —Su expresión se torna pícaro—. Al menos la fortuna de los Cicuta está donde pertenece.

Obtén 4 recursos.

### 📖 Código 6: Gideon Mizrah

#### Si está en juego el acto 2:

El abismo multicolor se refleja en los ojos del marinero.

—No es la primera vez que veo esto —dice con sobriedad, pero no añade nada más.

Cada investigador puede realizar una acción adicional durante su próximo turno. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

#### Si está en juego el acto 3a: El destino del Valle (v.I):

Gideon sostiene un fragmento vítreo.

—Era de la roca. La que el capitán tiró por el pozo. Pero no nos libramos de ella. Nunca lo hicimos.

Evita automáticamente el Enemigo Emisario cósmico en tu Lugar.

#### Si no es así:

—Si no logro salir de aquí con vida, encuentre a mi sobrina y dele esto. Ella es todo lo que me queda —dice Gideon mientras te entrega un diario manchado de sal.

Retira 1 ficha de Perdición del plan en curso.

### 📖 Código 7: Judith Park

#### Si está en juego el acto 2:

Judith dispara contra el brillante vacío, luego baja el fusil y se queda mirando las espirales de luz y color.

—¿Qué demonios es esta cosa?

Elige un Enemigo que esté en cualquier Lugar y evítalo automáticamente. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

#### Si está en juego el acto 3:

—Si salimos de ésta con vida, me va a invitar a una copa. Conozco un garito en Boston en el que preparan el mejor alcohol —Clava su mirada en la tuya y añade—. Y no voy a aceptar un “no” por respuesta.

Busca en tu mazo, mano y pila de descartes una carta **Arma** y juégala, ignorando todos los costes.

## 📖 Códice 8: Theo Peters

Si está en juego el acto 2:

–Qué preciosidad –dice Theo mientras levanta la vista hacia la refulgente luz y extiende una mano como si fuera a tocarla–. Es tan bonito como cinco atardeceres, por lo menos. Ojalá Lizzie pudiera ver esto –Se calla un momento y añade–. Bueno, la verdad es que me alegro de que no esté aquí.

Puedes buscar un Lugar en El abismo, ponerlo en juego y moverte a él inmediatamente. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

Si no es así:

–Mi hermana tenía razón –dice Theo con seriedad–. Tenía razón en todo. Sólo espero poder volver a verla.

Deja de estar enfrentado a todos los Enemigos y muévete a cualquier Lugar.

## 📖 Códice Θ: Dra. Rosa Marquez

Si está en juego el acto 1:

–¿Marika?

La mujer de cabello oscuro te mira, aturdida. No logras recordar su nombre, pero Marika parece apropiado..., ¿no?

–Olvidé algo, Marika. Pero te recordé a ti.

Revela las 6 cartas inferiores de El abismo. Puedes robar cualquiera de ellas. Devuelve el resto a la parte superior de El abismo en cualquier orden. Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

Si está en juego el acto 3a: El destino del Valle (v.I):

–Entiendo lo que es –dice la Dra. Marquez–. Es un ser vivo. Algún tipo de especie primordial, o algo que no es de este mundo. Fue traído aquí, tal vez por el capitán Cicuta, y enterrado a gran profundidad bajo tierra, donde se infiltró en el agua, la tierra y los cultivos. En todo. Es inherentemente venenoso a cuanto lo rodea. Como una especie de miasma viviente. Una enfermedad entumecedora y apenas sensible. Salió de la Cresta Perla hace 20 años, pero no estaba listo para... para marcharse.

La profesora saca un fragmento fosforescente.

–Creo que vino de esto. Uno de los fragmentos originales que lo trajo a la isla. El ser va drenando a su huésped como un parásito y deja un cascarón cristalizado. Lo congela en el tiempo. Y luego el cascarón eclosiona y de él sale el parásito, como un gas y se une a... eso.

Suspira y añade: –El comité de la beca jamás se creará todo esto.

Cada investigador obtiene 1 pista (de la reserva de fichas).

Si no es así:

–Nunca tendríamos que haber venido aquí. Es todo culpa mía –dice la Dra. Marquez, sin ánimos.

Cada investigador obtiene 1 pista (de la reserva de fichas). Un investigador puede volver a activar este código durante un acto distinto.

