

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS



LOS DEVORADORES DE SUEÑOS

GUÍA DE CAMPAÑA B
LA RED DE LOS SUEÑOS

ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

LOS DEVORADORES DE SUEÑOS

Guía de campaña B- La red de los sueños

La verdadera pesadilla no es más que una ventana

"Repito que no sé nada, aparte de lo que vi. Pudo ser una alucinación o una pesadilla —y espero fervientemente que lo fueran—, pero eso es todo lo que recuerdo de lo ocurrido en aquellas terribles horas, después de que nos alejamos de la vista de los hombres."

—H.P. Lovecraft, "El testimonio de Randolph Carter"

La expansión de campaña *Los devoradores de sueños* cuenta con dos campañas para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Esta guía de campaña es para la "campaña B", *La red de los sueños*, que está formada por 4 escenarios: "Pesadilla consciente", "Mil formas de horror", "Punto sin retorno" y "Tejedora del cosmos". Cada uno de estos escenarios puede jugarse por separado, o bien combinarse para crear una campaña mayor formada por cuatro partes. Como alternativa, estos escenarios se pueden combinar con los 4 escenarios de la campaña A para formar una campaña continua de ocho partes.

Los otros 4 escenarios de *Los devoradores de sueños* se pueden encontrar en la guía de campaña de la "campaña A", *La búsqueda onírica*.

Contenido

Reglas adicionales y aclaraciones	2
Prólogo.....	3
Preparación de la campaña B	4
Escenario I-B: Pesadilla consciente	5
Interludio I: El gato negro.....	9
Escenario II-B: Mil formas de horror.....	10
Interludio II: Los onironautas.....	13
Escenario III-B: Punto sin retorno.....	14
Interludio III: Los Primigenios.....	16
Escenario IV-B: Tejedora del cosmos.....	17
Interludio del escenario: La reina araña	17
Lista de logros	22
Registro de campaña.....	23
Referencia rápida.....	24

(Nota: El epílogo, las notas de diseño y los créditos de *Los devoradores de sueños* se encuentran en la guía de campaña A).

Icono de la expansión

Las cartas de la campaña *Los devoradores de sueños* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Reglas adicionales y aclaraciones

Alerta

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

Cartas de Historia

Las cartas de Historia sirven para proporcionar una narrativa adicional y suelen aparecer en el dorso de otra carta del escenario. Cuando debas resolver una carta de Historia, lee su texto de ambientación y resuelve su texto de reglas si lo hay.



Multitud X

Un Enemigo con la palabra clave Multitud X es en realidad un grupo de enemigos que actúan al unísono. Después de que pongas en juego un Enemigo con la palabra clave Multitud X, coloca las X primeras cartas de tu mazo boca abajo bajo el Enemigo como cartas de multitud, sin mirarlas. El Enemigo bajo el que se encuentran se denomina "Enemigo anfitrión". Los efectos de algunas cartas de escenario también pueden indicar a un jugador que añada cartas de multitud a un Enemigo. Para ello, sigue el mismo proceso.

- ☞ Si en algún momento no está claro qué investigador debe añadir las cartas de multitud, lo hace el investigador jefe.
- ☞ Cada carta de multitud que haya bajo el Enemigo anfitrión actúa como una copia distinta de dicho Enemigo en la mayoría de casos. Cada carta de multitud tiene los mismos valores y texto que su carta anfitriona. Por ejemplo: si un investigador está enfrentado a un Enemigo anfitrión que tiene 2 cartas de multitud debajo, el investigador estará enfrentado a 3 Enemigos en total.

- Ⓢ 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, 13 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 insoporrible, 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 convenía 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 campaña A se encuentra en la otra guía incluida en este producto.

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 guía que estás leyendo es para la campaña B.

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** en la página 4 de la otra guía de campaña, llamada “Guía de campaña A – La búsqueda onírica”. 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** a continuación. 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 la guía de campaña A o al **Escenario 1-B: Pesadilla consciente** en la página 5 de esta guía de campaña (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 B

Para preparar la campaña *La red de los sueños*, 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, -1, -2, -2, ☠, ☠, 🕸, 🕸, 🕸, 🕸, 🕸.
 - ✦ **Normal (quiero un desafío):**
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, 🕸, 🕸, 🕸, 🕸, 🕸.
 - ✦ **Difícil (quiero una verdadera pesadilla):**
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5 ☠, ☠, 🕸, 🕸, 🕸, 🕸, 🕸.
 - ✦ **Experto (quiero Arkham Horror):**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, 🕸, 🕸, 🕸, 🕸, 🕸.

Los jugadores ya están preparados para comenzar en el **Escenario 1-B: Pesadilla consciente**.

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-B: Pesadilla consciente

Introducción 1: Han pasado más de veinticuatro horas desde que vuestros compañeros se durmieron. A lo largo del último día, vuestra curiosidad se ha ido convirtiendo en preocupación primero, y en temor después. Los problemas comenzaron cuando uno de vuestros amigos comenzó a debatirse violentamente en sueños. Os sobresaltasteis y tratasteis de despertarlo sacudiéndolo, pero no sirvió de nada. Lo intentasteis todo. El contacto físico no tuvo ningún efecto, el agua no hizo más que empapar la ropa y la cama sin más. Ni siquiera despertó al abrirle los párpados, y al hacerlo visteis que tenía las pupilas totalmente dilatadas, y los ojos vidriosos y con una neblina de color blanco lechoso.

No tenéis ni idea de lo que esto podría significar para vuestros amigos. ¿Han logrado encontrar el camino a la tierra que describió Virgil Gray en sus escritos? ¿O algo más siniestro ha entrado en sus mentes y cuerpos? Por si acaso, decidís llevar a vuestros compañeros al Hospital de Santa María. Si lo que les ocurre es físico, quizá los médicos de allí puedan averiguar qué les pasa. Si no es así, tendréis que seguir manteniéndolos en observación y esperar que vuelvan sanos y salvos al mundo de la vigilia.

El Santa María es el único hospital de la ciudad de Arkham, y uno de los lugares emblemáticos del barrio de la Periferia. Le explicáis la situación a la enfermera Greenberg, la enfermera jefe del hospital, que ordena a varias enfermeras que lleven a vuestros compañeros al pabellón de urgencias en camilla. Os dice con una cálida y amable sonrisa que a vuestros amigos los va a examinar la doctora Maheswaran, pero aparte de eso, no sabéis nada más.

Pasan las horas. No os dicen nada del estado de vuestros compañeros. Aún no habéis conocido a la doctora Maheswaran, y empezáis a impacientaros. Notáis como si algo os recorriera el brazo, y lo apartáis de forma instintiva, preguntándoos si era un insecto o producto de vuestra imaginación. Empezáis a cuestionaros si habrá sido buena idea traer aquí a vuestros amigos. Al final, decidís tomar cartas en el asunto.

La noche está avanzada, y no veis por ninguna parte a la recepcionista que os dijo que os quedarais en la sala de espera. De hecho, es muy extraño que haya tan poca gente por los pasillos del hospital. Al no haber nadie para deteneros, os coláis en el pabellón de urgencias para buscar a vuestros amigos. No tardáis muchos en encontrar su habitación. Vuestros compañeros duermen sobre catres blancos y limpios, pero su sueño es muy agitado. Están pálidos y sudorosos. Uno de ellos se agita en sueños, con el ceño fruncido de dolor o preocupación.

La doctora Maheswaran no parece sorprenderse de vuestra intrusión.

–Shivani Maheswaran –se presenta con frialdad, sin levantar la vista de su portapapeles–. Ustedes son los que los trajeron, ¿verdad? Antes de que pregunten nada: no, nunca he visto algo así en toda mi vida –añade con tono de seca impaciencia.

Le exigís que os cuente todo lo que sabe sobre su estado y que no se ande con evasivas. Con un suspiro, deja el portapapeles y se dirige a vosotros con franqueza: –Verán, puede que sea nueva en Arkham, pero ya he visto suficientes enfermedades inexplicables en esta ciudad como para llenar toda una vida dedicada a la medicina. Entiendo su preocupación. Sus amigos... –Intenta encontrar las palabras adecuadas–. No están simplemente dormidos. Es como si oscilaran en un punto entre el sueño y la inconsciencia, o incluso la muerte. No son conscientes de nada de lo que ocurre a su alrededor, pero parecen reaccionar ante algún tipo de estímulos internos.

Sin dudarle, le preguntáis si están soñando.

–¿Soñando? –contesta la doctora Maheswaran–. Es poco probable, aunque eso podría explicar sus gestos. Sinceramente, y sé que no es precisamente tranquilizador, nada de esto tiene sentido para mí desde el punto de vista médico.

En ese momento, veis una enorme araña peluda que camina por el pecho de uno de vuestros amigos.

–Vaya, qué raro –dice la doctora Maheswaran mientras aparta la araña, pero salen más de entre las sábanas para tomar su lugar.

Tanto la doctora como vosotros dais varios pasos atrás por puro instinto. Oís pasos pesados en el pasillo del exterior del pabellón de urgencias, y en ese momento, las luces comienzan a parpadear.

–Vale... Eso ya se pasa de raro. ¿Qué diantres está ocurriendo ahí? –pregunta la doctora Maheswaran con nerviosismo.

Por un instante, creéis oír que uno de vuestros compañeros dormidos susurra algo. ¿Están soñando realmente? Y si es así, ¿qué tiene que ver su estado con estos extraños acontecimientos?

☞ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ☞ Convencéis a la doctora Maheswaran de que vaya con vosotros mientras investigáis, por su seguridad y la vuestra. Pasa a la **Introducción 2**.
- ☞ Convencéis a la doctora Maheswaran de que se quede con los pacientes y los mantenga a salvo mientras investigáis. Pasa a la **Introducción 3**.

Introducción 2: –Sí, supongo que tiene sentido. De todas formas, su estado no ha sufrido ningún cambio durante las últimas horas –responde la doctora Maheswaran mientras mira con nerviosismo de un lado a otro por si hay más arañas–. Además, ahora mismo me gustaría mucho salir de esta sala, así que... Ustedes delante –añade.

Asentís y volvéis hacia la sala de espera del hospital.

☞ Anota en el registro de campaña que la doctora Maheswaran se unió a la investigación.

Pasa a la **Preparación**.

