

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

LA GALA DEL EQUADOR DEL INVIERNO

¡Te damos la bienvenida a la celebración!

En una gélida noche invernal, el misterioso Club de la Lámpara os ha invitado a ti y a varios miembros de la élite social a una exquisita fiesta en su lujosa mansión de Kingsport. La principal atracción de la fiesta es una conocida reliquia, la Joya de Sarnath, de la que se dice que puede convertir los sueños en realidad, pero también lograr que las pesadillas cobren vida. Tendrás que adquirir el poderoso artefacto y frustrar el artero plan que el Club de la Lámpara ha preparado para la élite de Arkham. *La gala del ecuador del invierno* es un escenario especial para *Arkham Horror: El juego de cartas*, diseñado para una experiencia divertida e interactiva para 1 a 4 jugadores.

Icono de la expansión

Las cartas de esta expansión pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Modos de juego

La gala del ecuador del invierno se puede jugar como escenario independiente o como historia secundaria incluida en cualquier campaña.

Escenario independiente

Al jugarlo como escenario independiente, sigue los pasos de la sección “Escenarios independientes” de la referencia de reglas. Este escenario tiene tres modos de dificultad. Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

- ⦿ **Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , .
- ⦿ **Difícil:** 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, , , , , , , , .
- ⦿ **Experto:** 0, -1, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -8, , , , , , , , .

Historia secundaria (modo de campaña)

Una historia secundaria es un escenario que puede jugarse entre dos escenarios cualesquiera de una campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Jugar una historia secundaria le cuesta una cantidad de experiencia a cada investigador de la campaña. Los investigadores conservan durante el resto de la campaña las Debilidades, traumas, experiencia y recompensas obtenidas por jugar una historia secundaria. Cada historia secundaria sólo puede jugarse una vez por campaña.

Al jugar este escenario como historia secundaria, hazlo como si estuvieses preparando el siguiente escenario de la campaña, con la misma bolsa de caos, Debilidades, traumas y Apoyos de historia ya obtenidos.

Jugar la historia secundaria *La gala del ecuador del invierno* le cuesta 2 puntos de experiencia a cada investigador.

Reglas adicionales y aclaraciones

Puntuación

En *La gala del ecuador del invierno*, los investigadores pueden cumplir diversas tareas para obtener puntos. Al final de la partida, calcularán su puntuación para ganar experiencia adicional y medir el éxito que han tenido en cuanto a frustrar los verdaderos planes del Club de la Lámpara. Mientras estés jugando este escenario, consulta la página 24 de este reglamento para ver qué tareas puedes emprender. ¡Intenta superar tu puntuación cada vez que juegues!

Cartas de Historia

Las cartas de Historia son un tipo de carta que se usa en este escenario. Estas cartas sirven para proporcionar una narrativa y texto de reglas adicionales. Cualquier investigador puede activar las capacidades de las cartas de Historia en juego.

Apoyos de historia Invitado

Los Apoyos **Invitado** son un tipo de Apoyo de historia que aparece en este escenario. Los investigadores pueden negociar con los Apoyos **Invitado** para tomar su control. Los investigadores no pueden activar capacidades de Apoyos **Invitado** que no controlen.

Hechizado

Hechizado es un estado que puede afectar a los Apoyos **Invitado**. Cuando un Apoyo **Invitado** queda hechizado (mediante una carta o texto de reglas), los investigadores pierden el control de ese Apoyo, lo ponen boca abajo y retiran todo el daño y horror que tenga (dejando todas las demás fichas).

☉ Cuando un Apoyo **Líder** fuese a quedar hechizado, en vez de eso retíralo de la partida.

- ★ ★ ★
- ★ (C) Cuando se le dé la vuelta a una carta hechizada para ponerla boca arriba, prepárala (dejando todas las fichas que tenga). Ya no está hechizada.
 - (C) No se puede interactuar con una carta hechizada a menos que un efecto de juego indique explícitamente algo distinto.

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.