## 📖 Códice Ω: Bertie Musgrave

–Era más bien como una trampa, ¿verdad? –dice el joven con cara adusta al ver la devastación que tiene lugar en el pueblo–. La dicha contagiosa era un modo para que este depredador invisible mantuviera dóciles a sus víctimas.

Se ríe con una risa vacua.

–Soy científico. Supongo que debería estar tomando notas y muestras. Pero lo único que quiero es irme a algún sitio cálido y seguro.

Toma el control de Bertie Musgrave. Si está en juego el acto 3a: El destino del Valle (v.IV), recuerda que “Bertie está huyendo”.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Todo lo que os rodea queda engullido por un brillo indecible. Una euforia familiar os atañaza mientras la propia realidad se resquebraja y veis un atisbo pasajero de otros rostros: humanos, alienígenas, animales. La dicha se convierte en un dolor insoportable mientras vuestros cuerpos se subliman en un gas rojo. Mientras gritáis, los miles de otros rostros gritan con vosotros en vuestras mentes: os dais cuenta de que cada uno de ellos es otro yo vuestro en otros tiempos, en otras realidades. Los otros rostros se refractan, se dividen en dos y se fracturan de nuevo como un espejo roto, mientras cada versión vuestra es rehecha en algo nuevo. Y entonces, la calidez. La sensación de estar completos. Ya no hay un vosotros. Sólo color y luz.

Por fin habéis encontrado vuestro sitio.

☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores se convirtieron en la verdadera fiesta del Valle de la Cicuta.

☉ Los investigadores son devorados (cada investigador muere).

☉ Los investigadores pierden la campaña.

**Resolución 1:** –No se olviden de mí –dice la Dra. Marquez mientras trepa a la cúspide del brillante vacío y baja la mirada hacia vosotros con determinación antes de lanzarse a la aureola de luz. La humeante forma humana que hay dentro del brillante aro fluctúa y luego se funde en un arcoíris unidimensional que sale disparado hacia arriba desde la fluorescencia moribunda. Una pequeña onda de choque os derriba.

En la oscuridad, la enorme cámara subterránea parece una tumba. Trepáis a lo alto del montículo y miráis por el socavón hacia un cielo lleno de estrellas. La luz plateada se mueve débilmente en espiral a lo lejos. Sentís un peso en el corazón al mirar la mochila de la Dra. Marquez: por lo que sabéis, es todo lo que queda de la profesora.

–¿Hay alguien ahí abajo? –pregunta una voz temblorosa. Levantáis la vista y veis la silueta de uno de los habitantes del Valle, que lleva una harapienta capa blanca y dorada. Por su aspecto, es como si hubiera despertado de un mal sueño. Dudáis, pero respondéis a su llamada. Poco después, os echan una gruesa cuerda y os izan hasta llegar a los restos ruinosos del Valle de la Cicuta. Los supervivientes se reúnen a vuestro alrededor.

–Por favor, ¿creen que podrán perdonarnos? –dice uno.

Otro se quita la máscara y la raída capa. Más allá de la gente, creéis ver una máscara de conejo familiar que se asoma desde las sombras, pero cuando giráis la cabeza para mirar, ya ha desaparecido.

☉ Actualiza el registro de campaña.

☞ Tacha el nombre de todos los habitantes que no estuvieron bajo el control de un investigador al final de la partida.

☞ Anota en el registro de campaña que la Dra. Marquez se sacrificó por el Valle.

☉ Si la Dra. Rosa Marquez es parte del mazo de un investigador, retírala del mazo de ese investigador.

☉ Cada investigador sufre 1 trauma físico y 1 trauma mental por la pena de la pérdida de la Dra. Marquez y su recuperación de los efectos degenerativos del Color.

☉ 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 5 puntos de experiencia adicionales por haber derrotado al Emisario cósmico y al Color del espacio exterior.

☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

☉ Pasa al Epílogo (página 68).

**Resolución 2:** Al daros cuenta de las intenciones de la profesora, le devolvéis su mochila y empezáis a trepar por el montón de cuerpos petrificados para colocarlos ante el cegador abismo. Aferráis el fragmento prismático y echáis la vista atrás por última vez. La profesora os mira con total incredulidad. Grita vuestros nombres mientras os giráis para afrontar las brillantes fauces en espiral. Os lleváis el fragmento prismático al pecho y os lanzáis al vacío infinito.

