

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS



LA CIUDAD SUMERGIDA
GUÍA DE CAMPAÑA

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

LA CIUDAD SUMERGIDA

Guía de campaña

Las profundidades resurgidas

“... la ciudad cadavérica y de pesadilla de R’lyeh, construida hacia incontables eones por repugnantes figuras que procedían de las estrellas sin luz. Allí yacían el Gran Cthulhu y sus hordas, ocultos bajo bóvedas cubiertas de fango verdoso; enviando de nuevo, tras incalculables ciclos temporales, aquellos pensamientos que extendían el miedo por los sueños de los más sensibles, a la vez que apremiaban a sus fieles a lanzarse en pos de un peregrinaje por su liberación y la restauración de su imperio en la Tierra.”

—H.P. Lovecraft, “La llamada de Cthulhu”

La ciudad sumergida es una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas* para 1–4 jugadores que contiene los siguientes nueve escenarios: “Un último trabajo”, “La muralla occidental”, “El barrio sumergido”, “Cañones de obsidiana”, “La corte de los antiguos”, “El apiario”, “La gran cámara”, “Sepulcro del durmiente” y “La perdición de Arkham”. Cada uno de estos escenarios también se puede jugar por sí solo como escenario independiente.

Índice

Reglas adicionales y aclaraciones	2
Nuevas palabras clave	3
Preparación de la campaña	3
Prólogo	4
Escenario: Un último trabajo	4
Interludio I: Una oferta que no puedes rechazar	6
Interludio II: Expedición a R’lyeh	10
Escenario: La muralla occidental	12
Escenario: El barrio sumergido	16
Escenario: El apiario	19
Escenario: La gran cámara	24
Escenario: La corte de los antiguos	28
Escenario: Cañones de obsidiana	32
Escenario: Sepulcro del durmiente	38
Interludio III: El despertar	40
Interludio IV: Regreso a Arkham	41
Escenario: La perdición de Arkham parte I	44
Escenario: La perdición de Arkham parte II	47
Epílogo	52
Lista de logros	53
Notas de diseño	53
Registro de campaña	54
Referencia rápida y créditos	56

Icono de la expansión

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



Reglas adicionales y aclaraciones

Fichas de Inundación

A lo largo de esta campaña, los efectos de las cartas de Escenario pueden inundar Lugares. Cada Lugar tiene uno de los tres niveles de inundación posibles: puede estar sin inundar, parcialmente inundado o totalmente inundado. El nivel de inundación de un Lugar puede indicarse con las fichas de Inundación de doble cara incluidas en esta caja de campaña. **El nivel de inundación de un Lugar no tiene ningún efecto de juego de por sí.** Sin embargo, los efectos de algunas cartas pueden cambiar o volverse más fuertes mientras estés en un Lugar inundado, especialmente si está totalmente inundado.

- ➊ Un Lugar que no tenga una ficha de Inundación está sin inundar.
- ➋ Si un Lugar queda parcialmente inundado, indícalo colocando una ficha de Inundación sobre él con el lado “parcialmente inundado” boca arriba.
- ➌ Si un Lugar queda totalmente inundado, indícalo colocando una ficha de Inundación sobre él con el lado “totalmente inundado” boca arriba (o dale la vuelta a su ficha de Inundación si ya está parcialmente inundado).



Parcialmente
inundado



Totalmente
inundado

- ➍ Si el nivel de inundación de un Lugar “aumenta”, cambia de sin inundar a parcialmente inundado, o de parcialmente inundado a totalmente inundado. Un Lugar totalmente inundado no puede ver aumentado su nivel de inundación.
- ➎ Si el nivel de inundación de un Lugar “disminuye”, cambia de totalmente inundado a parcialmente inundado, o de parcialmente inundado a sin inundar. Si un Lugar queda sin inundar, retira su ficha de Inundación. Un Lugar sin inundar no puede ver disminuido su nivel de inundación.
- ➏ De cara a los efectos de las cartas, se consideran “inundados” tanto los Lugares parcialmente inundados como los totalmente inundados.

Artefactos

A lo largo de la campaña *La ciudad sumergida*, los investigadores pueden adquirir determinados Apoyos de historia **Artefacto** (también denominados simplemente como “artefactos”). Los artefactos funcionan como cualquier otro Apoyo, a excepción de los siguientes puntos:

- Ⓐ Los artefactos nunca se añaden a los mazos de investigador. Tras la resolución de un escenario, devuelve a la caja todos los artefactos que haya en juego.
- Ⓑ Al preparar un escenario, los investigadores pueden recibir la indicación de empezar la partida con un Apoyo de historia **Artefacto** obtenido. Durante este proceso, tan sólo pueden escogerse artefactos que hayan sido marcados en la sección “Artefactos obtenidos” del registro de campaña.
- Ⓒ Los artefactos tienen un dorso de carta único, no tienen coste, no pueden abandonar el juego y no pueden ser elegidos para descartar mediante efectos del escenario.
- Ⓓ Algunos artefactos contienen símbolos alienígenas (*consulta Símbolos alienígenas a continuación*). Cualquier texto que haya por debajo de estos símbolos se considera en blanco a menos que los investigadores hayan traducido todos los símbolos alienígenas del artefacto.
- Ⓔ Si un investigador que controle un artefacto es derrotado, **dale el control del artefacto al investigador superviviente más cercano** en lugar de retirarlo de la partida.

Símbolos alienígenas

A lo largo de la campaña, los investigadores pueden recibir la indicación de traducir un símbolo en la segunda página del registro de campaña. Para hacerlo, escribe el texto traducido en el espacio que hay justo debajo de ese símbolo, como te indica el juego.

- Ⓐ El significado de un símbolo no tiene ningún efecto de juego de por sí.
- Ⓑ Algunos artefactos contienen símbolos alienígenas (*consulta Artefactos más arriba*). Cualquier texto que haya por debajo de estos símbolos se considera en blanco a menos que los investigadores hayan traducido todos los símbolos alienígenas del artefacto.
- Ⓒ La mayoría de escenarios de la campaña *La ciudad sumergida* indicarán a los jugadores que pongan aparte las cartas **Símbolo**, fuera del juego. La mayoría de las cartas **Símbolo** son cartas de Historia de doble cara con otro tipo de carta de Encuentro en el anverso. Para una mejor experiencia, ¡no leas sus lados de carta de Historia hasta que te lo indique el juego!
- Ⓔ Por el bien de tu cordura, no te quedes mirando ningún símbolo alienígena más de 5 minutos seguidos.

Nuevas palabras clave

Errante

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

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

Implacable

Algunos Enemigos de esta campaña tienen la palabra clave Implacable. Durante la fase de Enemigos (después del paso de estructura 3.3), cada Enemigo con la palabra clave Implacable que haya atacado en esta fase (incluso si ese ataque fue cancelado) se prepara y ataca una segunda vez al investigador o investigadores a los que esté enfrentado.

Alerta

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

Sello

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

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

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

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

Preparación de la campaña

Para preparar la campaña *La ciudad sumergida*, 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 dejarme llevar):

+1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ☀, ☀, ☀, ☀, ☀, ☀.

◆ Normal (quiero soñar):

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

◆ Difícil (quiero sumergirme):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☀, ☀, ☀, ☀, ☀, ☀.

◆ Experto (quiero R'lyeh):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☀, ☀, ☀, ☀, ☀, ☀.

Los jugadores ya están preparados para comenzar en el **Prólogo** (página 4).

Prólogo

15 de Abril

Algo parece fuera de lugar desde hace tiempo. Ha sido un año inusualmente frío, con abundante nieve, lluvia y niebla que han mantenido el cielo de Nueva Inglaterra en estado de perpetua melancolía. Un nerviosismo inquieto parece haberse filtrado en todos los aspectos de la vida doméstica. En la calle, pequeñas discusiones acaban a golpes. Tras las puertas cerradas resuenan gritos y chillidos ahogados. Una cantidad bastante importante de alumnos ha dejado de asistir a clase en la Universidad Miskatonic. La gente de Arkham lo siente en los huesos: hay algo distinto. Algo parece fuera de lugar.

Pasa a **Un último trabajo**

Un último trabajo

Reprimes un escalofrío causado por el fresco aire primaveral mientras esperas bajo una parpadeante farola. Hoy es la última noche de tu empleo con Randall Tillinghast, un comerciante local de curiosidades. El último envío que debía haber recibido el anticuario desde Nueva Orleans ha desaparecido, así que tu patrón te ha encargado que lo recuperes. Éste no es más que el último de una serie de "recados" arriesgados y, frecuentemente, ilegales que has tenido que realizar para el taimado anciano. La paga del trabajo de esta noche debería ser casi suficiente como para saldar el resto de tu deuda con Tillinghast.

Tus dos confidentes llegan puntuales. Ruby Standish, la infame ladrona de joyas, se acerca con una sonrisa de suficiencia. El audaz reportero Andy Van Nortwick llega poco después. Tillinghast parece atraer una mezcla de lo más ecléctica de especialistas para sus "favores".

Entre lo que te cuenta Ruby y lo que te cuenta Andy, te haces una idea aproximada de la ubicación del envío.

—Lo rastreé desde el almacén del Barrio Sur hasta unos comerciantes del mercado negro del Barrio Fluvial. Pero me temo que no ha habido suerte —dice Ruby.

Andy se quita el sombrero y se enjuga la frente: —Casi la diño en un tiroteo en el centro. Parece que la banda de Sheldon vuelve a estar enfrentada a la de O'Bannion.

Ambas bandas se encuentran en plena guerra territorial, al parecer causada por un cargamento de licor que ha desaparecido. Es posible que se lleven el envío que se ha volatilizado junto con el objetivo real de las bandas.

Si estás jugando como Wendy Adams: —Si vamos a meternos en territorio de bandas, más te vale no cometer ninguna imprudencia —dice Andy con evidente preocupación en la voz—. Después de este trabajito, tendremos dinero más que de sobra para encontrar a tu padre, te lo prometo.

Te estremeces cuando comienza a soplar un viento gélido. Ruby sonríe con jovialidad: —¿Y si hacemos una pequeña apuesta? Doble o nada. Quien se haga primero con el envío se lo lleva todo. Espero que estéis preparados para perder —dice burlona.

Antes de que puedas responder, ya se ha fundido entre las sombras.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación del escenario

(P) Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Un último trabajo*, *Sueños*, *Frío helador*, *Puertas cerradas*, *Las máscaras de medianoche*, *Ratas y Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, coge sólo las cartas de Lugar. No reúnas las cartas de Acto, de Plan ni de Traición de ese conjunto.

(P) Retira de la partida los siguientes Lugares: Hospital de Santa María, Barrio Sur, Cementerio, Tu casa y una de las dos copias del Centro, al azar.

◆ Pon todos los Lugares restantes en juego según el diagrama de colocación de Lugares de la página 5.

◆ Cada investigador comienza la partida en la Tienda esotérica de Tillinghast.

(P) Crea el mazo de Acto usando una de las dos copias del acto 1a —“Preguntando a las bandas”, elegida al azar. Retira la otra copia de la partida. Pon aparte todas las copias del acto 2 y del acto 3, fuera del juego.

(P) Pon aparte cada uno de los siguientes Enemigos, fuera del juego: Sadie Sheldon, Naomi O'Bannion y ambas copias de la Sicaria de banda.

(P) Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

(P) Los investigadores ya están listos para comenzar.