Introducción 3: –Sí, por supuesto. Su seguridad es primordial. Pero vuelvan y cuéntenme lo que está pasando, por favor –Se estremece–. Odio este sitio cuando se hace de noche....

Asentís y volvéis hacia la sala de espera del hospital.

☞ Anota en el registro de campaña que la doctora Maheswaran se quedó con sus pacientes.

Pasa a la **Preparación**.



Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Pesadilla consciente*, *Realidades mezcladas*, *Susurros de Hipnos*, *Puertas cerradas* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon aparte los siguientes conjuntos de encuentros: *Agentes de Atlach-Nacha* y *Arañas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon en juego la Sala de espera, la Sala de urgencias, el Pabellón de terapias experimentales y la Sala de archivos. Cada investigador comienza en la Sala de espera.
- Consulta el registro de campaña.
 - Si la doctora Maheswaran se unió a la investigación, pon en juego a la Dra. Shivani Maheswaran bajo el control del investigador jefe.
 - Si la doctora Maheswaran se quedó con sus pacientes, pon aparte a la Dra. Shivani Maheswaran, fuera del juego.
- Pon aparte todos los Lugares restantes, fuera del juego.
- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*), las 3 Traiciones Brote y los dos Enemigos Auxiliar corrompido.
- Pon aparte la carta de Historia de doble cara Comienza la infestación, fuera del juego. Esta carta de Historia tiene una carta de referencia de escenario distinta en su otro lado y entrará en juego durante el curso natural del escenario.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Colocación sugerida de los Lugares



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución y al menos un investigador desistió: el pánico invade vuestras mentes y salís corriendo por la salida principal del Hospital de Santa María, poniendo tanta tierra de por medio como podéis entre vosotros y esta maldita infestación. En cuanto llegáis a casa, os derrumbáis de agotamiento.

Al día siguiente, os despertáis y revisáis los periódicos de la mañana, esperando ver historias sobre el caos en el Santa María y sobre una infestación de arácnidos. Sin embargo, no hay ninguna noticia sobre el hospital. ¿Acaso los acontecimientos del Santa María sucedieron demasiado tarde como para que el Arkham Advertiser pudiera informar de ellos? ¿Fue todo un mal sueño? Os ponéis los abrigos y volvéis al hospital para confirmar que lo que visteis anoche fue real.

Cuando llegáis al Santa María, esperáis ver el edificio, o incluso toda la Periferia, cubierto de telarañas. En lugar de eso, y para sorpresa vuestra, está perfectamente limpio. Por el lugar caminan pacientes, enfermeras y médicos como si los acontecimientos de la pasada noche no hubieran tenido lugar. Sin embargo, antes de que podáis buscar a vuestros compañeros dormidos, un hombre rubio con grandes bolsas bajo los ojos se acerca a vosotros y os pone la mano en el hombro.

–Buenos días. Deberíamos hablar.

- ☉ Por cada Lugar que estuviera infestado cuando acabó la partida, anota 1 marca junto a la sección “Peldaños del puente” del registro de campaña.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *se desconoce el destino de la Dra. Maheswaran*.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *Randolph escapó del hospital por su cuenta*. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo a Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*) (carta 79 de *Los devoradores de sueños*). Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.



- ☉ Pasa a la **Resolución 5**.

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados:

- ☉ Por cada Lugar que estuviera infestado cuando acabó la partida, anota 1 marca junto a la sección “Peldaños del puente” del registro de campaña.
- ☉ Pasa a la **Resolución 4**.

Resolución 1: Antes de que os marchéis del hospital, la doctora Maheswaran anuncia que va a comprobar el estado de sus pacientes, así que decidís ir con ella. Volvéis al pabellón de urgencias y descubrís que vuestros compañeros siguen inconscientes. La doctora Maheswaran examina sus ojos, les toma el pulso y sacude la cabeza.

–Es aún peor que antes. Sean lo que sean esos estímulos internos ante los que están reaccionando, hacen que las mentes y cuerpos de los pacientes sufran una gran cantidad de estrés –Se sienta junto a uno de sus pacientes y vuelve a sacudir la cabeza–. Me quedaré aquí. Ustedes vayan a hablar con ese paciente y lleguen al fondo de este asunto, ¿de acuerdo? Ah, y si encuentran más arañas, aplasten una de mi parte, por favor.

Al marcharos, les juráis a vuestros amigos durmientes que encontraréis una solución para salvarlos.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *la Dra. Maheswaran está viva*.
- ☉ El estado de vuestros compañeros ha empeorado. Si estás jugando *La red de los sueños* y *La búsqueda onírica* como una campaña interconectada de ocho partes, anota en el registro de campaña de la campaña A que *los soñadores se debilitan*.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *Randolph escapó del hospital con los investigadores*. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo a Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*) (carta 79 de *Los devoradores de sueños*). Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Pasa a la **Resolución 5**.

Resolución 2: Antes de marcharos del hospital, buscáis a la doctora Maheswaran por todas partes, pero no aparece por ningún lado. Volvéis al pabellón de urgencias para comprobar el estado de vuestros compañeros y descubrís que siguen inconscientes. De hecho, su estado parece haber empeorado. Tienen las frentes empapadas de sudor, y de sus ojos cerrados gotea sangre. Uno de ellos susurra algo en sueños, una frase repetida en un idioma que no lográis entender. Al marcharos, les juráis a vuestros amigos durmientes que encontraréis una solución para salvarlos.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *la Dra. Maheswaran ha desaparecido*. Tal vez podríais haberla salvado. El investigador jefe sufre 1 trauma mental.
- ☉ El estado de vuestros compañeros ha empeorado. Si estás jugando *La red de los sueños* y *La búsqueda onírica* como una campaña interconectada de ocho partes, anota en el registro de campaña de la campaña A que *los soñadores se debilitan*.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *Randolph escapó del hospital con los investigadores*. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo a Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*) (carta 79 de *Los devoradores de sueños*). Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Pasa a la **Resolución 5**.

Resolución 3: Antes de marcharos del hospital, volvéis al pabellón de urgencias para ver cómo está la doctora Maheswaran. La puerta de la sala en la que se encuentran vuestros compañeros está cerrada a cal y canto, así que llamáis y preguntáis si está allí. Al otro lado, oís cómo arrastra y tira unos muebles. Una agotada Shivani Maheswaran abre la puerta una rendija y os mira con ojos inyectados en sangre.

–Oh, gracias al cielo que son ustedes –Os deja entrar y se derrumba en una silla cercana–. Esas... cosas trataron de entrar en la sala. Tuve que encerrarme dentro con una barricada para detenerlas.

Le informáis de que el peligro ha pasado y le dais las gracias por cuidar de vuestros amigos.

–Seguiré teniéndolos en observación –os dice–. Pero, por favor, díganme que no hay más arañas ahí fuera o me cojo el primer tren que salga de la ciudad.

Al marcharos, les juráis a vuestros amigos durmientes que encontraréis una solución para salvarlos.

☉ Anota en el registro de campaña que la Dra. Maheswaran está viva.

☉ Anota en el registro de campaña que Randolph escapó del hospital con los investigadores. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo a Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*) (carta 79 de *Los devoradores de sueños*). Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

☉ Pasa a la **Resolución 5**.

Resolución 4: el pánico invade vuestras mentes y no tenéis ni idea de cómo escapar, así que huis allí donde os llevan los pies. Los horribles monstruos comienzan a acortar distancias, y ya os imagináis envueltos en redes y a la espera de ser devorados por una araña. Al final, acabáis en un callejón sin salida: una sala cubierta de gruesas telarañas pegajosas desde el suelo hasta el techo. El correteo de las patas de las arañas se acerca, y os dais cuenta de que no tenéis la menor esperanza de escapar salvo que haya un camino tras las telarañas. No os queda elección. Corréis directos hacia las redes, rompiéndolas y desgarrándolas con la ferocidad de un animal acorralado. Es un trabajo duro, pero al final veis una luz tras las redes; tal vez sea una ruta de huida.

Cuando cruzáis las telarañas, ya no estáis en los oscuros pasillos estériles del Santa María, sino en una angosta caverna cubierta de telas de araña. No os atrevéis a demoraros ni a volver por donde habéis venido, así que corréis por la oscura y estrecha cueva sin la menor idea de adónde conduce. Dais rápidos vistazos a las telas que tenéis a izquierda y a derecha, y no veis solamente roca, sino el destello de unas luces, como un mar de estrellas que asomara tras los hilos de seda. Al final, salís de otro muro de telarañas para encontraros en un callejón del Distrito comercial de Arkham, junto al río Miskatonic. No tenéis ni tiempo ni ganas de analizar lo que ocurre, por lo que en cambio decidís poner tanta tierra de por medio como podéis entre vosotros y el hospital. En cuanto llegáis a casa, os derrumbáis de agotamiento.

Al día siguiente, os despertáis y revisáis los periódicos de la mañana, esperando ver historias sobre el caos en el Santa María y sobre una infestación de arácnidos. Sin embargo, no hay ninguna noticia sobre el hospital. ¿Acaso los acontecimientos del Santa María sucedieron demasiado tarde como para que el Arkham Advertiser pudiera informar de ellos? ¿Fue todo un mal sueño? Os ponéis los abrigos y volvéis al hospital para confirmar que lo que visteis anoche fue real.

Cuando llegáis al Santa María, esperáis ver el edificio, o incluso toda la Periferia, cubiertas de telarañas. En lugar de eso, y para sorpresa vuestra, está perfectamente limpio. Por el lugar caminan

pacientes, enfermeras y médicos como si los acontecimientos de la pasada noche no hubieran tenido lugar. Le preguntáis al recepcionista si podéis ver a la doctora Maheswaran, pero éste sacude la cabeza y responde: –Lo lamento, pero creo que hoy no ha venido. Se marchó anoche en mitad de su guardia y nadie la ha visto desde entonces. ¿Quieren ver a otro médico en su lugar?

Algo no va bien. Nada de esto tiene sentido. Estáis a punto de pedir que os dejen ver a vuestros compañeros dormidos cuando un hombre rubio con grandes bolsas bajo los ojos se acerca a vosotros y os pone la mano en el hombro.

–Buenos días. Deberíamos hablar.

☉ Anota en el registro de campaña que la Dra. Maheswaran ha desaparecido. Tal vez podríais haberla salvado. El investigador jefe sufre 1 trauma mental.

☉ Anota en el registro de campaña que Randolph escapó del hospital por su cuenta. Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo a Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*) (carta 79 de *Los devoradores de sueños*). Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

☉ Pasa a la **Resolución 5**.