Os recibe una sensación de euforia intensa. Dentro de la luz espiral hay rostros: humanos, animales y alienígenas. Sonreís y un millar de bocas sonrían con vosotros: cada uno es un reflejo vuestro en otro tiempo, otro lugar, otra realidad. Sentís una cálida afinidad con estos otros yoes mientras os hundís más en el vacío. La dicha da paso a la calma, y luego a un adormecimiento. Los otros rostros se refractan, se dividen en dos y vuelven a refractarse, mientras vuestro mismo ser se destruye.

Un grito sin palabras se produce en vuestra mente fragmentada, acompañado de un dolor insoportable. Sentís cómo os disolvéis junto con el abismo.

Y luego, el olvido.

☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores se sacrificaron por el Valle.

☞ Los investigadores son **devorados** (cada investigador muere).

☞ Los investigadores ganan la campaña, pero son aniquilados.

☞ Pasa al **Epílogo** (página 68).

**Resolución 3:** Estáis a punto de desplomaros de agotamiento en cuanto entráis en el desvencijado faro. Vuestro variopinto grupo de supervivientes está compuesto por muchos aturdidos lugareños, marinos de Akwan y confusos turistas. Mientras tratáis sus heridas, os miran con impotencia. En el exterior, el sol tiñe el cielo de vivos colores.

Salís bajo la limpia luz de la mañana y respiráis tranquilos por primera vez en días. Toda la Isla de la Cicuta está sepultada bajo una ceniza blanca que se asemeja a la nieve, haciendo que parezca que ha empezado a llegar el invierno. Todo lo que queda de los fecundos bosques orientales es el gran y nudoso tronco hueco de un antiguo árbol, con sus enredadas ramas tratando de arañar el cielo.

–Tenemos mucho que contarle a la junta de la Universidad Miskatonic –dice la Dra. Marquez tras acercarse a vosotros. Luego suspira y añade–. Pero dudo que entiendan lo que ha ocurrido aquí realmente.

Asentís pese a que no estáis prestando demasiado atención. Al otro lado de la bahía, la luz del sol incide sobre un pequeño jirón de nube. Cuando parpadeáis, ha desaparecido.

☞ Actualiza el registro de campaña.

☞ Tacha el nombre de todos los habitantes que estuvieran en la zona de victoria al final de la partida.

☞ Anota que el Valle se salvó.

☞ Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales mientras tratan de asimilar la profunda pérdida de vidas y el terror que aún habita bajo la Isla de la Cicuta.

☞ 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 3 puntos de experiencia adicionales por haber salvado a la gente de la Isla de la Cicuta de un terrible destino.

☞ ¡Los investigadores ganan la campaña!

☞ Pasa al **Epílogo** (página 68).

**Resolución 4:** El faro está envuelto en un turbio humo gris. Los supervivientes restantes y vosotros tratáis de dormir lo que queda de noche, pero os asaltan las pesadillas. Un árbol ardiendo. Una estrella que cae. La silueta fantasmal de la madre Rachel que os señala acuatoriamente con un largo cuchillo ceremonial.

Por la mañana, salís al exterior y miráis el paisaje gris y uniforme. Nada ha escapado a las llamas. La isla está cubierta de una fina ceniza gris, interrumpida únicamente por algunos árboles inclinados.

–Tenemos mucho que contarle a la junta de la Universidad Miskatonic –dice la Dra. Marquez tras acercarse a vosotros. Luego suspira y añade–. Pero dudo que entiendan lo que ha ocurrido aquí realmente.

Asentís pese a que no estáis prestando demasiado atención. Al otro lado de la bahía, la luz del sol incide sobre un pequeño jirón de nube. Cuando parpadeáis, ha desaparecido.

☞ Actualiza el registro de campaña.

☞ Tacha el nombre de todos los habitantes que no estuvieran bajo el control de un investigador al final de la partida.

☞ Anota en el registro de campaña que el Valle ardió.

☞ Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales mientras tratan de asimilar la profunda pérdida de vidas y el terror que aún habita bajo la Isla de la Cicuta.

☞ 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 3 puntos de experiencia adicionales por haber erradicado al Color del espacio exterior..., ¿verdad?

☞ ¿Los investigadores ganan la campaña?