Colocación de Lugares para “Un último trabajo”



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Magullado y maltrecho, te arrastras de vuelta a la Tienda esotérica de Tillinghast y te apoyas pesadamente contra la puerta del establecimiento. La vidriera muestra una pirámide con un ojo ciclopéo que te mira con afectación impasible. Siempre te ha parecido que tenía algo imposible e inquietante. Tras una prolongada pausa, te enderezas contra el marco y entras en la tienda. En su interior, encuentras a Ruby y a Andy en torno al escritorio de Randall y contemplando una figurilla verde.

Randall está inclinado hacia delante en su silla y tiene las manos juntas, formando un triángulo, mientras os mira a ti y a los otros.

—Supongo que más vale tarde que nunca. Se han confirmado mis sospechas: la reliquia es de verdad. Bien hecho. ¿Y si os dijera que tengo una oferta demasiado buena como para rechazarla?

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que Ruby ganó la apuesta.
- Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Ⓐ Si los investigadores descubrieron un idioma alienígena, descubres este símbolo:



Anota “Profundidades” en el registro de campaña, bajo ⚡ en la sección de los símbolos. Este símbolo ha sido traducido.

Ⓐ Pasa al Interludio I: Una oferta que no puedes rechazar (página 6).

Resolución 1: Regresas a la Tienda esotérica de Tillinghast con el envío y con Ruby Standish. La ladrona de joyas admite de mala gana que has ganado su pequeña apuesta y te promete una copa más tarde, sin mencionar el “doble o nada” que había propuesto. Una campanilla de plata suena cuando entrás en la familiar tienda de curiosidades que siempre huele a humedad. Randall no tarda más que unos instantes en tener la caja abierta sobre su escritorio. En su interior hay un pequeño ídolo de color verde jade envuelto en una tela.

—No podría estar más impresionado —dice Tillinghast. Le brillan los ojos mientras examina la figurita verde. Cuando miras el ídolo, sientes un ligero mareo. Ruby recorre el vestíbulo de la tienda de un lado a otro con nerviosismo y se dirige a vuestro patrón con tono cortante.

—Muy bien, Tillinghast. Hemos cumplido nuestra parte del trato. ¿Dónde está nuestro dinero?

La campanilla de la puerta vuelve a sonar cuando regresa Andy. Randall se sienta tras su escritorio y junta las manos, formando un triángulo, mientras os mira a ti y a los otros.

—Se han confirmado mis sospechas: la reliquia es de verdad. Bien hecho. ¿Y si os dijera que tengo una oferta demasiado buena como para rechazarla?

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que Ruby perdió la apuesta.
- Ⓑ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Ⓐ Si los investigadores descubrieron un idioma alienígena, descubres este símbolo:



Anota “Profundidades” en el registro de campaña, bajo ⚡ en la sección de los símbolos. Este símbolo ha sido traducido.

Ⓐ Pasa al Interludio I: Una oferta que no puedes rechazar (página 6).



Interludio I: Una oferta que no puedes rechazar

Interludio 1: —Lo que habéis recuperado no es una simple baratija. Se la compraron a un precio muy elevado a un tratante de Egipto, el cual la había heredado de un pariente que la compró en Pekín. Ya sabéis cómo son estas cosas.

Randall sonríe con satisfacción mientras admira el antiguo artefacto. Es una figura vagamente humanoide, sentada en posición como encorvada, que tiene una pesada cabeza octopoide y rasgos como de pulpo. Su expresión tiene algo malévolos, y la forma en la que la han esculpido tiene algo malsano. Te cuesta apartar la mirada.

Si tu investigador tiene el rasgo Agencia, Detective o Criminal:
El extravagante relato de Randall sobre la adquisición del artefacto parece innecesariamente forzado. Tienes motivos para creer que la antigua estatua se obtuvo por medios poco legítimos. Por desgracia, eso no te dice nada sobre el verdadero origen de la reliquia.

—Se trata de una reliquia singular de origen prehistórico, incluso prehumano, diría —La voz de Randall rompe el hechizo. El resto de la historia del excéntrico anticuario resulta alucinante. Describe una antigua disputa cósmica y cómo cree que el planeta entero se encuentra al borde de un apocalipsis similar al que destruyó al creador de la estatua.

—En toda la historia de la humanidad, incluso en cada mitología, existe algún relato sobre una gran inundación. Un cataclismo. Existen leyendas sobre una ciudad-estado: un bastión de conocimiento y poder que se hundió bajo las olas. La humanidad le ha dado muchos nombres. Atlántida. Mu. Lemuria. Pero su verdadero nombre, un nombre anterior a la historia, es R'lyeh.

—Mediante una meticulosa investigación, y gracias a la ayuda de un marino loco llamado Gustaf, he determinado las coordenadas relativas de la antigua ciudad. Se trata de una franja de océano en el Pacífico Sur en la que han naufragado o desaparecido sin explicación alguna muchas embarcaciones. Lo cual me lleva a mi oferta. Necesito que alguien tan audaz como capaz encabece una expedición a la antigua ciudad. Alguien que traiga pruebas de su conocimiento ancestral, que estudie sus secretos y registre sus maravillas. Necesito que esa persona seáis vosotros —dice Randall mientras pasea la mirada entre Ruby, Andy y tú.

—Si aceptáis, os absolveré de cualquier deuda pendiente y os proporcionaré suficiente dinero como para que podáis jubilaros holgadamente. Muy holgadamente. Y, obviamente, os proporcionaré asistencia para vuestras otras preocupaciones.

Tu mente se pone a pensar en esas otras "preocupaciones".

- ➊ Siguiendo el orden de juego, cada investigador debe elegir una **Tarea** distinta de entre las siguientes opciones que aparecen en las páginas 7, 8 y 9 y leer su texto (consulta **Tareas** en la página 7).
- ➋ Cuando cada investigador haya elegido una tarea y leído su entrada correspondiente, pasa al **Interludio 2** (página 9).

Tareas de la campaña La ciudad sumergida

Cada investigador debe seleccionar una “Tarea” distinta para completar a lo largo de la campaña *La ciudad sumergida*. Las tareas representan las obligaciones de los investigadores y sus motivos para involucrarse con Tillinghast y sus turbios asuntos.

- Ⓐ Cada investigador debe elegir una tarea distinta.
- Ⓑ Cada tarea está recomendada para un tipo de investigador concreto. Sin embargo, cualquier investigador puede elegir cualquier tarea incluso si no está recomendada (*te corresponde a ti justificar cómo se metió tu investigador en este lío!*).
- Ⓒ Cada tarea se corresponde con una carta **Tarea** de doble cara que encontrarás en el conjunto de encuentros *Tareas*, indicado por el siguiente icono de conjunto de encuentros:
- Ⓓ Los investigadores deberían tratar de completar los objetivos de su carta **Tarea** una vez por escenario a lo largo de la campaña. Cada investigador también recibirá la indicación de resolver texto de historia durante la preparación y/o resolución de los escenarios (*ten en cuenta que algunos resultados podrían afectar a la preparación*).
- Ⓔ Cuando debas marcar o borrar 1 o más progresos en tu registro de campaña, marca o borra esa misma cantidad de casillas en tu tarea.
- Ⓕ Completar objetivos de la tarea te concederá experiencia y/o recompensas en momentos posteriores de la campaña. Cuantas más veces complete su tarea un investigador, mejor. Si quieres un resultado más positivo, ¡no ignores tu tarea!

Tarea: Como en casa, en ningún sitio

Recomendada para investigadores Superviviente (★), Vagabundo, Cazador o Viajero.

El señor Tillinghast siempre se ha portado bien contigo. Vale que te ha metido en unos cuantos aprietos y experiencias cercanas a la muerte, pero cuando pasabas por una mala racha, fue Tillinghast quien te sacó de las calles. Fue Tillinghast quien pagó una cama y una comida calientes en la Pensión de Ma. El dinero que te prometió por este trabajo te permitirá rehacer tu vida. Sabes que cumplirá su palabra.

- Ⓐ Anota “Como en casa, en ningún sitio” como la tarea de tu investigador en el registro de campaña.
- Ⓑ Busca el Apoyo de historia Permanente Como en casa, en ningún sitio en el conjunto de encuentros *Tareas* y añádelo a tu mazo durante el resto de la campaña.

Tarea: Caminar con fe

Recomendada para investigadores Guardián (★), Místico (▲), Creyente, Bendecido, Elegido, Cazador o Hechicero.

Durante toda tu vida, has creído en algo que es mayor que tú, algo que guía tu mano y dirige tu camino. Nunca has albergado la menor duda. Hace meses, reconociste el ojo que no parpadea de la vidriera de la tienda de Tillinghast como el que has visto en tus sueños. Era una señal. Lo que sea que guía tu mano te trajo aquí. Por eso, cuando Tillinghast te pidió el primer “favor”, accediste sin oposición, y cuando pidió el segundo, aceptaste con diligencia. Ha habido muchos favores. Pero la última petición de Tillinghast tiene algo distinto. No puedes evitar sentir que es el motivo por el que llegaste aquí. No tienes más elección que decir que sí.

- Ⓐ Anota “Caminar con fe” como la tarea de tu investigador en el registro de campaña.
- Ⓑ Busca el Apoyo de historia Permanente Caminar con fe en el conjunto de encuentros *Tareas* y añádelo a tu mazo durante el resto de la campaña.

Tarea: Cumplir las normas

Recomendada para investigadores Guardián (★), Agencia, Detective, Cazador, Policía o Veterano.

A veces te preguntas si tus antiguos compañeros siguen hablando de ti. Fuiste una estrella en alza que ascendía fulgorantemente. No había nada que no pudieras lograr... hasta que se produjo tu repentina e ignominiosa caída en desgracia. Todo el favor que te hubieras granjeado ya no existe. Tu antiguo colega se aseguró de que nunca pudieras conseguir un trabajo honesto, así que recurriste a Tillinghast para ganarte la vida. Hablaba a menudo de sus contactos en Arkham, y siempre has albergado la esperanza de que pudiera ayudarte a recuperar tu antiguo puesto y limpiar tu buen nombre.

- Ⓐ Anota “Cumplir las normas” como la tarea de tu investigador en el registro de campaña.
- Ⓑ Busca el Apoyo de historia Permanente Cumplir las normas en el conjunto de encuentros *Tareas* y añádelo a tu mazo durante el resto de la campaña.



Tarea: Un buen dinero

Recomendada para investigadores Rebelde (❖), Cívico, Criminal, Emprendedor o Alta sociedad.

Has tenido que hacer muchas cosas a lo largo de los años. Cosas que jamás admitirías en una reunión social. Cosas que podrían meterte en graves problemas. Pero ahora todo eso se acabó. Es la oportunidad de empezar de cero que te prometió Tillinghast hace años cuando saldó tu antigua deuda. El anticuario siempre te ha tratado bien desde entonces. Con lo que te promete Tillinghast, por fin podrías vivir la vida a tu antojo. Siempre y cuando puedas sobrevivir a otro encargo absurdo. Más vale que merezca la pena.

- Ⓐ Anota "Un buen dinero" como la tarea de tu investigador en el registro de campaña.
- Ⓑ Busca el Apoyo de historia Permanente Un buen dinero en el conjunto de encuentros *Tareas* y añádelo a tu mazo durante el resto de la campaña.



Tarea: Demostrar tu valía

Recomendada para investigadores Agencia, Intérprete, Crepúsculo de Plata o Alta sociedad.

Has oído cómo hablan de ti a tus espaldas. "Peso muerto" te llamaban. "Una carga para la sociedad". Tu propio tío dice que eres incompetente. La semana pasada oíste a unos supuestos "amigos" cotillear sobre ti. Está claro que no saben de lo que hablan. Se lo demostrarás. Randall te ha prometido todo lo que necesitas para llegar a lo más alto y demostrarles a esos cabrones maliciosos de qué pasta estás hecho. Necesitas este trabajo para enseñar al mundo que no eres el fracaso que dicen que eres. Es la oportunidad perfecta para un glorioso ascenso al poder.