Errante

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

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

La gala del ecuador del invierno

“Era el Día del Invierno, ese día que los hombres llaman ahora Navidad, aunque en el fondo sepan que ya se celebraba cuando aún no existían ni Belén ni Babilonia ni Menfis ni aun la propia humanidad. Era, pues, el Día del Invierno, y por fin llegaba yo al antiguo pueblo marineramente donde había vivido mi raza, mantenedora del ceremonial de tiempos pasados aun en épocas en que estaba prohibido. Al viejo pueblo llegaba, cuyos habitantes habían ordenado a sus hijos, y a los hijos de sus hijos, que celebraran el ceremonial una vez cada cien años, para que nunca se olvidasen los secretos del mundo originario.”

–H.P. Lovecraft, “El ceremonial”

Introducción 1: *Está cayendo una ligera nevada cuando sales del taxi frente a la agrietada y desgastada fachada de la vieja mansión de Kingsport. Varios invitados, algunos de los miembros más influyentes y poderosos de la sociedad desde Arkham hasta Nueva York, van pasando a tu lado para entregarle sus invitaciones al portero. Cuando los sigues al interior, notas un aroma a cedro y flores dulces, con un leve trasfondo de algo rancio.*

–El Club de la Lámpara está encantado de que esté aquí –dice un sonriente asistente de mirada aguda mientras te entrega la misma máscara de color hueso que llevaréis durante toda la velada. Te sientes fuera de lugar, pero te colocas la máscara y sigues a una flapper de edad avanzada hasta un salón en el que crepita un fuego. La sala sería cálida y acogedora de no ser por la impresionante extrañeza que transmiten los oníricos cuadros y las espantosas esculturas. Al mirarlos, te da vueltas la cabeza.

–Por favor, por favor, les ruego un momento de atención –brama una voz estentórea desde una sala adyacente. Sigues la voz de vuelta al lujoso vestíbulo. En lo alto de la escalinata, un caballero señorial con una cuidada barba y una máscara de alabastro levanta su copa de champán.

–Soy Declan Pearce, nomarca del Club de la Lámpara. Síganme, por favor.

★ ★ ★ Los invitados lo siguen a través de unas amplias puertas dobles que dan ★ ★ ★ al salón de baile, en cuyo centro se exhibe una resplandeciente gema tras un grueso panel de cristal. Los miembros de la alta sociedad se reúnen en torno a la pieza y se maravillan ante el remolino de colores iridiscentes que se mueven como nubes en los ángulos tallados de la Joya.

–Honorables invitados, ésta es la Joya de Sarnath –dice triunfante Declan Pearce–. Se trata de una piedra preciosa sin igual, de la que se rumorea que fue tallada en una antigua ciudad situada en costas lejanas. Cuenta la leyenda que puede cumplir los deseos de su portador.

Se escuchan algunas risitas sueltas tras esa afirmación de Pearce, quien también reprime una risilla.

–Sí, sí, lo sé. Obviamente, el verdadero propósito de esta velada son ustedes. Sólo hemos invitado a los mejores, a la flor y nata de la sociedad de Nueva Inglaterra, para apelar a su sentido de la caridad. Tal vez los más distinguidos o generosos de entre ustedes puedan sostener la Joya en sus manos al final de la noche. ¿Y quién sabe? Es posible que los sueños sean reales y que la Joya de Sarnath pueda conceder deseos. Pero, hasta entonces, disfruten de nuestra fiestecita.

Después de otra ronda de risas amistosas, Pearce da unas palmadas y una docena de asistentes entran en la sala con apetitosos aperitivos. Paseas la mirada por el salón de baile, con la esperanza de ver algún rastro del contacto que te ha traído aquí. Un escalofrío te recorre la espalda cuando tu mirada se cruza con la de un alto personaje enmascarado situado detrás de la gente. Inclina la cabeza lentamente hacia la derecha de forma un poco excesiva, y te preguntas si estará sonriendo tras su máscara de color hueso.

