

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

EL JUEGO DE CARTAS



## LOS DEVORADORES DE SUEÑOS

GUÍA DE CAMPAÑA A  
LA BÚSQUEDA ONÍRICA



- Ⓢ Cada carta de multitud ataca por separado cuando ataquen los Enemigos durante la fase de Enemigos. Cuando el Enemigo anfitrión y todas sus cartas de multitud hayan atacado durante este paso, agótalas todas.
- Ⓢ Se puede atacar e infligir daño a cada carta de multitud por separado, pero no se puede derrotar al Enemigo anfitrión mientras siga teniendo cartas de multitud debajo. Cuando una carta de multitud es derrotada, si hay daño sobrante, se le puede infligir a otra carta de multitud que haya bajo el mismo Enemigo anfitrión o al propio Enemigo anfitrión. *Por ejemplo: Tony Morgan usa un Derringer del .41 para atacar a un Zoog sigiloso que tiene 2 cartas de multitud. El ataque inflige 2 puntos de daño. El primer punto de daño derrota a 1 de las 2 cartas de multitud, así que el punto de daño sobrante puede infligirse a la otra carta de multitud y derrotarla también.*
- Ⓢ En cualquier momento en el que una carta de multitud abandone el juego, colócala en la parte inferior del mazo de su propietario. Si no estás seguro de quién es el propietario de la carta de multitud, puedes mirarla para determinarlo.
- Ⓢ El Enemigo anfitrión y todas sus cartas de multitud se mueven, enfrentan y agotan como una sola entidad. *Por ejemplo, si un Enemigo anfitrión o cualquiera de sus cartas de multitud son evitados, se agotan todos y dejan de estar enfrentados.*

## Oculto

Una carta de Encuentro o Debilidad con la palabra clave “Oculto” tiene una capacidad “Revelación” que la añade a tu mano en secreto. Esto debe hacerse sin revelar la carta ni su texto a los demás investigadores.

- Ⓢ Mientras una Traición Oculto esté en tu mano, trátala como si estuviera en tu zona de amenaza. Sus capacidades continuas están activas, y se pueden activar sus capacidades, pero sólo puedes hacerlo tú.
- Ⓢ Mientras un Enemigo Oculto esté en tu mano, no se considera que esté enfrentado a ti ni en tu zona de amenaza, y no ataca salvo que se indique algo distinto. Sin embargo, sus capacidades continuas están activas, y se pueden activar sus capacidades, pero sólo puedes hacerlo tú.
- Ⓢ Una carta Oculto cuenta para tu tamaño de la mano, pero no puede abandonar tu mano por *ningún* medio excepto mediante los descritos en la carta. Al ser descartadas, las cartas Oculto se colocan en la pila de descartes apropiada.

Para una mejor experiencia, los jugadores no deberían salirse del personaje ni compartir información sobre las cartas Oculto de su mano.

### ¡Alto!

**No elijas aún los investigadores ni crees los mazos de investigador.** En primer lugar, lee el prólogo de la siguiente columna. Se te indicará que elijas los investigadores y crees los mazos de investigador cuando se complete el prólogo.

## Prólogo

*Viernes, 15 de febrero de 1925*

*Algo extraño estaba ocurriendo en Arkham, Massachusetts.*

*Por lo general, esto no sería nada sorprendente para los habitantes de la sombría ciudad de Nueva Inglaterra. En efecto, Arkham siempre ha sido conocida por sus extraños sucesos, que algunos llamarían sobrenaturales. Sin embargo, este acontecimiento concreto era de índole cuanto menos atípica.*

*Todo empezó en el número más reciente de Relatos de nunca más. Un autor llamado Virgil Gray describía un viaje que había emprendido en sueños y que afirmaba que no era una ficción suya. En él, escribía acerca de una larga escalera en espiral, de una columna de fuego consciente de un calor insoportable, de un árbol que brotaba de la luna y de un curioso gato que hablaba... entre otras cosas igualmente difíciles de creer. Pero lo que primero llamó tu atención no fue este extraordinario relato. Poco después de que la historia de Virgil fuera publicada, Relatos de nunca más comenzó a recibir y publicar una carta tras otra de gente que había leído la historia de Virgil y que afirmaba haber experimentado el mismo sueño, punto por punto. No pasó mucho tiempo hasta que el Arkham Advertised se hiciera eco de la historia y la noticia de este extraño fenómeno llegara a oídos de los expertos.*

*Convencieron a Virgil Gray de que fuera a terapia en el manicomio local, y muchos de los que compartían la psicosis del escritor también fueron ingresados. La teoría predominante entre los académicos era que el sueño de Virgil parecía tan real que no lograba separar la ficción de la realidad, y su relato propagó sus delirios a otros como si fuera una especie de histeria colectiva. A ti no te convencía esta teoría. Al fin y al cabo, aún hoy siguen sin saberse muchas cosas sobre el mero acto de soñar. Los expertos médicos tienen teorías increíblemente distintas sobre el estado del cerebro mientras sueña. Hace poco, expertos como Sigmund Freud han sugerido que los sueños son manifestaciones de los deseos, miedos u obsesiones del subconsciente. Por su parte, las pitonisas y adivinos han creído desde hace mucho que los sueños se pueden filtrar e interpretar para saber el pasado o el futuro del soñador. Pero si estas teorías son ciertas, ¿cómo es posible que varios individuos de toda clase y condición hayan tenido la misma experiencia compartida en sus sueños? ¿Y si nuestra comprensión moderna del sueño está equivocada? ¿Y si existe realmente un lugar al que viaja nuestra consciencia cuando dormimos? ¿Una tierra del sueño que existe más allá de nuestro mundo de la vigilia?*

*Tus compañeros y tú os habéis reunido para llegar al fondo de este extraño fenómeno. Si otras personas de la ciudad pueden viajar a otro mundo en sus sueños, tal vez vosotros también podáis hacerlo. Habéis recreado las circunstancias del viaje de Virgil a la perfección. Si todo sale bien, la mitad de vosotros emprenderéis el viaje de ida y vuelta a esta “tierra de los sueños”. El resto se quedará en el mundo de la vigilia para estudiar los patrones de sueño de sus compañeros y asegurarse de que nada sale mal...*

Este producto está formado por 2 campañas distintas de cuatro partes: A y B.

La campaña A se llama *La búsqueda onírica* y está formada por los escenarios 1-A, 2-A, 3-A y 4-A. Esta campaña cuenta la historia de los investigadores que se aventuran en el mundo de los sueños. La guía que estás leyendo es para la campaña A.

La campaña B se llama *La red de los sueños* y está formada por los escenarios 1-B, 2-B, 3-B y 4-B. Esta campaña cuenta la historia de los investigadores que se quedan en el mundo de la vigilia. La campaña B se encuentra en la otra guía incluida en este producto.

Los escenarios de este producto se pueden jugar de varias formas: como una de las campañas de cuatro partes ya mencionadas (A o B) o como una campaña interconectada de ocho partes (tanto A como B) en la que un solo grupo de 1-4 jugadores controla dos grupos distintos de investigadores y alterna entre ellos.

- ☞ Si vas a jugar *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes:
  - ☞ Pasa a la **Preparación de la campaña A** a continuación. Después de cada escenario, pasa al siguiente escenario A numerado como indica su resolución. No juegues los cuatro escenarios B. Esta campaña es una experiencia independiente y no tendrás que consultar la otra guía de campaña.
- ☞ Si vas a jugar *La red de los sueños* como una campaña de cuatro partes:
  - ☞ Pasa a la **Preparación de la campaña B** en la página 4 de la otra guía de campaña, llamada "Guía de campaña B – La red de los sueños". Después de cada escenario, pasa al siguiente escenario B numerado como indica su resolución. No juegues los cuatro escenarios A. Esta campaña es una experiencia independiente. No tendrás que consultar esta guía de campaña.
- ☞ Si vas a jugar *Los devoradores de sueños* como una campaña de ocho partes:
  - ☞ Cada jugador debe crear un mazo de investigador distinto para cada campaña y elegir uno de sus investigadores para que participe en la campaña A y otro para que lo haga en la campaña B. Si quieres añadir imprevisibilidad, los jugadores pueden elegirlos al azar.
  - ☞ Ten en cuenta que cada campaña tiene su propia bolsa de caos, como se describe en las instrucciones de preparación de la campaña. Sin embargo, no es necesario crear ambas bolsas de caos a la vez. Usa la sección "Bolsa de caos" de cada registro de campaña para anotar el contenido de cada bolsa de caos en cada momento, de forma que puedas pasar de una a otra fácilmente.
  - ☞ A partir de aquí, puedes pasar al **Escenario 1-A: Más allá de las Puertas del Sueño** en la página 5 de esta guía de campaña o al **Escenario 1-B: Pesadilla consciente** en la página 5 de la guía de campaña B (a tu elección). Después de cada escenario, sigue las instrucciones de la resolución para determinar cuándo alternar entre un grupo y otro. En ocasiones, las decisiones que tome un grupo podrían afectar al otro. Tendrás que utilizar las dos guías de campaña de forma intermitente a lo largo de esta experiencia.

## Preparación de la campaña A

Para preparar la campaña *La búsqueda onírica*, realiza los siguientes pasos en orden.

1. Elegir los investigadores.
2. Cada jugador crea su mazo de investigador.
3. Elegir el nivel de dificultad.
4. Crear la bolsa de caos de la campaña.
  - ☞ **Fácil (quiero experimentar la historia):**  
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♠, ♣, ♠, ♣, ☆.
  - ☞ **Normal (quiero un desafío):**  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♣, ♠, ♣, ☆.
  - ☞ **Difícil (quiero una verdadera pesadilla):**  
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5 ♠, ♣, ♠, ♣, ☆.
  - ☞ **Experto (quiero Arkham Horror):**  
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♣, ♠, ♣, ☆.

Los jugadores ya están preparados para comenzar en el **Escenario 1-A: Más allá de las Puertas del Sueño**.

## Cómo jugar a Los devoradores de sueños con dos grupos

Aunque no es el modo de juego principal, es posible jugar la campaña *Los devoradores de sueños* con dos grupos distintos de 1-4 jugadores cada uno, de forma que uno juegue la campaña A y el otro la campaña B. En este formato, debes emplear las reglas para preparar *Los devoradores de sueños* como campaña interconectada de ocho partes, con las siguientes excepciones:

- ☞ Después de cada escenario, cada grupo debe esperar a que el otro grupo termine el escenario que tiene el mismo número antes de pasar al siguiente. A continuación, ambos grupos pasan al siguiente escenario de su campaña, o primero a un interludio si así se les indica que lo hagan. *Por ejemplo, cuando el grupo A termine el escenario 1-A, debe esperar a que el otro grupo acabe el escenario 1-B antes de poder proseguir.*
- ☞ Cada grupo sólo necesitará la guía de campaña de su campaña.
- ☞ Ambos grupos deben leer los interludios a la vez, y cada grupo toma las decisiones relativas a su campaña.
- ☞ Para una mejor experiencia, no le cuentes al otro grupo lo que ha ocurrido en tu campaña; de ese modo, los grupos pueden cambiar de campaña cuando acaben para experimentar la otra perspectiva de la historia.



## Escenario 1-A: Más allá de las Puertas del Sueño

Siguiendo el orden de juego, cada investigador elige y lee en voz alta una de las secciones de sueño que se le aplique. Cualquier investigador puede elegir los sueños "Neutral". Cada investigador debe elegir un sueño distinto si es posible. A continuación, pasa a la **Preparación**.

☉ **Sueño de Guardián** (♠): das vueltas por una triste colina envuelta en oscuridad y sumida en una niebla que parece tragarse todos los sonidos. No sabes lo que yace en el interior de la colina, pero da la impresión de ser más antiguo que este mundo y parece como si te estuviera observando. No te atreves a afrontar el túmulo, pero a la vez sabes que no puedes marcharte, así que te limitas a patrullarlo eternamente. En los setos de alrededor atisbas sombras retorcidas que van de un lado a otro, pero siempre que arrojas la luz de tu antorcha sobre ellas, se desvanecen. Echás a correr, pero te quedas paralizado al oír un fuerte golpe a tu espalda. Cuando te das la vuelta, la niebla se abre y te deja ver por fin el pie de la colina, donde una pesada puerta con una gastada losa te llama.

✦ Busca en tu mazo una carta ♠ y juégala (pagando su coste).

☉ **Sueño de Buscador** (♣): recorres apresuradamente los pasillos de una universidad que apenas reconoces, con los brazos cargados de libros de texto mientras esquivas a otros estudiantes y miembros del claustro. No sabes cómo puedes haberte olvidado de la fecha del examen, pero si no llegas pronto, sabes que suspenderás. De algún modo, ni siquiera recuerdas la materia del curso ni su currículo, aunque sí sabes que es el final del semestre. No es propio de ti no ir a clase o que se te olvide estudiar. Oyes a los demás alumnos reírse disimuladamente cuando pasas junto a ellos. Al llegar al final del pasillo, la puerta del aula se alza sinistralmente frente a ti.

✦ Busca en tu mazo una carta ♣ y juégala (pagando su coste).

☉ **Sueño de Rebelde** (♦): reprimes una sonrisa al mirar tus cartas. Jota de diamantes y reina de picas para tener la mejor escalera posible con lo que hay en la mesa. Tu montón de fichas crece con cada mano que pasa, y ésta no será distinta. Las apuestas vienen y van hasta que sólo quedáis tú y el hombre del traje blanco que tienes enfrente.

–¿Estás seguro de esto? –se burla mientras entrelaza los dedos de las manos.

Empujas todas tus fichas al centro y revelas tu escalera al rey.

–Qué lástima –se queja cuando revela una pareja de doses–. Parece que lo has perdido todo.

Protestas y señalas que tu mano es mejor, pero cuando vuelves a mirarla, ha cambiado. Las figuras de las cartas ahora son formas monstruosas sin ojos, con muchas bocas y tentáculos por brazos. Tus cartas ahora son "9♥-10♣-D♦-C♠-N♠". Te quedas boquiabierto de terror mientras te apartan de la mesa a la fuerza y te sacan por la puerta.

✦ Busca en tu mazo una carta ♦ y juégala (pagando su coste).

☉ **Sueño de Místico** (♠): recorres un sendero encantado lleno de vida y color. En el aire flotan volutas de luz que suben y bajan cuando te acercas. A cada paso que das, la flora que bordea el sendero se atrofia, desafiando las leyes de la naturaleza. Antes, las flores brotaban a tu paso, pero ahora se secan. Las enredaderas se marchitan y mueren. Las volutas se burlan de tu ignorancia, pero no frenas tu caminar. Al mirar los robustos árboles, empiezan a perder sus hojas. La hierba que antes era verde ahora está seca, marrón y agrietada. Pero aunque todo el bosque muera, merecerá la pena llegar al otro lado. Cuando lo haces, el camino termina de forma abrupta en una decorada puerta de madera tallada en el tronco de una gran secuoya.

✦ Busca en tu mazo una carta ♠ y juégala (pagando su coste).

☉ **Sueño de Superviviente** (♣): estás huyendo por un lóbrego y angosto pasillo de madera cubierta de enredaderas. Algo inexplicable te persigue por la oscuridad. Estás demasiado asustado como para volverte a mirar a tu perseguidor, pero en cualquier caso, sabes que si te atrapa, pondrá fin a tu vida. Te atravesará el corazón, chupará tu sangre y devorará tus entrañas. Este pensamiento te impulsa hacia delante, corriendo más deprisa de lo que jamás lo has hecho en tu vida. No puedes permitir que te alcance. No puedes permitir que se alimente. De pronto, ves la salida: una recia puerta de madera rodeada de un muro de enredaderas.