Resolución 5: Os marcháis del hospital seguidos por el hombre rubio, que se presenta de forma más completa. El hombre, cuyo nombre es Randolph Carter, os dice que es un “soñador”, como Virgil Gray y vuestros amigos: uno con la capacidad de atravesar la frontera que separa el mundo de la vigilia de una dimensión paralela que fue creada por los sueños de todos los organismos vivientes de la Tierra y que se sustenta de dichos sueños y mora en ellos; un reino que llama las TIERRAS DEL SUEÑO.

–Es un lugar tanto de sueños como de pesadillas –explica–. Y me temo que vuestros amigos están atrapados allí en este momento.

Le preguntáis si podéis hacer algo por ayudarlos. Randolph medita unos instantes y luego contesta: –Normalmente, los soñadores pueden volver al mundo real simplemente deseando despertarse, pero por algún motivo, vuestros amigos no pueden hacerlo. Si de verdad queréis ayudarlos, tendréis que entrar también en las Tierras del Sueño y encontrarlos. Pero forzar el acceso a las Tierras del Sueño no es sencillo. Se trata de caminos que normalmente sólo son accesibles para soñadores experimentados, y sólo mientras duermen. Aun así, hay lugares en los que las Tierras del Sueño tocan el mundo de la vigilia; y en esos lugares, con las herramientas adecuadas, podéis entrar en las Tierras del Sueño con vuestros cuerpos físicos. Conozco un lugar así que no está lejos de aquí. Sin embargo...

Antes de que Randolph pueda terminar la frase, una voz misteriosa lo interrumpe.

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

☉ Retira de la partida la bolsa de infestación y todas las fichas de infestación (no es necesario guardarlas ni anotarlas).

☉ Si estás jugando *La red de los sueños* 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–A: Más allá de las Puertas del Sueño**, pasa a ese escenario.

✦ ... y ya has jugado el **Escenario 1–A: Más allá de las Puertas del Sueño**, 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** en la página 9 de la guía de campaña A.

El gato negro 3: TRAS EL ESCENARIO 1-B, LOS INVESTIGADORES TIENEN UN ENCUENTRO FUERA DEL HOSPITAL DE SANTA MARÍA...

–Vosotros debéis de ser sus amigos –dice la enigmática voz desde arriba. Para sorpresa vuestra, la queda voz no pertenece a una persona, sino a un gato negro que está tumbado indolentemente sobre la rama de un árbol que cuelga sobre el camino del exterior del hospital-. Os van a entrar moscas en la boca, así que cerradla y escuchad.

El gato se levanta, salta sobre una valla cercana y camina por ella con el tipo de gracia que sólo poseen los gatos.

–Es uno de los gatos de las Tierras del Sueño –proclama Randolph con la voz teñida de alegría, como si se reencontrara con un viejo amigo por primera vez en muchos años-. ¡Cuánto tiempo desde que hablé con uno de vosotros!

Los penetrantes ojos amarillos miran fulminantemente a Randolph durante un instante antes de volver a posarse en vosotros.

–Claro... En cualquier caso, traigo un mensaje de vuestros amigos soñadores.

Comprueba el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A). Elige y lee la sección que se aplique a tu situación.

Si estás jugando la campaña *La red de los sueños* (Campaña B) por sí sola y no hay registro de campaña de *La búsqueda onírica*:

–Vuestros amigos no son los únicos que están en peligro –os explica el gato negro-. Hay en marcha una gran conspiración, y vuestros amigos están... Bueno, digamos simplemente que en estos momentos están algo ocupados con sus propios problemas. Sois los únicos que pueden destruir la gran red. Olvidad a vuestros compañeros y saltad al campo. Es el único modo. Intentaré mantenerlos a salvo mientras cumplís vuestra misión. ¿Entendido?

Anota en el registro de campaña que los investigadores están solos.

Si el gato negro compartió conocimiento sobre las Tierras del Sueño:

El gato negro os habla de las Tierras del Sueño y de la misión que vuestros amigos están a punto de emprender.

–Vuestros amigos están en un lugar seguro de las Tierras del Sueño, junto con un par de soñadores más. Virgil, mi mascota humana, es uno de ellos. Sí, ese Virgil. Veo la expresión de vuestros rostros. También están con otro soñador, un hombre llamado... Oye, un momento... –El gato mira con sospecha a Randolph y bosteza-. Vaya. ¿Sabéis qué? Da igual. Tengo que ir a comprobar algo.

Y tras decir eso, el gato se marcha de repente.

Anota en ambos registros de campaña que el gato negro tiene una corazonada.

Si el gato negro llevó noticias del problema de los investigadores:

–La cosa no pinta bien para vuestros compañeros. Me encargaron que os dijera que tienen muchos problemas. No pueden despertar hasta que cumplan esta misión, y no va a ser fácil. El ojo del caos los observa. Tenéis mucho trabajo por delante, pero también podríais ser su única esperanza.

El gato negro se baja de la valla de un salto y empieza a alejarse caminando.

–Ahora, si me disculpáis, será mejor que vuelva con vuestros amigos antes de que acaben muertos o algo así.

Anota en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A) que el gato negro está con los soñadores. Añade 1 ficha 🐾 a las bolsas de caos de ambas campañas.

Si el gato negro advirtió a los demás:

–Vuestros amigos me han pedido que os diga que están bien. De hecho, me han pedido que os avise de que quienes estáis en peligro de verdad sois vosotros. Yo en vuestro lugar, me lo creería. Hay en marcha una gran conspiración, y sois los únicos que podéis detenerla. Lo mejor que podéis hacer es continuar, por vuestro bien y el suyo. No os preocupéis, me quedaré por aquí un tiempo. Alguien tiene que manteneros con vida.

Anota en el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B) que el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia. Añade 1 ficha 🐾 a las bolsas de caos de ambas campañas.

Si pues vale, como queráis:

–Bah, ¿sabéis qué? Olvidadlo. Seguro que os las apañaréis.

Y el gato se marcha de repente sin decir nada más.

Anota en ambos registros de campaña que los investigadores se lo han buscado.

Tras haber leído la sección correspondiente:

☉ Si estás jugando *La búsqueda onírica* y *La red de los sueños* como campañas interconectadas: Pasa al **Escenario 2-A: La búsqueda de Kadath** o al **Escenario 2-B: Mil formas de horror**.

☉ Si no es así, pasa al **Escenario 2-B: Mil formas de horror**.

Escenario II-B: Mil formas de horror

Introducción 1: Para detener la fusión de la tierra del sueño y el mundo de la vigilia, decidís forzar vuestra entrada en las “Tierras del Sueño”, que es el nombre que da a esta dimensión vuestro nuevo amigo Randolph, empleando vuestro cuerpo físico en lugar de viajar durante el sueño.

–Aunque este método de viaje tiene muchos peligros, creo que es mejor que la alternativa –afirma Randolph–. Si nos adentramos allí mientras dormimos, podríamos quedar atrapados como vuestros compañeros, incapaces de despertar.

Estáis de acuerdo: poco podréis hacer si os veis atrapados al otro lado, especialmente si queréis ayudar a vuestros compañeros soñadores.

–El primer paso es encontrar una llave. No se puede pasar de mundo de la vigilia a las Tierras del Sueño sin más, ni siquiera en los lugares donde hacen frontera. Una vez tuve una llave para el Portal de los Sueños, pero la perdí hace años y no he logrado volver a encontrarla desde entonces –se lamenta.

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si el gato negro está con los investigadores del mundo de la vigilia, pasa a la **Introducción 2**.

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

Introducción 2: El gato negro está sobre un banco del parque y mira a Randolph con desdén: –¿Has perdido la llave a las Tierras del Sueño?

Compartís el escepticismo del gato. Randolph suspira y sacude la cabeza: –Dejad que os lo explique –os dice–. No es una llave física. Nunca lo fue. La “llave” era la sensación de asombro, fantasía y creatividad que espoleaba mi imaginación cuando era joven. Son cosas que no valoramos al llegar a la madurez. Es natural que la llave hacia ese tipo de sueños se pierda con la edad.

–¿Qué necedad! –refunfuña el gato negro–. Dejar atrás la imaginación no es “madurez”. Has abandonado lo mejor que tenías. Ahora eres un cachorrillo gimoteante peor que cualquier crío que haya conocido.

–Tal vez tengas razón –conviene Randolph abatido– Me obligué a creer que las preocupaciones terrenales eran más importantes que las fantasías juveniles de torres doradas, selvas perfumadas y reinos crepusculares... Y ahora temo que nunca volveré a ver esas maravillas. –Se gira hacia vosotros, con la mirada llena de remordimiento–. Y peor aún, no podré guiaros.

Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 3: Le hacéis las preguntas típicas: “¿Cuándo fue la última vez que la viste?”, “¿dónde la usaste por última vez?”, etc.

Randolph suspira y sacude la cabeza: –No lo entendéis. No es una llave física. Nunca lo fue. La llave era la sensación de asombro, fantasía y creatividad que espoleaba mi imaginación cuando era joven. Son cosas que no valoramos al llegar a la madurez. Es natural que la llave hacia ese tipo de sueños se pierda con la edad.

Pasa a la **Introducción 4**.

Introducción 4: Preguntáis a Randolph qué podría haber desviado su mente de lo fantástico hacia lo práctico. Se queda pensando unos instantes mientras considera las posibilidades. Entonces, abre los ojos como platos al darse cuenta de algo importante.

–Hubo un incidente hace muchos años. Fue la última vez que estuve involucrado en algo sobrenatural... Hasta el día de hoy, claro está –os explica–. Me reuní con un amigo mío, Joel Manton, en el cementerio que hay junto a la vieja casa abandonada del Distrito comercial. La que llaman lo innumerable. No quería creer que estuviera encantada de verdad como decían las historias, pero al repetir la leyenda sin más, atraje la ira de la criatura.

Le preguntáis por la criatura, y Randolph cierra los ojos mientras un violento escalofrío le recorre la espalda: –Es imposible de describir. Sólo sé que apenas salimos con vida. Fue culpa mía que Joel resultara herido. Desde ese día, no he tenido deseo alguno de adentrarme en el mundo de lo sobrenatural y de la superstición. No porque no creyera, sino porque me daba miedo. ¿Es por eso que se me escapa la llave? ¿Es por eso que ya no puedo soñar? –La idea le llega, brillante como el día–. Sé dónde debemos ir. Es allí donde perdí la llave. ¡Debe de ser el lugar donde puedo recuperarla! –exclama con los ojos muy abiertos.