Después de lo que te parece una eternidad, el hombre rompe el contacto visual contigo para seguir examinando la sala. Contienes un escalofrío y buscas entre el grupo de invitados. Tu invitación a la gala llegó en un paquete sin remitente, junto con una nota que prometía una generosa compensación si ayudabas a conseguir la Joya de Sarnath. Por fin, acabas encontrando a tu contacto misterioso.

★ * * * * ★
* ¿Quién es tu contacto misterioso? Los investigadores deben elegir *
qué facción solicitó su ayuda (*pista: la facción que elijas determinará* *
tus objetivos en este escenario).

Los invitados:

- ☉ Una mujer severa que lleva un traje a medida está apoyada en la pared con los brazos cruzados. Da la impresión de que preferiría estar en un tiroteo antes que en esta elaborada fiesta. Si se trata de tu contacto, pasa a **La Fundación** (♣) (página 8).
- ☉ Un astuto tipo de aspecto académico se acaricia la perilla mientras estudia un cuadro. Lo reconoces, pues se trata de Caldwell Phillips, el decano de la Universidad Miskatonic. Si se trata de tu contacto, pasa a **Universidad Miskatonic** (♠) (página 8).
- ☉ Un hombre de cabello moreno y aspecto profesional echa la ceniza de su puro en la flauta de champán de un pobre invitado. Su mirada huidiza sugiere que está examinando la zona de un futuro golpe. Si se trata de tu contacto, pasa a **El Sindicato** (♦) (página 9).
- ☉ Ves por el rabillo del ojo el brillo de un anillo de sello. Al girarte, descubres al prestigioso líder de la Logia del Crepúsculo de Plata, Carl Sanford, que conversa con una pareja de invitados enmascarados. Si se trata de tu contacto, pasa a **La Logia del Crepúsculo de Plata** (♠) (página 9).
- ☉ Un hombre alto y corpulento, de barba negra y con un ajado abrigo, parece completamente fuera de lugar en esta extravagante gala. Lo reconoces de la Taberna de la Soga y el Ancla de Kingsport. Si se trata de tu contacto, pasa a **Lugareños de Kingsport** (♣) (página 10).

★ * * * * ★
★ **La Fundación:** –Ah, ha venido –dice la mujer con un ligero acento ruso–. Soy la agente Valeriya Antonova y estoy aquí en nombre de las autoridades.★

Cuando le preguntas qué autoridades son ésas, se limita a asentir.

–Sí, las autoridades –Te explica que las “autoridades” y ella están investigando extrañas desapariciones en la zona y en el extranjero y que sospechan que el Club de la Lámpara y Declan Pearce son los culpables. La agente parece relajarse un poco después de tomarse una flauta de champán.

–También creemos que esta Joya podría ser el origen de fenómenos paracausales muy poco frecuentes. Esté preparado para cualquier cosa.

Pasa a la **Preparación** (página 11).

Universidad Miskatonic: Te acercas al decano Phillips y te presentas. El cuadro que estaba estudiando es tan realista que resulta espeluznante, y muestra una criatura humanoide cubierta de pelaje, con múltiples brazos rematados por una garra.

–Esta gente del Club de la Lámpara tiene una gran imaginación –dice con una risa–. Veo que recibió mi misiva. Gracias por venir. Admito que la universidad siente bastante curiosidad por poder estudiar esta antigua gema. Se rumoreaba que la Joya se encontraba en un monasterio tibetano hasta que desapareció en el siglo XII. ¡No podía dejar pasar la oportunidad! –exclama–. Claro que si hubiera alguna forma de poder examinar la Joya de manera más exhaustiva...

Pasa a la **Preparación** (página 11).

El Sindicato: El hombre levanta su copa a modo de brindis burlón cuando te acercas.