✦ Busca en tu mazo una carta ♣ y juégala (pagando su coste).

☉ **Sueño de Criminal**: el estruendo de las sirenas resuena por las calles a tu espalda. Te están ganando terreno. Siempre los has tenido pisándote los talones, pero siempre has ido un paso por delante... hasta ahora. Corres por un callejón, y un brillante resplandor rojo te sigue. Van a atraparte. Te encerrarán en una celda y tirarán la llave. Tu libertad, tu estilo de vida, todo lo que eres, todo lo que amas: se lo llevarán todo. ¿Y por qué? ¿Simplemente porque no juegas según sus reglas? ¿Acaso no se han equivocado nunca? Doblas una esquina justo cuando la bofia está a punto de alcanzarte y ves la entrada de un edificio de ladrillos.

✦ Busca en tu mazo una carta **Criminal** o **Ilegal** y juégala (pagando su coste).

☉ **Sueño de Vagabundo**: deambulas por un campo de flores, y una cálida brisa primaveral impulsa tus pasos. El campo está dividido por una vía de tren, y al llegar a las líneas en paralelo, el atronador traqueteo de hierro y vapor se aproxima hacia ti. Cuando el tren pasa a tu lado, te agarras de una escalerilla que cuelga de uno de sus muchos vagones oxidados y desgastados por las inclemencias del tiempo. Viendo el aspecto exterior, el interior del tren posee un lujo y opulencia inesperados: hay alfombras persas colgadas como decoración, escalinatas de mármol que suben hacia alturas de vértigo y una araña de cristal que baña la estancia de un brillo prismático. Bajo la lámpara hay una adornada puerta, cuyo entramado dorado forma la imagen de un zorro en un bosque.

✦ Puedes sustituir una Debilidad básica de tu mazo por una Debilidad básica aleatoria distinta. Si lo haces, sufre 1 trauma de tu elección.

☉ **Sueño de Cazador**: acechas a tu presa en una casa decrepita, cuyas habitaciones huelen a moho y polvo. La criatura a la que das caza es una abominación de un mundo antinatural. Atisbas su imposible forma entrando por una de las puertas del piso de arriba. Ya no tiene escapatoria: es tuya. Pero cuando entras en su cubil, sólo encuentras un sucio espejo agrietado y tu propio rostro, cansado y preocupado, que se refleja en el cristal. ¿Dónde se puede haber metido la aberración? Estás seguro de que huyó por aquí, y sin embargo... Te das la vuelta hacia la entrada y te sorprende ver una puerta donde antes no había nada.

✦ Busca en tu mazo una carta **Arma** y juégala (pagando su coste).

☉ **Sueño de Médico** o **Ayudante**: estás delante de un ataúd cerrado. A tu lado hay una fila de asistentes al funeral vestidos de luto que esperan que digas tus últimas palabras. Con lágrimas en los ojos, pones una mano sobre el ataúd. La fría y dura madera parece muerta bajo tu palma. Confiaban en ti. Dependían de ti. Y en su hora de mayor necesidad, los fallaste. Todo esto –el frío ataúd, los amigos y familiares de luto– es por tu culpa. Pero cuando abres el ataúd, no hay ningún cuerpo en su interior: sólo un largo pasadizo de piedra que lleva hacia las profundidades de la tierra. De repente, uno de los asistentes te empuja, y te caes por el hueco del ataúd hasta aterrizar dolorosamente sobre un costado. Al ponerte en pie, encuentras la única salida: un arco de piedra que lleva a un lugar completamente distinto...

✦ Elige a otro investigador. Éste comienza este escenario con 2 recursos adicionales y 1 carta adicional en su mano inicial.

☉ **Sueño de Miskatonic o Erudito:** estás en una vieja biblioteca olvidada, rodeado por el conocimiento de los antiguos. Cientos de miles de tomos pueblan las estanterías que te rodean y suben hacia un vacío que hay sobre tu cabeza. Las sombrías salas huelen a páginas mohosas y cera derretida. Coges uno de los gruesos tomos de un estante cercano y empiezas la lectura. Aunque no parece lograr leer ninguna palabra, estás completamente absorbido por el relato que tejen sus páginas. El entorno que te rodea se convierte en algo trivial mientras el tiempo pasa. Nada importa salvo las formas de la tinta carmesí; todo lo demás carece de importancia ante verdades tan descarnadas. A tu alrededor, la biblioteca se quema hasta los cimientos. Cuando las llamas te alcanzan, una puerta de salida de la biblioteca te llama. De algún modo, permanece intacta entre las llamas.

✦ Busca en tu mazo una carta **Tomo** y júégala (pagando su coste).

☉ **Sueño de Veterano:** estás en una trinchera embarrada y llena de hollín. A tu alrededor, el atronador fragor de la guerra no cesa. Los muertos llenan las trincheras: amigos y camaradas de armas que perdieron la vida por nada, en una tierra lejos de su hogar. Te asomas por el borde de la trinchera para mirar la tierra de nadie, un baldío páramo de terreno roto y calcinado en el que la muerte es segura. Y allí la ves: una solitaria puerta de madera que se levanta entre los escombros y la tierra. Sabes que es tu única salida. Agarras con fuerza el fusil, sales de la trinchera y corres directo hacia una lluvia de letales balas, mientras las explosiones hacen temblar el suelo a tu alrededor.

✦ Busca en tu mazo hasta 2 cartas **Táctica** y/o **Suministros** y comienza este escenario con ellas como cartas adicionales en tu mano inicial.

☉ **Sueño de Viajero:** avanzas trabajosamente por un pantano salobre con el agua hasta el pecho. Unas espadañas imposiblemente grandes se alzan sobre ti, y nubes de extraños insectos iridiscentes pueblan el fétido aire. Con cada paso, tus pies se hunden más y más en el suave lodo, que amenaza con llegar a hundirte. Notas algo frío y viscoso que se desliza por tu pierna, y tratas de lanzarte hacia terreno seco, pero cuanto más te debates, más te hundes. En un abrir y cerrar de ojos, te ves consumido entero por la ciénaga, pero no dejas de caer. Al final, aterrizas sobre un suelo de piedra junto con un pequeño alud de barro. Te encuentras en una sala sellada, iluminada por el resplandor azul pálido de unos extraños jeroglíficos. Los símbolos enmarcan una intrincada puerta dorada: la puerta de la cripta que estabas buscando.

✦ Busca en tu mazo una carta **Viajero** o **Reliquia** y júégala (pagando su coste).

☉ **Sueño neutral:** das mil vueltas en la cama, pero no te duermes ni por un instante. Tu mente está llena de incomodidad y pensamientos oscuros: pensamientos de fracaso, de ineptitud y de pérdida. Tienes la frente perlada de sudor. Da igual cómo te pongas, porque la cama está demasiado caliente o demasiado fría. Al final, harto de no llegar a ninguna parte, te levantas y vas al lavabo para echarte algo de agua en la cara. En ese momento, te das cuenta de que la distribución de tu habitación no es como era antes, y que la puerta que da a tu baño ha sido sustituida por un enorme portal de ónice y mármol.

✦ Comienzas este escenario con 2 recursos adicionales.

☉ **Sueño neutral:** estás sentado en el patio trasero de lo que parece tu hogar de la infancia, pero algo no cuadra. No reconoces a tu familia... Las plantas del jardín de atrás están distribuidas de forma distinta... Y el cielo es una mezcla de cadáveres podridos que hacen llover partes desmembradas sobre el paisaje. Tu no-familia observa esta precipitación de cadáveres con calma, hablando del tiempo como si fuera un suceso banal. Esto prosigue incluso cuando el traqueteo intermitente de manos y pies sobre el tejado crece hasta convertirse en un torrente de torsos mutilados que hacen que el techo se abombe. Sales corriendo al exterior, intentando esquivar la letal lluvia, y te diriges de forma instintiva hacia el límite de la propiedad de tus padres. Cuando oyes el estruendo de la casa que se derrumba a tu espalda, apartas las extremidades caídas que se amontonan sobre un viejo lugar familiar y te alivia encontrar la gastada puerta de madera de un sótano.

✦ Comienzas este escenario con 1 carta adicional en tu mano inicial.

## Preparación

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Más allá de las Puertas del Sueño*, *Agentes de Nyarlathotep*, *Zoogs*, *Maldición del soñador*, *Tierras del Sueño* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Pon en juego los Setenta peldaños (*De sueño ligero*) y La caverna de fuego. Cada investigador comienza en los Setenta peldaños (*De sueño ligero*).

☉ Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: Randolph Carter (*Soñador experto*), el Enemigo Gug trabajador, las dos cartas de Enemigo de doble cara (Nasht y Kaman-Thah) y todos los Lugares restantes.

✦ Nota: Nasht y Kaman-Thah son de doble cara y tienen cartas de Historia en el otro lado. Para una mejor experiencia, no mires el otro lado hasta que un efecto te indique que lo hagas.



☉ Este escenario no comienza con el mazo de Encuentros en juego. Pon aparte todas las cartas de Encuentro restantes, formando un solo montón. Se barajarán en un momento posterior para formar el mazo de Encuentros (consulta "Peldaños de sueño" a continuación).

## Peldaños de sueño

Al comienzo de este escenario, no hay mazo de Encuentros. Esto significa que los investigadores no pueden usar capacidades que interactúen con el mazo de Encuentros de ningún modo (por ejemplo, los efectos que busquen en el mazo de Encuentros, que roben cartas del mazo de Encuentros o que miren cartas del mazo de Encuentros fracasan).

Además, el acto 1a tiene el texto: "No robes cartas del mazo de Encuentros durante la fase de Mitos".

En un determinado momento del escenario, los investigadores tendrán que formar el mazo de Encuentros, y ese texto dejará de estar activo. A partir de ese momento, los investigadores pueden interactuar de forma normal con el mazo de Encuentros.



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados:** *Un viejo gato con cicatrices os da unos golpecitos para haceros recuperar la consciencia: – Eh, ¿estáis bien, humanos?*

*Recordáis que estáis soñando, y de repente no os resulta tan raro que el gato hable. Agotados, lográis ponerlos en pie mientras os sacudís la tierra seca de la ropa.*

*–Tenéis suerte de no haber sufrido daños antes de que llegáramos –os dice una voz humana. Pertenece a un hombre rubio que lleva una chaqueta de viaje marrón y está apoyado en un árbol cercano–. Este bosque es implacable con los timoratos.*

*El gato con cicatrices se acerca al hombre, y éste se inclina para acariciarle el lomo.*

*Le preguntáis al hombre dónde estáis y cómo llegasteis a este lugar, pero os interrumpe: –Os lo explicaré en su momento. Por ahora, debemos seguir el camino hasta la ciudad de Ulthar. Es un lugar relativamente seguro. Allí podréis recuperaros de vuestras tribulaciones.*

*Se vuelve hacia el gato y pronuncia una palabra en un extraño lenguaje; sospecháis que es una especie de contraseña, pero el gato se limita a caminar hacia un seto en el que veis varios gatos más apiñados.*

*–Hazlo tú mismo –contesta.*

*–No hagáis caso a los gatos –os dice el hombre en voz baja cuando éstos se marchan–. Son aliados útiles, pero también criaturas independientes que no os necesitan ni a vosotros ni a mí. Cuando llegemos a Ulthar, tal vez tengáis la oportunidad de conocer a otros como ellos. Pero lo primero es lo primero.*

*Juntos, dejáis atrás el Bosque Encantado.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *Randolph Carter salvó a los investigadores.*
- ☉ Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo a *Randolph Carter (Soñador experto)* (carta 59 de *Los devoradores de sueños*). Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Interludio 1: El gato negro.**
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...
  - ◊ ... y aún no has jugado el **Escenario 1–B: Pesadilla consciente**, pasa a ese escenario.
  - ◊ ... y ya has jugado el **Escenario 1–B: Pesadilla consciente**, pasa al **Interludio 1: El gato negro.**

**Resolución 1:** *Las criaturas parlotean entre ellas y, tras un momento, una docena de ellas se retiran en dirección del gran árbol que hay al otro lado del transitado sendero. Vuelven poco después llevando distintos urogallos, perdices y faisanes en la boca. Estáis casi seguros de que os estáis volviendo locos. Y aun así, el espectáculo continúa. Las criaturas dejan caer tímidamente su “tributo” de aves delante de los gatos y se marchan en silencio.*

*–Os pido disculpas en nombre de los zoogs –dice el hombre mientras se acerca–. Son criaturas curiosas, y normalmente no están tan... agitadas. Menos mal que hemos aparecido cuando lo hemos hecho.*

*El líder de los gatos salta sobre un tocón y añade: –Sí, sí. Esos viles zoogs han hecho su parte, ahora hagamos la nuestra y abandonemos este condenado lugar. ¿Qué decís?*

*No podéis contener vuestra emoción. Zoogs, gatos que hablan... Todo lo que habéis leído es cierto. Empezáis a preguntarle al hombre más cosas sobre este mundo, pero os interrumpe: –Os lo explicaré en su momento. Por ahora, debemos seguir el camino hasta la ciudad de Ulthar. Es un lugar relativamente seguro. Allí podréis recuperaros de vuestras tribulaciones.*

*Se vuelve hacia el viejo gato con cicatrices y pronuncia una palabra en un extraño lenguaje; sospecháis que es una especie de contraseña, y el gato responde con un breve asentimiento. El resto de los gatos, con el tributo en la boca, se colocan en formación circular protectora en torno a vosotros, y juntos salís del Bosque Encantado.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *los gatos obtuvieron su tributo de los zoogs.*
- ☉ Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo a *Randolph Carter (Soñador experto)* (carta 59 de *Los devoradores de sueños*). Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Interludio 1: El gato negro.**
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...
  - ◊ ... y aún no has jugado el **Escenario 1–B: Pesadilla consciente**, pasa a ese escenario.
  - ◊ ... y ya has jugado el **Escenario 1–B: Pesadilla consciente**, pasa al **Interludio 1: El gato negro.**

**Resolución 2:** Levantáis las manos hacia los nuevos visitantes, creyendo que podéis calmar la situación vosotros solos. Si hubierais sabido antes que estas criaturas con aspecto de roedor eran inteligentes, podríais haber tratado de comunicaros con ellas. Les informáis de que sólo sois viajeros en esta tierra lejana y que simplemente deseáis pasar en paz. Las criaturas parlotean entre ellas durante un momento:

—¡Son amables!

—¡Al final resulta que no están con el gato negro!

—¡Llamad al Consejo de los Sabios!

Un rato después, aparecen varias criaturas más con un apagado pelaje gris y un cuerpo frágil y enjuto. El más anciano mira a vuestra espalda y afirma que os ayudarán si hacéis que los gatos se vayan.

Lográis contener vuestra incredulidad de algún modo y les pedís educadamente a los gatos que vuelvan en otro momento.

—Está bien —contesta el gato de las cicatrices—, pero ésta no será la última vez que nos veamos.

Los gatos se retiran hacia la linde del bosque, pero su compañero humano se queda con vosotros. Cuando los gatos ya no pueden oírlos, uno de los ancianos os ofrece una calabaza llena de lo que parece ser savia de árbol fermentada, y la aceptáis amablemente.