☞ Pasa al **Epílogo** (página 68).

**Resolución 5:** La Dra. Marquez os sacude para despertaros.

–Estaban hablando en sueños, aunque no parecían ustedes. No era ningún idioma que haya oído nunca.

Tenéis la mente inundada de recuerdos que no os resultan familiares. En un tugurio lleno de humo, hablando con la voz de otra persona. Corriendo entre las sombras de la esquina de una calle como un gato atigrado. Bebiendo la luz del sol como una flor de lila. Llorando con el rostro hundido en las manos dentro de una capilla.

En lugar de compartir con ella lo que os pasa, seguís a la profesora al exterior, bajo el doloroso sol de media mañana. La luz os recuerda al abismo en espiral de las profundidades del Valle y os revuelve el estómago. Toda la Isla de la Cicuta está sepultada bajo una ceniza blanca que se asemeja a la nieve, haciendo que parezca que ha empezado a llegar el invierno.

–Tenemos mucho que contarle a la junta de la Universidad Miskatonic –dice la Dra. Marquez tras acercarse a vosotros. Luego suspira y añade–. Pero dudo que entiendan lo que ha ocurrido aquí realmente.

Asentís, pero la vista os da vueltas. Seguís viendo el brillo imposible incluso cuando cerráis los ojos.

–¿Se encuentran bien?

La Dra. Marquez repite vuestros nombres. Cuanto más los oís, más absurdos os parecen. Se los repetís entre risitas. El mundo que os rodea resplandece con una incandescencia horrible.

Por mucho que lo intentéis, no lográis dejar de reír.

☞ Actualiza el registro de campaña.

☞ Tacha el nombre de todos los habitantes que no estuvieran bajo el control de un investigador al final de la partida.

☞ Anota que los investigadores apenas sobrevivieron a la fiesta del Valle de la Cicuta.

☞ Cada investigador sufre 3 traumas físicos y 3 traumas mentales, pues siguen aquejados por los brillantes efectos enloquecedores del color del espacio exterior.

☞ 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 2 puntos de experiencia adicionales por haber sobrevivido a la fiesta.

☞ Los investigadores ganan la campaña... pero nadie más gana.

☞ Pasa al **Epílogo** (página 68).

## Epílogo

Comprueba el registro de campaña. Si quedan investigadores supervivientes, puedes leer cualquier entrada del código del epílogo cuyos requisitos cumplas.

- 🕒 Si la Dra. Marquez se sacrificó por el Valle, pasa al **Epílogo 1**.
- 🕒 Si los investigadores se sacrificaron por el Valle, pasa al **Epílogo 2**.
- 🕒 Si no es así, pasa al **Epílogo 3**.

### Epílogo 1: Junio de 1926

Para el despacho del Dr. Henry Armitage:

El estudio de la Isla de la Cicuta ha concluido sin la Dra. Marquez. Lo que encontramos en esa isla desolada desafía a la razón. Una presencia alienígena dominaba el ecosistema local, deformando el bienestar físico y mental de todos los seres vivos que había en sus proximidades. Vimos especies que nunca antes se habían documentado, y que probablemente nunca vuelvan a serlo. Los lugareños coexistieron durante décadas con esta presencia, aparente o intencionadamente ignorantes de sus efectos degenerativos. Algunos incluso la veneraban. Podemos considerarnos afortunados por haber sobrevivido.

Por desgracia, la Dra. Marquez no tuvo tanta suerte. Adjunto a esta carta encontrará un exhaustivo relato de sus observaciones en este ecosistema único. Lo que no contiene es la historia de cómo, y de qué manera tan valiente, dio su vida. Esa historia la compartiremos con usted en persona. Por respeto a su memoria, le pedimos que no tache estos datos como meras fantasías. Atentamente,

*El estudio de Miskatonic*

### Epílogo 2: Junio de 1926

Para el despacho del Dr. Henry Armitage:

El estudio de la Isla de la Cicuta ha concluido tras pagar un gran precio. A lo largo de nuestra excursión de tres días, vimos horrores y maravillas que desafían la razón. Una forma de vida parasitaria distinta a nada que conozca se alimentaba del ecosistema local, deformando la biología de todos los seres vivos que la rodeaban. He adjuntado un exhaustivo relato de los fenómenos encontrados, junto con muestras, notas y bocetos.