- Ⓐ Anota "Demostrar tu valía" como la tarea de tu investigador en el registro de campaña.
- Ⓑ Busca el Apoyo de historia Permanente Demostrar tu valía en el conjunto de encuentros *Tareas* y añádelo a tu mazo durante el resto de la campaña.

Tarea: No hacer daño

Recomendada para investigadores Ayudante, Cívico, Médico, Veterano o Protector.

La gente siempre ha dependido de ti cuando algo iba mal. Da igual que sea un rasonazo en una rodilla, un pedido extraviado o una cena, porque suele recaer sobre tus hombros que las cosas salgan bien cuando está todo en juego. Randall ha hecho buen uso de tu talento durante el tiempo que has colaborado con él; el huidizo empresario nunca te ha encargado nada fácil, pero siempre has estado a la altura. Hay quien diría que hasta te gusta. Si clavas este último trabajo, te ha prometido lo suficiente como para poder cumplir tus sueños.

- Ⓐ Anota "No hacer daño" como la tarea de tu investigador en el registro de campaña.
- Ⓑ Busca el Apoyo de historia Permanente No hacer daño en el conjunto de encuentros *Tareas* y añádelo a tu mazo durante el resto de la campaña.

Tarea: Sueños de destrucción

Recomendada para investigadores Místico (▲), Artista, Clarendiente, Sectario, Maldito, Soñador, Intérprete o Hechicero.

Cada noche del pasado año te has visto asaltado por terribles pesadillas. Visiones de una calamidad atroz. Calles destrozadas. Por esos sueños pasan formas espirituales de los ahogados como si fueran sombras. Y, por encima de todo, una forma sin nombre que se cierne amenazante. Entraste en la tienda de Tillinghast con la esperanza de encontrar respuestas en sus tomos de ocultismo, y pronto te viste enredado en el creciente negocio del taimado empresario. Randall te ha prometido respuestas; si logras completar esta última tarea, te ayudará a descubrir la verdad, ¿no es así?

- Ⓐ Anota "Sueños de destrucción" como la tarea de tu investigador en el registro de campaña.
- Ⓑ Busca el Apoyo de historia Permanente Sueños de destrucción en el conjunto de encuentros *Tareas* y añádelo a tu mazo durante el resto de la campaña.

Tarea: Sondear las profundidades

Recomendada para investigadores Buscador (⌚), Agencia, Clavividente, Detective, Miskatonic, Erudito o Reportero.

Nunca pretendiste verte envuelto en asuntos con Randall, la mafia o nada de esto. De hecho, maldices la investigación que te sacó de las fronteras de tu antigua y segura vida y te metió en ésta. Pero nunca logras reprimir la inexorable pulsión de entender el mundo que te rodea. Aunque te han advertido una y otra vez que tu curiosidad acabaría siendo tu perdición, no puedes negar la atracción de lo desconocido. Randall te ha prometido todo eso y más. Este trabajo coronará tu carrera y te pondrá en boca de todos si juegas bien tus cartas.

Ⓐ Anota "Sondear las profundidades" como la tarea de tu investigador en el registro de campaña.

Ⓑ Busca el Apoyo de historia Permanente Sondear las profundidades en el conjunto de encuentros Tareas y añádelo a tu mazo durante el resto de la campaña.

Interludio 2: Entrecierras los ojos y miras a Randall. Oculta algo, su propuesta tiene algún truco. Las cosas siempre tienen truco con Tillinghast. Igual que siempre hay un trabajo más por hacer. Le preguntas de qué se trata y el anticuario suspira.

—Pensé que era obvio, pero esta expedición seguramente sea bastante peligrosa. Por eso pensé en encomendártela. Has demostrado ser una persona de recursos. Además, como ya he dicho, pretendo recompensarte muy generosamente.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

Ⓐ Negarse. Pasa al **Interludio 3**.

Ⓑ Aceptar su oferta. Pasa al **Interludio 4**.

Interludio 3: Tiene que haber truco. De no ser así, Tillinghast no ofrecería un cebo tan suculento. Se acabó. Le indicas que no con la cabeza.

—Entonces sal de aquí —dice Tillinghast con tono gélido mientras señala la puerta—. No te necesito para nada. Eso sí, ten por seguro que, si mencionas algo de esto a alguien, lo lamentarás.

Te marchas de la tienda sin pronunciar palabra, dejando atrás las maravillas y peligros que te tenía preparados Tillinghast.

Ⓐ Los investigadores pierden la campaña.

Interludio 4: No sabes qué motivos tendrá para ocultar algo, pero la oferta es demasiado tentadora como para rechazarla. Ruby y Andy asienten contigo en señal de aceptación. Una sonrisa socarrona familiar surca el rostro de Tillinghast.

—Qué bien, esperaba que dijerais que sí. De verdad que es una oportunidad única en la vida. Os aseguro que esto lo cambiará todo.

Después de que Andy negocie un abundante suministro de película y Ruby aumente su comisión, Tillinghast os cuenta el plan de la expedición. Mañana, un tren os llevará a San Francisco, donde el Cassandra os transportará a las coordenadas del Pacífico Sur. Percibes un regocijo emocionado y casi infantil en el anticuario mientras explica los detalles.

—He enviado suficientes suministros como para varios meses de expedición si fuera necesario. Dicho esto, estad preparados para cualquier cosa.

Pasa al **Interludio II: Expedición a R'lyeh** (página 10).





Interludio II: Expedición a R'lyeh

Está empezando a atardecer cuando veis la antigua ciudad por primera vez. Al salir de tu camarote, descubres a Andy y Ruby mirando fijamente una silueta desoladora y puntiaguda desde la parte estribor de proa. La antigua ciudad es una maraña de torres derrumbadas, distritos laberínticos y caminos escarpados que vuelven sobre sí mismos como un nido de ratas. A Andy casi se le cae la cámara cuando una furiosa ola levanta el morro del barco y luego lo deja caer con estruendo.

—¿Lo estás viendo? Es real. Decidme que es real —dice Andy mientras se afana por meter otro rollo de película en su cámara llena de rasguños. El resto de la tripulación y vosotros os maravilláis ante la alucinante silueta del horizonte con una mezcla de asombro y temor. De la boca de efigies alienígenas y antiguos sepulcros mana agua marina. Extrañas formas efímeras entran y salen revoloteando de los cañones de obsidiana de R'lyeh. No se parece a nada que hayan construido manos humanas.

Te descubres musitando el nombre de la ciudad. Hasta la imperturbable Ruby parece anonadada mientras el barco navega junto a unos bajíos rocosos y accede a una amplia cala. Tras desembarcar, la expedición acampa en la playa de arena negra, a los pies de una descomunal torre de obsidiana. Unas amenazadoras y gigantescas puertas situadas en la base de la torre se ciernen como centinelas silenciosos. Los miembros de la expedición apenas cruzan palabra durante la primera noche; Andy se pasa la velada examinando una piedra de obsidiana que cuenta con símbolos brillantes, mientras que Ruby reorganiza tiernamente su bolsa de herramientas.

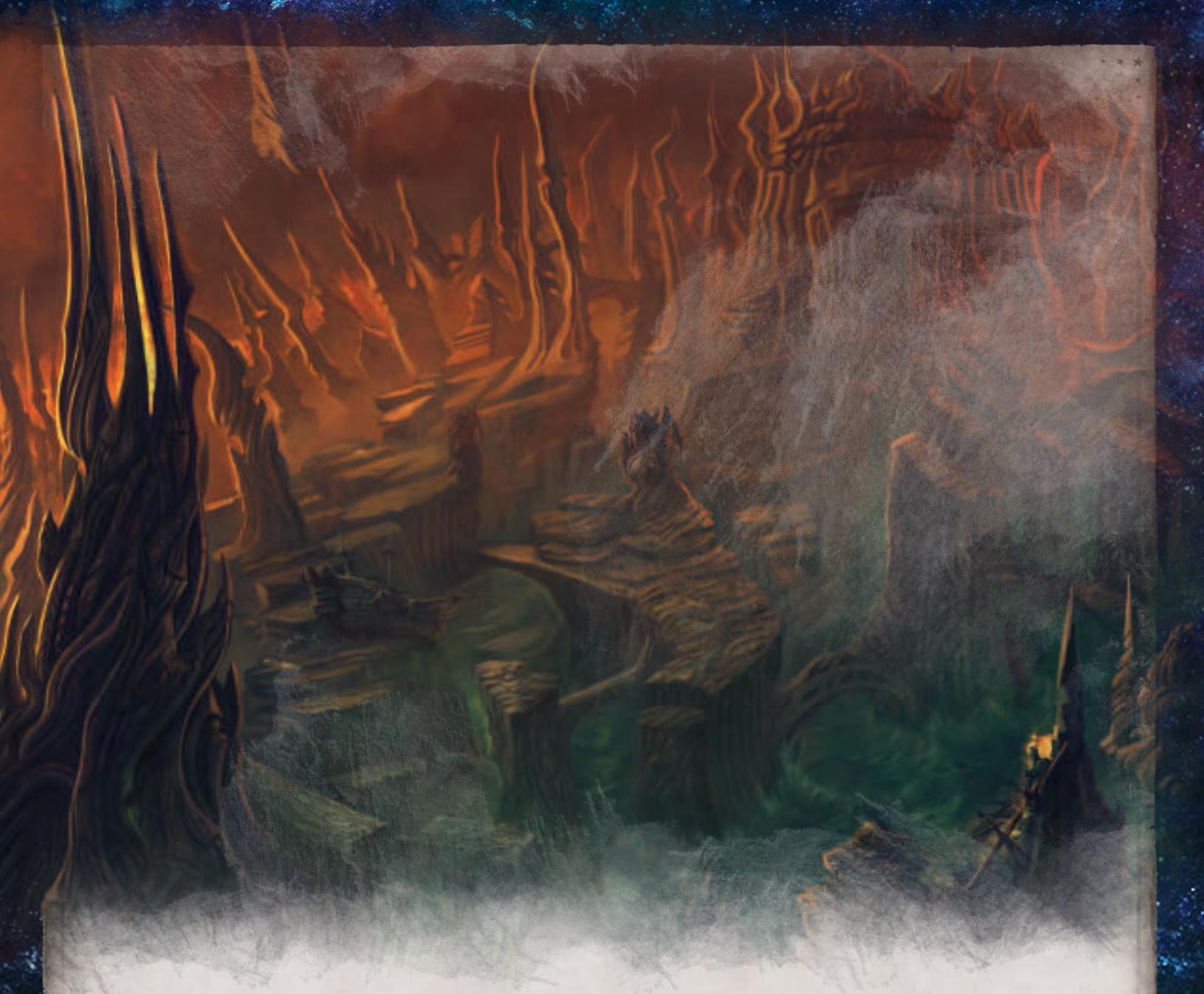
Por la mañana, debatís qué ruta tomar. Tillinghast os ha proporcionado suficientes raciones y equipo de buceo y de escalada como para explorar durante al menos dos semanas antes de tener que regresar a la playa. Sin embargo, Andy y Ruby no se ponen de acuerdo. Andy quiere seguir la costa hacia la muralla en ruinas del oeste, cerca de la entrada de la cala. Ruby, que está más cómoda en las alturas, quiere ascender para trazar un mapa de la ciudad. Señala emocionada una estructura lejana que parece una catedral y que se encuentra tierra adentro.