—Es el vino del árbol lunar —os explica en voz baja el hombre que tenéis detrás, que se adelanta en ese momento—. Los zoogs no hacen regalos así a la ligera. Son criaturas curiosas, pero no por ello carecen de juicio. Ahora que podéis hablar libremente con sus ancianos, podéis hacerles una pregunta. Saben más de lo que ocurre en esta tierra de lo que podéis imaginar.

Describís al escritor Virgil Gray y les preguntáis a los zoogs si han visto pasar por este bosque a algún hombre que coincida con esa descripción. Añadís que ha recorrido este camino muchas veces. Se hace el silencio entre los zoogs, y algunos se marchan inmediatamente hacia el espeso follaje.

—Hemos conocido a ese humano —responde uno de los ancianos con un hálito poco más fuerte que un susurro—. Suele venir por aquí. Es amable, pero necio. Tomad el camino hacia Ulthar. Quizás os lo encontréis —Luego añade con un gruñido—. Pero cuidado con el gato que lo sigue. Todos los gatos son mentirosos, pero el gato negro lo es especialmente.

Agradecéis su sabiduría al anciano zoog y os marcháis, guiados por el hombre rubio y su compañero felino. El gato os mira con sospecha después de vuestra conversación con los zoogs. El hombre disipa la tensión: —Si os dirigís a Ulthar para encontrar a este amigo vuestro, permitidme que os lleve hasta allí. Es un lugar relativamente seguro, donde podréis recuperaros de vuestro viaje.

Zoogs. Gatos que hablan. Todo esto no puede ser producto de vuestra imaginación. De algún modo, veis una pátina de verdad bajo todas estas cosas tan absurdas. Para bien o para mal, el consejo zoog ha confirmado la realidad de vuestra situación: las Tierras del Sueño son reales, y Virgil Gray está aquí.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores parlamentaron con los zoogs.
- ☉ Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo a Randolph Carter (*Soñador experto*) (carta 59 de *Los devoradores de sueños*). Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Interludio 1: El gato negro**.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...

◆ ... y aún no has jugado el **Escenario 1-B: Pesadilla consciente**, pasa a ese escenario.

◆ ... y ya has jugado el **Escenario 1-B: Pesadilla consciente**, pasa al **Interludio 1: El gato negro**.

## Interludio I: El gato negro

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas, o si estás jugando *La búsqueda onírica* (Campaña A) por sí sola: Pasa a **El gato negro 1**.

**El gato negro 1:** TRAS EL ESCENARIO 1-A, LOS SOÑADORES VIAJAN MÁS ALLÁ DEL BOSQUE ENCANTADO...

Cuando salís del Bosque Encantado, atravesáis ondulantes praderas verdes bajo un cielo sin nubes de un brillante color azul. Habláis con el hombre rubio, que se presenta como Randolph Carter, durante varias horas en vuestro viaje hacia el sur. Pasáis por una ciudad que Randolph llama Nir y sobre un puente de piedra que cruza un ancho río. Puesto que el hombre parece amable y que sabe mucho sobre vuestro mundo y sobre éste, le explicáis vuestra situación: que seguisteis los escritos de un hombre llamado Virgil Gray para llegar a esta extraña tierra, para poder ver por vosotros mismos qué había de verdad en su historia.

–Hay un lugar en Ulthar en el que quizá podáis conocer a este hombre –responde Randolph–. Cuando lleguemos a Ulthar, os lo mostraré.

La ciudad de Ulthar no es como habíais imaginado. El límite de la ciudad lo marca un camino adoquinado que separa sus pintorescas fincas de las verdes praderas del otro lado. Dentro de la ciudad, las estrechas calles empedradas están a rebosar de gatos de todas clases y colores que se apartan cuando os acercáis. Los antiguos tejados a dos aguas y los pisos superiores voladizos de las casas penden sobre las empinadas calles; toda la población parece un caótico cúmulo de hogares y negocios de toda la vida. Al llegar a la plaza de la ciudad que hay cerca del centro, Randolph se detiene y se dirige a vosotros con una sonrisa juvenil: –Bienvenidos a Ulthar –proclama–. Como os mencioné antes, aquí estáis bastante seguros. Mientras recorráis este lugar, hay una ley fundamental que debéis tener en mente: en la ciudad de Ulthar, nadie puede matar a un gato.

Dado que las calles están más que repletas de gatos, os preguntáis en voz alta si es que la ciudad la gobiernan los gatos.

–No exactamente –contesta Randolph mientras sopesa vuestras palabras–. Aunque supongo que podría decirse que se trata del centro de la sociedad gatuna en las Tierras del Sueño. El motivo de la existencia de esa ley es una historia para otro momento. Antes, venid... Tengo la sensación de que a este tal Virgil del que habláis lo encontraremos en la taberna de Einar.

Randolph os guía por la plaza de la ciudad, que está rodeada de edificios adornados con motivos gatunos en forma de estatuas, carteles y hasta vidrieras. Acabáis por llegar a uno de esos edificios, que tiene un letrero que dice: “Casa Einar”. El interior es una taberna de estilo medieval con largas mesas de madera. Veis a varios clientes y el triple de gatos. Uno de los clientes que está en la barra de madera da pequeñas tiras de carne seca a uno de los gatos. Es un hombre apuesto apenas entrado en la treintena, con pelo corto y negro, una fuerte mandíbula y pómulos marcados. Lo reconocéis al instante: es el escritor Virgil Gray. En vuestra cabeza, os preguntáis si este encuentro fortuito es producto del azar o algo predestinado, para bien o para mal.

Sea como sea, os acercáis al hombre y os presentáis junto con Randolph. Virgil os estrecha la mano a todos con una sonrisa jovial.

–¡Bienhallados, compañeros soñadores! –dice el escritor con cierto tono de emoción juvenil en la voz–. Es fantástico conocer a más creyentes. Me estaba hartando de leer acerca de mi supuesta “enfermedad” en los periódicos.

Asentís con la cabeza e informáis a Virgil de que queréis encontrar alguna prueba de este descubrimiento que podáis llevar de vuelta al mundo de la vigilia.

–¿No creéis que ya lo he intentado? –responde adusto–. Por desgracia, es imposible que alguien que está dormido lleve algo de este reino al mundo real. Veréis, esto es todo imaginación. Ideas, conceptos, fantasías. No podéis agarrar un pensamiento con las manos, ¿verdad?

Randolph interviene: –Hay un lugar en las Tierras del Sueño que podría contener la prueba que buscáis. Lo he visto en mis sueños. Lo he visitado tres veces, y cada vez fue un instante fugaz antes de que me sacara de allí el sol naciente... Pero por mucho que lo intente, no logro encontrar el camino de vuelta. He pasado muchas noches buscando.

–¿Oh? –pregunta Virgil, intrigado–. ¿Y cuál es ese lugar?

–Es una ciudad maravillosa –describe con los ojos brillantes de admiración–. Dorada y encantadora como nada que hubiera visto antes o que haya visto desde entonces. Una ciudad al otro lado de los picos de la ignota montaña Kadath, donde nadie ha pisado nunca. Allí, oculta entre las nubes y coronada por estrellas, se encuentra el castillo de ónice de los Primigenios.

Virgil acaricia distraídamente el gato que hay en la barra junto a él, absorto por el relato de Randolph. El animal es esbelto y tiene un lustroso pelaje negro, oscuro como el vacío del espacio.

–¡Entonces debemos encontrar ese lugar! Incluso si no contiene la prueba que buscamos, parece la aventura de nuestras vidas. ¡Bastará para llenar cien páginas o más!

Les decís a Virgil y Randolph que, antes de aceptar emprender una aventura así, debéis volver al mundo de la vigilia y contarles vuestras experiencias a vuestros compañeros. En ese momento, una voz enigmática y queda interviene en la conversación: –Oh, no podéis despertar. El ojo está fijo en vosotros.

Todos miráis de un lado a otro en busca del origen de la voz. ¿El tabernero? ¿Otro cliente? En ese momento, el gato negro de Virgil se despereza y se queda sentado; sus penetrantes ojos amarillos reflejan la luz del sol que entra por la ventana.

–Llevo mucho tiempo esperando a que quisierais ir a Kadath –dice.

–¿Puedes hablar? –pregunta Virgil, que pega un salto de sorpresa y está a punto de tirar su taburete.

–Soy un gato, bobo. Claro que puedo hablar –responde el gato negro mientras se lame la pata por aburrimiento–. Debes de haber conocido a mil gatos de Ulthar, ¿y ahora te sorprendes?

–Pero... Yo pensaba... –Virgil se pasa la mano por la frente.

–No le hagáis caso –dice el gato negro, dirigiéndose directamente a vosotros–. Os aseguro que no podréis volver al mundo de la vigilia hasta que encontréis Kadath. Es vuestra única salida. Entretanto, yo iré a hablarles a vuestros compañeros de la misión que os espera –Salta de la barra y camina con firmeza hacia la puerta–. Aunque imagino que su tarea será más ardua aún...

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como campañas interconectadas: pasa a **El gato negro 2**.

☉ Si no es así, el enigmático gato desaparece por la puerta antes de que podáis responder. Pasa al **Escenario 2-A: La búsqueda de Kadath**.

**El gato negro 2:** –¿Qué debería decirles a vuestros amigos en el mundo de la vigilia?

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

◆ Háblales a vuestros compañeros de vuestra misión, de vuestro problema y del peligro. El gato negro volverá con vosotros cuando haya entregado este mensaje. Puede que esto suponga una carga excesiva para vuestros compañeros. Anota en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) que el gato negro llevó noticias del problema de los investigadores.

◆ Háblales a vuestros compañeros de vuestros nuevos amigos y de las Tierras del Sueño. Anota en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) que el gato negro compartió conocimiento sobre las Tierras del Sueño.

◆ Diles a vuestros compañeros que están en peligro y que vosotros estáis bien. El gato negro se quedará con ellos cuando haya entregado este mensaje. Esto podría hacer que vuestra misión sea algo más difícil. Anota en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) que el gato negro advirtió a los demás.

◆ No os fiéis lo más mínimo en esta criatura. Amenazáis al gato negro y le advertís que no se acerque a vuestros amigos bajo ningún concepto. El gato negro bosteza y desaparece por la puerta. Anota lo siguiente en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A): *pues vale, como queráis*.

☉ Pasa a **El gato negro 3** en la página 9 de la guía de campaña B.

## Escenario II-A: La búsqueda de Kadath

**Introducción 1:** Pasáis la noche en la taberna de Einar. Vuestro descanso es agitado. Incluso si se pudiera dormir dentro de un sueño, vosotros claramente no podéis. Vuestra mente es un hervidero de ansiedad por la misión que os espera. Reflexionáis sobre la advertencia que os hizo el gato negro acerca del peligro en el mundo de la vigilia, y os preguntáis acerca de las demás personas que siguieron a Virgil Gray por los peldaños de sueño y a través del Bosque Encantado. ¿También están aquí ahora? Tal vez si encontráis ese castillo y volvéis con una prueba de las Tierras del Sueño, podáis salvar a todo el mundo: a vosotros, a vuestros amigos y a los demás soñadores.

Comprueba el registro de campaña:

- ☉ Si el gato negro está con los soñadores, pasa a la **Introducción 2**.
- ☉ Si lo anterior no es cierto y Luke Robinson está en este grupo, pasa a la **Introducción 3**.
- ☉ Si nada de lo anterior es cierto, pasa a la **Introducción 4**.

**Introducción 2:** Cuando llega el día y la luz asoma por las cortinas de vuestra habitación, veis una silueta con forma de gato sentada frente a las ventanas. Cuando se os acostumbra los ojos a la luz, quedáis absortos por sus penetrantes ojos amarillos, tan brillantes como la luz del alba. Reconocéis la silueta del gato hablador de Virgil. Le preguntáis al gato negro cuánto tiempo lleva ahí sentado.

–Lo suficiente como para saber que no estáis ni despiertos ni dormidos – contesta de forma paradójica.

La naturaleza de este mundo aún os confunde. ¿Se puede dormir acaso en las Tierras del Sueño? Si es así, ¿adónde iría la mente? La curiosidad os hace preguntárselo al gato.

–Quienes están aquí con sus cuerpos físicos pueden soñar, pero vuestro caso es distinto. Pero no os preocupéis por eso. Vamos a lo que importa. –El gato negro salta sobre una de las camas–. Les di a vuestros amigos la advertencia que queríais que les transmitiera. Al parecer, también se preparan para entrar en las Tierras del Sueño. Entretanto, me quedaré con vosotros. Al fin y al cabo, alguien tiene que cuidaros a vosotros y a mi mascota humana.

Comprueba el registro de campaña:

- ☉ Si Luke Robinson está en este grupo, pasa a la **Introducción 3**.
- ☉ Si no es así, pasa a la **Introducción 4**.

**Introducción 3:** Por la mañana, encontráis a Virgil y a Randolph charlando en la plaza de la ciudad, en el exterior de la taberna de Einar. Aún no estáis muy seguros de qué pensar de ellos, pero sí que tenéis bastante claro adónde ir a continuación. Después de todo, no es la primera visita de Luke a la mítica tierra del sueño. Os dirigís a Randolph y le sugerís hablar con el sumo sacerdote Atal en el cercano Templo de los Dioses Arquetípicos. Es un nombre que Luke escuchó la última vez que visitó la ciudad de Ulthar en sus sueños, aunque hasta ahora no había tenido ningún motivo para buscar el consejo del sacerdote. Randolph os mira con asombro, pero enseguida troca esa expresión por una sonrisa burlona.

–Qué curioso –dice–. Estaba a punto de sugerir ese nombre. La sabiduría de Atal es inconmensurable. Quizás sepa dónde encontrar el lugar que buscamos.

Virgil, deseoso de embarcarse en esta aventura, da una palmada y dice: – Bueno, ¿a qué esperamos? ¡Por aquí, amigos!

Asentís y os dirigís al templo, una torre circular de piedra marfileña que corona la colina más alta de la ciudad. Un pequeño ejército de gatos patrulla sus muros. El gato que va a la cabeza de la formación es nada menos que el viejo gato de la cicatriz que os encontrasteis en el bosque. Se adelanta para impedirlos entrar y mira vuestro grupo con gran acritud.

–Hola de nuevo –dice el viejo gato con tono mordaz–. Supongo que queréis que me aparte.

Comprueba el registro de campaña:

- ☉ Si los investigadores parlamentaron con los zoogs o si Randolph Carter salvó a los investigadores, pasa a la **Introducción 5**.

- ☉ Si los gatos obtuvieron su tributo de los zoogs, pasa a la **Introducción 6**.

**Introducción 4:** Por la mañana, encontráis a Virgil y a Randolph charlando en la plaza de la ciudad, en el exterior de la taberna de Einar. Aún no estáis muy seguros de qué pensar de ellos, pero sabéis que ambos están muy versados en esta extraña tierra. Les preguntáis qué deberíais hacer a continuación.

–Deberíamos hablar con el sumo sacerdote Atal en el Templo de los Dioses Arquetípicos –sugiere Randolph–. Su sabiduría es inconmensurable, y quizás sepa dónde encontrar el lugar que buscamos.

Os preguntáis en voz alta a cuánta distancia está el templo de aquí.