Aunque inicialmente recelé de los contactos que me proporcionó, prestaron un apoyo muy valioso durante el estudio. Al final, la extraña entidad gaseosa que descubrimos les arrebató la vida. Sin su sacrificio, yo habría perecido junto con la mayor parte de la Isla de la Cicuta.

Le explicaré todo con mayor detalle a mi regreso.

*Dra. Rosa Marquez*

### Epílogo 3: Junio de 1926

Para el despacho del Dr. Henry Armitage:

El estudio de la Isla de la Cicuta ha concluido. A lo largo de nuestra excursión de tres días, vimos horrores y maravillas que desafían la razón. Una forma de vida parasitaria distinta a nada que conozca se alimentaba del ecosistema local, deformando la biología de todos los seres vivos que la rodeaban. He adjuntado un exhaustivo relato de los fenómenos encontrados, junto con muestras, notas y bocetos.

Aunque inicialmente recelé de los contactos que me proporcionó, prestaron un apoyo muy valioso durante el estudio. Sin su ayuda, no tengo la menor duda de que habría perecido junto con muchos otros. Incluso me estoy planteando invitarlos a acompañarme en mi siguiente estudio.

Le explicaré todo con mayor detalle a mi regreso. Hasta entonces, el equipo del estudio y yo tenemos previsto tomarnos un merecido descanso.

*Dra. Rosa Marquez*

## 📖 Códices 2 y 3: Los Atwood

**Si no está tachado ni el nombre de Leah Atwood ni el de Simeon Atwood:**

Simeon y Leah están inclinados y absortos en una tensa partida de canicas.  
–Deja de hacer trampas –dice Leah mientras le da un manotazo en la mano a su hijo. Simeon protesta y los dos levantan la mirada.  
–Gracias por toda su ayuda –dice la antigua cocinera del Valle–. Nos vamos a Kingsport. Tengo entendido que está bien en invierno. Simeon lanza una canica dentro del círculo y te mira.  
–He cambiado el nombre del club. ¡Ahora somos la orden secreta botánica de la diablura!

## 📖 Códices 4 y 5: Los Cicuta

**Si en el registro de campaña aparece que los Cicuta acordaron una tregua y no está tachado ni el nombre de William Cicuta ni el de River Hawthorne:**

Los dos primos están sentados en la orilla mirando hacia el continente, más allá de la calzada. Las gaviotas vuelan bajo sobre las agitadas olas grises.  
–La Isla de la Cicuta habría sido un lugar de vacaciones horrible. Mis amigos de Nueva York ya están susurrando sobre mi caída en desgracia –dice River con amargura. William mira a su prima.  
–Creo que es hora de que vuelva a estar en sociedad. Seguro que puedo poner firmas a tus amigos.  
River se queda en silencio un instante y luego sonríe burlona cuando le viene una idea.  
–Ay, William, a mis amigos les vas a encantar. Lo único que tienes que hacer es compartir uno de tus poemas con ellos. Seguro que les va a parecer absolutamente cautivador.

## 📖 Código 7: Judith Park

**Si el nivel de relación de Judith Park es 5 o más y su nombre no está tachado:**

Judith tiene la chaqueta de caza llena de salpicaduras de sangre y el pelo hecho un desastre cuando se acerca con el fusil echado al hombro. Cuando te ve la cara, se mira la chaqueta.  
–Ah, no pasa nada. Tendría que ver cómo ha quedado el otro –dice con un guiño. Le preguntas que si sigue teniendo pensado ir a Boston y se encoge de hombros–. Tal vez sí y tal vez no. Yo le iba a preguntar cuál es su siguiente destino.  
Le dices que te diriges a Arkham y apenas contiene un bufido de incredulidad.  
–¿Conque Arkham, eh? ¿La ciudad que sale constantemente en las noticias por historias raras? ¿De verdad va a volver allí?  
Se queda callada un momento como si se estuviera pensando algo.  
–Va a necesitar a alguien que le cubra las espaldas –te dice. Le dices que tenéis pensado tomaros un largo descanso y ella sonríe–. Tengo un colega que lleva un garito en el Barrio Este. Después de todo por lo que hemos pasado, diría que le debo una copa.