Mientras Randolph trata frenéticamente de parar un taxi, os dais cuenta de adónde quiere ir: a la casa sin nombre, donde reside la criatura que aún le ronda en sus recuerdos...

Preparación

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Mil formas de horror*, *Criaturas del Mundo subterráneo*, *Realidades mezcladas*, *Frío helador*, *Gules*, *Puertas cerradas* y *Ratas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



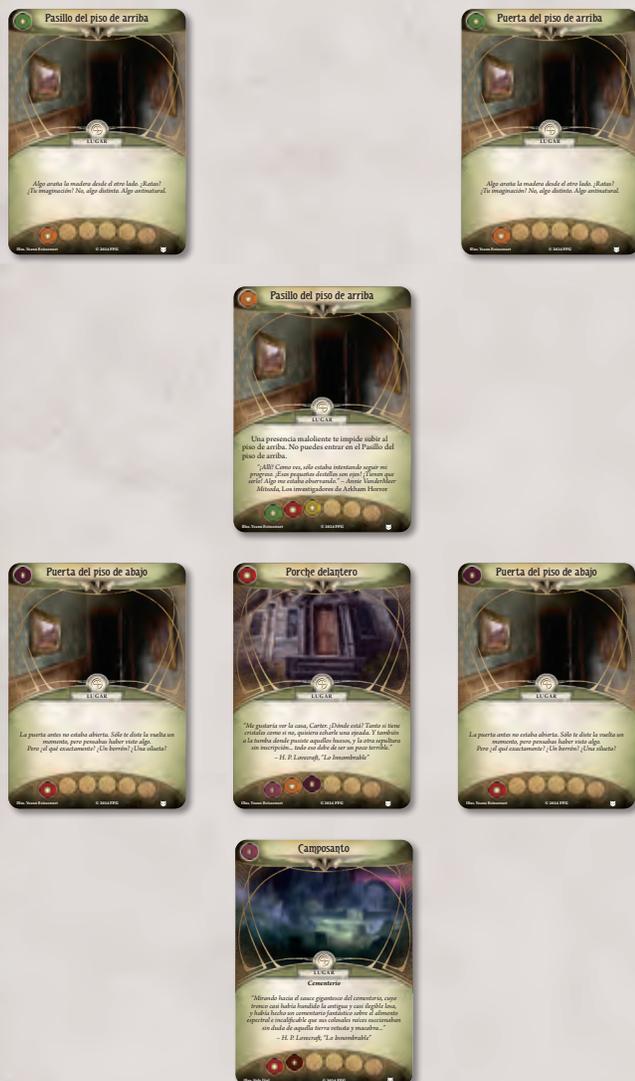
☉ Pon en juego los siguientes Lugares: Camposanto, Porche delantero, Pasillo del piso de arriba, las dos Puertas del piso de abajo y las dos Puertas del piso de arriba (consulta la distribución de Lugares sugerida en la página siguiente).

✦ Cada investigador comienza la partida en el Camposanto.

☉ Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: el Lugar Ático, el Lugar Tumba anónima, los 6 Lugares Escaleras misteriosas, las 4 Traiciones Descenso infinito y el Apoyo de historia La llave de plata.

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

Distribución de Lugares sugerida



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, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

☞ El gato negro no está con los investigadores del mundo de la vigilia.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados: Pasa a la Resolución 2.

Resolución 1: Este lugar no se parece en nada a los bosques místicos, encantadoras aldeas medievales y majestuosas vistas de las que escribía Virgil Gray en sus relatos. Ni lo más mínimo: este frío y desolado golfo engulle vuestra esperanza y la sustituye por una sensación de temor vacío y sin sentido. Le preguntáis a Randolph si éste es el camino hacia vuestros compañeros en coma. Casi os gustaría estar viajando en la dirección equivocada para poder marcharos de este terrible lugar.

–No lo sé –responde mientras mira por una de las ventanas de la escalera–. Hemos viajado más allá del mundo de la vigilia, pero éste es el plano inferior de las Tierras del Sueño, conocido como el Mundo subterráneo. Es un sitio inhóspito. Muchas de las criaturas que hemos visto al cruzar desde nuestro mundo provienen de esta región. ¿Es posible que nuestra llave supiera que éste era nuestro destino real?

Vuestro guía examina la llave arcana que encontrasteis en la casa abandonada, pasando los dedos por sus arabescos como si estuviera recordando su forma, su peso, su textura... Se le humedecen los ojos por la profundidad de su pérdida.

Le ofrecéis llevar la llave por él, lo que lo saca de sus pensamientos, y os responde: –Ah. Sí, tal vez sea lo mejor. –Os entrega el delicado artefacto, que es sorprendentemente pesado para algo que, según Randolph, no es real.

Proseguís el descenso con Randolph y la llave de plata. Tanto si el Mundo subterráneo es donde se encuentran vuestros compañeros como si no lo es, si las criaturas que invaden el mundo de la vigilia realmente provienen de este lugar, entonces quizás podáis encontrar respuestas aquí.

- ☞ Anota en el registro de campaña que Randolph sobrevivió al descenso. Anota en el registro de campaña que los investigadores poseen la llave de plata. Un investigador cualquiera puede elegir añadir La llave de plata (Llave del Portal de los Sueños) a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☞ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☞ Vuestros cuerpos ahora caminan por las Tierras del Sueño. Añade 1 ficha ☠ a la bolsa de caos para el resto de la campaña.
- ☞ Si estás jugando *La red de los sueños* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 3–B: Punto sin retorno**.
- ☞ 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–A: La búsqueda de Kadath**, pasa a ese escenario.
 - ◊ ...y ya has jugado el **Escenario 2–A: La búsqueda de Kadath**, pasa al **Interludio II: Los onironautas**.

Resolución 2: *Vuestra última sensación consciente es una ráfaga de un gélido aire nocivo mientras la monolítica abominación sin nombre os tira al suelo. Vuestros pulmones se quedan sin aire. No podéis gritar. Os agarráis al suelo desesperadamente mientras la criatura os desgarrar la piel y os pisotea los huesos. Lográis liberaros de algún modo y escapar del vórtice de devastador e implacable viento que rodea a la criatura. Oís cómo se rasga el yeso de las paredes. Los escombros pasan volando junto a vuestras cabezas, y algunos ladrillos sueltos os golpean. Os preguntáis si, cuando todo esto acabe, quedará algo del edificio.*

☉ Si los investigadores han “recuperado una extraña llave”, pasa a la **Resolución 3**. Si no es así, pasa a la **Resolución 4**.

Resolución 3: *Apenas oís los gritos de Randolph por encima del torbellino de aire gélido que os rodea. Pese a todo, lográis alcanzarlo de algún modo, aunque la indescriptible monstruosidad os pisa los talones. Randolph os coge violentamente la llave que encontrasteis en la casa sin nombre y la aferra con fuerte. Cierra los ojos y susurra algo inaudible. Cuando el abominable torrente choca contra vosotros, todo se vuelve negro.*

Cuando despertáis, estáis sobre una plataforma de piedra lisa que da a una empinada escalera recta que desciende hacia profundidades desconocidas. A vuestra espalda, la escalera se enrosca hacia una torre de piedra que asciende hacia una difusa niebla. Toda la caverna está iluminada de forma tenue en ambas direcciones con una fosforescencia gris. Randolph os ayuda a ponerlos en pie: –Ha faltado poco –admite–. No quiero volver a vivir un viaje como ése. –Le preguntáis dónde estáis y se muerde el labio mientras examina el desolado paisaje.

–Estamos en el plano inferior de las Tierras del Sueño, conocido como el Mundo subterráneo. Es un sitio inhóspito. Muchas de las criaturas que hemos visto al cruzar desde nuestro mundo provienen de esta región. Es posible que nuestra llave supiera que éste era nuestro destino real. Creo... creo que ahora ha desaparecido –explica vuestro guía.

Os quedáis impactados. Randolph aprieta la mandíbula al ver vuestra reacción y aparta la mirada avergonzado: –Olvidadlo. En cualquier caso, ya no la necesitamos. Vámonos.

Su seca respuesta resuena entre los peldaños de piedra. Proseguid el descenso con Randolph a la cabeza. Tanto si el Mundo subterráneo es donde se encuentran vuestros compañeros como si no lo es, si las criaturas que invaden el mundo de la vigilia realmente provienen de este lugar, entonces quizás podáis encontrar respuestas aquí.

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

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

☉ Vuestros cuerpos ahora caminan por las Tierras del Sueño. Añade 1 ficha ☠ a la bolsa de caos para el resto de la campaña.

☉ Si estás jugando *La red de los sueños* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 3–B: Punto sin retorno**.

☉ 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–A: La búsqueda de Kadath**, pasa a ese escenario.

◆ ...y ya has jugado el **Escenario 2–A: La búsqueda de Kadath**, pasa al **Interludio II: Los onironautas**.

Resolución 4: *Lo veis entre los restos: algo reluce dentro del torbellino de aire gélido y polvo, algo que os llama y susurra vuestro nombre. Apenas oís los gritos de Randolph cuando la indescriptible monstruosidad choca contra él. Pese a todo, llegáis de algún modo a los escombros que fueron el ático de la casa sin nombre. Ahora os dais cuenta de lo que era ese elusivo destello: el pulido reflejo de una brillante llave de plata. –¡Usadla! –grita Randolph entre quejidos de agonía. La abominación se sube a su cuerpo–. Usadla ya, mientras podáis...*

La cosa interrumpe en seco el grito de Randolph al envolver su cuerpo. Aferráis la llave con fuerza y os estremecéis al ver cómo mil formas de horror devoran a Randolph por completo. Pensáis en vuestros compañeros, atrapados en algún lugar de un peligroso sueño, lejos de casa, y el brillo de la llave se intensifica y os cubre por completo, igual que la criatura había engullido a Randolph. Todo se vuelve blanco.

Cuando despertáis, estáis sobre una plataforma de piedra lisa que da a una empinada escalera recta que desciende hacia profundidades desconocidas. A vuestra espalda, la escalera se enrosca hacia una torre de piedra que asciende hacia una difusa niebla. Toda la caverna está iluminada de forma tenue en ambas direcciones con una fosforescencia gris. Buscáis la llave de plata, pero se ha desvanecido. No hay ni rastro de Randolph Carter.