–No está lejos en absoluto –contesta Randolph–. Se encuentra sobre la colina más alta de Ulthar. Venid, yo iré delante.

Y con Randolph indicando el camino, os dirigís al Templo de los Dioses Arquetípicos, una torre circular de piedra marfileña protegida por un pequeño ejército de gatos. El gato que va a la cabeza de la formación es nada menos que el viejo gato de la cicatriz que os encontrasteis en el bosque. Se adelanta para impedirlos entrar y mira vuestro grupo con gran acritud.

–Hola de nuevo –dice el viejo gato con tono mordaz–. Supongo que queréis que me aparte.

Comprueba el registro de campaña:

- ☉ Si los investigadores parlamentaron con los zoogs o si Randolph Carter salvó a los investigadores, pasa a la **Introducción 5**.
- ☉ Si los gatos obtuvieron su tributo de los zoogs, pasa a la **Introducción 6**.

**Introducción 5:** –Pues creo que no –dice el gato con la cola erguida y tiesa. Os flanquean más gatos, y algunos bufan con fuerza. Tienen el pelo erizado y los ojos brillantes de ira–. Nuestra tarea es proteger este lugar de extraños impetuosos como vosotros. No sois bienvenidos aquí.

–Sed razonables –implora Randolph–. Sólo queremos hablar con Atal. No pretendemos causar ningún daño.

–Puedes pretender una cosa y hacer otra. –El gato de la cicatriz da vueltas de un lado a otro–. Y ahora largaos de aquí y no volváis.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ☉ Marcharse con las manos vacías. Pasa a la **Introducción 7**.
- ☉ Entrar al templo por la fuerza. Pasa a la **Introducción 8**.

**Introducción 6:** Le decís al gato que sólo habéis venido para hablar con Atal, y que no pretendéis causar ningún daño.

–Ah, no pasa nada, humanos –dice el gato con un gran bostezo, como el que sólo un gato logra dar sin perder su aspecto regio–. No parecéis de los problemáticos. Además, voy a estar por aquí.

Veis un bulto delante del gato: un faisán lleno de sangre y a medio comer. Resistís el impulso de hacer un gesto de asco y os consideráis afortunados por caerle bien a este gato.

–Adelante –dice antes de relamerse el hocico y prepararse para terminar de comer.

Pasa a la **Introducción 9**.

**Introducción 7:** Resignados, os marcháis y dejáis atrás el templo de la colina.

–Supongo que tendremos que apañárnoslas sin la sabiduría de Atal –dice Randolph con un suspiro–. En cualquier caso, es posible que nuestro destino esté lejos de aquí; puede que hasta en otro continente. Tendremos que conseguir un pasaje por mar. Sugiero que viajemos hacia el sur, a la ciudad portuaria de Dylath-Leen. Desde allí podremos decidir cómo continuamos.

Asentís y miráis una última vez el templo de piedra, preguntándoos qué información os habréis perdido.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 8:** Le informáis al gato de que vais a entrar al templo de un modo u otro, y que un simple gato no va a interponerse en vuestro camino.

–¿Os apostáis algo? –gruñe mientras agacha el cuerpo y se prepara para saltar. Al darse cuenta del alboroto, varios de los gatos que protegen el

templo os rodean. No queréis hacerles daño a estos gatos, pero tampoco vais a permitir que os impidan llegar a vuestro objetivo. Os hacéis un gesto y echáis a correr hacia las puertas del templo. Una tormenta de bufidos y maullidos airados se desata a vuestro alrededor mientras los gatos tratan de organizar una defensa a la desesperada. Chocáis contra un muro de pequeñas garras y dientes, pero lo atravesáis desafiante. Cerráis la puerta de piedra a vuestra espalda y oís que el gato viejo os grita desde el otro lado: –¡Muy bien, humanos! ¡Ved al sacerdote! Pero ¡no penséis que se os perdonará esta transgresión!

Anota en el registro de campaña que los investigadores entraron en el templo por la fuerza.  
Pasa a la **Introducción 9**.

**Introducción 9:** En la parte superior del templo os espera el sumo sacerdote Atal, sentado sobre un estrado de marfil. Es un hombre frágil y enjuto con una rala y larga barba negra, mejillas hundidas y los ojos pálidos y lechosos de alguien que sufre ceguera.

–Que no os engañe su aspecto –susurra Randolph cuando os sentáis frente al estrado–. Atal tiene más de trescientos años, pero su memoria es excelente.

Le preguntáis al sacerdote por vuestra misión y vuestro destino: el castillo que Randolph describió de sus sueños.

–Habláis del lugar de descanso de los Primigenios, que se encuentra sobre la desconocida Kadath. Ni siquiera yo conozco su verdadera ubicación; y tampoco me importa no saberla, pues los frutos de intentar ascender a un lugar así serían realmente amargos. Barzai, mi compañero, escaló una vez un pico que era apenas una mínima parte igual de sagrado y nunca más se supo de él. Puede que los dioses de Kadath parezcan no tener poder, pero están protegidos por los otros dioses del Exterior, de los cuales es mejor no hablar. Lo más sensato sería dejar en paz a todos los dioses y abandonar esta insensatez.

El uso que hace Atal de la palabra “dioses” hace que os pique la curiosidad. Le preguntáis qué tipo de dios puede existir en un lugar como éste.

El sacerdote sacude la cabeza: –No son nuestros dioses, sino los dioses de la Tierra, pues este lugar no es sino un reflejo del vuestro.

Le hacéis más preguntas a Atal para intentar que emplee su sabiduría para daros más detalles, pero su consejo permanece igual: –Ya he dicho más de lo que debería –insiste–. Por vuestro bien, no sigáis con esta locura, por favor.

Anota 1 marca en la sección “Pruebas de Kadath” del registro de campaña.

Comprueba el registro de campaña:

- ☉ Si los investigadores parlamentaron con los zoogs, pasa a la **Introducción 10**.
- ☉ Si los gatos obtuvieron su tributo de los zoogs o si Randolph Carter salvó a los investigadores, pasa a la **Introducción 11**.

**Introducción 10:** Tenéis un destello de inspiración al recordar el vino del árbol lunar que os dieron los zoogs en el Bosque Encantado. Le ofrecéis un poco a Atal, que acepta cortésmente. Fingís estar bebiendo con el sacerdote mientras le ofrecéis una copa tras otra. Al final, acabáis por lograr soltarle la lengua a Atal, que os habla de cosas prohibidas que nunca diría de no ser por el vino. Os habla de una imagen tallada en la cara de la montaña Ngranek, en la isla de Oriab, de la que afirma que es la efigie de los dioses. Habla de las columnas de Kadatheron, en las que está grabada la historia de las Tierras del Sueño de la Tierra. También os cuenta la historia de quienes murieron a manos de las hordas de la propia noche y que están enterrados en las criptas de Zulan-Thek, la ciudad de los muertos. Os habla de una estrella maligna sobre una ciudad olvidada que no aparece en ningún mapa.

–Si realmente debéis buscar Kadath en el desierto frío –dice con tono soñoliento–. Hay una ciudad en la costa del sur: Dylath-Leen. Allí podéis conseguir un pasaje.

Anota 1 marca en la sección “Pruebas de Kadath” del registro de campaña.  
Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia. Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 11:** Atal se niega a daros más consejos, así que decidís dejar el templo de la colina.

–Hemos descubierto muchas cosas, pero seguimos sin saber la ubicación de Kadath –dice Randolph con un suspiro–. Es posible que nuestro destino esté lejos de aquí; puede que hasta en otro continente. Tendremos que conseguir un pasaje por mar si queremos recorrer tanta distancia. Sugiero que viajemos hacia el sur, a la ciudad portuaria de Dylath-Leen. Desde allí podremos decidir cómo continuamos.

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación

- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: La búsqueda de Kadath, Agentes de Nyarlathotep, Corsarios, Tierras del Sueño, Susurros de Hipnos y Zoogs. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Pon en juego Ulthar, el Río Skai y Dylath-Leen.
  - ◆ Cada investigador comienza la partida en Ulthar.
- ☉ Pon aparte todos los demás Lugares, fuera del juego.
- ☉ Pon aparte los siguientes Enemigos, fuera del juego: Gatos de Ulthar, Mantícora acechante, La niebla reptante, Horda de la noche, Seres de Ib, las dos copias del Ángel descarnado tenebroso, las dos copias del Corsario de Leng y las 3 copias del Sacerdote del millar de máscaras.
- ☉ Busca entre las cartas de Encuentro reunidas 1 copia de la Manada de vooniths y haz que aparezca en el Río Skai. Si hay 3 o 4 investigadores en la partida, busca también entre las cartas de Encuentro reunidas otra copia de la Manada de vooniths y haz que aparezca en Dylath-Leen.
- ☉ El investigador jefe toma el control del Apoyo de historia Virgil Gray (Escritor de relatos extraños) y lo pone en juego.
- ☉ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

## Lugares en La búsqueda de Kadath

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

Hay dos formas de poder darles la vuelta a los Lugares. A la mayoría se les da la vuelta mediante la palabra clave Velado, que se describe a continuación. En cambio, a algunos Lugares sólo se les da la vuelta mediante una capacidad impresa en ellos.

**Cuando se le ha dado la vuelta a un Lugar y se ha leído su texto de historia, no se le puede volver a dar la vuelta durante el resto de la partida a no ser que se indique algo distinto.**

## Velado

Muchos de los Lugares de este escenario tienen la palabra clave Velado. Esta palabra clave quiere decir que un Lugar contiene información desconocida o alguna ayuda que deben encontrar los investigadores antes de poder servirse de ella.

Como capacidad ⚡, un investigador que esté en un Lugar Velado que no tenga pistas puede darle la vuelta y resolver el texto del otro lado.

## Enemigos con Multitud y Victoria

Cuando un Enemigo Multitud tenga **Victoria X**, este texto sólo está activo para la carta anfitriona. Las cartas de multitud no pueden entrar en la zona de victoria y nunca valen puntos de victoria.



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Antes de resolver ninguna otra resolución, si fue derrotado al menos 1 investigador:** Los investigadores derrotados leen primero **Derrota de investigador**.

**Derrota de investigador:** *Te despiertas y descubres que estás atado por gruesas cuerdas como de cáñamo y te encuentras sobre una dura madera húmeda. El suelo se mece continuamente de un lado a otro, y oyes las olas del océano que chocan contra las paredes. Estás prisionero en una especie de galera. Pero ¿por qué?*

☉ Cada investigador derrotado anota en el registro de campaña que (nombre de tu investigador) fue capturado/a.

☉ Si el mazo de un investigador derrotado contiene a Randolph Carter y al menos 1 investigador desistió, dale la propiedad de Randolph Carter a un investigador que desistiera.

☉ Pasa a la resolución a la que llegaran los investigadores. Si no se ha llegado a ninguna resolución...

◆ ...y al menos 1 investigador desistió, pasa a la **Resolución 1**.

◆ ...y todos los investigadores fueron derrotados, pasa a la **Resolución 2**.

**Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores desistieron:** Pasa a la **Resolución 1**.

**Resolución 1 (cada investigador derrotado debería resolver primero Derrota de investigador):** *Habéis viajado a lo largo y ancho de este reino; desde las bonitas aldeas adoquinadas del reino del Skai hasta unas tierras maravillosas que no habríais podido imaginar ni en cien años. Habéis aprendido mucho sobre las Tierras del Sueño y sobre los dioses que habitan sobre la ignota Kadath. Aunque estáis más cerca de vuestro objetivo, seguís sin saber su ubicación precisa. Entretanto, vuestra misión se vuelve más letal a cada día que pasa. Vayáis donde vayáis, siniestras criaturas de pesadilla os persiguen por tierra y mar. Bestias aladas sin rostro, corsarios cornudos que blanden afilados alfanjes al mando de grandes galeras negras... Los agentes de vuestra perdición tienen muchas formas. Decidís volver a vuestro barco, a salvo de los muchos peligros de las Tierras del Sueño... O eso pensabais. Por desgracia, vuestro barco no es un lugar seguro. Cuando regresáis, el capitán y la tripulación han desaparecido. No hay señales de pelea, pero Virgil, que volvió antes al barco para preparar vuestra partida, también ha desaparecido.*

*–Me temo lo peor –dice Randolph con tono lúgubre–. Si los han capturado esos temibles corsarios, están en graves apuros. Son agentes de los otros dioses del Exterior, cuya alma y mensajero es el caos reptante NYARLATHOTEP.*

*La mera mención del nombre hace que os estremezcáis, aunque no sabéis por qué. Le preguntáis adónde podrían haberse los llevado. Su respuesta, tranquila como si hablara de cualquier puerto corriente es: –Las bestias que navegan en esas galeras negras zarpan desde la Luna. Si queremos rescatar a Virgil y a nuestros demás compañeros, debemos ir allí.*

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

◆ Anota 1 marca en la sección “Pruebas de Kadath” del registro de campaña por cada Señal de los dioses que desvelaran los investigadores durante este escenario.

◆ Anota en el registro de campaña que *Virgil fue capturado*.

☉ Anota en el registro de campaña que *Randolph evitó la captura*.

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 3–A: El lado oscuro de la luna**.

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...

◆ ...y aún no has jugado el **Escenario 2–B: Mil formas de horror**, pasa a ese escenario.

◆ ...y ya has jugado el **Escenario 2–B: Mil formas de horror**, pasa al **Interludio II: Los onironautas**.

**Resolución 2:** *Al mirar a vuestro alrededor, os dais cuenta de que todos vuestros compañeros, incluidos Virgil y Randolph, también han sido capturados. En este momento, están inconscientes, pero quizás cuando despierten podáis elaborar un plan para liberaros. Al fin y al cabo, pese a este contratiempo, habéis aprendido mucho sobre las Tierras del Sueño y sobre los dioses que habitan sobre la ignota Kadath. Aunque todavía no sabéis su ubicación exacta, tal vez aún haya esperanza para vuestra misión si lográis escapar de esta maldita galera. Afrontáis la desesperación que sentís y esperáis que éste no sea el final de vuestro viaje...*

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

◆ Anota 1 marca en la sección “Pruebas de Kadath” del registro de campaña por cada Señal de los dioses que desvelaran los investigadores durante este escenario.

◆ Anota en el registro de campaña que *Virgil fue capturado*.

☉ Anota en el registro de campaña que *Randolph fue capturado*.

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 3–A: El lado oscuro de la luna**.

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...

◆ ...y aún no has jugado el **Escenario 2–B: Mil formas de horror**, pasa a ese escenario.

◆ ...y ya has jugado el **Escenario 2–B: Mil formas de horror**, pasa al **Interludio II: Los onironautas**.

## Interludio II: Los onironautas

Lee este interludio únicamente si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas y tras haber completado tanto el escenario 2-A: La búsqueda de Kadath como el 2-B: Mil formas de horror.

Comienza en **Los onironautas 1**, en la página 13 de la guía de campaña B.

**Los onironautas 2:** TRAS EL ESCENARIO 2-A, LOS SOÑADORES ZARPAN HACIA UN DESTINO DESCONOCIDO...

Abrís los ojos por el agudo maullido de un gato. Os habíais ido sumiendo en un... bueno, no exactamente un sueño. Pese a vuestros sueños, o quizás debido a ello, habéis sido incapaces de dormir de verdad en este reino. Cuando os espabiláis, veis de dónde proceden los maullidos: el gato de Virgil, negro como el vacío del espacio, está sentado a pocos metros de vosotros, esperando a que le hagáis caso.