## 📖 Código 8: Theo Peters

**Si el nivel de relación de Theo Peters es 5 o más y su nombre no está tachado:**

Theo sonríe tímidamente cuando te acercas y luego te da un abrazo de oso. Al apartarse, ves que está llorando. Cuando le preguntas que por qué, baja la mirada.  
–En realidad no sé por qué –Se calla para pensar y luego prosigue–. Siempre he querido encontrar un sitio que... me hiciera sentir de nuevo como en un hogar. Después de que mis padres murieran, Helen se... se volvió dura. Y luego yo empecé a ayudar en el Valle y a ellos no les importaba si era duro o no. Me sentía como en un hogar. Y ahora también he perdido eso. Parpadea por las lágrimas que le anegan los ojos y luego sigue diciendo:  
–Supongo que el hogar está donde tú lo creas. Debería venir a visitarnos a Portland algún día. Sé que le gustará el sitio –Sonríe.

## Lista de logros

A continuación tienes una lista de logros para la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* que puedes intentar conseguir mientras juegas. Marca la casilla que hay junto a los logros a medida que consigas completarlos. ¡Si quieres un gran reto, trata de completarlos todos!

- Aperitivo:** Completa la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* una vez en cualquier dificultad.
  - Inquebrantable:** Consigue todos los finales de esta campaña.
  - Alguien fuerte y llamado:** Termina la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* sin activar voluntariamente ninguna entrada de códice.
  - Colorear fuera de las líneas:** Sáltate tanto *La hondonada retorcida* como *La noche más larga* durante una misma partida.
  - El alma de la fiesta:** Completa la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* con cada habitante en nivel de relación 2 o más.
  - Reina del baile:** *Comparte un baile* con 4 habitantes distintos durante el Preludio: La segunda tarde.
  - Audrey III:** Completa un escenario enfrentado a un Broteponzoña que tenga 10 o más de exuberancia.
  - ¡Agárrate bien!:** Completa *Escrito en la roca* teniendo bajo tu control tanto un habitante como el Apoyo Esquirla prismática.
  - Reforma extrema:** Completa *La Casa Cicuta* con 10 Lugares en la zona de victoria.
  - Ajustando las cuentas:** Derrota a la Cosa de las profundidades en *La cosa de las profundidades*.
  - “¡Aquí, cangrejito!”:** Haz que el Híbrido límulo se dé la vuelta al menos 8 veces durante *La hermana perdida*.
  - No te piques mucho:** Completa *El páramo silencioso* sin hacer aparecer la Reina de progenie.
  - Un momento, ¿no hay un altar velado?:** Sobrevive en *La hondonada retorcida* en modo independiente hasta que llegues al menos al nivel de oscuridad 10.
  - Lo más vital:** Derrota al Híbrido úrsido en *La noche más larga* usando únicamente efectos de cartas de escenario.
  - ¡Hagamos la distorsión temporal!:** Completa la resolución Corderos al matadero en el Preludio: La última tarde.
  - Ni olvido ni gaitas:** Gana *El destino del Valle* con cada Emisario cósmico en la zona de victoria.
  - Zambullida de altura:** Sacrificate por el Valle en *El destino del Valle*.
- ¡Mejores amigos para siempre!:** Alcanza el nivel de relación 6 con los siguientes habitantes:
- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Leah Atwood    | <input type="checkbox"/> River Hawthorne |
| <input type="checkbox"/> Simeon Atwood  | <input type="checkbox"/> Gideon Mizrah   |
| <input type="checkbox"/> William Cicuta |  |
- Conoce tu sitio:** Gana la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* con la madre Rachel en el nivel de relación 3.
  - Corazón de acero:** Gana la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* con Judith Park en el nivel de relación 7.
  - Esperando a un machote:** Gana la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* con Theo Peters en el nivel de relación 7.
  - Grito cautivador:** Gana la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* como Patrice Hathaway.
  - Línea en la arena:** Gana la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* con al menos tres Últimátums activos.
  - Pericia de la Cicuta:** Gana la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta* en dificultad Experto.

## Notas de diseño

*“Creo que podría irme a vivir con los animales. Son tan tranquilos y contentos. No se quedan despiertos en la oscuridad y lloran por sus pecados.”*

— *El hombre de mimbre* (1973)

¡Enhorabuena por completar la campaña *La fiesta del Valle de la Cicuta*!