En función de a qué personaje quieras seguir, explorarás la antigua ciudad de oeste a este o de este a oeste. Los investigadores, como grupo, deben decidir:

➊ Seguir a Andy por la costa hacia la muralla occidental. Pasa a la **Expedición occidental**.

➋ Acompañar a Ruby por los cañones de obsidiana hacia una enorme estructura que hay tierra adentro. Pasa a la **Expedición oriental**.

Expedición occidental: Hay algo en la lejana muralla ruinosa y en las torres sumergidas que te llama. Tras aceptar acompañar a Andy hacia el oeste, éste suspira con alivio.



—Me las puedo arreglar solo, por supuesto, pero si tenemos que sumergirnos...

—Se queda mirando a lo lejos con expresión vacua durante un momento—. No quiero preocuparte, pero juraría haber visto algo con forma humana que nadaba por ahí abajo. Me alegra de tener compañía.

Sientes una súbita aprensión y miras más allá de la oscura agua, hacia el borde de la cala. Algo asoma entre las olas un instante y luego desaparece. Tienes la sensación de que os observan.

—Muy bien, dos semanas —dice Ruby mientras se echa un rollo de cuerda al hombro—. Nos reuniremos de nuevo aquí en dos semanas. No os olvidéis los trajes de buceo. Y que no os maten, porque me molestaría mucho perder a mi rival favorito.

➊ Anota en el registro de campaña que *la expedición se dirigió hacia el oeste*.

➋ Elige un investigador para que añada el Apoyo de historia Andy Van Nortwick a su mazo. No cuenta para el tamaño de su mazo. Esta carta se puede encontrar en el conjunto de encuentros *Expedición*, indicado mediante el siguiente icono:



➌ Retira 1 ficha ♦ de la bolsa de caos. Añade 1 ficha ♠ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

➍ Pasa a **La muralla occidental** (página 12).

Expedición oriental: No has podido apartar la vista de la fantasmagórica silueta de la ciudad desde que desembarcasteis. Tras acceder a acompañarla hacia el este, ves un leve atisbo de sonrisa en los labios de Ruby.

—Muy bien, puedes acompañarme siempre y cuando no me retrases —dice burlona. Un viento siniestro sopla por el peligroso cañón, trayendo un olor a putrefacción antigua y otro más dulce. A lo lejos se agitan unas nubes de tormenta que parecen amenazadoras.

—Volvamos aquí dentro de dos semanas —dice Andy, que está volviendo a cargar su cámara de forma meticulosa por la decimosegunda vez desde que llegasteis. Antes de separaros el joven reportero os entrega la tablilla de obsidiana que encontró la noche anterior mientras tartamudea que no es demasiado buen lingüista.

—No estoy seguro de qué significa nada de lo que hay escrito en ella, pero esos símbolos aparecen por toda la ciudad. A lo mejor tenéis más suerte que yo.

➊ Anota en el registro de campaña que *la expedición se dirigió hacia el este*.

➋ Elige un investigador para que añada el Apoyo de historia Ruby Standish a su mazo. No cuenta para el tamaño de su mazo. Esta carta se puede encontrar en el conjunto de encuentros *Expedición*, indicado mediante el siguiente icono:



➍ Pasa a **Cañones de obsidiana** (página 32).

La muralla occidental

Comprueba el registro de campaña.

Ⓐ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **La muralla occidental 1**.

Ⓑ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **La muralla occidental 2**.

La muralla occidental 1: A medida que os dirigís hacia el oeste, se va volviendo cada vez más claro que la playa sobre la que camináis es la parte superior de una antigua muralla circular. Muchas brazas más abajo, la muralla forma una brusca caída hacia una plaza redonda ubicada en el fondo oceánico. Con algo de planificación, podríais descender con seguridad a ese fondo si os desplazáis entre las bolsas de aire atrapado en las viejas ruinas. Si tenéis cuidado, quizás podríais llegar con vida al fondo marino.

Ⓐ Si un investigador tiene la tarea *No hacer daño*, resuelve su historia situada a la derecha de esta página.

Pasa a la **Preparación (v.I) – Expedición occidental** (página 13).

La muralla occidental 2: Los inestables cimientos de la antigua ciudad se estremecen mientras R'lyeh prosigue su ascenso. Las capas que se derrumban de mampostería desmoronada y corredores expuestos forman un traicionero camino hacia la superficie. Para ascender de forma segura, tendréis que trepar por la antigua muralla yendo entre las bolsas de aire atrapado. Conociendo los peligros del síndrome de descompresión, no podéis flotar sin más hacia lo alto. Si tenéis cuidado, quizás podríais llegar con vida a la superficie.

Ⓐ Si un investigador tiene la tarea *No hacer daño*, resuelve su historia situada a la derecha de esta página.

Pasa a la **Preparación (v.II) – Expedición oriental** (página 14).

Tarea: No hacer daño

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “No hacer daño”:

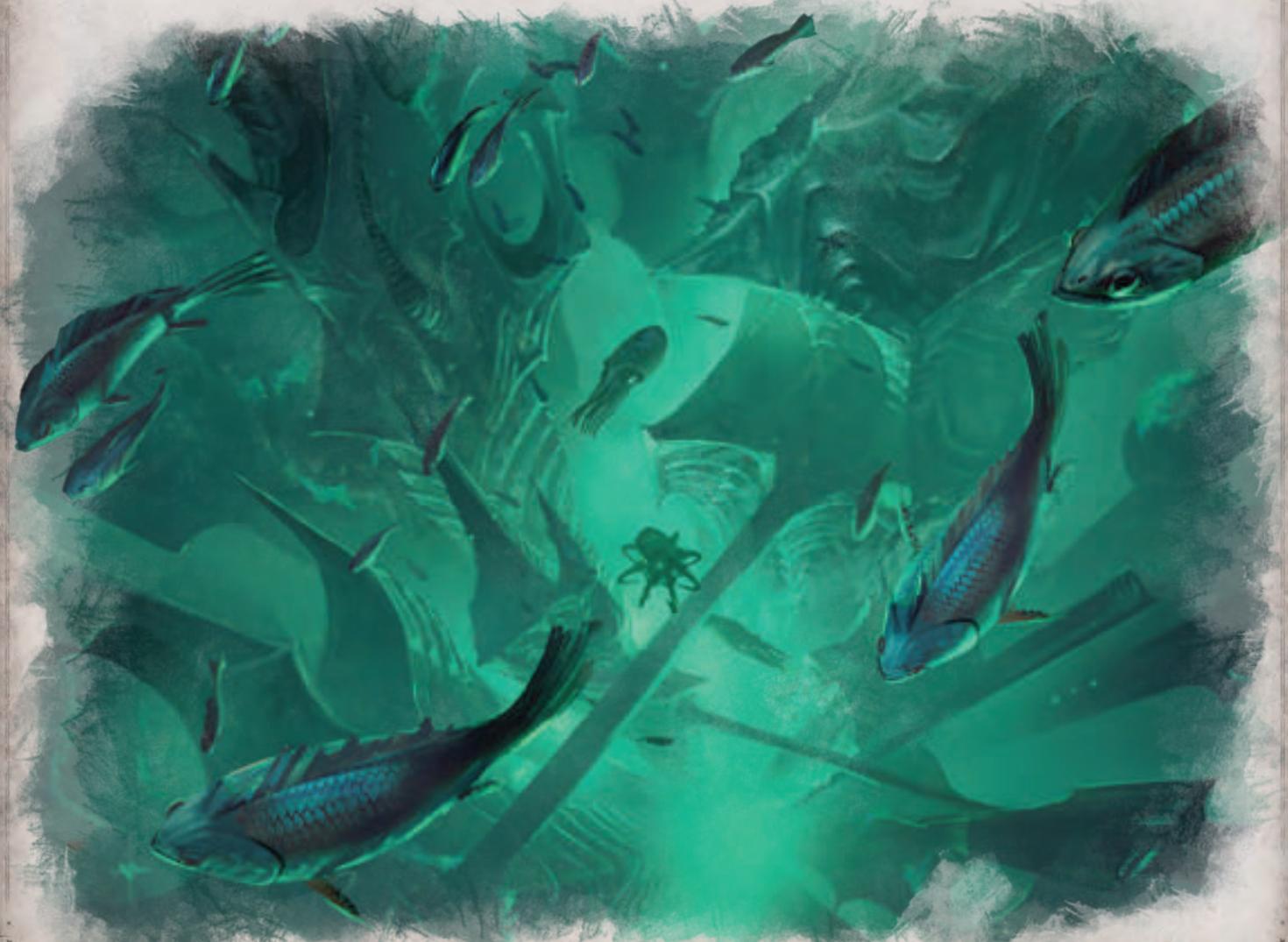
Mientras te preparas para recorrer la muralla, ves un cuerpo tirado sobre la arena negra. Se trata de un hombre que lleva una andrajosa capa hecha de retales. Dejas a un lado cualquier pregunta acerca de cómo ha llegado aquí y te acercas para tomarle el pulso. Sigue con vida, aunque está gravemente herido. Tiene unas marcas de succión redondas en el cuello, brazos y pecho de las que brota un pus amarillento. Le vendas las heridas lo mejor que puedes y luego le despertas con unas sales aromáticas. Cuando abre los ojos, pronuncia una palabra con voz ronca: -Madre.

Miras a los demás. Está claro que este hombre necesita ayuda.

Debes decidir (elige una opción):

Ⓐ -Llevémoslo con nosotros. Todavía podemos salvarlo. Tras preparar este escenario, pon 1 ficha de Perdición en el plan. Anota en el registro de campaña que *la expedición ayudó al peregrino*.

Ⓑ -Déjémoslo aquí. Cuando reveles el Lugar inicial en el próximo escenario, no coloques pistas en ese Lugar. Anota en el registro de campaña que *la expedición abandonó al peregrino*.



Preparación (v.I) - Expedición occidental

- ➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La muralla occidental*, *Legado cósmico*, *Profundos*, *Inundación*, *R'lyeh*, *Semilla estelar*, *El ineludible*, *Criaturas submarinas* y *Agentes de Cthulhu*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ➋ Reúne todos los Lugares del conjunto de encuentros *La muralla occidental*.

- ❖ Pon en juego la Muralla occidental en el nivel 1 como se muestra.
- ❖ Pon aparte, fuera del juego, los Cimientos de obsidiana, la Chabola hundida, la Escalera sumergida, las Ruinas destrozadas ✘ y la Cámara submarina ✘.
- ❖ Reúne todos los demás Lugares **Pasarela** y retira de la partida dos de ellos al azar.
- ❖ Baraja los cinco Lugares **Pasarela** restantes con la Chabola hundida, la Escalera sumergida y las Ruinas destrozadas ✘ puestas aparte. Pon seis de esas cartas en juego en los niveles 2–4, por debajo de la Muralla occidental, con el lado sin revelar boca arriba.
- ❖ Baraja los dos Lugares **Pasarela** restantes con los Cimientos de obsidiana puestos aparte, de forma que no sepas cuál es cuál, y ponlos en juego en el nivel 5, con el lado sin revelar boca arriba.
- ❖ Cada investigador comienza la partida en la Muralla occidental.

- ➌ Pon aparte, fuera del juego, el Enemigo El ineludible, la Debilidad Parasito cazador y la Traición de doble cara Mural del fondo marino ✘.

- ➍ Busca en el conjunto de encuentros *Semilla estelar* el Enemigo Semilla estelar de coral y ponlo aparte, fuera del juego. Retira de la partida todas las demás cartas del conjunto de encuentros *Semilla estelar*.