–Por fin –dice–. Ya era hora de que os dierais cuenta de algo que no esté dentro de vuestras cabezas. Escuchad, tengo algo importante que deciros.

Comprueba el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A). Lee cada sección apropiada para la situación de entre las secciones siguientes y luego pasa al texto de la página siguiente.

### Si al menos uno de los investigadores no fue capturado:

–Un momento, ¿dónde está mi humano? –pregunta el gato mientras gira la cabeza para mirar por la cubierta del barco–. ¿No lo dejé con vosotros?

Le explicáis que los corsarios han capturado a Virgil, y el gato responde lamiéndose la pata sin mucha preocupación: –Ah, sí, es verdad. Vale. Ahora estoy con vosotros.

### Si todos los investigadores fueron capturados:

Intentáis hacer callar al gato negro, pero os ignora.

–Tranquilos. Todos vuestros captores están en cubierta ahora mismo. Le preguntáis amargamente al animal por qué le importa tan poco que estéis prisioneros y le pedís que os libere.

–Qué va. Si mal no recuerdo, ya hay alguien ocupándose de eso – contesta de modo enigmático.

### Si el gato negro tiene una corazonada y Randolph evitó la captura:

El gato negro ve a Randolph al timón de vuestro barco y lo observa con sospecha. Le preguntáis que qué pasa.

–Normalmente no me importan los malos olores, pero aquí hay algo que me huele fatal. Algo no va bien. No tendría que haber dos. Pero mi memoria está borrosa.

Si antes pensabais que estabais confundidos, ahora estáis completamente perdidos. ¿Dos Randolphs?

–Sí –afirma el gato negro–. Éste y el otro del mundo de la vigilia. No cuadra. –El gato negro minimiza el problema–. Creo que está tratando de interferir. Tengo que averiguar qué ocurre.

Y al decir eso, se marcha de un salto.

Sáltate el resto de este interludio. Anota en los dos registros de campaña que el gato negro está buscando la verdad.



—¿Por dónde iba? Ah, sí. He hablado con vuestros amigos. Ahora están también en las Tierras del Sueño. Tienen un mensaje para vosotros.

Comprueba el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B). Lee la sección de las siguientes que se aplique a la situación.

Tras haber leído la sección apropiada, elige y pasa al **Escenario 3-A: El lado oscuro de la luna** o al **Escenario 3-B: Punto sin retorno**.

#### Si el gato negro les pidió ayuda a los demás:

—Vuestros amigos tienen unos problemitas. Han realizado un viaje de ida a un sitio bastante terrible, y no sé si lograrán salir de allí sin mi ayuda. Sé que vuestra misión también parece muy apurada en este momento, pero si no estoy con ellos, dará igual que lleguéis a Kadath o no. Buena suerte. Intentad no morir.

Y al decir eso, se marcha de un salto.

Comprueba los dos registros de campaña.

- ☉ Si en ningún registro de campaña aparece que *el gato negro está con los soñadores* o *el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia*, anota que *el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia* en el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B). Añade 1 ficha 🐱 a las bolsas de caos de ambas campañas.
- ☉ Si en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) aparece que *el gato negro está con los soñadores*, táchalo y anota que *el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia* en el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B). Sustituye 1 ficha 🐱 de la bolsa de caos de cada campaña por 1 ficha 🐱.
- ☉ Si en el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B) aparece que *el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia*, no hay ningún cambio.

#### Si el gato negro advirtió a los demás.

—Vuestros amigos están tan bien como cabría esperar, la verdad. Pero están preocupados por vosotros, y parece que tienen motivos. Es posible que no logren alcanzaros dentro de poco. Quieren que os ayude yo, así que me quedaré por aquí más tiempo. Debo asegurarme de que sobrevivís. Si no lo hacéis, bueno... —hace una larga pausa—... mejor no hablemos de eso.

Comprueba los dos registros de campaña.

- ☉ Si en ningún registro de campaña aparece que *el gato negro está con los soñadores* o *el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia*, anota que *el gato negro está con los soñadores* en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A). Añade 1 ficha 🐱 a las bolsas de caos de ambas campañas.
- ☉ Si en el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B) aparece que *el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia*, táchalo y anota que *el gato negro está con los soñadores* en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A). Sustituye 1 ficha 🐱 de la bolsa de caos de cada campaña por 1 ficha 🐱.
- ☉ Si en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) aparece que *el gato negro está con los soñadores*, no hay ningún cambio.

#### Si el gato negro compartió conocimientos sobre el Mundo subterráneo.

*El gato negro* os habla de la región de las Tierras del Sueño en la que han entrado vuestros compañeros: —Toda la superficie de las Tierras del Sueño, por donde habéis estado explorando, cubre el Mundo subterráneo como un precioso vestido de seda sobre piel descompuesta. No tenéis ningún motivo para ir allí, lo cual es bueno, porque es un lugar particularmente inhóspito. Ahora que lo pienso, quizás pasarais junto a una entrada hacia el Mundo subterráneo cuando estuvisteis en el Bosque Encantado. Hay varias entradas más: bajo un viejo monasterio en Leng, en las ruinas de Sarkomand...

Anota en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) que *los soñadores conocen otro camino*.

Comprueba los dos registros de campaña.

- ☉ Si en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) aparece que *el gato negro está con los soñadores*, táchalo. Retira 1 ficha 🐱 de las bolsas de caos de ambas campañas.
- ☉ Si en el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B) aparece que *el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia*, táchalo. Retira 1 ficha 🐱 de las bolsas de caos de ambas campañas.
- ☉ Si en ningún registro de campaña aparece que *el gato negro está con los soñadores* o *el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia*, no hay ningún cambio.



## Escenario III-A: El lado oscuro de la luna

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si al menos un investigador fue capturado, pasa a la **Introducción 1**.

☉ Si ningún investigador fue capturado, pasa a la **Introducción 2**.

**Introducción 1:** Durante los días siguientes, descubris más información sobre vuestros captores, pero nada sobre el destino de la galera negra. Parece que los corsarios que os persiguieron y capturaron eran menos agentes, o quizás esclavos, de un mal mucho mayor: una raza de criaturas blancogrisáceas parecidas a sapos sin ojos y una piel resbaladiza oculta bajo un disfraz suelto de ropa de seda. Os dais cuenta de que las criaturas suelen quedarse bajo cubierta, y ninguna se digna en tener contacto alguno con vosotros. Pese a sus disfraces, su mera visión os provoca arcadas. Si realmente son los amos de los corsarios, la cosa no pinta nada bien. Os mantienen apartados de Virgil, y sospecháis que incluso se encuentra en otro barco.

Pasan más días. No tenéis forma de saber cuánto tiempo ha pasado desde vuestra captura. Os han alimentado bien; es decir, si es que veros obligados a comer unas gachas amargas en un sucio cuenco de arcilla cuenta como "alimentarse bien". Lo que más os preocupa es el barco en sí. Aunque estáis seguros de que sigue moviéndose, ya no notáis el balanceo de las olas al moverlo de un lado a otro, ni oís los sonidos del océano ni de las gaviotas graznando sobre la costa. De hecho, ahora casi no oís nada: sólo las órdenes ocasionales de una de las bestias bajo cubierta y los gritos de los corsarios como respuesta. No el mar agitado ni el viento en las velas. Nada en absoluto.

El pánico hace presa en vuestra mente. ¿Y si vuestro destino es algún extraño puerto del que es imposible regresar? ¿Podrían haber zarpado de la propia faz del planeta? Tenéis que hacer algo. Huir de algún modo. Desesperados, intentáis pensar en un plan de acción, pero es en vano. Los corsarios patrullan por vuestra celda en todo momento, e incluso si lograrais libraros de vuestras ligaduras y darles esquinazo, ¿adónde iríais?

Cuando empezáis a perder la esperanza, un rostro familiar baja de la cubierta superior. Es el capitán del barco que contratasteis en Dylath-Leen: un tipo rechoncho de mediana edad con una poblada barba y pelo largo recogido en un moño sobre la cabeza. Mira alrededor, se da cuenta de que está a solas con vosotros y corre a vuestro lado:

–Lo lamento mucho, amigos –dice atropelladamente–. No tenía ni idea de con quién trataba. Me engañaron, lo juro. No sabía que eran... No lo sabía...  
–Se interrumpe, con el rostro rojo de culpa. No estáis del todo seguros de lo que quiere decir, pero está claro que tuvo algo que ver con vuestra captura. Sea como sea, es vuestra única oportunidad de escapar. Le decís que todo quedará perdonado si os ayuda. Se lo piensa un instante, mira alrededor y finalmente asiente y corta vuestras ligaduras con un cuchillo curvo.

La libertad nunca ha sabido tan dulce. Estiráis los doloridos músculos y buscáis vuestras pertenencias, pero no hay tiempo que perder. Vuestro rescatador vigila que no venga nadie mientras susurra: –Puede que en la cubierta superior haya un bote de remos que podáis emplear para huir, pero tendréis que ser muy sigilosos. Si ven...

Las palabras se le atraviesan en la garganta, igual que la afilada hoja serrada que aparece en ella. Emite un terrible gorgoteo cuando se le llena la boca de sangre y se desploma. Tras él, un corsario exhibe una sádica sonrisa dedicada a sus próximas víctimas: vosotros.

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si al menos un investigador no fue capturado, pasa a la **Introducción 2**.

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

**Introducción 2:** No tenéis mucha elección si queréis salvar a los prisioneros de los corsarios. Debéis zarpas hacia la Luna y rescatarlos para evitar que acaben siendo esclavos de las bestias que viven allí.

–Son criaturas malvadas que sirven a un mal aún mayor –explica Randolph mientras os preparáis para partir–. Hay ciudades portuarias como Dylath-Leen que ya han tratado con ellas, pero pocos conocen su verdadera identidad, pues llevan disfraces que enmascaran su repulsiva naturaleza.

Tal vez vuestro capitán, que os llevó por diversas regiones de las Tierras del Sueño, haya tenido tratos con ellos en el pasado. O tal vez no. Por el bien de vuestra cordura, probablemente sea mejor no darle vueltas a ninguna sospecha de traición.

–¿Cómo se llega a la Luna? –preguntáis confundidos. A estas alturas, conocéis de primera mano las cosas extrañas de las Tierras del Sueño, pues habéis pasado semanas explorando sus ciudades y campos, así como lugares más extraños aún. Aun sabiendo que las leyes de la física y de la astronomía no se aplican aquí, os cuesta imaginar cómo hacer que un barco navegue hacia el espacio.

–Será un viaje largo –contesta Randolph– Cruzando el mar se encuentran las columnas basálticas de Occidente. Entre ellas, el océano se precipita por el borde del mundo. Si navegamos por el precipicio que hay entre ellas, podremos cruzar el vacío del espacio.

No debería sorprenderos que la Tierra de las Tierras del Sueño sea plana; al fin y al cabo, todo lo demás de este lugar también es ficción. Aun así, os sigue pareciendo increíble.

–Ya he hecho esta ruta antes –dice Randolph al notar vuestro escepticismo–. Pero temo que esta vez sea un viaje sólo de ida, especialmente sin tripulación. Tal vez debamos encontrar una forma totalmente distinta de llegar a la desconocida Kadath. ¿Estáis preparados?

Miráis hacia el horizonte, donde el mar azul se funde con el cielo. En algún lugar de ahí fuera, necesitan vuestra ayuda. Más aún, la prueba que buscáis podría estar al otro lado del mar, más allá del borde del mundo. Os preparáis para embarcar.

Pasa a la **Preparación**.





## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados):** Pese a todos vuestros esfuerzos, vuestros perseguidores son demasiado numerosos como para que logréis escapar sin ser vistos. Os acorralan y hacen prisioneros. Virgil trata de resistirse, pero Randolph cede, sabedor de que su resistencia es fútil. Os llevan a un enorme templo abovedado en la cara oculta de la Luna y os obligan a arrodillaros ante una de las bestias lunares. Va vestida con una túnica gris y abundantes vendas, pero veis su verdadero rostro por debajo: su viscosa y húmeda carne y sus babeantes labios bulbosos.

–Magnífico –alaba a sus secuaces–. Nuestro amo estará complacido.

Los corsarios bloquean vuestra huida a vuestra espalda, mientras que una fila de seres alados a cada lado de vuestro grupo graznan rítmicamente y aletean. Sospecháis que preparan un viaje desagradable.

La bestia lunar ordena a sus esclavos que os carguen sobre las criaturas aladas: –Llevad a estos desdichados a los fosos de sacrificio –decreta–. Deben ser juzgados por su herejía. El lagarto lunar comerá bien esta noche.

–¿Qué? No, esto no está bien –dice Randolph rechinando los dientes.

Se produce un brillante destello de luz y os despertáis. Estáis sentados sobre unas camas incómodas y que no os resultan familiares. Al principio, os inunda una oleada de alivio. ¿Habéis despertado por fin de este sueño eterno? En ese momento, el silencioso y frío vacío os envuelve, y os dais cuenta de dónde estáis realmente. En lugar de cuatro paredes y un techo, os rodea un brillante cosmos estrellado. Las galaxias y nébulas que hay a lo lejos parecen devolveros la mirada con impasible crueldad. Vuestras camas flotan sobre un finísimo hilo de plata. El gato de Virgil está sentado a los pies de una de ellas y dice: –Aún no estáis despiertos. Todavía no.

Otro destello de luz. La bestia lunar ordena a sus esclavos que os carguen sobre las criaturas aladas: –Llevad a estos desdichados al sumo sacerdote del desierto frío –decreta–. Deben ser juzgados por su herejía.

–No os preocupéis, amigos –os susurra Randolph–. ¿Habéis oído eso? El desierto frío es la región donde se encuentra la desconocida Kadath. Con suerte, nos llevarán directos a nuestro destino... –Randolph se interrumpe cuando la bestia lunar lo agarra y lo pone en pie.

–No, tú no. A ti te conozco. Serás un regalo. Carnaza para el lagarto lunar. Ven. –Se lleva a Randolph a rastras ante vuestros ojos. Sus gritos resuenan en las paredes del templo y se pierden cuando lo meten en el subsuelo. Después, vuestras monturas os llevan hacia el vacío del espacio impulsadas por sus terribles alas membranosas.

- ☉ Anota en el registro de campaña que llevaron a los investigadores al desierto frío.
- ☉ Anota en el registro de campaña que Randolph Carter no sobrevivió al viaje. Si el mazo de algún investigador contiene a Randolph Carter (Soñador experto) (Los devoradores de sueños S9), retíralo de ese mazo para el resto de la campaña.
- ☉ El investigador jefe ha obtenido la Debilidad Falso despertar (Los devoradores de sueños 233) (no cuenta para el tamaño de mazo). Añade esta carta al mazo del investigador jefe.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 4–A: Donde moran los dioses**.

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...

✦ ...y aún no has jugado el **Escenario 3–B: Punto sin retorno**, pasa a ese escenario.

✦ ...y ya has jugado el **Escenario 3–B: Punto sin retorno**, pasa al **Interludio III: Los Primigenios**.