Está claro que ya no estáis en el mundo de la vigilia. Puede que la llave transportara vuestro cuerpo físico a las Tierras del Sueño, como decía Randolph que podía hacer. Pero este lugar no se parece en nada a los bosques místicos, encantadoras aldeas medievales y majestuosas vistas de las que escribió Virgil Gray en sus relatos. Ni lo más mínimo: este frío y desolado golfo engulle vuestra esperanza y la sustituye por una sensación de temor vacío y sin sentido. Volvéis a levantar la vista hacia los innumerables peldaños que tenéis detrás. Parece que no tenéis otra elección que seguir adelante y adentraros más en este desolado y peligroso reino.

☉ Anotad en el registro de campaña que Randolph no sobrevivió al descenso. Si el mazo de un investigador contiene a Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*) (*Los devoradores de sueños* 79), retíralo de ese mazo para el resto de la campaña.

☉ 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 red de los sueños* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 3–B: Punto sin retorno**.

☉ 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–A: La búsqueda de Kadath**, pasa a ese escenario.

◆ ...y ya has jugado el **Escenario 2–A: La búsqueda de Kadath**, 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.

Los onironautas 1: TRAS EL ESCENARIO 2-B, LOS INVESTIGADORES POR FIN LLEGAN AL FINAL DE LA MISTERIOSA ESCALERA...

El gato negro os espera al pie de las escaleras y observa vuestro largo descenso con ojos distantes y sin parpadear. Estáis a punto de preguntarle cómo ha llegado allí cuando os interrumpe: *–No os molestéis, no lo entenderíais. –Dicho esto, se hace la rosca sobre el frío suelo de piedra y se acomoda en el desolado entorno.*

Comprueba el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B). Lee la sección apropiada para tu situación de entre las secciones siguientes y luego pasa al texto posterior. Si ninguna sección es apropiada, sáltatelas.

Si Randolph no sobrevivió al descenso y el gato negro tiene una corazonada:

–¿Dónde está el rubiales? –pregunta el gato negro mientras mira alrededor. Os sumís en un silencio apesadumbrado–. Ah, ya veo. –El gato se mira la pata. No parece importarle que vuestro compañero no sobreviviera al descenso–. Bueno, parece que eso se ha resuelto satisfactoriamente –se dice a sí mismo de forma enigmática.

Tacha en ambos registros de campaña que el gato negro tiene una corazonada.

Si los investigadores se lo han buscado:

–Bueno, como está claro que no necesitáis mi ayuda, me voy. Sólo quería comprobar si seguíais vivos. ¡Y mira tú! Sí que lo estáis. Por ahora. Adiós.

Antes de poder responder, el gato negro se marcha, y su pelaje negro como el carbón se funde con la oscuridad del Mundo subterráneo.

Sáltate el resto del interludio. Pasa al **Escenario 3-A: El lado oscuro de la luna** o al **Escenario 3-B: Punto sin retorno**.

Estáis bastante hartos de las medias verdades enigmáticas y respuestas vagas de este gato. Os ponéis a despotricar contra el animal. ¿Cómo se supone que vais a ayudar cuando prácticamente vais dando tumbos en la oscuridad? El gato negro se incorpora y entrecierra los ojos: *–No sabía si erais de fiar. Para seros sincero, sigo sin saberlo del todo. Llevo muchos, muchos años teniendo visiones de estos acontecimientos. Sé parte de lo que ocurrirá, pero no todo. Podrías ser quienes nos salven a todos... o los necios que traigan nuestra perdición.*

La justificación del gato es conveniente, pero explica cómo ha sabido dónde encontraros en todo momento. Intentáis persuadirlo de que confíe en vosotros, pero sigue sin estar convencido.

–Os diré una cosa. Bajo la superficie del Mar de Brea hay un pasaje entre los reinos. Debéis ir allí para evitar que este mundo se funda con el vuestro. Si llegáis de una pieza, os lo contaré todo. Pero primero tengo que ir a otra parte. Vuestros amigos también me necesitan.

☞ Comprueba el registro de campaña. Si el gato negro tiene una corazonada, se marcha antes de que podáis responder, y su pelaje negro como el carbón se funde con la oscuridad del Mundo subterráneo.

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

☞ Diles a tus compañeros que tenéis problemas. 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 red de los sueños* (Campaña B) que *el gato negro les pidió ayuda a los demás*.

☞ Háblales a tus compañeros sobre el Mundo subterráneo. Después de hacerlo, el gato negro se irá a otra parte. Anota en el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B) que *el gato negro compartió conocimientos sobre el Mundo subterráneo*.

☞ Diles a tus compañeros que estáis a salvo. 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 red de los sueños* (Campaña B) que *el gato negro advirtió a los demás*.

☞ Pasa a **Los onironautas 2** en la página 14 de la guía de campaña A.



Escenario III-B: Punto sin retorno

Comprueba el registro de campaña.

☉ Si Randolph no sobrevivió al descenso, pasa a la **Introducción 1**.

☉ Si Randolph sobrevivió al descenso, pasa a la **Introducción 2**.

Introducción 1: Por fin habéis llegado a las Tierras del Sueño, pero no son como esperabais. Esta ciclópea caverna no se parece en nada a las maravillosas tierras y fabulosas ciudades descritas en los relatos de Virgil Gray. Tal vez el escritor nunca se aventuró a tanta distancia bajo tierra y nunca encontró los horrores que acechan bajo la superficie de las Tierras del Sueño. Sospecháis que no habría dejado de escribir unos relatos de naturaleza tan escalofriante. Al adentraros por el oscuro y desolado reino, os llena una honda desesperación; un vacío que os roe el corazón y refleja el estéril paisaje que os rodea. Habéis venido aquí para ayudar a vuestros amigos, y ahora vuestro único guía en este reino ya no está. ¿Y si habéis cometido un terrible error?

Apartáis esos pensamientos oscuros de vuestra mente y os concentráis en el camino que tenéis delante. Es demasiado tarde como para mortificaros por aquello que podríais haber hecho de otra forma. Debéis seguir por aquí. Aunque no podáis ayudar a vuestros amigos, aunque sea tarde como para ayudar a Randolph, ahora tenéis otra misión. Está claro que esta región de las Tierras del Sueño tiene algo que ver con las criaturas que invaden vuestra realidad. Las respuestas deben de estar aquí. Además, tampoco es que os quede elección.

Camináis hasta el borde de un escarpado acantilado desde el que se ve el cavernoso reino de más abajo. Es abrumadoramente inmenso. A lo lejos, veis ni más ni menos que una ciudad amurallada sobre los acantilados. Entre sus muchas torres, se alza una negra que es tan alta que debe de perforar la superficie de las Tierras del Sueño. Al sur, una zona de llanuras se extiende hacia el valle, y veis siluetas que se mueven en la fosforescente luz grisácea. Esperáis que se pueda razonar con los seres que viven en este reino. Tenéis vuestras dudas... pero al menos ahora tenéis un plan. Está por ver si es bueno o no.

Pasa a la **Preparación**

Introducción 2: Por fin habéis llegado a las Tierras del Sueño, pero no son como esperabais. Esta ciclópea caverna no se parece en nada a las maravillosas tierras y fabulosas ciudades descritas en los relatos de Virgil Gray. Tal vez el escritor nunca se aventuró a tanta distancia bajo tierra y nunca encontró los horrores que acechan bajo la superficie de las Tierras del Sueño. Sospecháis que no habría dejado de escribir unos relatos de naturaleza tan escalofriante. Al adentraros en el oscuro y desolado reino, compartís vuestra preocupación con Randolph: –Es cierto que estamos más lejos de vuestros compañeros de lo que pretendíamos –afirma–. Sin embargo, me gustaría que lo vierais desde otro punto de vista, ya que podríamos decir que no hay mal que por bien no venga. Está claro que el Mundo subterráneo tiene algo que ver con las criaturas que invaden nuestra realidad. Sugiero que lo investiguemos mientras tengamos la oportunidad. Podemos regresar a la superficie de las Tierras del Sueño cuando hayamos descubierto la verdad.

Le preguntáis a Randolph si sabe por dónde empezar, y se acerca al borde de un escarpado acantilado desde el que se ve el cavernoso reino de más abajo.

–Ya he estado aquí antes –dice en voz baja mientras se orienta–. Esas murallas que se ven a lo lejos pertenecen a la ciudad de los gugs. Al sur hay una zona de llanuras que se extiende hacia el valle. En la llanura viven los gules. Tal vez podamos descubrir más información allí. –Expresáis vuestras dudas en voz alta, pues os preguntáis si esas criaturas son acaso capaces de conversar pacíficamente–. Son más inteligentes de lo que pensáis, y podrían ser bastante útiles si les convencemos de ayudarnos. De hecho, cuento a uno de ellos entre mis amigos, un artista llamado Richard Pickman. Si tenemos la suerte de encontrarlo, podría ser nuestra mejor baza.

Seguís teniendo dudas... pero al menos ahora tenéis un plan. Está por ver si es bueno o no.

Pasa a la **Preparación**

Preparación

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Punto sin retorno*, *Criaturas del Mundo subterráneo*, *Susurros de Hipnos*, *Antiguos males*, *Gules* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Deja aparte los siguientes conjuntos de encuentros, fuera del juego: *Descenso a la brea*, *Terror del valle*, *Agentes de Atlach-Nacha* y *Ángeles descarnados*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Pon en juego los siguientes Lugares: Las salas de Zin, La ciudad de los gugs, La torre de Koth y La llanura de los gules.

◆ Cada investigador comienza la partida en Las salas de Zin.

◆ Pon aparte todos los demás Lugares, fuera del juego.

☉ Busca en la colección el Bosque Encantado (*Trampilla de piedra*) (*Los devoradores de sueños 53*) y ponlo aparte, fuera del juego.

☉ Pon aparte, fuera del juego, el Enemigo Centinela gug, el Apoyo de historia Richard Upton Pickman y la Debilidad Falso despertar.

☉ Comprueba el registro de campaña. En función de las siguientes circunstancias, debe usarse una versión distinta del acto 1 en este escenario. Retira de la partida la otra versión del acto 1.