–Johnny Valone. Me alegra que haya podido acudir a este acuerdo de negocios mutuamente beneficioso–. El hombre se termina la copa y se la entrega como si tal cosa a uno de los vips que tiene cerca, que parece tan confuso como ofendido por el gesto. Valone se hace el sordo ante las

★ ★ ★ ★ ★ ★
* protestas mientras te lleva a un estudio vacío-. Su reputación le precede. *
* O mejor dicho, no le precede. Nadie sospechará que pueda estar involu- *
* crado, motivo por el cual he solicitado su ayuda para obtener la Joya esta *
* de marras. Es un golpe muy gordo, así que le puedo prometer que se le *
* recompensará generosamente.

Pasa a la **Preparación** (página 11).

La Logia del Crepúsculo de Plata: Carl Sanford no se presenta cuando te acercas.

–Muy bien –dice tranquilamente mientras despide con un gesto a los invitados enmascarados que hablaban con él-. Como seguro que sabe, los rumores sobre la Joya de Sarnath abundan en los círculos ocultistas de Arkham. Dada la... extravagante historia de la Joya, sería una estupenda incorporación a la colección de la Logia.

El patriarca te mira con superioridad y añade: –Aunque sospecho que aquí está teniendo lugar algo más de lo que parece. Por eso le he pedido que venga. Consiga la Joya para la Logia y se le recompensará con una cantidad de conocimientos y riquezas como ni siquiera podría llegar a soñar.

Le preguntas por qué la Logia se merece la Joya por encima de nadie y sonríe con suficiencia antes de responder: –La mantendremos segura. Mucho más segura de lo que estaría en otras manos. No es capaz de llegar siquiera a comprender su poder.

Pasa a la **Preparación** (página 11).

Lugareños de Kingsport: –Me llamo Bain, William Bain –te dice el recio hombre mientras te estrecha la mano con firmeza-. Me alegra que haya acudido a esta fiestecita tan elegante. A decir verdad, no soy un lugareño de verdad, pero este viejo puerto tiene un lugar especial en mi corazón.

El hombre esquiva hábilmente tus preguntas sobre sus orígenes antes de señalar al personaje enmascarado silencioso que está en un rincón de la sala.

★ ★ ★
★ -Él es el motivo por el que le he invitado a venir. Le llaman "El Exangüe". Es quien habrá organizado lo que quiera que el Club de la Lámpara haya planeado para esta noche -El capitán suspira-. Esa extraña Joya no puede traer nada bueno. Sólo perdición. Al menos mientras la tenga el Club de la Lámpara.

Tras hablarlo más, accedes a ayudar a Bain a recuperar la Joya.

Pasa a la **Preparación** (página 11).



Preparación

- ☉ Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros *La gala del ecuador del invierno*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- ☉ Pon aparte, fuera del juego, los 3 Lugares Sala del primer piso. Pon en juego el Vestíbulo y la Sala de la Lámpara. Pon en juego los 3 Lugares Sala de la planta baja, formando una fila aleatoria a la derecha del Vestíbulo (*consulta la colocación de Lugares en la página 12*).

◆ Cada investigador empieza la partida en el Vestíbulo.

- ☉ La facción elegida en la sección **Los invitados** de la página 7 es tu facción “aliada”. Pon aparte la carta de Historia de esa facción y luego pon en juego bajo el control de cualquier investigador la carta **Líder** de esa facción, con el lado de Apoyo de historia boca arriba. Pon uno de los 3 Apoyos **Invitado** restantes de esa facción en juego boca arriba en cada Lugar Sala de la planta baja, de forma aleatoria. Retira de la partida su carta **Rival**.
- ☉ Pon aparte, fuera del juego, una de las cartas de Historia de las otras 4 facciones, al azar, junto con la carta **Líder** de esa facción y su carta **Rival**. Esta facción es tu “rival” durante la partida. Retira de la partida los 3 Apoyos **Invitado** restantes de tu rival.
- ☉ Para cada una de las 3 facciones restantes, retira de la partida su carta de Historia, su carta **Líder** y su carta **Rival**.
- ☉ Baraja los 9 Apoyos **Invitado** restantes boca abajo para formar el mazo de Invitados y colócalo junto al mazo de Acto.
- ☉ Pon las 3 primeras cartas del mazo de Invitados en juego boca arriba, colocando una de ellas en cada Lugar Sala de la planta baja.