**Resolución 1:** Mientras el barco blanco se desliza silenciosamente hacia la Tierra, su capitán canta una melódica saloma que repiten los remeros del barco. Parecéis conocer el idioma pese a no haberlo escuchado nunca. Le preguntáis por el rumbo, pero el hombre barbudo no contesta y sigue con su armoniosa canción. Le imploráis que os ayude en vuestra búsqueda de la ignota Kadath, pues creéis que tiene una importancia vital.

–No deberíais querer molestar a los dioses –os advierte el hombre, interrumpiendo su canción–. Están muy por encima de mí o de vosotros. ¿No veis el sinsentido de vuestra ambición?

Le imploráis una vez más, diciéndole que debéis conseguir alguna prueba de las Tierras del Sueño y que no podéis volver a casa sin ayuda de los dioses. Su respuesta es directa: –¿Sería un destino tan horrible? Mirad a vuestro alrededor.

Hacéis lo que os pide el capitán y contempláis una escena de una belleza tan serena que os deja sin respiración. Los mares de abajo relucen bajo la luz de la luna como un océano de diamantes. A lo largo del horizonte veis costas cristalinas, campos serenos, paisajes montañosos impactantes y jardines verde esmeralda. Cuando bajáis bajo las nubes, el aire es fresco y revitalizante. La dulce fragancia de las flores de la costa cercana os alegra el corazón. En todos vuestros años de “realidad”, jamás habíais experimentado una belleza tan real.

Tal vez no sería tan malo quedarse. Ya habéis pasado semanas, no, meses, en esta tierra. Claro que ha habido dificultades, pero ¿de verdad podríais regresar a vuestra realidad mundana después de todo lo que habéis visto y experimentado en esta maravillosa tierra?

Entonces lo veis a lo lejos, hacia el norte. Asomando apenas por el horizonte, o tal vez más allá de los sueños de la propia Tierra. Un pico blanco sobre el que descansa un faro azul de luz lunar reflejada. El hombre barbudo sigue vuestra mirada: –Sea pues –suspira. Cambia de rumbo y ahora sigue a un ave celestial cuyo plumaje hace juego con el resplandeciente cielo–. Navegamos hacia la morada de los dioses.

☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores viajaron al desierto frío.

☉ Anota en el registro de campaña que Randolph Carter sobrevivió al viaje.

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

☉ Anota 3 marcas en la sección “Pruebas de Kadath” del registro de campaña.

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 4–A: Donde moran los dioses**.

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...

✦ ...y aún no has jugado el **Escenario 3–B: Punto sin retorno**, pasa a ese escenario.

✦ ...y ya has jugado el **Escenario 3–B: Punto sin retorno**, pasa al **Interludio III: Los Primigenios**.

## Interludio III: Los Primigenios

Lee este interludio únicamente si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas y tras haber completado tanto el escenario 3-A: El lado oscuro de la luna como el 3-B: Punto sin retorno.

**Los Primigenios 1:** TRAS EL ESCENARIO 3-A, LOS SOÑADORES SE DIRIGEN AL DESIERTO FRÍO, DONDE SE ENCUENTRA LA DESCONOCIDA KADATH...

Una frente peluda os saca de una ensoñación insomne. Al bajar la vista, veis que el gato negro os mira: *–Eh, ya veo que habéis hecho progresos.*

No estáis seguros de si a esto se le puede llamar progreso. Aunque por fin vais de camino al desierto frío, no habéis encontrado la ubicación exacta de la desconocida Kadath y no tenéis ni idea de lo que os podéis esperar cuando lleguéis.

Comprueba el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A). Lee la sección apropiada para la situación de entre las secciones siguientes y luego pasa al texto posterior. Si ninguna sección es apropiada, saltatelas.

### Si los soñadores se debilitan:

*–Uy –dice el gato de repente–, no tenéis buena pinta, ¿eh? –Levanta la vista y os mira con ojos curiosos, pero despreocupados. Le preguntáis qué quiere decir–. ¿No os dais cuenta? Parecéis enfermos. ¿Estáis comiendo suficiente? Da igual, no importa. Podéis andar, ¿no? Con eso basta.*

En función de la dificultad, añade una ficha a la bolsa de caos de *La búsqueda onírica* (Campaña A): Fácil (–3), Normal (–4), Difícil (–5), Experto (–7).

### Si Randolph no sobrevivió al viaje y el gato negro está buscando la verdad:

*–¿Dónde está el otro tipo? –pregunta el gato negro mientras busca a Randolph. Intentáis contarle lo sucedido, pero las palabras se os atragantan en la garganta–. No digáis más. Lo entiendo. –El gato sopesa la situación y no parece preocuparse mucho por el terrible destino de Randolph–. Bueno, supongo que lo que iba a decir ya no voy a decirlo –dice enigmáticamente.*

Tacha en ambos registros de campaña que el gato negro está buscando la verdad.

### Si los investigadores se lo han buscado:

*–No me hagáis caso. Sólo quería ver si seguíais con vida. –Empezáis a hablarle al gato negro de vuestros problemas, y os mira con curiosidad gatuna inclinando la cabeza hacia un lado–. Je. Qué agradecidos. ¿Acaso he dicho que me importara lo que tuvierais que decir? Creo que no. En fin. Lo dejaré más claro: sólo me importa si lográis cumplir vuestra labor. No me importa cómo os sintáis. –Los penetrantes ojos del gato no parpadean ni una sola vez–. Buena suerte, la necesitaréis. –Da un salto hacia las sombras y desaparece.*

Sáltate el resto de este interludio.

Pasa al **Escenario 4-A: Donde moran los dioses** o al **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**.

Le preguntáis al gato negro si sabe lo que encontraréis en Kadath.

*–Más o menos –responde–. Predije vuestra llegada a Kadath hace tiempo. De hecho, he visto gran parte de todo esto. Pero... bueno, no se está desarrollando exactamente del mismo modo. O tal vez yo no lo vi del mismo modo. En cualquier caso, vais por el buen camino. Después de todo, es el único camino que queda. Sé un poco más sobre lo que veréis cuando lleguéis allí, pero me temo que, si os lo digo, también lo veréis de forma distinta. No os preocupéis. Lo estáis haciendo bien. Llegad a Kadath. Buscad la tierra de los Primigenios. Todo lo demás encajará cuando lleguéis. Siempre y cuando no lo estropeéis. Estos seres a los que os enfrentáis, aquellos cuyos nombres no os menciono, no sólo amenazan las Tierras del Sueño. Amenazan la propia existencia. Ahora, si me disculpáis, debo irme a otra parte.*

☞ Comprueba el registro de campaña. Si el gato negro tiene una corazonada, se lanza hacia el vacío del espacio antes de que podáis preguntarle nada más.

☞ Si no es así, el gato negro se ofrece a transmitirles un mensaje a vuestros compañeros. El investigador jefe debe decidir (elige una opción):

◆ Háblales a tus compañeros sobre las amenazas que afrontáis. El gato negro volverá con ayuda cuando entregue este mensaje. Puede que esto suponga una carga excesiva para vuestros compañeros. Anota en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) que el gato negro habló de Nyarlathotep.

◆ Diles a tus compañeros que estáis bien. El gato negro se quedará con ellos cuando entregue este mensaje. Esto podría hacer que vuestra misión sea algo más difícil. Anota en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) que el gato negro habló de Atlach-Nacha.

☞ Pasa a **Los Primigenios 2** en la página 16 de la guía de campaña B.



## Escenario IV-A: Donde moran los dioses

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si llevaron a los investigadores al desierto frío, pasa a la **Introducción 1**.

☉ Si los investigadores viajaron al desierto frío, pasa a la **Introducción 2**.

**Introducción 1:** Vuestras monturas tardan muchas horas en llegar a su destino. No os atrevéis a intentar liberaros, pues la caída os mataría sin duda alguna. Además, ésta podría ser vuestra única oportunidad de encontrar Kadath. Las criaturas pasan bajo arcos de sombras entrelazadas, sobre mares azules que relucen a la luz de la luna y atraviesan enormes extensiones de densa niebla. Al final, llegáis a un lejano continente del norte, donde ni siquiera se ha aventurado vuestro intrépido capitán. En el profundo y oscuro océano habitan criaturas colosales que suponen un terrible peligro para cualquier barco que se atreva a cruzar los terribles mares.

Vuestras monturas vuelan sobre un paisaje desolado de hielo y nieve antes de aterrizar. A lo lejos, a través de una neblina de nieve, apenas distinguís la silueta de un edificio abovedado. Una de las criaturas aladas señala en dirección de la ominosa ruina, dándoos una silenciosa orden para que prosigáis. Las demás se quedan a vuestra espalda, en silencio y con una paciencia absoluta, para impedir vuestra huida, aunque no tenéis intención de escapar. Encontraréis y escalaréis las cumbres de la ignota Kadath o moriréis en el intento.

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 2:** El barco blanco navega fácilmente por el éter. Por el camino, pasa bajo arcos de sombras entrelazadas, sobre mares azules que relucen a la luz de la luna y atraviesa enormes extensiones de densa niebla. Al final, llegáis a un lejano continente del norte, donde ni siquiera se ha aventurado vuestro intrépido capitán. En el profundo y oscuro océano habitan criaturas colosales que suponen un terrible peligro para cualquier barco que se atreva a cruzar los terribles mares. El capitán atraca el barco volador sobre un paisaje desolado de hielo y nieve. Varios rayos lunares brotan del blanco casco del barco, formando una pasarela para bajar a la tundra. A lo lejos, a través de una neblina de copos de nieve, apenas distinguís la silueta de un edificio abovedado.

–Bienvenidos a la maldita meseta de Leng –dice el anciano capitán con cierto tono arrepentido en la voz–. Aquí no hallaréis dicha ni paz. Sólo muerte. Por favor, debo rogaros una vez más que abandonéis esta misión y volváis a tierras mejores. ¿Estáis seguros de que queréis desembarcar aquí?

Asentís. El capitán responde con un suspiro: –Ya veo. El barco blanco no navegará nunca más a este desdichado lugar, pues me estremece en lo más hondo. A partir de aquí, seguid solos. Os digo adiós y os deseo buena suerte, compañeros de viaje.

Cruzáis los brillantes rayos lunares y bajáis al desalentador terreno. Encontraréis y escalaréis las cumbres de la ignota Kadath o moriréis en el intento.

Pasa a la **Preparación**.

### Escenario independiente

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

☉ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.

☉ El gato negro no está con los señadores.

☉ Randolph sobrevivió al viaje.

☉ Los investigadores viajaron al desierto frío.

☉ No hay marcas anotadas en la sección “Pruebas de Kadath”.

## Preparación

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Donde moran los dioses*, *Agentes de Nyarlathotep*, *Maldición del soñador*, *Susurros de Hipnos* y *Secta oscura*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Pon en juego los siguientes Lugares: Meseta de Leng, Desierto frío, Monasterio de Leng, Puertas de ónice y El castillo de ónice (consulta la distribución de Lugares sugerida).

◆ Cada investigador comienza la partida en la Meseta de Leng.

◆ Pon aparte, fuera del juego, cada uno de los 6 Lugares Torre olvidada.

☉ Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: Sumo Sacerdote Que No Debe Ser Descrito, cada una de las 5 copias de Nyarlathotep, cada una de las 4 copias del Caos susurrante, ambas copias de Innumerables formas y La niebla reptante.

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

### Distribución de Lugares sugerida



### ¡Alto!

En este momento, ya puedes empezar a jugar *Donde moran los dioses*. No leas de momento el interludio y los textos de reglas que hay en la página siguiente. Se te indicará que los leas en un momento posterior del escenario.

## Interludio del escenario: Plan maestro

Lee este interludio únicamente cuando se te indique que lo hagas.

**Plan maestro 1:** Escaláis las montañas del norte a cada vez más altura. Una pálida luz brilla desde lo alto de un gran pico negro que atraviesa el vibrante firmamento, y sabéis que os acercáis al final de vuestra misión. Pasáis incontables horas subiendo por las pendientes cubiertas de nieve hasta que por fin llegáis a los peldaños prohibidos que llevan al gran salón del castillo. El castillo se extiende de lado a lado de un precipicio que domina todo el continente y el océano de más allá. Es una visión majestuosa. En la parte alta se yerguen innumerables torres tenebrosas, envueltas en un vórtice de nieve y granizo. Abrís un camino entre la capa de nieve que lleva hacia el castillo y que acaba por dar paso a un ónice liso y pulido. El cortante viento se acalla hasta no ser más que un silbido. Os baña una prodigiosa oscuridad que llena el enorme espacio. En pocos instantes no se oye nada más que vuestras pisadas resonando sobre el suelo de ónice y el solitario silencio del gran salón. Aunque no habéis cruzado ningún umbral, os dais cuenta de dónde estáis ahora: en los salones de los Primigenios. Esperabais que os recibieran guardias, sirvientes de los dioses o puede que incluso esos poderosos seres, pero lo único que sale a vuestro encuentro es una soledad y un presagio tan heladores como el penetrante viento del exterior. Seguíis adelante hasta que por fin llegáis al extremo de la sala. Allí, flanqueada por lisas columnas de ónice, encontráis... nada.

Aquí no hay dioses. Este lugar lleva mucho tiempo abandonado.

Virgil está boquiabierto: –Yo... no lo entiendo.

☉ Revela El castillo de ónice y coloca cada investigador en El gran salón en su lado revelado.

☉ Retira de la partida todos los Lugares que no sean El gran salón.

☉ Comprueba el registro de campaña.

◆ Si Randolph sobrevivió al viaje, pasa a **El plan maestro 2**.

◆ Si Randolph no sobrevivió al viaje, pasa a **El plan maestro 3**.

**El plan maestro 2:** Os volvéis hacia Randolph en busca de respuestas, pues él ha sido vuestro guía durante toda esta locura. Seguro que sabrá lo que está pasando.

–Por fin –dice mientras mira el salón con los ojos como platos–. Hemos llegado a los salones de los Primigenios, cuya visión está prohibida para los mortales. Sabíamos que se nos prohibía venir, pero aquí estamos y hemos completado nuestra misión. –Se gira hacia Virgil–. ¿Ha merecido la pena? ¿Has encontrado la prueba que buscas?

Virgil da un paso atrás y responde: –¿Qué estás diciendo, Randolph? ¿No fue todo idea tuya? Eres quien nos hizo emprender esta misión.

Randolph sonrío y le pone una mano en el hombro a Virgil: –Sí, fui yo. Pero yo no soy Randolph Carter.

Echa el otro brazo hacia atrás y, antes de que podáis reaccionar, atraviesa el pecho de Virgil Gray con una afilada hoja de ónice. El cuerpo de Virgil se desliza hacia el pulido suelo, con los ojos atrapados eternamente en una trágica sorpresa. El ser que nunca fue Randolph Carter se gira hacia vosotros, y su sombra cambia entre innumerables formas mientras se extiende por el suelo.

–¡Contempladla! –gruñen sus muchas voces–. ¡Vuestra justa recompensa!

☉ Si el mazo de algún investigador contiene a Randolph Carter (Soñador experto) (Los devoradores de sueños S9), retíralo de ese mazo para el resto de la campaña.

☉ Comprueba el registro de campaña.

◆ Si el gato negro está con los soñadores, pasa a **El plan maestro 4**.

◆ Si no es así, pasa a **El plan maestro 5**.

**El plan maestro 3:** En ese momento, una voz rompe el silencio a vuestra espalda, aumentando vuestra confusión: –Virgil Gray. Has venido a ver a los Primigenios, cuya visión está prohibida para los mortales. –La voz pertenece a una silueta alta y delgada, ataviada con la decorada túnica prismática de un antiguo faraón, coronada por un pskent dorado que emite un tenue brillo en la oscuridad–. ¿Qué esperabas encontrar?