◆ Si Randolph no sobrevivió al descenso, usa el Acto 1a – “Entrando en el Mundo subterráneo (v. I)”.

◆ Si Randolph sobrevivió al descenso, usa el Acto 1a – “Entrando en el Mundo subterráneo (v. II)”.

☉ Una oleada de náuseas y dolor os invade. Comprueba el número de marcas anotadas en la sección “Peldaños del puente” del registro de campaña.

◆ Si no hay marcas anotadas, no ocurre nada.

◆ Si hay 1–4 marcas, coloca 1 ficha de Daño sobre la carta de referencia de escenario. Esto representa la distorsión en el interior de las Tierras del Sueño.

◆ Si hay 5 o más marcas, coloca 2 fichas de Daño sobre la carta de referencia de escenario. Esto representa la distorsión en el interior de las Tierras del Sueño.

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

Escenario independiente

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

☉ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

+1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ El gato negro no está con los investigadores del mundo de la vigilia.

☉ Randolph no sobrevivió al descenso.

Lugares de Punto sin retorno

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.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

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

Resolución 1: *El negro líquido viscoso sube a vuestro alrededor, consumiéndolos, y teméis haber cometido un grave error. La presión del denso líquido rodea vuestros cuerpos y os aplasta desde todos lados. Pero acabáis por emerger al otro lado. Os quedáis momentáneamente en silencio antes de veros atrapados en una brillante y fibrosa red. Entráis en pánico y corréis hacia una plataforma cercana que está hecha de roca sólida. Vuestro refugio es una de las muchas rocas que están suspendidas en el aire y conectadas por gruesas redes. Más allá hay un vasto espacio cósmico, una oscuridad infinita que se extiende hasta donde alcanza la vista.*

- ☉ Por cada ficha de Daño que haya sobre la carta de referencia de escenario, anota 1 marca junto a la sección "Peldaños del puente" del registro de campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si estás jugando *La red de los sueños* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**.
- ☉ 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-A: El lado oscuro de la luna**, pasa a ese escenario.
 - ◆ ...y ya has jugado el **Escenario 3-A: El lado oscuro de la luna**, pasa al **Interludio III: Los Primigenios**.

Resolución 2: *Os preparáis para la siguiente ola de realidad distorsionada que choca contra vosotros. Esta sensación, sea lo que sea, se hace más fuerte a medida que avanza el tiempo. Alguien o algo la provoca, pero ¿cómo? Mientras os hacéis esta pregunta, os dais cuenta de algo curioso: no sois los únicos afectados. Nada más lejos de la verdad; todo el Mundo subterráneo parece estar cambiando con cada oleada de energía disforme que fluye por el reino. Los muros cambian, el suelo se inclina, y la tenue luz fosforescente brilla con un sobrenatural resplandor cósmico. La tierra tiembla cuando otra ola de fuerza recorre los cimientos del mundo onírico. La superficie rocosa sobre la que os encontráis cede. Os agitáis en el aire e intentáis agarraros a algo, a cualquier cosa que podáis emplear para auparos. Aferráis un tablón de madera pintado. No tenéis tiempo de considerar su aspecto, la supervivencia es lo primero.*

Cuando os aupáis, os dais cuenta de que estáis hechos un ovillo en el barco de un parque, rodeados por una densa niebla y los sombríos tejados simétricos de Arkham. Frente a vosotros no hay suelo. Sólo un infinito abismo abierto hacia profundidades insondables. ¿Será el Mundo subterráneo? Pero ¿cómo es posible? El gato de Virgil os observa tranquilamente desde la rama de un árbol que cuelga sobre el banco.

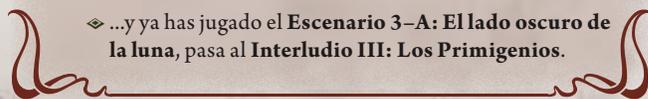
–No se detendrá –dice el gato negro–. Al menos no hasta que no quede nada de vuestro mundo. –Os preguntáis que podéis hacer ante semejante horror. El gato mira el abismo–. Os está esperando.

Otro temblor. A lo lejos, observáis con terror cómo el suelo se traga un edificio entero. Creéis ver un transeúnte a cierta distancia, pero no es humano. Si esto sigue mucho más tiempo, vuestros compañeros no tendrán un mundo en el que despertar. Hacéis acopio de valor, observáis el vacío abismo y tragáis saliva.

–Es hora de bajar –dice el gato.

Caéis. El rugido del viento es ensordecedor alrededor de vuestras cabezas. Pensáis que es imposible que sobreviváis a una caída así. Pero en lugar de acabar espachurrados contra el duro suelo rocoso, os recoge una brillante telaraña fibrosa. Entráis en pánico y corréis hacia una plataforma cercana que está hecha de roca sólida. Vuestro refugio es una de las muchas rocas que están suspendidas en el aire y conectadas por gruesas redes. Más allá hay un vasto espacio cósmico, una oscuridad infinita que se extiende hasta donde alcanza la vista.

- ☉ El investigador jefe ha obtenido la Debilidad Falso despertar (*Los devoradores de sueños 275*) (no cuenta para el tamaño de mazo). Añade esta carta al mazo del investigador jefe.
- ☉ Por cada ficha de Daño que haya sobre la carta de referencia de escenario, anota 1 marca junto a la sección "Peldaños del puente" del registro de campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si estás jugando *La red de los sueños* como una campaña de cuatro partes, pasa al **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**.
- ☉ 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-A: El lado oscuro de la luna**, pasa a ese escenario.
 - ◆ ...y ya has jugado el **Escenario 3-A: El lado oscuro de la luna**, 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.

Comienza en **Los Primigenios 1** en la página 19 de la guía de campaña A.

Los Primigenios 2: TRAS EL ESCENARIO 3-B, LOS INVESTIGADORES HAN LLEGADO A UNA PENUMBRA CÓSMICA ENTRE LOS MUNDOS...

El grave gemido de un gato atrae vuestra atención hacia una telaraña cercana. Cuando llegáis, encontráis al gato negro atrapado en un trozo de una tela particularmente pegajosa, debatiéndose en un vano intento de liberarse. Parece tener problemas a pesar de sus afiladas garras. Os inclináis para sacarlo de allí, y tras hacerlo salta a una plataforma rocosa que hay debajo y que es lo único que hay entre el gato y un vacío infinito. Bufo durante un momento y luego se yergue: -¿Os he pedido ayuda? -os reprocha-. En fin, habéis llegado bajo el Mar de Brea después de todo. Ahora mirad a vuestro alrededor. ¿Veis todas estas redes?

Sería imposible no verlas aunque lo intentarais; estáis rodeados de redes por todas partes, como traicioneros senderos que cruzan el éter.

-Es un puente entre vuestro mundo y las Tierras del Sueño. Si se completa, ambos se fundirán. ¿Lo entendéis? A menos que queráis que todo tenga el mismo aspecto que el hospital donde duermen vuestros amigos, debéis detener esto a toda costa. Nada más importa. Nada.

Si los investigadores poseen la llave de plata:

-Eh, ¿aún tenéis esa llave? -pregunta el gato negro. Buscáis entre vuestras cosas la llave que encontrasteis en lo innombrable y se la enseñáis al gato-. Dadme eso -exige a la vez que da un salto y os la quita de un mordisco antes de que podáis protestar-. Y no me miréis así. Vuestros amigos la necesitan más que vosotros.

Tacha los investigadores poseen la llave de plata del registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B). Anótalo en el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A).

Si La llave de plata está en el mazo de algún investigador en este momento, retírala. Un investigador cualquiera de *La búsqueda onírica* (Campaña A) puede elegir añadir La llave de plata a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Si el gato negro está buscando la verdad:

El gato negro deja de hablar cuando ve a Randolph por primera vez. Agitado, da varias vueltas en torno a él. Por su parte, Randolph parece inusualmente inquieto por la presencia del gato, y hasta da un paso atrás cuando éste se acerca.

-¿Qué pasa? No he hecho daño a ninguno de los tuyos -dice como si tal cosa-. ¿He hecho algo para ofenderte?

-Tu mera existencia me ofende -responde el gato con un bufido. Vuelve hacia vosotros sin quitarle el ojo de encima a Randolph-. Creo que ya sé lo que está pasando. Todo tiene sentido. Sé quién está interfiriendo con mi visión. No confiéis en esa cosa -os advierte mientras da una vuelta para seguir mirando al hombre rubio que tiene detrás-. Debo prepararme. Volveré cuando sea el momento.

Sáltate el resto de este interludio. Anota en ambos registros de campaña que el gato negro sabe la verdad.

Comprueba el registro de campaña de *La red de los sueños* (Campaña B). Lee la sección apropiada para la situación de entre las secciones siguientes y luego pasa al texto posterior. Si ninguna sección es apropiada, sáltatelas.

-Ah, antes de que se me olvide: vuestros amigos casi han llegado a su destino. Si todo ocurre como he predicho, podrán liberarse a sí mismos. Entretanto, querían que os dijera algo...

Comprueba el registro de campaña de *La búsqueda onírica* (Campaña A). Lee la sección apropiada para la situación.

Tras haber leído la sección apropiada, elige y pasa al **Escenario 4-A: Donde moran los dioses** o al **Escenario 4-B: Tejedora del cosmos**.

Si el gato negro habló de Nyarlathotep:

-... el ser al que se enfrentan tiene millares, o puede que un número infinito de máscaras. Algunos lo llaman NYARLATHOTEP. Es manipulador, engañoso y astuto. Probablemente sea lo que los dejó atrapados en las Tierras del Sueño, aunque desconozco el motivo. Si queréis que sobrevivan, probablemente vayan a necesitar mi ayuda. Vosotros os las apañaréis solos, ¿verdad?

El gato negro no espera una respuesta y, sin una palabra más, salta hacia el éter y desaparece.

☞ 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 habló de Atlach-Nacha:

-¿... ese puente que acabo de mencionar? La criatura que lo está tejiendo es distinta a cualquier cosa que jamás hayáis visto. El nombre que he oído susurrar en los rincones oscuros de las Tierras del Sueño es ATLACH-NACHA. Es la señora y progenitora de todas las arañas que merodean por estos lares. Y tal vez de todas partes, la verdad. Vais a necesitar mi ayuda para detener sus planes.

☞ 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.