- ☉ Pon el Enemigo El Exangüe (*Acechador silencioso*) en juego agotado en la Sala de la Lámpara, y vincúlale el Apoyo de historia La Lámpara Mortecina, con el lado (*Resplandor hipnótico*) boca arriba.
- ☉ Pon todas estas cartas aparte, fuera del juego: todos los Enemigos **Monstruo**, las dos copias de Emboscada violenta, el Enemigo Declan Pearce y el Apoyo de historia Joya de Sarnath.
- ☉ Baraja las 23 cartas de Encuentro restantes para formar el mazo de Encuentros.
- ☉ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Colocación de Lugares



Interludio: La Joya fabulosa

Lee lo siguiente únicamente cuando se te indique durante el escenario.

Tu contacto tiene más instrucciones sobre cómo hacerte con la Joya.

Pon en juego, junto al mazo de Acto, la carta de Historia puesta aparte de la facción con la que te has aliado, con el lado **Aliado** boca arriba. Si te has aliado con...

- ◆ **La Fundación** (♣), pon el Enemigo Declan Pearce puesto aparte en juego en la Sala de la Lámpara, agotado. Vincula el Apoyo Joya de Sarnath puesto aparte a El Exangüe (ignorando su efecto **Revelación**). Si El Exangüe no está en juego, vincula la Joya de Sarnath a la Sala de la Lámpara.
- ◆ **Universidad Miskatonic** (♠), pon el Enemigo Declan Pearce puesto aparte en juego en el Lugar **Primer piso** que esté más a la derecha y vincúlale el Apoyo Joya de Sarnath puesto aparte (ignorando su efecto **Revelación**).
- ◆ **El Sindicato** (♦), baraja la primera carta del mazo de Encuentros, el Apoyo Joya de Sarnath puesto aparte y el Enemigo Declan Pearce; a continuación, coloca 1 de esas 3 cartas bajo cada Lugar **Primer piso**, como “misterios”.
- ◆ **La Logia del Crepúsculo de Plata** (♠), añade la pila de descartes de Encuentros al mazo de Encuentros y baraja éste. Coge las 7 primeras cartas del mazo de Encuentros y barájalas junto con el Apoyo Joya de Sarnath y el Enemigo Declan Pearce puestos aparte; a continuación, coloca esas 9 cartas en la parte inferior del mazo de Encuentros. Si quedan exactamente 2 investigadores no derrotados, descarta las 6 primeras cartas del mazo de Encuentros. Si queda exactamente 1 investigador no derrotado, descarta las 12 primeras cartas del mazo de Encuentros.

◆ **Lugareños de Kingsport** (✦), pon el Enemigo Declan Pearce puesto aparte en juego en el Lugar Sala de la Lámpara y vincúlale el Apoyo Joya de Sarnath puesto aparte (ignorando su efecto **Revelación**). Pon 1 punto de daño ☠ y 1 ficha de Perdición sobre ese Apoyo. Revela la primera carta del mazo de Invitados y ponla en juego en el Vestíbulo.

Haz avanzar el acto al acto 2a.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Te despiertas aterido y tirado boca abajo en la nieve, fuera de la señorial mansión del Club de la Lámpara. El edificio está desierto, y las alegres ventanas aparecen ahora oscuras y amenazantes, como si fueran las cuencas de ojo vacías de un cráneo sonriente. No logras recordar cómo escapaste del caos, pero nunca olvidarás lo que sucedió en la primera, y ojalá que última, gala del ecuador del invierno de Kingsport.

☞ Pasa a la **Resolución 7**.

Resolución 1: Levantas la mirada de la Joya y ves la silueta de tu contacto recortada contra la luz de la luna, delante de la mansión.