- ➎ Crea el mazo de Acto usando el acto 1a – “Descenso al abismo”. Retira el otro acto de la partida.

- ➏ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente ícono:



- ➐ Añade las fichas de Inundación a la reserva de fichas.

- ❖ Aumenta el nivel de inundación de cada Lugar de los niveles 2–5.
 - ❖ Aumenta el nivel de inundación de los niveles 4 y 5 para que queden totalmente inundados.
- ➑ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

- ➒ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Adyacencia de Lugares en La muralla occidental

Durante este escenario, los Lugares están colocados siguiendo un diseño fijo de 5 niveles.

- ➓ La posición de cada Lugar tiene su propio nivel de 1 a 5, comenzando por la Muralla occidental en el nivel 1 y bajando hasta los Lugares más en el fondo del nivel 5.
- ➔ Cualquier efecto de carta que haga referencia al nivel de un Lugar se refiere a su fila numerada, como se muestra en el diagrama de colocación de Lugares de la derecha.
- ➕ Durante este escenario, cada Lugar está conectado a cada Lugar de las filas inmediatamente superior e inferior. Los Lugares que estén en la misma fila no están conectados entre sí.

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:

- ➊ Los investigadores pueden elegir qué versión del escenario quieren jugar.
- ➋ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ✘, ✘, ✘, ✘, ✘, ✘, ✘, ✘.
- ➌ Los investigadores no han obtenido ningún artefacto.

Colocación de Lugares para “La muralla occidental (v.I)”

Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4



Nivel 5



Preparación (v.II) - Expedición oriental

-  Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros:
La muralla occidental, Legado cósmico, Profundos, Inundación, R'lyeh, Semilla estelar, El ineludible, Criaturas submarinas y Agentes de Cthulhu
Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ④ Reúne todos los Lugares del conjunto de encuentros *La muralla occidental*.

- ❖ Pon en juego los Cimientos de obsidiana en el nivel 1 como se muestra.
 - ❖ Pon aparte, fuera del juego, la Muralla occidental, la Chabola hundida, la Escalera sumergida, las Ruinas destrozadas ↳ y la Cámara submarina ✕.
 - ❖ Reúne todos los demás Lugares **Pasarela** y retira de la partida dos de ellos al azar.
 - ❖ Barajalos cinco Lugares **Pasarela** restantes con la Chabola hundida, la Escalera sumergida y las Ruinas destrozadas ↳ puestas aparte. Pon seis de esas cartas en juego en los niveles 2–4, por encima de los Cimientos de obsidiana, con el lado sin revelar boca arriba.
 - ❖ Baraja los dos Lugares **Pasarela** restantes con la Muralla occidental puesta aparte, de forma que no sepas cuál es cuál, y ponlos en juego en el nivel 5, con el lado sin revelar boca arriba.
 - ❖ Cada investigador comienza la partida en los Cimientos de obsidiana.

- Ⓐ Crea el mazo de Acto usando el acto 1a – “Ascenso por la muralla”. Retira el otro acto de la partida.

Ⓑ Comprueba el registro de campaña. Si *la criatura ha sido derrotada*, retira de la partida el conjunto de encuentros *El ineludible*.

Ⓒ Pon aparte, fuera del juego, la Debilidad Parasito cazador y la Traición de doble cara Mural del fondo marino ♫.

Ⓓ Busca en el conjunto de encuentros *Semilla estelar* el Enemigo Semilla estelar de coral y ponlo aparte, fuera del juego. Retira de la partida todas las demás cartas del conjunto de encuentros *Semilla estelar*.

Ⓔ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Artefacto** obtenido o 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente ícono: 

Ⓕ Añade las fichas de Inundación a la reserva de fichas.

⇒ Aumenta el nivel de inundación de cada Lugar de los niveles 1–4.

⇒ Aumenta el nivel de inundación de los niveles 1 y 2 para que queden totalmente inundados.

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

Ⓗ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Adyacencia de Lugares en La muralla occidental

Durante este escenario, los Lugares están colocados siguiendo un diseño fijo de 5 niveles.

- ¶ La posición de cada Lugar tiene su propio nivel de 1 a 5, comenzando por los Cimientos de obsidiana en el nivel 1 y ascendiendo hasta los Lugares del nivel 5.
 - ¶ Cualquier efecto de carta que haga referencia al nivel de un Lugar se refiere a su fila numerada, como se muestra en el diagrama de colocación de Lugares de la derecha.
 - ¶ **Durante este escenario, cada Lugar está conectado a cada Lugar de las filas inmediatamente superior e inferior. Los Lugares que están en la misma fila no están conectados entre sí.**

Colocación de Lugares para “La muralla occidental (v.II)”



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:

- ④ Los investigadores pueden elegir qué versión del escenario quieren jugar.
 - ④ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , , 
 - ④ La criatura ha sido derrotada no está anotado.
 - ④ Los investigadores no han obtenido ningún artefacto.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Con ayuda del resto de la expedición, llegas renqueante a tu destino, refugiándote en las intermitentes bolas de aire que hay en las desmoronadas ruinas. Siluetas de pesadilla van de un lado a otro en el oscuro océano que hay más allá de la muralla. Las criaturas que viven tanto en los cimientos de R'lyeh como en torno a ellos son siniestras y extrañas; tienes la sensación de que no tardarás en volverlas a ver en tus pesadillas.

- Ⓐ Tacha “La muralla occidental” en el mapa de R’lyeh del registro de campaña.
- Ⓑ Si un investigador tiene la tarea *No hacer daño*, resuelve su historia en esta página.
- Ⓒ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Ⓓ Comprueba el registro de campaña.
 - ⇒ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a la **Resolución 3**.
 - ⇒ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa al **Sepulcro del durmiente** (página 38).

Resolución 1: El fondo oceánico es una fantasmagoría onírica de flora siniestra y criaturas de pesadilla. Un pez linterna mutado que sólo podría describirse como antediluviano nada plácidamente por un bosque de algas de aguas profundas. Otra criatura de las profundidades marinas con ojos brillantes y unas fauces serradas nada directa hacia ti, pero gira en el último momento para apartarse del resplandeciente campo que mantiene el agua a raya.

- Ⓐ Tacha “La muralla occidental” en el mapa de R’lyeh del registro de campaña.
- Ⓑ Si un investigador tiene la tarea *No hacer daño*, resuelve su historia en esta página.
- Ⓒ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Ⓓ Pasa a la **Resolución 3**.

Resolución 2: Un temblor hace estremecerse la antigua ciudad y te tira al suelo. Ruby profiere un taco mientras tú tratas de apoyarte en una columna caída. La ciudad de R’lyeh prosigue su ascenso. Los temblores acaban por desaparecer. Ruby está junto a ti y contempla el círculo perfecto de la bahía de agua negra.

—Maldita sea —dice—. Aposté con Andy que volveríamos los primeros. Pero ese blandengue no se atrevería a cobrar la apuesta si finjo que me he roto la pierna, ¿no crees?

Suspiras y encabezas la marcha hacia el Cassandra, dejando a Ruby, que se está vendando la pantorrilla derecha. Tienes ganas de regresar.

- Ⓐ Tacha “La muralla occidental” en el mapa de R’lyeh del registro de campaña.
- Ⓑ Si un investigador tiene la tarea *No hacer daño*, resuelve su historia en esta página.
- Ⓒ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Ⓓ Pasa al **Sepulcro del durmiente** (página 38).

Resolución 3: Una antigua cúpula emite un atrayente resplandor en el fondo marino. Mientras te maravillas ante la extraña visión, un trozo de obsidiana se suelta y cae desde lo alto sobre la cúpula submarina. En lugar de romperse, la cúpula se vuelve maleable y forma ondas mientras la roca la atraviesa con estruendo. Algo que hay en el centro proyecta una barrera que repele el agua, pero permite que pasen cosas sólidas.

No sabes cuál será la extraña tecnología que contiene la cúpula, pero seguro que Tillinghast puede estar interesado en ella. Sin embargo, también podrías entrar en R’lyeh: una puerta redonda, situada en la base del muro y contenida bajo el mismo campo resplandeciente que la cúpula, te invita a adentrarte en la ciudad.

Ⓐ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- ⇒ Para descubrir los secretos de la cúpula del fondo marino, pasa a **El barrio sumergido** (página 16).
- ⇒ Para proseguir hacia los subterráneos de R’lyeh, pasa a **El apiario** (página 19).

Tarea: No hacer daño

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “No hacer daño”:

Comprueba el registro de campaña.

- Ⓐ Si la expedición ayudó al peregrino, pasa a la **Tarea 1**.
- Ⓑ Si no es así, pasa a la **Tarea 2**.

Tarea 1: El estado del hombre se deteriora a pasos agigantados. Para cuando alcanzáis el final de vuestro peligroso trayecto, ha empezado a toser unas flemas rancias y amarillentas. Tras haber superado los traicioneros caminos, se dobla con un grito mientras se araña el pecho y el rostro. Unos agujeritos empiezan a aparecer en la piel de su cuello y hombros, para luego abrirse como fruta podrida y expulsar un torrente de parásitos similares a gusanos que se retuercen. La boca de cada gusano cuenta con dientecillos serrados de los que gotea la misma bilis amarilla que brota del cuerpo de la víctima. Lo que quedaba del hombre se pone en pie lentamente, como una siniestra marioneta, y extiende una mano ensangrentada hacia ti. Un gusano gomoso se desliza por su brazo y se estremece, como si probara el aire.

- Ⓒ Busca la Debilidad Parásito cazador puesta aparte y añádela a tu mazo de forma permanente. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de tu investigador.
- Ⓓ Hiciste todo lo posible por ayudar a la víctima. Marca 2 progresos en “No hacer daño” en el registro de campaña.

Tarea 2: Incluso después de haber superado la muralla, no puedes dejar de pensar en el hombre que abandonaste. El recuerdo de sus ojos suplicantes y su voz sibilante te perseguirán eternamente en tus sueños. ¿Podrías haberlo salvado? ¿O al menos haberle dado cierta dignidad a su fallecimiento?

- Ⓒ Abandonaste a alguien en apuros. Sufre 1 trauma mental.
- Ⓓ Borra 1 progreso en “No hacer daño” en el registro de campaña.

El barrio sumergido

El barrio sumergido 1: El sonido del crepitar de la electricidad te da la bienvenida cuando entras en la cúpula submarina. La plaza redonda del fondo marino está cubierta de fosas oceánicas inundadas y ruinas desmoronadas. Por mucho que lo intentes, tu vista no deja de vagar hacia el océano que hay al otro lado de la barrera alienígena. Una flor de medusas flota distraídamente en las tenebrosas profundidades. Si el campo de energía desapareciera por algún motivo, la expedición se vería irremediablemente barrida por las aguas.

Comprueba el registro de campaña.

(C) Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **El barrio sumergido 2**.

(C) Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **El barrio sumergido 3**.

El barrio sumergido 2: –Creo que esto es la fuente –dice Andy mientras señala la estructura redonda que hay en el centro de la plaza. Rayos de electricidad acarician la resplandeciente burbuja que hay sobre vuestras cabezas. La estructura es el origen del resplandor y, seguramente, del campo de energía que protege estas ruinas del agua del océano. En su interior encontráis un planetario mecánico que gira: un complejo mecanismo de esferas flotantes y engranajes en marcha que provocan una corriente eléctrica constante. Encerrado en su núcleo hay un orbe incandescente. Andy se muestra inquieto.

–Es lo que alimenta la máquina. No sé qué pasará si lo sacamos, pero... parece algo que podría querer el señor Tillinghast.