–¿Eres uno de los dioses que mora en este castillo? –pregunta Virgil, acercándose al ser–. ¿Por qué está tan oscuro y solitario este lugar?

La regia figura permite que una expresión triste pase brevemente por su rostro adusto antes de contestar: –Los dioses que buscas huyeron de su castillo en la desconocida Kadath para morar en otra tierra, una tan maravillosa que han olvidado cómo ser dioses. ¿Me ayudarás a resolver este problema? –pregunta el personaje. Pero, antes de que Virgil pueda contestar, echa el brazo hacia atrás y atraviesa el pecho de Virgil con una afilada hoja de ónice. Su cuerpo se desliza hacia el pulido suelo, con los ojos atrapados eternamente en una trágica sorpresa. La figura se gira hacia vosotros, y su sombra cambia entre innumerables formas mientras se extiende por el suelo.

–No –gruñen sus muchas voces–. No es suficiente.

☉ Comprueba el registro de campaña.

◆ Si el gato negro está con los soñadores, pasa a **El plan maestro 4**.

◆ Si no es así, pasa a **El plan maestro 5**.

**El plan maestro 4:** Durante todo el tiempo, el gato negro permanece sobre el hombro de uno de vosotros, observando con ojos fríos y entrecerrados. Es como si ya hubiera leído este guion muchas veces, pero fuera la primera vez que ve a los actores interpretarlo.

–Lo siento, Virgil –dice. Pero no es así.

Pasa a **El plan maestro 5**.



**El plan maestro 5:** El caos reptante se divide en cien mil sombras y se desvanece en el frío y húmedo aire.

- ☉ Elige al azar 1 copia más 1  del Enemigo Nyarlathotep puesto aparte sin mirarlas; añádelas al mazo de Encuentros y baraja éste. Retira de la partida todas las demás copias de Nyarlathotep.
- ☉ Añade la pila de descartes de Encuentros, La niebla reptante puesta aparte y todas las copias de Innumerables formas y del Caos susurrante puestas aparte al mazo de Encuentros y baraja éste.
- ☉ Baraja los Lugares Torre olvidada puestos aparte y elige 4 al azar para ponerlos en juego. Estos Lugares deben rodear El gran salón, de forma que haya uno en cada uno de los puntos cardinales: norte, sur, este y oeste (consulta la imagen de la página siguiente).
- ☉ Hasta el final del escenario, se hará referencia a cada Torre olvidada por su posición en relación con El gran salón, de la siguiente forma:
  - ☞ El Lugar que está por encima de El gran salón es “la torre norte”.
  - ☞ El Lugar que está a la derecha de El gran salón es “la torre este”.
  - ☞ El Lugar que está por debajo de El gran salón es “la torre sur”.
  - ☞ El Lugar que está a la izquierda de El gran salón es “la torre oeste”.

## Distribución de Lugares sugerida para los actos 4 y 5



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados:** Os despertáis sobresaltados, cautivados y confusos por la magnitud del sueño que ha capturado vuestra atención durante tanto tiempo. Y sin embargo, cuando tratáis de recordarlo, apenas os viene nada. Es todo como una bruma, como lejanos recuerdos de hace décadas. Sólo queda un destello del sueño. Un castillo negro. Un barco que navega por el espacio. Una escalera. Un gato negro. Lo único que recordáis es una voz en vuestra cabeza. Una verdad fundamental del universo que no lográis sacar de vuestra memoria. Os habla incluso ahora que os encontráis temblando bajo las sábanas del hospital: “¡Vuestros sueños son míos!”

- ☉ Anota en el registro de campaña que la invasión de Nyarlathotep ha comenzado.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, los investigadores pierden la campaña.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...
  - ☞ ...y aún no has jugado el **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**, pasa a ese escenario.
  - ☞ ...y ya has jugado el **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**, pasa al **Epílogo**.

**Resolución 1:** La presencia que se burla en vuestras mentes se retira hacia las sombras y volvéis a quedaros únicamente con una abrumadora sensación de soledad. Los enormes salones del castillo de ónice no son prueba de nada más que de la desesperación y el pesar. Los dioses que habitaran este lugar se marcharon hace mucho tiempo. Venir aquí fue una locura. Sacáis el cadáver de Virgil a las nevadas cumbres de Kadath y lo enterráis en el exterior del castillo. Seguis sin entender qué quería de él, o de vosotros, el ser conocido como Nyarlathotep, pero al menos ya podéis dejar atrás las Tierras del Sueño... si es que realmente es lo que queréis hacer.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los soñadores escaparon de las garras de Nyarlathotep.
- ☉ 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 sufre 2 traumas mentales por la batalla entre realidad y ficción dentro de sus propios sueños.
- ☉ Los investigadores deben decidir (elige una opción):
  - ☞ **Despertar.** Pasa a la **Resolución 3**.
  - ☞ **Permanecer en la superficie de las Tierras del Sueño.** Pasa a la **Resolución 4**.
  - ☞ **Adentrarse en el Mundo subterráneo para encontrar a vuestros compañeros.** Elige esta opción únicamente si los soñadores conocen otro camino en el registro de campaña. Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 2:** No queda nada de la presencia que se burlaba en vuestras mentes. Volvéis a quedaros únicamente con una abrumadora sensación de soledad. Los enormes salones del castillo de ónice no son prueba de nada más que de la desesperación y el pesar. Pero al menos ya no os acecha el ser que os atrajo hasta aquí. Ahora entendéis cuál era su propósito todo este tiempo: entrar en vuestras mentes, estudiar vuestras formas y despertar con vosotros. Convertirse en señor del sueño y la realidad al mismo tiempo. El gato negro, fuera lo que fuera, debió de haberlo visto en sus visiones. Sacáis el cadáver de Virgil a las nevadas cumbres de Kadath y lo enterráis en el exterior del castillo. Habéis completado vuestra misión, así que ya no hay motivo para que sigáis en este sitio ni un minuto más. Por fin podéis dejar atrás las Tierras del Sueño... si es que realmente es lo que queréis hacer.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los soñadores despertaron a Nyarlathotep.
- ☉ 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 evitado los planes de Nyarlathotep de una vez por todas.
- ☉ Cada investigador sufre 2 traumas mentales por la batalla entre realidad y ficción dentro de sus propios sueños.
- ☉ Los investigadores deben decidir (elige una opción):
  - ◆ Despertar. Pasa a la **Resolución 3**.
  - ◆ Permanecer en la superficie de las Tierras del Sueño. Pasa a la **Resolución 4**.
  - ◆ Adentrarse en el Mundo subterráneo para encontrar a vuestros compañeros. Elige esta opción únicamente si los soñadores conocen otro camino en el registro de campaña. Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 3:** Os despertáis sobresaltados, cautivados y confundidos por la magnitud del sueño que ha capturado vuestra atención durante tanto tiempo. Y sin embargo, cuando tratáis de recordarlo, apenas os viene nada. Es todo como una bruma, como lejanos recuerdos de hace décadas. Sólo queda un destello del sueño. Un castillo negro. Un barco que navega por el espacio. Una escalera. Un gato negro. Recordáis haber completado una intensa misión, pero no lográis recordar de qué se trataba ni aunque os fuera la vida en ello.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los soñadores se despertaron.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, ¡los investigadores ganan la campaña!
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...
  - ◆ ...y aún no has jugado el **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**, pasa a ese escenario.
  - ◆ ...y ya has jugado el **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**, pasa al **Epílogo**.

**Resolución 4:** Pensáis en las muchas jornadas que habéis pasado en las Tierras del Sueño y las fabulosas cosas que habéis visto: los bosques místicos, los bellos palacios, los océanos azules. ¿Habíais experimentado alguna vez semejantes maravillas en el

mundo de la vigilia? ¿Podrías volver a una vida tan mundana después de lo que habéis experimentado aquí? Tal vez sería mejor quedaros. Podéis escapar de esta desolada tierra de Leng y volver a climas más seguros. Podéis vivir en el reino impecable de Celephais, donde abundan los placeres y nunca envejeceréis. O tal vez vivir entre los gatos de la agradable ciudad de Ulthar en la que empezó vuestra misión. O explorar los límites de las Tierras del Sueño y ver todas las maravillas que ofrecen. Habéis tomado una decisión. No podéis regresar al mundo de la vigilia porque no queréis marcharos.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los soñadores se quedaron en las Tierras del Sueño para siempre.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* como una campaña de cuatro partes, los investigadores ganan la campaña... y nunca se vuelve a saber nada de ellos en el mundo de la vigilia.
- ☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectadas...
  - ◆ ...y aún no has jugado el **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**, pasa a ese escenario.
  - ◆ ...y ya has jugado el **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**, pasa al **Epílogo**.

**Resolución 5:** Recordáis lo que os contó el gato negro sobre el viaje de vuestros compañeros. Aunque no tenéis ningún deseo de abandonar la superficie de las Tierras del Sueño, podría haber un modo del que podáis ayudar a vuestros amigos. Volvéis a descender por los picos septentrionales de Leng y regresáis a las ruinas abovedadas en las que os enfrentasteis al sumo sacerdote de Nyarlathotep. Allí, en el centro de la sala, está el enorme foso que lleva hacia las inmensas profundidades del Mundo Subterráneo. Vuestros compañeros están allí abajo, en alguna parte... ¿No?

- ☉ Anota en el registro de campaña que los soñadores viajaron bajo el monasterio.
- ☉ Si aún no has jugado el **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**, pasa a ese escenario.
- ☉ Si ya has jugado el **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**, pasa al **Epílogo**.



## Epílogo

Lee este epílogo únicamente si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como una campaña de ocho partes interconectada. No lees este epílogo hasta haber completado tanto el escenario 4–A: Donde moran los dioses como el 4–B: Tejedora del cosmos.

Comprueba el registro de campaña de las dos campañas. Busca en la siguiente tabla el epílogo correspondiente a tu situación y luego pasa al mismo.

	El puente fue completado.	Los investigadores volvieron a la realidad.	Los investigadores no lograron escapar.	Los investigadores siguen en las Tierras del Sueño.
La invasión de Nyarlathotep ha comenzado.	<b>Epílogo 1</b>	<b>Epílogo 2</b>	<b>Epílogo 3</b>	<b>Epílogo 4</b>
Los soñadores se despertaron.	<b>Epílogo 5</b>	<b>Epílogo 6</b>	<b>Epílogo 7</b>	<b>Epílogo 8</b>
Los soñadores se quedaron en las Tierras del Sueño para siempre.	<b>Epílogo 9</b>	<b>Epílogo 10</b>	<b>Epílogo 11</b>	<b>Epílogo 12</b>
Los soñadores viajaron bajo el monasterio.	<b>Epílogo 13</b>	<b>Epílogo 14</b>	<b>Epílogo 15</b>	<b>Epílogo 16</b>

**Epílogo 1:** El gato negro contempla la destrucción: –Vuestro mundo es un campo de batalla. En realidad, siempre lo ha sido. Fuerzas que escapan a vuestra comprensión han librado un conflicto durante mucho más tiempo del que vuestra especie sabe (o incluso la mía). Han peleado mucho tiempo por la tierra de los sueños, pero hay muchas realidades fuera de las Tierras del Sueño, y sólo una entidad puede ser el verdadero gobernante de todas. Sabía que existía la posibilidad de que ocurriera esto. De que fracasáramos. Pero a fin de cuentas, al menos puedo decir que lo intenté. En realidad es culpa vuestra, no mía.

☞ No hay supervivientes.

☞ Los investigadores pierden la campaña.

**Epílogo 2:** –Así que habéis vuelto a vuestro mundo. Espero que vuestro viaje fuera agradable. Sí, vuestros compañeros vuelven a estar despiertos. Pero no son los mismos, ¿verdad? Claro que no. Tal vez no recuerden sus sueños, pero eso no significa que no tuvieran lugar. ¿No veis el brillo en sus ojos? ¿No os habéis dado cuenta de que susurran a alguna entidad cuando no estáis cerca? Sí, a ésa. Sabéis de cuál hablo. No os preocupéis, al menos tenéis algo de tiempo antes del fin. Pero recordadlo: os lo advertí.

☞ Los dos grupos se reunieron en el mundo de la vigilia. ¿O no?

☞ Los investigadores impidieron una forma de destrucción, pero no la otra.

**Epílogo 3:** –¿Qué? ¿Os sentís culpables? Claro que no. Es cierto que, de no haber intercedido, podrían seguir con sus vidas, ignorantes frente a la verdad del mundo que los rodea. Y eso va también por Virgil. Pero no me arrepiento. Hice lo que tenía que hacer. Intenté salvarlos. Su sangre no mancha mis manos. –El gato negro aparta la mirada–. Al menos no estarán para ver el caos que se avecina.

☞ Nunca se vuelve a saber nada de los investigadores de la campaña B.

☞ Los investigadores impidieron una forma de destrucción, pero no la otra.

**Epílogo 4:** –¿Qué diantres estáis haciendo precisamente aquí? Ah, ya veo. No lográis encontrar el camino de vuelta al mundo de la vigilia. Bueno, puede que sea lo mejor. Veréis, vuestros compañeros vuelven a estar despierto, pero se han llevado un pasajero con ellos. ¿De verdad tenéis que preguntarlo? Ya sabéis de quién hablo. Hacedme caso, quedaos aquí, en este mundo. Olvidad todo lo concerniente a vuestra antigua vida. Aquí estaréis mucho mejor, os lo prometo.

☞ Los investigadores de la campaña B viven una vida de bendita ignorancia.

☞ Los investigadores impidieron una forma de destrucción, pero no la otra.

**Epílogo 5:** –Ah, estáis despiertos. Qué interesante. No esperaba que volvierais. Probablemente no deberíais haberlo hecho. Hay algo que debéis saber. Vuestros compañeros... Bueno, en pocas palabras, las cosas no salieron como estaban planeadas. Vuestro mundo ya no es vuestro. Siento ser portador de malas noticias. En cualquier caso, como no me apetece servir de comida, me marcharé ya. Hagáis lo que hagáis, no salgáis de esta sala.

☞ Los investigadores de la campaña A mueren.

☞ Los investigadores impidieron una forma de destrucción, pero no la otra.

**Epílogo 6:** –Vaya, qué feliz reunión. Sí, habéis vuelto al mundo de la vigilia. Ahora podéis volver al inútil deambular que llamáis vida. Dejad atrás vuestros sueños, como sobras que devorar cuando os vuelva a entrar hambre. ¿O por fin os habéis dado cuenta de que vuestro mundo también es algo onírico? Tomad lo que hayáis digerido de este sueño y empleadlo para darle forma a vuestro destino. ¿Yo? Tengo mi propio hogar al que regresar. No os preocupéis. Seguro que no será la última vez que nos veamos.

☞ Los dos grupos se reunieron en el mundo de la vigilia.

☞ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Epílogo 7:** El gato negro observa vuestra investigación desde lejos: –Lamento que nunca vayáis a averiguar lo que les ha ocurrido a vuestros amigos. Tampoco es que vayáis a recordarme a mí, ¿verdad? Espero que pronto logréis volver a descansar. Al fin y al cabo, vuestro mundo está a salvo. Sería una lástima desperdiciar ese tiempo extra, ¿no es así? Id a vivir vuestras vidas. Olvidad a vuestros compañeros. No hay nada que podáis hacer.