Escenario IV-B: Tejedora del cosmos

Todo ha llevado hasta aquí. Los relatos de Virgil, el sueño interminable de vuestros compañeros, el hospital Santa María, el gato negro... Todo. No tenéis más elección que seguir adelante. Este espacio transdimensional es el hogar de una criatura que pretende aniquilar vuestro mundo y sustituirlo por una nueva realidad: un paisaje de pesadilla de oscuridad insondable y criaturas que dan caza a los humanos. Si no lográis detener su tejido, no quedará una Tierra en la que despertar. Tenéis que hacer algo aunque suponga vuestro fin.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación

- ☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Tejedora del cosmos*, *Agentes de Atlach-Nacha*, *Arañas*, *Antiguos males* y *Frío helador*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ☉ Baraja todas las copias de *La gran red* y pon 4 de ellas en juego al azar, formando una línea vertical.
- ☞ Cada investigador comienza la partida en el Lugar *La gran red superior*.
 - ☞ Pon aparte todos los demás Lugares *La gran red*, fuera del juego.
- ☉ Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: la carta *Atlach-Nacha* de doble cara, los 4 *Enemigos Patas de Atlach-Nacha* y ambas copias de *La tejedora en la oscuridad*.
- ☉ Comprueba el número de marcas anotadas en la sección "Peldaños del puente" del registro de campaña.
- ☞ Si hay 2 o menos marcas anotadas, no ocurre nada.
 - ☞ Si hay 3–5 marcas anotadas, coloca 1 ficha de *Perdición* sobre el Lugar inferior.
 - ☞ Si hay 6–8 marcas anotadas, coloca 2 fichas de *Perdición* sobre el Lugar inferior.
 - ☞ Si hay 9–11 marcas anotadas, coloca 3 fichas de *Perdición* sobre el Lugar inferior.
 - ☞ Si hay 12 o más marcas anotadas, coloca 4 fichas de *Perdición* sobre el Lugar inferior.
- ☉ Baraja el resto de cartas de *Encuentro* para formar el mazo de *Encuentros*.

Escenario independiente

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

- ☉ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ El gato negro no está con los investigadores del mundo de la vigilia.
- ☉ Randolph no sobrevivió al descenso.

¡Alto!

En este momento, ya puedes empezar a jugar *Tejedora del cosmos*. No leas de momento el interludio y los textos de reglas que hay a continuación. Se te indicará que los leas en un momento posterior del escenario.

Interludio del escenario: La reina araña

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

La reina araña 1: Trepáis por un precipicio de piedra y contempláis la enormidad del puente de la araña y la cosa que está a horcajadas sobre él: *Atlach-Nacha*, dios de las arañas, acompañado por su horda de tejedoras. Las monstruosidades de muchas patas entretejen constantemente hilos de tela cósmica, trabajando de forma incesante con un fervor de pesadilla. Con cada hilo que tejen las terribles criaturas, notáis cómo se distorsionan sueños y realidad, cómo impactan y chocan entre sí. A lo lejos, olas de sueño rompen sobre las rocas de la realidad, y ésta se colapsa sobre sí misma en forma de un amorfo sueño creciente. Apenas lográis asimilar el extraño paisaje cambiante. Una pegajosa red cuelga de un lateral de vuestra plataforma, como una escalera de seda que lleva hacia vuestra perdición.

- ☉ Comprueba el registro de campaña.
- ☞ Si Randolph sobrevivió al descenso y el gato negro sabe la verdad, pasa a **La reina araña 2**.
 - ☞ En cambio, si Randolph sobrevivió al descenso, pasa a **La reina araña 3**.
 - ☞ Si Randolph no sobrevivió al descenso, pasa a **La reina araña 4**.

La reina araña 2: Estáis a punto de bajar por la red hacia la plataforma de más abajo cuando oís la voz del gato negro a la espalda de Randolph, vuestro compañero: –Suéltala –dice la voz. Una sonrisa siniestra cruza el rostro de Randolph cuando deja caer una hoja dentada de ónice que resuena contra el suelo.

–Así que has visto tras mi disfraz –dice–. Da igual. En cualquier caso, completaréis esta misión en la que os he hecho embarcaros. Vuestro mundo depende de ello.

Asombrados, le preguntáis a Randolph por qué actúa así. El gato negro salta sobre el hombro de uno de vosotros y se acomoda allí, sin apartar la mirada de vuestro antiguo compañero: –Lo adiviné hace un tiempo. No es Randolph. Nunca lo fue. Es sólo un impostor con la piel de Randolph.

–¿Impostor? –brama Randolph con ira–. ¡El impostor eres tú, gato! Sí, sé lo que eres. Éste no es tu sitio. Pero basta de cháchara. –Una sonrisa vuelve a asomar en sus labios–. Tenéis una tarea que realizar. Adiós... por ahora.

Tras su amenaza, el ser que no es Randolph camina hasta el borde de la plataforma y se deja caer hacia el olvido.

- ☉ Si el mazo de un investigador contiene a Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*) (*Los devoradores de sueños* 79), retíralo de ese mazo para el resto de la campaña.
- ☉ Pasa a **La reina araña 4**.

La reina araña 3: Comenzáis a descender por la red hacia la plataforma de abajo, desde la que podéis llegar al borde del puente y a Atlach-Nacha. A medio camino, la plataforma suspendida da una sacudida y empieza a oscilar violentamente de lado a lado. Os aferráis a los hilos de seda, esperando que la pegajosa red evite que os caigáis. Miráis a Randolph para aseguráros de que está bien, y es entonces cuando os dais cuenta de que no está trepando como pensabais que haría. Al levantar la vista, veis que vuestro compañero os mira con desdén desde arriba y tiene una hoja de ónice en la mano. Ha cortado un trozo de la tela sobre la que trepáis. No tenéis tiempo de preguntarle qué está haciendo antes de que corte la tela por completo. Os precipitáis hacia las rocas de debajo y aterrizáis dolorosamente de espaldas. Al volver a mirar a Randolph, su expresión adusta ha cambiado.

–Necios mortales. Nunca tuve intención de permitir que salvarais a vuestros compañeros. Tenéis una tarea mía que cumplir, y ése es vuestro único propósito. Si queréis vivir, completad este encargo. –Mira hacia la inenarrable araña que se alza ante vosotros–. Seré yo quien se haga con vuestro mundo, y no esa cosa.

Dicho eso, el ser que no es Randolph se limita a darse la vuelta y marcharse.

- ☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores están atrapados en el reino de Atlach-Nacha.
- ☞ Si el mazo de un investigador contiene a Randolph Carter (*Encadenado al mundo de la vigilia*) (*Los devoradores de sueños* 79), retíralo de ese mazo durante el resto de la campaña.
- ☞ En función de la dificultad, añade una ficha a la bolsa de caos de *La red de los sueños* (Campaña B): Fácil (–3), Normal (–4), Difícil (–5), Experto (–7).
- ☞ Pasa a **La reina araña 4**.

La reina araña 4: A la criatura le falta poco para completar su diseño. Sus patas se mueven con rapidez, tejiendo hilo tras hilo de seda cósmica con determinación inhumana. Apenas reconoce vuestra presencia. Tal vez si le cortáis las patas o rompéis la tela sobre la que se apoya...

- ☞ Retira cada Lugar de la partida excepto el inferior. Mueve ese Lugar hacia arriba, de forma que esté en la parte superior de la zona de juego. Baraja los Lugares La gran red puestos aparte restantes y coloca 7 de ellos en círculo junto con el Lugar de los investigadores (como Lugar superior del círculo). Hasta el final del escenario, cada Lugar está conectado a cada Lugar que tenga adyacente (en el sentido de las agujas del reloj y al revés).
- ☞ Forma a Atlach-Nacha realizando los siguientes pasos en orden:
 - ◆ Busca la carta de Atlach-Nacha de doble cara y dale la vuelta para mostrar el lado que sólo tiene ilustración.
 - ◆ Coloca los 4 Enemigos Patas de Atlach-Nacha junto a la carta anterior, como muestra la siguiente imagen:



- ◆ Coloca este conjunto de Atlach-Nacha en el centro de la zona de juego, entre los 8 Lugares, de forma que una esquina de cada Enemigo Patas de Atlach-Nacha toque un Lugar distinto (consulta la zona de juego sugerida en la página 20).
- ☞ Añade la pila de descartes de Encuentros y todas las copias puestas aparte de La tejedora en la oscuridad al mazo de Encuentros y baraja éste.
- ☞ Lee las reglas de “Atlach-Nacha” en la página siguiente.

Atlach-Nacha

La forma de Atlach-Nacha se compone de varios Enemigos Patas de Atlach-Nacha. Cada uno de esos Enemigos funciona como un Enemigo individual con la palabra clave Descomunal y se considera enfrentado a cada investigador que esté en su Lugar, como la mayoría de Enemigos Descomunales.

- ⌚ Cada Enemigo Patas de Atlach-Nacha se considera en el Lugar cuya esquina está tocando, como muestra la siguiente imagen.



Este Enemigo Patas de Atlach-Nacha está en este Lugar...



... pero en este otro Lugar no hay Enemigos Patas de Atlach-Nacha.



- ⌚ La carta central de Atlach-Nacha y cada Enemigo Patas de Atlach-Nacha deben permanecer en la misma formación en todo momento, incluso si se retira una carta de la formación. Si una carta se mueve, todas las cartas de la formación deben moverse del mismo modo.

- ⌚ Por lo tanto, las cartas Patas de Atlach-Nacha no pueden moverse ni ser movidas excepto por efectos que "giren" a Atlach-Nacha.

- ⌚ Si se te indica que "gires" a Atlach-Nacha una o más veces, gira todas las cartas del centro (tanto la carta central como todas las cartas Patas de Atlach-Nacha restantes) en la dirección indicada, de forma que cada Enemigo Patas de Atlach-Nacha se mueva esa cantidad de Lugares en el sentido de las agujas del reloj.

⚡ Ejemplo: un efecto hace que los jugadores "giren a Atlach-Nacha una vez en el sentido de las agujas del reloj". Esto significa que los jugadores deben girar a Atlach-Nacha de modo que cada una de sus patas se mueva un Lugar en el sentido de las agujas del reloj, como muestra la siguiente imagen.