Antes de que puedas objetar, se pone a manipular los antiguos controles. Tal vez haya un modo de sacar el orbe sin que os ahoguéis.

(C) Si un investigador tiene la tarea *Como en casa, en ningún sitio*, resuelve su historia en la página siguiente.

Pasa a la **Preparación**.

El barrio sumergido 3: Sigues a la expedición pasando por fosos de agua profunda y ruinas hundidas hasta alcanzar el origen del resplandor y, seguramente, del campo de energía. En su interior encontráis un planetario mecánico que gira: un complejo mecanismo de esferas flotantes y engranajes en marcha que provocan una corriente eléctrica constante. Encerrado en su núcleo hay un orbe incandescente. Ruby da un grito ahogado.

–Es una especie de estación de bombeo, y apuesto a que el orbe es una parte importante. Es posible que, si lo robamos, se nos venga encima todo el océano –afirma con una sonrisa de entusiasmo–. Así que ya puedes estar preparado para echar a correr.

Antes de que puedas objetar, se pone a manipular los antiguos controles. Tal vez haya un modo de sacar el orbe sin que os ahoguéis.

(C) Si un investigador tiene la tarea *Como en casa, en ningún sitio*, resuelve su historia en la página siguiente.

Pasa a la **Preparación**.



Preparación

➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El barrio sumergido*, *Maquinaria alienígena*, *Legado cósmico*, *Profundos*, *Niebla primordial*, *Inundación*, *R'lyeh* y *Criaturas submarinas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



➋ Pon en juego el Núcleo de la barrera, con el lado (*Inactivo*) boca arriba.

❖ Reúne todos los Lugares Fondo marino y retira de la partida una copia del Arrecife de coral y una copia de la Acrópolis sumergida al azar.

❖ Baraja los ocho Lugares Fondo marino restantes y ponlos en juego formando una cuadrícula de 3x3 en torno al Núcleo de la barrera, como se muestra en el diagrama de colocación de Lugares de la derecha.

❖ Cada investigador comienza la partida en el Núcleo de la barrera.

➌ Pon aparte, fuera del juego, el Apoyo de historia Nodo de la barrera y las cartas de doble cara Parásito submarino y Reliquia de obsidiana .

➍ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Artefacto** obtenido o 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente icono:



➎ Añade las fichas de Inundación a la reserva de fichas y comprueba el registro de campaña.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, el ascenso de la ciudad ha afectado a la antigua cúpula. Aumenta el nivel de inundación de 1 Lugares Fondo marino.

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

➐ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Adyacencia de Lugares en El barrio sumergido

Durante este escenario, los Lugares se colocan en una cuadrícula fija. **Cada Lugar está conectado a cada Lugar adyacente a él.**

➑ Los Lugares adyacentes comparten lado (izquierda, derecha, arriba o abajo). Los Lugares que sólo comparten una esquina no se consideran adyacentes.

Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y noquieres tener que consultar otras secciones de preparación o resolución, puedes usar la siguiente información al preparar y jugar el escenario:

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

➋ Elige si la expedición se dirigió hacia el oeste o si la expedición se dirigió hacia el este.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, añade 1 ficha a la bolsa de caos.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, añade las fichas , a la bolsa de caos.

➌ Los investigadores no han obtenido ningún artefacto.

Colocación de Lugares para “El barrio sumergido”



Tarea: Como en casa, en ningún sitio

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Como en casa, en ningún sitio”:

Cuando levantas la cabeza para mirar el planetario mecánico alienígena, la cabeza te da vueltas. Su visión te hace regresar a esa primera noche en la que Tillinghast te sacó de las calles. Las estrellas brillaban mucho aquella noche, y no olvidarás nunca su formación, que es la misma que tienes delante ahora mismo. Lejos de la constante rutina y preocupaciones de tu vida en Arkham, has podido reflexionar. Las palabras de Tillinghast fueron amables, pero su tono era duro, frío y carente de sentimientos. Al pensar en ello, ves que atrajiste la atención del empresario porque le resultabas útil. Su acto no tuvo amabilidad alguna; cuando te salvó, te adquirió como a otro más de los lacayos de su pelotón de deudores.

Ni sabes cuántos “últimos trabajos” has realizado ya. ¿De verdad vale de algo la palabra de Tillinghast?

Debes decidir (elige una opción):

➊ –Elseñor Tillinghast me ha tratado bien. Me fio de él. Borra 1 trauma mental o 1 trauma físico de tu investigador. Borra 1 progreso de *Como en casa, en ningún sitio* en el registro de campaña.

➋ –Estoy solo. No puedo fiarme de nadie. Marca 2 progresos en *Como en casa, en ningún sitio* en el registro de campaña y sufre 1 trauma mental. Cada investigador comienza el siguiente escenario con 2 cartas menos en su mano inicial.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Al otro lado de la entrada de la cúpula, miras el fondo oceánico a través de la fina barrera. El océano engulló la cúpula alienígena en cuestión de segundos. Es un pequeño milagro que no te vieras arrastrado.

Ⓐ Tu fracaso te ha distraído de tus objetivos. Cada investigador debe borrar 1 progreso de su tarea si es posible.

Ⓒ Pasa a la **Resolución 3**.

Resolución 1: El extraño nodo palpita en tu mano y proyecta una tenue burbuja de luz que repele los escombros que caen. Logras llegar a la entrada cuando la cúpula revienta como una pompa. La expedición la mira con una mezcla de asombro y miedo mientras un torrente de agua marina engulle la estructura alienígena. Un pinchacito de dolor recorre la palma de tu mano y, al bajar la vista, ves que el nodo se está enterrando en ella mientras envía delgados filamentos negros bajo tu piel. Cuando sacas el nodo, se retraen sin causarte daño alguno. Tillin-ghast estará más que complacido con este hallazgo.

Ⓐ Marca la casilla del “Nodo de la barrera” en la sección “Arte-factos obtenidos” del registro de campaña.

Ⓒ Pasa a la **Resolución 3**.

Resolución 2: El núcleo reactivado hace un trabajo veloz con la cúpula inundada y extrae el agua en cuestión de minutos. Examinas el perímetro de las ruinas sumergidas con la expedición y os maravilláis ante su antigua grandiosidad. La sensación de caminar sobre un fondo oceánico seco mientras los peces nadan al otro lado de la parpadeante burbuja parece algo sacado de un sueño. Tras varias horas, la expedición continúa.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que la **energía fue desviada**.

Ⓒ Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicionales por estudiar a conciencia el barrio sumergido.

Ⓒ Pasa a la **Resolución 3**.

Resolución 3: El campo de energía que protege el túnel que lleva de vuelta a la ciudad sigue resistiendo. Los irregulares cimientos de R’lyeh siguen haciéndose pedazos mientras la ciudad se eleva. Es hora de continuar.

Ⓐ Tacha “El barrio sumergido” en el mapa de R’lyeh 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.

Ⓒ Comprueba el registro de campaña.

⇒ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **El apiario** (página 19).

⇒ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **La muralla occidental** (página 12).

El apiaro

Comprueba el registro de campaña.

- Ⓐ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **El apiaro 1**.
- Ⓑ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **El apiaro 2**.

El apiaro 1: Los húmedos túneles que hay bajo R'lyeh se ramifican y enroscan sin cesar como si fueran los capilares de una bestia gigantesca. En las paredes hay nódulos brillantes colocados a distintos intervalos y que palpitan con una luz tenue. Tras acampar la tercera noche, estás sentado enfrente de Andy mientras éste garabatea frenéticamente en su cuaderno. La conversación no tarda en girar hacia los acontecimientos que os llevaron a ambos a acabar empleados por Tillinghast.

Si estás jugando como Ursula Downs: Tú y tu ayudante Jake aportáis varios detalles de vuestra historia, mientras que Andy relata lo que le llevó a su situación. Reprimes un escalofrío al recordar los horrores que viste en el Amazonas y el incidente que se cobró la pierna de Jake.

—Si lo resumo en pocas palabras, el señor Tillinghast me dijo que tenía otra gran historia para mí. Una oportunidad para dar el campanazo. Y bueno, quizás dinero suficiente como para saldar mi cuenta en el bar de Hibb —dice avergonzado—. ¡Tuve que relajarme un poco después de mi último encargo! Un poco bastante.

Un temblor sacude los túneles. El rostro de Andy toma un tono ceniciente mientras se inclina para seguir hablando.

—Tengo una teoría. Esta ciudad se está elevando. Me refiero a que se sigue elevando. Los temblores, los cimientos que se desmoronan y el hecho de que antes estuviera bajo el agua y ahora no. Viste el cementerio de barcos en las torres de la ciudad, ¿verdad? Barcos que llevan siglos desapareciendo en esta zona del océano. Y no sé qué los provoca, pero estoy teniendo unos sueños...

El día siguiente, descubrís una enorme caverna. Las paredes y el techo parecen panales cubiertos de pequeños agujeros redondos de los que salen como de cualquier manera madrigueras laberínticas. Andy corre hacia la entrada de un túnel que huele especialmente mal y recoge un trozo de tela ensangrentada.

—No sé qué vivirá aquí, pero creo que les gusta comer gente.

A medida que os adentráis en el túnel, veis unas protuberancias biliosas que rezuman un espeso icor flemático. ¿Puede quedar alguien con vida aquí abajo?

- Ⓐ Añade 1 ficha ⚠ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- Ⓑ Si un investigador tiene la tarea **Caminar con fe**, resuelve su historia en esta página.

Pasa a la **Preparación (v.I) – Expedición occidental** (página 20).



El apiaro 2: Los túneles que hay más allá del corazón de la ciudad descienden siempre hacia abajo a través de diversos complejos: antiguas fábricas alienigenas congeladas en el tiempo.

—Me pregunto qué producían aquí —dice Ruby. Hay apéndices metálicos con forma de garra que cuelgan sobre vías de kilómetros de longitud y estatuas descomunales que os miran desde huecos altos. En lugar de caminar en medio del siniestro silencio, le preguntas a tus compañeros cómo acabaron trabajando para Tillinghast.

—A decir verdad, Tillinghast me pilló mientras trataba de birlarle parte de su... esto... inventario —dice Ruby—. No fue mi mejor trabajo. Pero ese hombre tiene un don para darle la vuelta a cualquier situación para que funcione a su favor. Así que me ofreció trabajo. La paga era buena, mejor que lo que le iba a haber robado, así que acepté. Llevo un tiempo ahorrando para jubilarme.

Las fábricas dan paso a un sistema de túneles laberínticos. Tras días de exploración, descubrís una enorme caverna. Las paredes y el techo parecen panales cubiertos de pequeños agujeros redondos de los que salen como de cualquier manera madrigueras laberínticas. Los restos sangrientos de un joven que lleva una capa hecha de retales yacen frente a uno de los túneles. El hedor es insopportable.

—Es el mismo tipo de capa que llevaba el otro tipo —Ruby se lleva un pañuelo a la boca mientras saca un trozo de papel del bolsillo del joven. Hay dos palabras garabateadas con sangre: ENVIAD AYUDA. Miras por el túnel. Unas protuberancias carnosas y biliosas recubren los laterales y le dan el aspecto de un esófago gigante. Un hedor todavía peor emana de su interior.

—Algo me dice que no queda nadie a quien ayudar. Pero ahí abajo podría haber algo valioso —comenta Ruby, aunque su habitual despreocupación brilla por su ausencia en su voz.

- Ⓐ Añade 1 ficha ⚠ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- Ⓑ Si un investigador tiene la tarea **Caminar con fe**, resuelve su historia en esta página.