☞ Cada investigador puede elegir un Apoyo *Invitado* de una sola cara que esté bajo el control de cualquier investigador para añadirlo a su mazo (ignorando las restricciones de creación de mazos). No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

☞ Si este escenario es una historia secundaria, durante la preparación de cada escenario posterior de esta campaña, puedes añadir el Apoyo de historia Joya de Sarnath al mazo de Encuentros y barajarlo.

☞ Si los investigadores se pusieron de parte de **La Fundación** (★), pasa a la **Resolución 2**.

- ☪ Si los investigadores se pusieron de parte de la **Universidad Miskatonic** (☉), pasa a la **Resolución 3**.
- ☪ Si los investigadores se pusieron de parte de **El Sindicato** (♠), pasa a la **Resolución 4**.
- ☪ Si los investigadores se pusieron de parte de **La Logia del Crepúsculo de Plata** (♠), pasa a la **Resolución 5**.
- ☪ Si los investigadores se pusieron de parte de los **Lugares de Kingsport** (♣), pasa a la **Resolución 6**.

Resolución 2: *La agente Antonova se vuelve hacia ti y, cuando se acerca, ves que tiene la mejilla izquierda manchada con un icor viscoso.*

–La fiesta no me gustaba al principio, pero se volvió mucho más interesante cuando cerraron las puertas –te dice con una sonrisa mientras te pone la mano en el hombro–. He informado a mis superiores acerca de los extraños efectos de esta “Joya”. Quieren que la lleve a nuestras oficinas para su custodia, pero tengo otras obligaciones que atender antes de poder entregarla. Supongo que no pasa nada por dejarle que se la quede de momento. Pero sepa que volveré más tarde a por ella.

Tras ver el caos que creó la Joya en la gala, te preguntas si te está usando más como conejillo de Indias que como receptor de su poder.

- ☪ Pasa a la **Resolución 7**.

Resolución 3: *Tras tranquilizar al alterado decano Caldwell, el académico coge la Joya que tienes en la mano y la levanta hacia la luz.*

–Verdaderamente impresionante. Las leyendas apenas le hacen justicia. ¡Es increíble! ¡Deslumbrante!

El cultivado caballero acaba por quedarse sin adjetivos y luego te agradece tu ayuda.

–Visto lo ocurrido aquí esta noche, preferiría que no guardásemos la Joya en el campus, porque acabamos de reconstruir la residencia estudiantil. Pero si me la pudiera traer al despacho la semana que viene, estaría encantado de seguir estudiándola.

 **Pasa a la Resolución 7.**

Resolución 4: *–No está nada mal –dice Johnny Valone con un puro encendido en la boca–. Tiene unos dedos hábiles. No me vendrían nada mal para algún trabajito que otro.*

Te guiña el ojo mientras echa el humo por un lateral de la boca.

–Pensaba vender este trasto en el mercado negro por un precio justo, pero después de haber visto lo que ha pasado ahí... –Su expresión de tipo duro se ablanda–. No se lo deseo a nadie. ¿Qué eran esas cosas? ¿Elefantes? ¿Gorilas enfermos?

Da una última calada al cigarro.

–Supongo que no lo sabré nunca. Lo único que sé es que no voy a llevarme esa roca a Arkham de ninguna de las maneras. Considere la Joya un recuerdo de mi parte. Y esto es por salvarme el pellejo.

Te entrega un fajo de billetes y desaparece entre las sombras con la sonrisa del gato de Cheshire.

 Pasa a la **Resolución 7**.

Resolución 5: –Me da igual lo que haya que hacer: ¡quiero esa Joya y la quiero ya! –grita Carl Sanford con furia a sus adláteres.

Mientras escuchas cómo el patriarca vitupera a sus asociados, rememoras los acontecimientos de la velada. Aunque habías decidido ayudar a la Logia, ¿de verdad estará más seguro el mundo si la Joya acaba en sus manos? En lugar de devolvérsela a Sanford, te guardas la Joya y te escabulles. Eres la única persona capaz de templar su poder, así que estás velando por el bien común. Ojalá que Sanford no se entere nunca.