Ahora, este Enemigo Patas de Atlach-Nacha está en este Lugar.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados: Despertáis atrapados dentro de algo pegajoso y ajustado. Tenéis los brazos atados a los costados, y da igual lo mucho que os debatáis, porque no parecéis poder moveros más allá de agitar los dedos desesperadamente. Lentamente, el temor invade vuestra mente al daros cuenta de la situación en la que os encontráis. Como no podéis mover la cabeza, os veis obligados a contemplar cómo la criatura de ocho patas surge de la oscuridad. No hace ningún sonido mientras se coloca sobre la red. Su multitud de ojos reflejan vuestra expresión aterrada. Sus mandíbulas gotean hambrientas. Ojalá pudierais apartar la vista.

- ☉ Anota en el registro de campaña que el puente fue completado.
- ☉ Todos los investigadores **mueren**.
- ☉ Si estás jugando *La red de los sueños* 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-A: Donde moran los dioses**, pasa a ese escenario.
 - ◆ ...y ya has jugado el **Escenario 4-A: Donde moran los dioses**, pasa al **Epílogo**.

Resolución 1: Os aferráis a un hilo de seda, que es lo único que impide que os precipitéis en la infinita profundidad del vacío.

- ☉ Anota en el registro de campaña que el puente fue destruido.
- ☉ 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 que las Tierras del Sueño se fundan con la realidad.
- ☉ Comprueba el registro de campaña. Resuelve la primera opción, en orden, que se aplique a la situación.
 - ◆ Si los investigadores encontraron una salida del Mundo subterráneo, pasa a la **Resolución 3**.
 - ◆ Si los investigadores están atrapados en el reino de *Atlach-Nacha*, pasa a la **Resolución 4**.
 - ◆ Si nada de lo anterior se cumple, pasa a la **Resolución 5**.



Resolución 2: Pasáis horas recorriendo el oscuro y pegajoso vacío lleno de redes que hay entre los mundos. Cuando llegáis al final del puente de telas cósmicas, os recibe una terrible visión. El vacío que os rodeaba se convierte en una oscura tarde, y tenéis ante vosotros las familiares siluetas de grupos de tejados simétricos. Para consternación vuestra, toda la ciudad está infestada por la progenie de *Atlach-Nacha*. Gruesas redes se extienden desde las penumbrosas calles hasta los tejados más altos. Hay arañas y ghosts merodeando por las antes bulliciosas avenidas de la ciudad en busca de presas humanas que devorar... o peor, que encerrar para siempre en capullos de tela irrompible. Caéis de rodillas, presas de la desesperación. ¿Hasta dónde llega esta corrupción? ¿Es sólo Arkham o...?

- ☉ Anota en el registro de campaña que el puente fue completado.
- ☉ Todos los investigadores se vuelven **locos**.
- ☉ Si estás jugando *La red de los sueños* 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-A: Donde moran los dioses**, pasa a ese escenario.
 - ◆ ...y ya has jugado el **Escenario 4-A: Donde moran los dioses**, pasa al **Epílogo**.

Resolución 3: Veis a lo lejos la torre que se levantaba tras el dios araña mientras tejía su red, con su entrada llamándoos para que os acercaseis. Recordáis la torre de Koth en el Mundo subterráneo y el camino hacia la superficie. ¿Se trata de la raíz de esa misma torre? ¿Atraviesa este mundo entre los mundos? Si es así, tal vez podáis escapar. En lugar de trepar por donde vinisteis, hacéis oscilar vuestra tela de un lado a otro y saltáis por el vacío para aterrizar a los pies de la torre. Luego empezáis el largo ascenso, sobre la superficie del Mar de Brea, bajo el suelo que hay bajo la ciudad de los gugs y más arriba aún. Por fin, tras kilómetros y kilómetros de viajar sin descanso, apartáis la losa de piedra que hay en lo alto de la torre y salís al Bosque Encantado. Dejáis la entrada bien cerrada. Nada del infernal Mundo subterráneo puede seguirnos aquí. Por primera vez desde que entrasteis en las Tierras del Sueño, daís un suspiro de alivio. Recordáis el primer capítulo de la historia de Virgil Gray y seguís un angosto sendero por el bosque hasta llegar a una escalera de piedra sólido que sube hacia las nubes. Es hora de regresar a casa.

- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores volvieron a la realidad.
- ☉ Cada investigador sufre 2 traumas físicos por su encarnizado combate con el dios araña.
- ☉ Si estás jugando *La red de los sueños* 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-A: Donde moran los dioses**, pasa a ese escenario.
 - ◆ ...y ya has jugado el **Escenario 4-A: Donde moran los dioses**, pasa al **Epílogo**.

Resolución 4: *Habéis evitado que el dios araña complete su tela, pero al hacerlo os habéis quedado sin vuestra única ruta de escape. Estáis condenados a vagar por este infernal mundo entre los mundos, buscando en vano alguna esperanza de huir. Vuestro único consuelo es que habéis evitado que este cruel futuro sea también el de todos los habitantes de la Tierra. Tal vez si aún tuvierais la llave de plata, podríais lograr salir. Por mucho que lo intentéis, estando en este descorazonador vacío cavernoso bajo el Mar de Brea sin fondo, no podríais reunir la fuerza de voluntad necesaria para forjaros una.*

☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores no lograron escapar.

☞ Todos los investigadores se vuelven **locos**.

☞ Si estás jugando *La red de los sueños* como una campaña de cuatro partes, los investigadores ganan la campaña... pero nunca se vuelve a saber de ellos.

☞ 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-A: Donde moran los dioses**, pasa a ese escenario.

◆ ...y ya has jugado el **Escenario 4-A: Donde moran los dioses**, pasa al **Epílogo**.

Resolución 5: *Habéis evitado que el dios araña complete su tela, pero al hacerlo, habéis cortado la forma más rápida de volver a casa. Tras haber completado vuestra tarea, comenzáis el largo ascenso hacia la realidad. Tenéis suerte de que los restos de puente de tela sigan intactos, porque de otro modo estaríais atrapados en este infernal mundo entre los mundos. Os lleva muchas horas desandar vuestros pasos hacia el Mundo subterráneo. Por fin emergéis del denso Mar de Brea, cerca de la costa. Para consternación vuestra, os dais cuenta de que estáis en la costa opuesta al valle oscuro desde el que partisteis. No tenéis ninguna forma de cruzar el letal mar, así que tendréis que encontrar otro modo de salir de esta tierra baldía. Pasa un día tras otro mientras seguís explorando el Mundo subterráneo, llegando a tierras cada vez más oscuras y prohibidas a medida que os adentráis más y más bajo la corteza de las Tierras del Sueño. Aunque acabáis por encontrar una escalera que sube, es muy distinta de la que llevaba a lo innombrable: una serie de sobrenaturales peldaños en espiral que alcanzan alturas vertiginosas y rompen todas las leyes de la realidad. Cuando llegáis arriba, se os encoge el corazón. Aquí no hay ni rastro de Arkham. En vez de eso, tenéis ante vosotros una extraña ciudad en ruinas habitada por medio humanos. Las criaturas os informan de que habéis llegado a la ciudad perdida de "Sarkomand". Parece que vuestro viaje de regreso no ha hecho más que empezar.*

☞ Anota en el registro de campaña que los investigadores siguen en las Tierras del Sueño.

☞ Cada investigador sufre 2 traumas físicos por su encarnizado combate con el dios araña.

☞ Si estás jugando *La red de los sueños* 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-A: Donde moran los dioses**, pasa a ese escenario.

◆ ...y ya has jugado el **Escenario 4-A: Donde moran los dioses**, pasa al **Epílogo**.

Lista de logros

A continuación tienes una lista de logros para la campaña *La red de los sueños* 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!

- Todo el mundo es feminista hasta que hay una araña cerca:** Derrota a veinte Enemigos **Araña**. Lleva la cuenta con marcas en el registro de campaña.
- El método Carter:** Deja que todos los Lugares queden infestados y luego cierra todas las grietas en Pesadilla consciente.
- La doctora está pasando consulta:** Lleva contigo a la Dra. Shivani Maheswaran y no permitas que reciba ninguna cantidad de daño ni de horror en Pesadilla consciente.
- Déjà vu:** Resuelve todas las capacidades activadas gratis de todos los Lugares en Mil formas de horror (sin contar las Escaleras misteriosas durante el acto 2).
- La maniobra de la Casa Loma:** Escapa de las escaleras infinitas con Lo innombrable en la escalera superior en Mil formas de horror.
- Recuerdo este lugar:** Encuentra una salida del Mundo subterráneo en Punto sin retorno.
- Mal consejo:** Dale la vuelta a todos los Lugares al menos una vez en Punto sin retorno.
- La marcha de los gules:** Ten 4 Enemigos **Gul** vinculados a Richard Upton Pickman en Punto sin retorno.
- La técnica Ishimura:** Derrota a las 4 Patas de Atlach-Nacha en una misma ronda en Tejedora del cosmos.
- Las vueltas que me das:** Asegúrate de que Atlach-Nacha gire 360 grados en una sola fase en Tejedora del cosmos.
- Maestría de la apertura:** Usa La llave de plata para cancelar un total de al menos 10 puntos de horror a lo largo de un solo escenario.
- Línea en la arena:** Gana la campaña *La red de los sueños* con al menos tres Últimátums activos.
- Pericia de las Tierras del Sueño:** Gana la campaña *La red de los sueños* en dificultad Experto.



Registro de campaña: *La red de los sueños*



INVESTIGADORES

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

- *Prólogo*
- *Desadilla consciente*
- *El gato negro*
- *Mil formas de horror*
- *Los onironautas*
- *Puerto sin retorno*
- *Los Primigenios*
- *Tejedora del cosmos*
- *Epílogo*

INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS

Notas de campaña

BOLSA DE CAOS

Deldaños del puente

Iconos de conjuntos de encuentros

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Mil formas de horror |  Agentes de Atlach-Nacha |
|  Criaturas del Mundo subterráneo |  Descenso a la brea |
|  Realidades mezcladas |  Punto sin retorno |
|  Arañas |  Terror del valle |
|  Pesadilla consciente |  Tejedora del cosmos |

 **Susurros de Hipnos**

De la caja básica:

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Antiguos males |  Frío helador |
|  Gules |  Puertas cerradas |
|  Ángeles descarnados |  Ratas |
-  **Miedo impactante**

Referencia rápida

Alerta.....	2
Cartas de Historia.....	2
Multitud X.....	2
Oculto	3
Lugares Velado (<i>en Punto sin retorno</i>)	15
Atlach-Nacha	19