Pasa a la **Preparación (v.II) – Expedición oriental** (página 20).

Tarea: Caminar con fe

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Caminar con fe”:

Una abrumadora sensación de asombro y temor te llena el pecho mientras miras el panal de túneles esponjosos y carnosos y los restos que hay diseminados por el suelo. Ves varias capas desgarradas y un farol roto. En el centro de la sala hay dibujado un enorme círculo de tiza compuesto de palabras en latín y símbolos arcanos. ¿Será un ritual de protección? Lo más perturbador es que en su centro hay inscrito un símbolo sagrado de tu propia fe. ¿Serían miembros de tu fe quienes lo dibujaron? Podrían ser herejes, pero al ponerte a pensar, te preguntas si, al igual que tú, se vieron atraídos por el destino a esta antigua ciudad. Mientras desciendes al vientre de la bestia, te duele el estómago. ¿Te ha hecho extraviarte tu fe?

Debes decidir (elige una opción):

- Ⓐ —Tengo dudas. Borra 1 progreso de “Caminar con fe” en el registro de campaña. La primera vez que cada investigador fuese a robar del mazo de Encuentros en el próximo escenario, en vez de eso puede robar 1 carta de su mazo.
- Ⓑ —Mi determinación es firme. Marca 2 progresos en “Caminar con fe” en el registro de campaña y sufre 1 trauma mental. La primera vez que cada investigador robe una carta de Encuentro en el próximo escenario, esa carta de Encuentro obtiene Oleada.

Preparación (v.I) - Expedición occidental

- ➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El apíario*, *Legado cósmico*, *Niebla primordial*, *El ineludible*, *Peregrinos*, *Secta oscura* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ➋ Pon la Entrada al apíario en juego, con el lado (*Luz atrayente*) boca arriba.
- ◆ Cada investigador comienza la partida en la Entrada al apíario.
- ➌ Crea el mazo de Acto usando el acto 1a – “Señales inquietantes” y el acto 2a – “Peregrinos perdidos”. Retira el otro acto de la partida.
- ➍ Retira el Enemigo Madre de la partida.
- ➎ Pon aparte, fuera del juego, cada una de las siguientes cartas: todos los Lugares *Apíario*, los Enemigos Amalgama grotesca y el Parásito escamoso ⚭ de doble cara, los Apoyos de historia María Rivera, Reliquia antigua ♀ y “Máscara” macabra, los conjuntos de encuentros *Peregrinos* y *El ineludible* y todas las copias de la Debilidad Transformación parasitaria.
- ➏ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Artefacto** obtenido o 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente icono:
- ➐ Baraja todas las demás cartas de Encuentro para crear el mazo de Encuentro junto con los siguientes Lugares *Apíario* puestos aparte: Campos de cultivo y las dos copias de Senderos carnosos.
- ◆ Tras hacer eso, coge las 10 últimas cartas del mazo de Encuentro, añádeles el Lugar Túneles luminosos puesto aparte, barájala y devuélvelas a la parte inferior del mazo de Encuentros.
- ➑ Los investigadores ya están listos para comenzar.



Preparación (v.II) - Expedición oriental

- ➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *El apíario*, *Legado cósmico*, *Niebla primordial*, *El ineludible*, *Semilla estelar*, *Polizones* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Al reunir el conjunto de encuentros *Semilla estelar*, coge únicamente el Enemigo Semilla estelar infectada. Retira de la partida todas las demás cartas de ese conjunto.
- ➋ Pon la Entrada al apíario en juego, con el lado (*Luz atrayente*) boca arriba.
- ◆ Cada investigador comienza la partida en la Entrada al apíario.
- ➌ Crea el mazo de Acto usando el acto 1a – “Señales inquietantes” y el acto 2a – “La mente colmena”. Retira el otro acto de la partida.
- ➍ Retira el Apoyo de historia María Rivera de la partida.
- ➎ Pon aparte, fuera del juego, cada una de las siguientes cartas: todos los Lugares *Apíario*, los Enemigos Amalgama grotesca, Madre y el Parásito escamoso ⚭ de doble cara, los Apoyos de historia Reliquia antigua ♀ y “Máscara” macabra y todas las copias de la Debilidad Transformación parasitaria.
- ➏ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Artefacto** obtenido o 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente icono:
- ➐ Comprueba el registro de campaña. Si la criatura ha sido derrotada, retira de la partida el conjunto de encuentros *El ineludible*.
- ➑ Baraja todas las demás cartas de Encuentro para crear el mazo de Encuentro junto con los siguientes Lugares *Apíario* puestos aparte: Campos de cultivo y las dos copias de Senderos Carnosos.
- ◆ Tras hacer eso, coge las 10 últimas cartas del mazo de Encuentro, añádeles el Lugar Pasillo aferrador puesto aparte, barájala y devuélvelas a la parte inferior del mazo de Encuentros.
- ➒ Los investigadores ya están listos para comenzar.

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:

- ➊ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♂, ♀, ♂, ⚭.
- ➋ Elige si la expedición se dirigió hacia el oeste o si la expedición se dirigió hacia el este.
- ◆ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, añade 1 ficha ⚭ a la bolsa de caos.
- ◆ Si la expedición se dirigió hacia el este, añade las fichas ♀, ⚭ a la bolsa de caos.
- ➌ La criatura ha sido derrotada no está anotado.
- ➍ Los investigadores no han obtenido ningún artefacto.

Interludio del escenario: Peregrinos perdidos

La mujer tose débilmente y se presenta como María Rivera. Ella y los demás son un colectivo de peregrinos de toda clase y condición cuyos sueños les han traído hasta aquí.

—Éste es el dominio del dios ahogado, el monarca muerto Cthulhu. Nuestra lidea, Lady Dao, nos ha instado a aguardar su regreso en esta antigua ciudad.

El nombre de Cthulhu resuena en tus oídos. Lo has escuchado una y otra vez en tus sueños.

Maria continúa: —Sin embargo, en estos túneles vive algo malévolos. Algo que temo que hayamos despertado con nuestra presencia. Enviamos a uno de los nuestros en busca de ayuda, pero no ha regresado.

Vuestra conversación se ve interrumpida por un rugido terrible. María baja la mirada.

—Desde que llegamos, hay algo que nos ha perseguido... algo atroz. Nos ha dado caza por las calles, por el antiguo archivo e incluso por el corazón de la ciudad. Esperaba que no nos siguiera a este lugar corrupto y horrible —Tose débilmente—. No tengo fuerzas como para sacarlos de estos túneles. Por favor, os lo ruego, llevadnos a un lugar seguro.

Otro rugido resuena por los túneles, esta vez más cerca, acompañado por el gorjeo de los parásitos. Andy te mira a ti y luego a María antes de decir: —Reúne a tu gente. Nadie merece morir aquí abajo.

➊ Dale la vuelta a la Entrada del apiario para mostrar su lado (*Salida peligrosa*).

➋ Busca todos los Enemigos **Sectario** que no sean Debilidad en el mazo y la pila de descartes de Encuentros y en todas las zonas en juego y fuera del juego. Barájalo juntos y colócalos formando un montón boca abajo bajo el Campamento perdido.

➌ Elige un investigador para que tome el control del Apoyo de historia María Rivera puesto aparte (*¡recuerda que María también es una carta Sectario que se puede salvar!*).

➍ Haz aparecer el Enemigo El ineludible puesto aparte en el Lugar más alejado de todos los investigadores y agotado. Añade la pila de descartes de Encuentros y el resto del conjunto de encuentros *El ineludible* al mazo de Encuentros y baraja éste.

➎ Coloca pistas en cada Lugar revelado que no tenga **Victoria X**, hasta su valor de pista.

➏ Sigue jugando.





Interludio del escenario: La mente colmena

Sientes la acometida de una conciencia alienígena cuando un millar de pensamientos y recuerdos asaltan los tuyos. Es tu Madre. Lo notas en lo más profundo de tu interior. Ves una legión de monstruosidades aladas y con tentáculos que entran en un navío de otro mundo. Ves a Madre, pequeña como un gusano, que sale reptando de su huésped. Ves cómo entra en otro huésped, y luego en otro más, poniendo huevos en sus gargantas. Sientes su necesidad de crecer, de propagarse, de proliferar. Luego el gusto de la carne alienígena, de la carne humana, de la tuya propia cuando Madre te prueba incluso ahora.

Despiertas y ves a Ruby en pie junto a ti, cuchillo en mano. Te encuentras en una sala fétida y palpitante; el cordón que te unía a Madre se agita en el suelo ante ti como el rabo de una lagartija. Incrustado en las paredes de la sala ves el enorme cadáver de una criatura alienígena sujetada como una macabra marioneta: la propia Madre. Sientes su deseo de absorberte, de convertirse en ti, de devorarte.

—Tenemos que matarla —gruñe Ruby.

- ➊ Recoloca la Entrada al apiario, el Pasillo aferrador, el Pasillo famélico y el Celoma ácido formando un círculo, como se muestra en el diagrama de colocación de Lugares de la derecha. Coloca en la zona de victoria todos los demás Lugares que tengan **Victoria X** y no tengan pistas, descartando todas las fichas y cartas que haya en ellos.
- ➋ Busca todos los Lugares restantes en el mazo y la pila de descartes de Encuentros y en la zona de juego y retíralos de la partida.
- ➌ Busca el Lugar Sala central puesto aparte y colócalo en el hueco central, con su borde inferior hacia el Celoma ácido, como se muestra en el diagrama de colocación de Lugares de la derecha.
- ➍ Haz aparecer el Enemigo Madre puesto aparte en la Sala central.
- ➎ Si el conjunto de encuentros *El ineludible* está puesto aparte, haz aparecer el Enemigo El ineludible en el Lugar más alejado de todos los investigadores. Añade la pila de descartes de Encuentros y el resto del conjunto de encuentros *El ineludible* al mazo de Encuentros y baraja éste.
- ➏ Coloca pistas en cada Lugar revelado que no tenga **Victoria X**, hasta su valor de pista.
- ➐ Sigue jugando.

Colocación de Lugares para el acto 2a - La mente colmena



La Sala central puede girar en el sentido de las agujas del reloj o en sentido antihorario durante el escenario.



La Sala central está conectada al Celoma ácido en este momento.

Girar Lugares

Durante este escenario, el Lugar Sala central entra en juego en el centro de un círculo de cuatro Lugares.

- ➊ El Lugar que está “abajo” la Sala central es el Lugar que se encuentra directamente adyacente al borde inferior de la carta de la Sala central.
- ➋ Aunque los demás Lugares están conectados mediante sus iconos de conexión de Lugar, la Sala central **sólo** está conectada al Lugar que esté bajo ella y viceversa.
- ➌ Si se te indica que gires la Sala central una vez en el sentido de las agujas del reloj o en sentido antihorario, gírala en la dirección indicada, de modo que la Sala central “mire” el siguiente Lugar siguiendo el sentido indicado respecto al que está bajo ella en este momento.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Antes de resolver cualquier otra resolución, si al menos 1 investigador fue derrotado: Los investigadores derrotados leen primero la sección **Investigador derrotado**.

Investigador derrotado: No sientes dolor alguno. De hecho, no hay un “tú” que pueda sentir dolor, pues “tú” ahora eres parte de una mente infinita interconectada que habita bajo esta ciudad. Siempre has estado aquí. Y siempre lo estarás.

Ⓐ Cada investigador derrotado **muerde**. Si no hay investigadores supervivientes para continuar la campaña, los investigadores pierden la campaña.