*El color del espacio exterior* es uno de mis relatos favoritos de Lovecraft. Su combinación de terror, maravillas y sensación del tiempo y el lugar crean una historia evocadora. En ella, un horror alienígena sin rostro cae justo delante del hogar de la familia Gardner y deforma la naturaleza. La historia es terror envuelto en maravilla.

Cuando me puse a crear esta campaña, quería canalizar esa misma sensación de miedo y asombro que sentí al leer la historia de Lovecraft por primera vez. ¿Cómo influiría el color alienígena en el mundo que lo rodea? Y más importante aún, ¿qué podría atraer a la gente para vivir en un entorno tan peligroso y dañino? La Isla de la Cicuta y los Hijos de las Estrellas nacieron de esas preguntas.

También quería representar la potente sensación del tiempo y el lugar que hay en el relato original de Lovecraft. En lugar de extender la historia a lo largo de meses o años, tenía más sentido añadir una cierta urgencia con un alcance limitado. Al contar únicamente con tres días hasta la explosiva confrontación final, la narrativa se desarrolla a un ritmo más rápido. Esta estructura también nos permitía jugar con el contraste entre el día y la noche y con cómo cambia la Isla de la Cicuta entre ambos momentos del día, Los escenarios nocturnos tendrían que ser apasionantes, mientras que los diurnos deberían ser más parecidos a un estudio de verdad. Permitir a los jugadores “equiparse” en unos preludios jugables hace que el contraste entre los escenarios de día y de noche sea mayor.

Cada enemigo y escenario de esta campaña está pensado para arrojar luz sobre el ecosistema único de la Isla de la Cicuta, ¡y para potenciar la sensación de que estas criaturas no tienen como único propósito comerse a los investigadores! La palabra clave Escurridizo nos permitía simular este comportamiento y también crear un amenazante patrón de ataque nuevo para los depredadores.

La familia, y todas las cosas tan maravillosas y complicadas que conlleva, está en el centro de la historia de esta campaña. La comunidad del Valle de la Cicuta está llena de gente complicada que podría ser tu amigo o tu peor enemigo. Incluso la madre Rachel, por equivocada que esté, cree estar haciendo lo correcto por quienes le importan. ¿Y a quiénes hacemos más daño sino a aquellos a los que amamos?

El género del terror folclórico suele quedarse boquiabierto con su gente, o la presenta como personas peligrosas y perturbadas. En vez de eso, quería que esta campaña plantease en qué sentido la gente del Valle de la Cicuta es como nosotros. E igual que cualquier persona, los habitantes tienen sus propias peculiaridades, perspectivas y manías. El códice era la mejor herramienta para representar el arco de cada personaje a lo largo de la campaña. Quería que estas interacciones fuesen divertidas y efectivas y, más importante aún, que tejiesen los elementos narrativos de la campaña, uniéndolos directamente a la jugabilidad. ¡Espero que hayáis disfrutado tanto como yo de conocer a los habitantes!

Trabajar en esta campaña ha sido un honor increíble. Espero que, después de jugarla, dediquéis algo de tiempo a apreciar a aquellos a los que amáis y las maravillas naturales que rodean vuestro hogar, sean las que sean. Espero que también volváis a la Isla de la Cicuta para ver cómo cambia de un día para otro y cómo los distintos habitantes os muestran nuevas facetas de la historia.

Si nuestros investigadores no tienen ganas de repetir, ¡yo diría que se han ganado un merecido descanso! Sin embargo, tengo la leve sospecha de que, cuando vuelvan a Arkham, recibirán una oferta que no podrán rechazar...

— Josiah “Duke” Harrist

Registro de campaña: *La fiesta del Valle de la Cicuta*

### INVESTIGADORES

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

Notas de campaña

Nº 276 PRICESAD GENEB

ZONAS EXPLORADAS	REF.
MINAS DE LA PUNTA NORTE <input type="checkbox"/> Escrito en la roca .....	p10..
PUERTO DE LA CICUTA <input type="checkbox"/> La Casa Cicuta.....	p14..
CRESTA PERLA <input type="checkbox"/> El páramo silencioso.....	p19
COSTA DE AKWAN <input type="checkbox"/> La hermana perdida.....	p23..
CIÉNAGA DE EASTWICK <input type="checkbox"/> La cosa de las profundidades...p27.....	
BOSQUE ORIENTAL <input type="checkbox"/> La hondonada retorcida.....	p34.....
CAMPOS DEL SUR <input type="checkbox"/> La noche más larga.....	p46.....

**INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS**

**BOLSA DE CAOS**

DÍA / HORA

1)	
2)	
3)	



Madre Rachel

Notas

Nivel de relación



Leah Atwood

Notas

Nivel de relación



Simeon Atwood

Notas

Nivel de relación



William Cicuta

Notas

Nivel de relación



River Hawthorne

Notas

Nivel de relación



Gideon Mizrah

Notas

Nivel de relación



Judith Park

Notas

Nivel de relación

Nivel de relación

## Iconos de conjunto de encuentros

 <b>I</b> El primer día	 Día de descanso
 <b>II</b> El segundo día	 Día de lluvia
 <b>III</b> El último día	 Día de la fiesta
 Agentes del color	 Plaga
 El destino del Valle	 ¡Fuego!
 Reliquias familiares	 La Casa Cicuta
 Horrores en la roca	 Mutaciones
 Micónidos	 Refracciones
 Habitantes	 El bosque
 La noche más larga	 La hermana perdida
 El páramo silencioso	 La cosa de las profundidades
 La hondonada retorcida	 El Valle
 Transfiguración	 Escrito en la roca

## De la caja básica:

 Frío helador	 Gules
 Puertas cerradas	 Las máscaras de medianoche
 Ratas	 Miedo impactante

## Referencia rápida

El códice 	2
Tres días, tres noches .....	3
Habitantes y niveles de relación.....	3
Adyacencia de Lugares en esta campaña .....	3
Palabras clave Día  y Noche  .....	3
Palabras clave Esgurridizo, Errante y Alerta .....	3
Cómo jugar los preludios de La fiesta del Valle de la Cicuta.....	6
La vagoneta ( <i>en Escrito en la roca</i> ).....	11
Lugares-Enemigo ( <i>en La Casa Cicuta</i> ) .....	16
Enemigos de doble cara ( <i>en La hermana perdida</i> ) .....	24
Nivel de oscuridad y persecución ( <i>en La hondonada retorcida</i> ) .....	36
Barreras, señuelos y trampas ( <i>en La noche más larga</i> ).....	47
El abismo ( <i>en El destino del Valle</i> ).....	62
El Emisario cósmico ( <i>en El destino del Valle</i> ) .....	63
Yo fragmentado ( <i>en El destino del Valle</i> ).....	63

## Créditos

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Josiah “Duke” Harrist con Michael Boggs, Nicholas Kory y Jeremy Zwirn

**Producción:** Molly Glover con Eric Stanton

**Edición:** Andrea Dell’Agnese y Julia Faeta

**Revisión:** Alyssa Barringer

**Traducción:** Sergio Hernández

**Revisión de la edición en español:** Moisés Busanya

**Especialista de reglas de juego:** Alex Werner

**Jefe de diseño de juego:** Colin Phelps

**Revisión de la historia de Arkham Horror:** Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry y MJ Newman

**Revisión cultural y de sensibilidad:** Alanaleilani Connolly, Lee Florian y los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG

**Directora creativa de historia y ambientación:** Katrina Ostrander

**Diseño gráfico de la expansión:** Joseph D. Olson

**Gestión de diseño gráfico:** Mercedes Opehim

**Ilustración de portada:** Mauro Dal Bo

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

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Especialista de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Gestión de producción:** Justin Anger y Austin Litzler

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**Director de operaciones del estudio:** John Franz-Wichlacz

**Director de estrategia de producto:** Jim Cartwright

**Diseñador de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

## Pruebas de juego

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Ryan Blood, Rhyllie Colby, Ernie Cottrell, Shelley Danielle, Alice Ding, Johannes Duceck, Michael Feldman, Sam Fuhrman, Bradley ‘Pax’ Galbraith, Richard Harris, Grace Holdinghaus, James Howell, Josh Jones, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Casey Lent, Kenny Ling, Josh McCluey, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Davi Paulino, Jamie Perconti, Chad Reverman, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Aaron Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon, Ben Wiebracht, Ben Wilkinson y Jonathan Yasosky