☞ Nunca se vuelve a saber nada de los investigadores de la campaña B.

☞ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Epílogo 8:** –¿De verdad no vais a volver nunca? Es muy egoísta de vuestra parte. Vuestros compañeros han despertado en el mundo real, y vosotros en cambio seguís aquí, disfrutando de las maravillas de la Tierra de los Sueños. Bueno, supongo que no puedo culparos. Probablemente haría lo mismo si estuviera en vuestro pellejo. Les diría dónde estáis, pero ya no me recuerdan, así que estáis solos. ¿Yo? Tengo mi propio hogar al que regresar. No os preocupéis. Seguro que no será la última vez que nos veamos.

☞ Los dos grupos sobrevivieron, pero están separados para siempre.

☞ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Epílogo 9:** –¿Pensáis que podéis quedaros en vuestros sueños sin tener que lidiar nunca con las consecuencias de lo que ha ocurrido aquí? Qué idea tan necia. Recordad que sólo estáis durmiendo. Vuestros cuerpos no están aquí; estáis en ambos mundos a la vez. ¿No lo entendéis? En fin. Supongo que para vosotros es mejor así. Quedaos aquí y olvidad todo lo concerniente a vuestra antigua vida. Es preferible a la alternativa, os lo prometo.

- ☉ Los investigadores de la campaña A viven una vida de bendita ignorancia.
- ☉ Los investigadores impidieron una forma de destrucción, pero no la otra.

**Epílogo 10:** –¿De verdad no vais a despertar nunca? Es muy egoísta de vuestra parte. Vuestros compañeros han vuelto al mundo real pensando que os han salvado la vida, pero vais a quedaros en esa sala de hospital, dormidos para siempre, ¿verdad? Bueno, supongo que no puedo culparos. Probablemente haría lo mismo si estuviera en vuestro pellejo. No os preocupéis, no les diréis dónde estáis. Seguirían buscándoos si lo hiciera. ¿Yo? Tengo mi propio hogar al que regresar. No os preocupéis. Seguro que no será la última vez que nos veamos.

- ☉ Los dos grupos sobrevivieron, pero están separados para siempre.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Epílogo 11:** –Seguid buscando, buscando y buscando, que nunca los encontraréis. Están muy lejos bajo la superficie. De hecho, puede que ni siquiera sigan allí abajo. ¿Quién sabe? En cualquier caso, olvidadlos. Ambos mundos están a salvo. ¡Alegraos! Vivid vuestras vidas sin remordimientos. ¿Yo? Tengo mi propio hogar al que regresar. No os preocupéis. Seguro que no será la última vez que nos veamos.

- ☉ Nunca se vuelve a saber nada de los investigadores de la campaña B.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Epílogo 12:** –Ah, ¿por fin os habéis encontrado? Supongo que era inevitable que acabarais topándoos unos con otros incluso en un lugar tan inmenso como las Tierras del Sueño. ¿Vais a volver a vuestro mundo? No, supongo que no. ¿Por qué ibais a hacerlo? Todo lo que podáis desear está aquí. No puedo culparos. Juntos, podéis viajar de las columnas de Occidente a las columnas de Oriente y descubrir todas las maravillas que tiene que ofrecer el mundo de los sueños. Pero recordad que es todo ficción. ¿No?

- ☉ Los dos grupos se reunieron en las Tierras del Sueño.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Epílogo 13:** –Un bonito detalle, pero llegáis demasiado tarde. La infestación se ha extendido y ahora alcanza todos los rincones del universo. Este mundo, vuestro mundo, el mundo de abajo... Intenté ayudarlos, pero no bastó. Sinceramente os digo que ojalá nunca hubierais visto esto. Ahora no encontraréis paz ni aquí ni allí.

- ☉ Los investigadores de la campaña A se vuelven locos.
- ☉ Los investigadores impidieron una forma de destrucción, pero no la otra.

**Epílogo 14:** –¿Qué estáis haciendo aquí abajo? No, vuestros compañeros ya han huido de vuelta a vuestro mundo. Ha sido un bonito detalle, pero ahora estáis solos. Sí, hay formas de salir del Mundo subterráneo, pero no son precisamente fáciles de encontrar. Hay gugs, ghosts, gules y... bueno, ya lo veréis. En serio, ¿por qué habéis bajado aquí? Supongo que esperáis salir algún día. ¿Yo? Tengo mi propio hogar al que regresar. No os preocupéis. Seguro que no será la última vez que nos veamos.

- ☉ Los dos grupos sobrevivieron, pero están separados para siempre.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Epílogo 15:** El gato negro observa vuestra huida con aliento contenido: –Vaya. La verdad es que eso sí que no me lo esperaba. Arriesgaron sus vidas por vosotros, y ahora vosotros arriesgáis las vuestras por ellos. Qué interesante. Tal vez aún quede esperanza para vuestra raza. –Tras unos instantes, se aburre-. Vale, ya basta. Tengo que irme. Veo que estaréis bien sin mí. Cuidad de ambos mundos por mí, ¿queréis?

- ☉ Los dos grupos se reunieron en las Tierras del Sueño.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Epílogo 16:** –Oh, qué tragedia de errores se han encadenado. ¡Os habéis cruzado! En fin. Ahora estáis solos. Sí, hay formas de salir del Mundo subterráneo, pero no son precisamente fáciles de encontrar. Hay gugs, ghosts, gules y... bueno, ya lo veréis. En serio, ¿por qué habéis bajado aquí? Supongo que esperáis salir algún día. ¿Yo? Tengo mi propio hogar al que regresar. No os preocupéis. Seguro que no será la última vez que nos veamos.

- ☉ Los dos grupos sobrevivieron, pero están separados para siempre.
- ☉ ¡Los investigadores ganan la campaña!

**Si (nombre de tu investigador) ha quebrantado la ley de Ulthar y no has muerto ni te has vuelto loco:**

Te despiertas una noche por el sonido de bufidos a tu alrededor. Cientos de penetrantes ojos felinos te observan desde la oscuridad. Una de las criaturas salta sobre tu pecho, clavándote dolorosamente las garras en la piel: –¿Pensabas que no te encontraríamos?

Sus ojos brillan. Enseña los dientes, y el resto de los gatos empiezan a aproximarse.

¡Cómo te atreves! **Mueres.**



## Lista de logros

A continuación tienes una lista de logros para la campaña *La búsqueda onírica* 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!

- ¿Siempre sigues las órdenes?:** *No te desvíes del camino en Más allá de las Puertas del Sueño.*
- Ay, si es que son tan monos:** *No mates a ningún Enemigo Zoog en Más allá de las Puertas del Sueño.*
- Perdiendo mi religión:** *Encuentra y descubre las 10 Señales de los dioses en una sola partida en La búsqueda de Kadath.*
- Fantasy Flight Games (®) no aprueba la consecución de este logro:** *Quebranta la ley de Ulthar en La búsqueda de Kadath.*
- Acción de espionaje táctico:** *Completa El lado oscuro de la luna con el nivel de alarma de cada investigador a cero.*
- ¿Lagartos lunares? No creo que existan:** *Derrota al Lagarto lunar en El lado oscuro de la luna.*
- Entusiasta de Barkham Horror:** *Derrota a 1 o más Gatos de Saturno usando una capacidad de combatir de un Aliado gato o de un Aliado perro.*
- Sólo hay una forma de asegurarse:** *Reduce a 1 la salud restante del Sumo Sacerdote Que No Debe Ser Descrito y luego empijalo a un pozo de todas formas en Donde moran los dioses.*
- Dales algo de lo que hablar:** *Añade todas las formas Oculto de Nyarlathotep a la zona de victoria en una sola ronda en Donde moran los dioses.*
- ¡Ésta ni siquiera es mi forma final!:** *Expón y luego derrota la forma verdadera de Nyarlathotep en Donde moran los dioses.*
- No se lo digas a nadie, pero...:** *Usando la capacidad de El gran salón, dale 6 cartas Oculto distintas a otro investigador en Donde moran los dioses.*
- Línea en la arena:** *Gana la campaña La búsqueda onírica con al menos tres Últimátums activos.*
- Pericia de las Tierras del Sueño:** *Gana la campaña La búsqueda onírica en dificultad Experto.*
- Cuidado con el gato negro:** *Completa la campaña Los devoradores de sueños con pues vale, como queráis anotado en el registro de campaña.*
- Qué alegría poder reunirnos:** *Gana Los devoradores de sueños como una campaña interconectada de 8 partes y haz que ambos grupos se reúnan durante el epílogo.*

## Notas de diseño

¡Enhorabuena por completar la campaña *Los devoradores de sueños!* Independientemente del resultado, espero que os hayáis divertido explorando los terrores y maravillas de las Tierras del Sueño.

De todos los relatos de Lovecraft, *La búsqueda en sueños de la ignota Kadath*, de la que esta campaña toma su inspiración en gran medida, es tal vez el más diferente y único. Tiene gatos parlantes en lugar de abominaciones con tentáculos, rústicas aldeas con casitas en lugar de ciclópeas ruinas, y un protagonista que es tranquilamente el más competente y experto de todas las obras de Lovecraft. Por estos motivos, esta campaña supone un cambio tonal bastante drástico respecto a campañas anteriores de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

Las Tierras del Sueño son una ambientación muy querida que, aunque sigue estando llena de peligros, no deja de ser una tierra fantástica con muchos lugares maravillosos y bestias curiosas. Uno de mis objetivos principales al diseñar los escenarios de esta campaña era incluir la mayor cantidad de las Tierras del Sueño como fuera posible, sin que ello supusiera que los jugadores que no han leído *La búsqueda en sueños de la ignota Kadath* se sintieran perdidos. Esto llevó al desarrollo de los Lugares de doble cara de *La búsqueda de Kadath* y *Punto sin retorno*, que dan a los jugadores más información sobre las Tierras del Sueño a la vez que contribuyen a la historia.

Puesto que esta campaña no tiene uno, sino dos Primigenios, otro de mis objetivos era diferenciar estas dos fuerzas primordiales. Atlach-Nacha es una entidad centrada en un único propósito: completar su tarea e infestar nuestro mundo. Por su parte, Nyarlathotep es un ser astuto y manipulador que puede adoptar casi cualquier disfraz y jugar con las mentes de los investigadores. Puesto que es el propio Nyarlathotep y no una de sus muchas formas alternativas, elegí mostrar a Nyarlathotep en esta campaña como una encarnación del engaño. A diferencia de la mayoría de los demás Primigenios, que ven a la humanidad como hormigas insignificantes (si es que acaso llegan a percibirnos), Nyarlathotep suele caminar entre los humanos y tratar con ellos directamente. Quizás hasta se la tenga jurada a los investigadores por algún motivo. Y si antes no era así, ahora seguro que sí..

¡Espero que hayáis disfrutado de *Los devoradores de sueños* y espero que volváis para el siguiente capítulo de nuestra grandiosa saga! Con un poco de suerte, aún lo recordaremos al despertar.

—MJ Newman



Registro de campaña: *La búsqueda onírica*

INVESTIGADORES

NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR
INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR
EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE
TRAUMAS (físicos) (mentales)	TRAUMAS (físicos) (mentales)	TRAUMAS (físicos) (mentales)	TRAUMAS (físicos) (mentales)
DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS			

*Notas de campaña*

*Pruebas de Kadath*

INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS

*Tab. XXXIX.*

337.

*Prólogo*

*Más allá de las Puertas del Sueño*

*El gato negro*

*La búsqueda de Kadath*

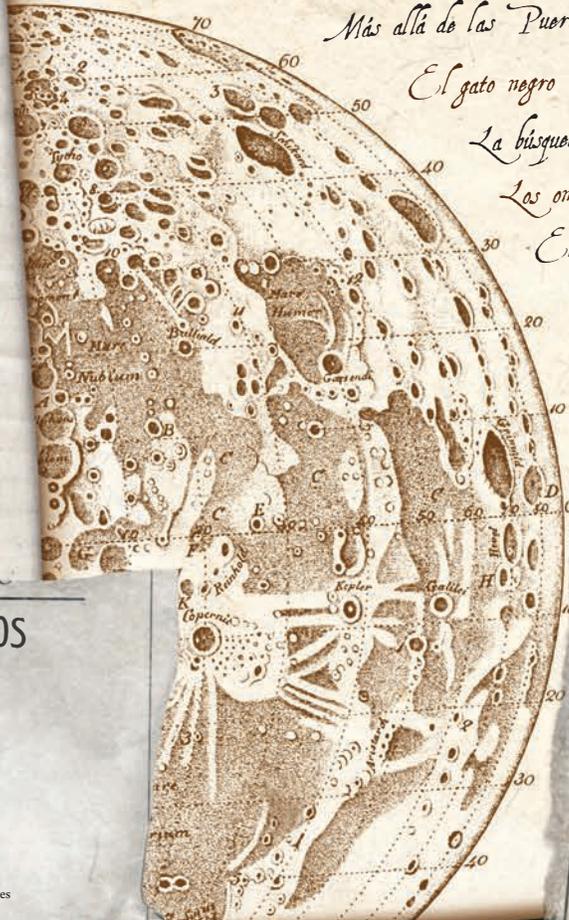
*Los onironautas*

*El lado oscuro de la luna*

*Los Primigenios*

*Donde moran los dioses*

*Epílogo*



BOLSA DE CAOS

## Iconos de conjuntos de encuentros



Agentes de Nyarlathotep



Más allá de las Puertas del Sueño



Corsarios



El lado oscuro de la luna



Maldición del soñador



Tierras del Sueño



La búsqueda de Kadath



Donde moran los dioses



Susurros de Hipnos



Zoogs

### De la caja básica:



Antiguos males



Frío helador



Secta oscura



## Referencia rápida

Alerta.....	2
Cartas de Historia.....	2
Multitud X.....	2
Oculto .....	3
Peldaños de sueño (en Más allá de las Puertas del Sueño).....	6
Lugares Velado (en La búsqueda de Kadath) .....	11
Enemigos con Multitud y Victoria .....	11
Preparaciones de regiones del acto 2 (en La búsqueda de Kadath) .....	12
Nivel de alarma.....	17

## Créditos

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

**Productora:** Molly Glover

**Edición:** Jeremiah J. Shaw

**Revisión del texto inglés:** Alyssa Barringer

**Traducción:** Sergio Hernández

**Especialista de reglas de juego:** Alex Werner

**Jefa de línea de producto:** Caitlyn McGrath

**Jefe de diseño de juego:** Paul Klecker

**Diseño gráfico de la expansión:** Neal W. Rasmussen con Ryann Collins

**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson

**Jefa de diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Ilustración de portada:** Cristi Balanescu

**Dirección artística:** Jeff Lee Johnson

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Revisión de la historia de Arkham Horror:** Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Josiah "Duke" Harris, Philip D. Henry y Kate Swazee

**Revisión cultural y de sensibilidad:** Los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG

**Directora creativa de historia y ambientación:** Katrina Ostrander

**Especialista de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Gestión de producción:** Justin Anger y Austin Litzler

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**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

David Attali, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "No More Spiders" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James "Gnarly-Hotep" Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Casey "Chill Presence" Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson y Jeremy "58 actions" Zwirn

Un agradecimiento especial a todos los participantes en las pruebas beta.