 Pasa a la **Resolución 7**.

Resolución 6: –Ha hecho una gran labor esta noche –te dice el capitán Bain mientras te palmea la espalda–. Conociendo lo que se cuenta de la Joya, la velada podría haber acabado mucho peor. Se dice que la Joya hace realidad los mayores sueños y las peores pesadillas de su portador. Lo que le ha ocurrido al Club de la Lámpara quizás sea lo más apropiado...

Bain levanta la mirada hacia las ventanas oscuras y la nieve manchada de sangre y luego te pone la Joya en la mano: –Sin embargo, algo me dice que la Joya podría hacer el bien en manos de alguien como usted.

Te quedas mirando con ensimismamiento el turbio corazón de la gema. Cuando alzas la vista, el capitán ha desaparecido.

 Pasa a la **Resolución 7**.

Resolución 7: *Se te pone la piel de gallina al sentarte en el asiento de atrás del taxi, y tienes la sensación de que te observan. Al volverte para mirar la fachada de la mansión, ves el rostro de pesadilla del Exangüe que te observa fijamente desde la ventana. Cuando la mansión desaparece de tu vista, piensas en Kingsport, una ciudad envuelta en el misterio y el folclore. Ya sólo su nombre evoca imágenes de neblinosos acantilados marinos, calas sombrías y antiguas mansiones siniestras. Durante generaciones, Kingsport se ha visto plagado de historias de fenómenos inexplicables, sueños extraños y leyendas inquietantes. Después de lo sucedido esta noche, por fin entiendes por qué.*

- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Calcula tu puntuación (*ver página 24*). Si tu puntuación es...
 - ◆ ... 10-19, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia de bonificación.
 - ◆ ... 20-29, cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia de bonificación.
 - ◆ ... 30-39, cada investigador obtiene 3 puntos de experiencia de bonificación.
 - ◆ ... 40-49, cada investigador obtiene 4 puntos de experiencia de bonificación.
 - ◆ ... 50 o más, cada investigador obtiene 5 puntos de experiencia de bonificación.

Variante opcional

Mejores invitados

Para una experiencia más temática y desafiante, esta variante permite que de 2 a 5 grupos jueguen este escenario a la vez en modo independiente y compitan entre sí por conseguir la puntuación más alta. Cada grupo necesitará su propio ejemplar de este producto para jugar. Durante la partida, habrá que seguir estas reglas adicionales:

- ☉ Cada grupo tiene su propia zona de juego y juega la partida de forma independiente al resto de grupos. Cada grupo puede jugar en un modo de dificultad distinto. Las reglas, acciones y efectos de cartas no pueden afectar a los investigadores de los demás grupos salvo que se indique explícitamente algo distinto.
- ☉ Cada grupo puede pasar a la siguiente ronda o al siguiente plan independientemente de los demás; no es necesario esperar hasta que todos los grupos hayan alcanzado el mismo punto antes de seguir.
- ☉ Cada grupo debe aliarse con una facción distinta.
- ☉ Durante la preparación, en lugar de elegir una facción rival al azar, cada grupo tendrá un rival distinto que sea la facción aliada de otro grupo. Por ejemplo, si el grupo A está aliado con la Fundación, el B con el Sindicato y el C con la Logia del Crepúsculo de Plata, el rival del grupo A podría ser el Sindicato, el del B, la Logia del Crepúsculo de Plata y el del C, la Fundación.
- ☉ Añade el siguiente texto al final de los planes 1b y 2b: “Tu grupo rival mira las 1♣ primeras cartas de tu mazo de Encuentros, descarta cualquier cantidad de cartas Apoyo que no sean de historia y devuelve el resto en cualquier orden.”

★ ★ ★ * * *
★ (C) Además de conseguir puntos por cumplir tareas, es posible obtener puntos de bonificación por ser el primer grupo que completa un logro. Durante la partida, si un grupo completa uno de los siguientes logros antes que los demás, lo anuncia de inmediato y lo marca, mientras que los demás grupos deben tacharlo de su lista (ya no pueden puntuar ese logro). Al final de la partida, cada grupo obtiene 2 puntos de bonificación por cada logro que haya completado.

- ◆ Tener a El Exangüe en tu zona de victoria.
- ◆ Tener La Lámpara Mortecina en tu zona de victoria.
- ◆ Tener a Declan Pearce en tu zona de victoria.
- ◆ Tener una carta de Historia Rival en tu zona de victoria.
- ◆ No tener cartas restantes en tu mazo de Invitados.
- ◆ Tener los 8 Lugares **Mansión** revelados y sin pistas en ellos.



Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Jeremy Zwirn con Eddie Cai

Productor: Eric Stanton con Molly Glover

Texto de ficción: Josiah "Duke" Harrist y Waleed Ma'arouf

Edición: Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta

Revisión del texto inglés: Alyssa Barringer

Traducción: Sergio Hernández

Revisión del español: Moisés Busanya

Especialista de reglas de juego: Alex Wener

Gestión de la línea de productos: Caitlyn McGrath

Gestión de diseño de juego: Kate Morgan y Colin Phelps

Revisión de la historia de *Arkham Horror*: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry, MJ Newman y Kate Swazee

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

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Coordinadora de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders y Stephen Somers

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Especialista de control de calidad: Zach Tewalthomas

Gestión de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Director creativo visual: Brian Schomburg

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Vicepresidente de estrategia: Jim Cartwright

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Kayli Ammen, Avita Amoeba, David Avery, David Avilés, Dalia Berkowitz, Michael Braverman, Sam Cahill, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Rhyllie Colby, Jesse Cunningham, Shelley Danielle, Johannes Duceck, Jean-Sébastien Dupuis, Matt Eddleman, Jose Javier Fernández, Sam Fuhrman, Mike Fulton, Bradley Galbraith, David Geddes, Alfredo Gómez, Álvaro González, Rafa H, James Howell, Joshua Jones, Nicholas Kory, Dirk Langford, Nate Langreder, Michael Lewis, Kenny Ling, Alfredo Gomez Mansilla, Allen Martin, Cody Mediavilla, Pachara Narawisut, Josh Noe, Julie Noe, Casper Palmano, Josh Parrish, Jamie Perconti, Jordan Peters, David Peterson, Bryant Pitts, Chad Reverman, James Rodgers, Daniel Running, Daniel Salinas, Richard Saum, Scott Sesko, Devin Stinchcomb, Andy Stoddart, Aaron Strunk, Mike Strunk, Addison Stumpf, Egoitz Uribeetxebarria, Owen Weldon, Matt Wichmann, Alex Xöul y Baiqiao Zhang



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Tareas para la puntuación del final de la partida

La siguiente lista de tareas se usa para calcular tu puntuación.

- 1 punto por cada Lugar **Mansión** revelado sin pistas.-----
- 1 punto por cada Apoyo **Invitado** controlado por los investigadores.
- 4 puntos si no hay cartas hechizadas en juego.-----
- 5 puntos si está en juego el plan 1a o 2a.-----
- 4 puntos si El Exangüe está en la zona de victoria.-----
- 3 puntos si La Lámpara Mortecina está en la zona de victoria.
- 3 puntos si Declan Pearce está en la zona de victoria.-----
- 4 puntos si hay una carta de Historia Rival en la zona de victoria.
- 3 puntos si ningún investigador ha sido derrotado y hay 2  o menos puntos de daño en los investigadores, como grupo.
- 3 puntos si ningún investigador ha sido derrotado y hay 2  o menos puntos de horror en los investigadores, como grupo.
- 3 puntos si estás jugando en el modo de dificultad difícil.-----
- 6 puntos si estás jugando en el modo de dificultad experto.-----
- Los puntos de fin de la partida en la carta de Historia de tu facción.
- Total:**

Se concede permiso para fotocopiar únicamente para uso personal. © 2024 FFG.