❖ Si el Apoyo de historia Andy Van Nortwick o el Apoyo de historia Ruby Standish estaban en el mazo de cualquier investigador que haya **muerto**, elige un investigador superviviente para que los añada a su mazo durante el resto de la campaña. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

Ⓑ Si se ha llegado a otra resolución, los investigadores restantes pasan a esa resolución.

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Mientras escapas de los pútridos túneles, te sacas del cuello un gusano que se retuerce. Ojalá no te hayas infectado...

Ⓐ Cada investigador debe buscar en el conjunto de encuentros *El apuario* una copia de la Transformación parasitaria y añadirla a su mazo. Esta carta no cuenta para su tamaño de mazo.

Ⓑ Actualiza el registro de campaña.

❖ Tacha “El apuario” en el mapa de R’lyeh.

❖ Si la “Máscara” macabra estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la “Máscara” macabra en la sección “Artefactos obtenidos”.

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

Ⓒ Comprueba el registro de campaña.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **La gran cámara** (página 24).

❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a la **Resolución 4**.

Resolución 1: El último de los supervivientes sale de los fétidos túneles. Tras daros las gracias, los peregrinos os muestran el túnel que tomaron desde el “corazón de la ciudad”. Al marcharos, Andy limpia el icor de la lente de su cámara.

—Otro rollo de película inservible. Una sola foto podría haber cambiado mi carrera para siempre. Viendo lo que está pasando, me habría dado igual haber tirado por la borda todos los rollos antes de llegar.

Ⓒ Actualiza el registro de campaña.

❖ Anota que los investigadores salvaron a los peregrinos.

❖ Tacha “El apuario” en el mapa de R’lyeh.

❖ Si la “Máscara” macabra estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la “Máscara” macabra en la sección “Artefactos obtenidos”.

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

❖ ¡Cada investigador obtiene 2 puntos de experiencia adicional por salvar a los peregrinos de una muerte casi segura!

Ⓒ Pasa a **La gran cámara** (página 24).

Resolución 2: Salís de los túneles completamente conmocionados y os encontráis en la enorme antecámara donde comenzasteis. Si ha sobrevivido algún peregrino, no ha querido quedarse por la zona. Tras un largo silencio, la expedición se prepara para continuar. Andy observa con suspicacia un rastro de sangre que hay en el suelo y comenta que, si se hubieran llevado a un peregrino a rastras, el rastro sería mucho más grande. Es posible que su rastro lleve al “núcleo de la ciudad”, como lo llamó María.

Ⓐ Cada investigador debe buscar en el conjunto de encuentros *El apuario* una copia de la Transformación parasitaria y añadirla a su mazo. Esta carta no cuenta para su tamaño de mazo.

Ⓒ Actualiza el registro de campaña.

❖ Anota que los peregrinos fueron devorados.

❖ Tacha “El apuario” en el mapa de R’lyeh.

❖ Si la “Máscara” macabra estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la “Máscara” macabra en la sección “Artefactos obtenidos”.

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

Ⓒ Pasa a **La gran cámara** (página 24).

Resolución 3: La expedición regresa a la entrada del apuario, cubiertos de sangre y vísceras. Te rascas un picor persistente en la nuca y esperas no haberte infectado. En tus pensamientos siguen dando vueltas recuerdos fragmentados de tu breve paso por la mente colmena. Dudas que puedas volver a sentirte como la misma persona de siempre.

Ⓒ Actualiza el registro de campaña.

❖ Anota que los investigadores exterminaron a los parásitos alienígenas.

❖ Tacha “El apuario” en el mapa de R’lyeh.

❖ Si la “Máscara” macabra estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la “Máscara” macabra en la sección “Artefactos obtenidos”.

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

Ⓒ Pasa a la **Resolución 4**.

Resolución 4: Acabáis por encontrar vuestra antigua ruta. Tras un trayecto de varios días más, llegáis ante una gran puerta redonda que tiene el tamaño de la cámara acorazada de un banco. Tras pulsar varios símbolos alienígenas, la puerta se abre y revela un sendero seco que serpentea por el fondo marino hacia una cúpula que emite un tenue brillo. Un fino campo de energía resplandeciente contiene el peso del océano. Mientras os maravilláis ante el milagro del sendero y la cúpula, un trozo de obsidiana se suelta y cae desde lo alto sobre la cúpula. En lugar de romperse, la cúpula se vuelve maleable y forma ondas mientras la roca la atraviesa con estruendo.

—Eso es imposible —dice Ruby con un grito ahogado—. Dentro de esa cúpula hay algo que hace funcionar la barrera. Parece que contiene el agua, pero deja pasar otras cosas. Sea lo que sea, podría ser un buen hallazgo para Randall —añade mientras mira la escarpada muralla que lleva a la superficie.

Ⓒ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

❖ —Hemos llegado hasta aquí y no vamos a dejar ni un solo rincón por explorar.

Para explorar la cúpula del fondo marino, pasa a **El barrio sumergido** (página 16).

❖ —¿Estás loca? ¡Tenemos que salir de aquí!

Para escalar la muralla y volver al campamento, pasa a **La muralla occidental** (página 12).



La gran cámara

Comprueba el registro de campaña.

Ⓐ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **La gran cámara 1**.

Ⓑ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **La gran cámara 2**.

La gran cámara 1: Oyes el eco del funcionamiento de la gran maquinaria mucho antes de verla. Tras salir de los claustrofóbicos túneles, te encuentras sobre un precipicio que da a una enorme extensión cavernosa. Es tan vasta que no alcanzas a ver el otro lado. Una red de cámaras interconectadas se extiende como un laberinto y vibra con el sonido de constructos alienígenas. Entre el estruendo se oye el sonido de una corriente de agua a más profundidad.

Ⓐ Pasa a **La gran cámara 3**.

La gran cámara 2: Oyes el eco del funcionamiento de la gran maquinaria mucho antes de verla. Llegas al pie de la escalera en espiral y te encuentras sobre un precipicio que da a una enorme extensión cavernosa. Es tan vasta que no alcanzas a ver el otro lado. Una red de cámaras interconectadas se extiende como un laberinto y vibra con el sonido de constructos alienígenas. Entre el estruendo se oye el sonido de una corriente de agua a más profundidad.

Ⓐ Pasa a **La gran cámara 3**.

La gran cámara 3: Esto es el palpítante núcleo de R'lyeh. Unas compuertas colosales canalizan las aguas que provienen de la ciudad de arriba, llenando y vaciando cámaras como si de las válvulas del corazón se tratara. Parece ser una especie de fuente de energía y el motivo del constante ascenso de la ciudad. Tras hablar con la expedición, decidís explorar el enorme complejo antes de continuar. Si hay algún sitio en el que poder encontrar esos escurridizos artefactos, es éste.

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

Ⓑ Si un investigador tiene la tarea *Cumplir las normas*, resuelve su historia en la página siguiente.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación

➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La gran cámara*, *Maquinaria alienígena*, *Inundación*, *El ineludible*, *R'lyeh* y *Semilla estelar*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



➋ Pon La gran escalera, la Plataforma móvil, la Sala sellada y el Núcleo de la cámara en juego como se indica en el diagrama de colocación de Lugares de la página 36.

❖ Retira de la partida una copia de los Mecanismos de otro mundo al azar (los Mecanismos de otro mundo están en el lado revelado de algunos Lugares Sala de la cámara).

❖ Baraja todas las copias restantes de la Sala de la cámara y ponlas en juego según el diagrama de colocación de Lugares.

❖ Cada investigador comienza la partida en La gran escalera.

➌ Comprueba el registro de campaña:

❖ Si la energía fue desviada, coloca 1 recurso en la Sala de la cámara inferior izquierda. Este Lugar ha sido “activado”.

❖ Si no es así, coloca 1 recurso en los Lugares Sala de la cámara inferior izquierdo, inferior derecho y superior derecho. Estos Lugares han sido “activados”.

➍ Baraja todos los Enemigos del conjunto de encuentros *Semilla estelar* y retira dos de la partida al azar. Pon el resto aparte, fuera del juego.

➎ Pon las siguientes cartas aparte, fuera del juego: todas las copias de la Traición de doble cara Cámara antigua (⌚, ⚡, ⚡), todas las copias del Enemigo Asistente de la cámara, el Apoyo de historia Tablilla de marea y el conjunto de encuentros *El ineludible*.

➏ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo *Artefacto* obtenido o 1 Apoyo *Objeto* del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente icono:



➐ Añade las fichas de Inundación a la reserva de fichas.

❖ Aumenta el nivel de inundación de los tres Lugares Sala de la cámara de la fila inferior.

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

➒ Los investigadores ya están listos para comenzar.

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:

➊ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

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

➋ Elige si la expedición se dirigió hacia el oeste o si la expedición se dirigió hacia el este.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, añade las fichas ⚡, ⚡ a la bolsa de caos.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, añade las fichas ⚡, ⚡ a la bolsa de caos.

➌ La energía fue desviada.

➍ Los investigadores no han obtenido ningún artefacto.

Tarea: Cumplir las normas

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Cumplir las normas”:

La expedición acampa antes de descender a la cámara que tenéis debajo. Mientras compartís una comida insípida pero saciante, uno de los otros miembros de la expedición revela que ha tenido tratos con tu antiguo patrón.

—Uy, ¿entonces eres tú de quien habla todo el mundo? —dice con un bufido—. Hazme caso, con lo que he oído, no quieras recuperar tu antiguo trabajo. Tu jefe sigue burlándose de ti. Incluso si Tillinghast pudiera conseguirte el trabajo, allí no te respeta nadie. Te estarías metiendo en una eternidad de trabajo monótono, colega.

Terminas de comer en silencio mientras meditas sus palabras. Puede que tus antiguos compañeros no te respeten, pero podrías hacer que te temieran gracias a los contactos de Tillinghast. Unos sobornos y unas amenazas oportunas, incluso una llamada de unos mafiosos, podrían ponerlos en su sitio. No es que sea muy legal, pero si juegas bien tus cartas, podrías echar a tu antiguo jefe. Tienes todo lo que queda de expedición para planear tu jugada una vez que regreses a Arkham.

Debes decidir (elige una opción):

➊ Recuperar tu antiguo trabajo a toda costa. Borra 1 progreso de “Cumplir las normas” en el registro de campaña. Durante el siguiente escenario, recibes +1 a cada una de tus habilidades durante el primer plan.

➋ Actuar con conciencia. No merece la pena. Marca 2 progresos en “Cumplir las normas” en el registro de campaña y sufre 1 trauma mental. Durante el siguiente escenario, recibes -1 a cada una de tus habilidades durante el primer plan.

La Plataforma móvil y las conexiones de Lugares

Durante este escenario, los investigadores tendrán que usar la Plataforma móvil para recorrer la Gran cámara.

➊ Los Lugares no están conectados entre sí excepto mediante la Plataforma móvil o sus iconos de conexión.

❖ La Plataforma móvil está conectada a cada Lugar adyacente a ella y viceversa.

❖ Los Lugares adyacentes comparten lado (izquierda, derecha, arriba o abajo).

❖ Los Lugares que sólo comparten una esquina no se consideran adyacentes.

➋ Cuando se te indique que intercambies la Plataforma móvil con un Lugar Cámara adyacente, mueve simultáneamente cada uno de esos Lugares (junto con todas las cartas y fichas que tengan) a la casilla que ocupaba el otro.

Activar y desactivar Lugares

Durante este escenario, los Lugares se pueden “activar” o “desactivar” mediante las instrucciones de preparación o efectos del escenario. Un Lugar activado no tiene ningún efecto de juego de por sí, pero algunos efectos del escenario harán referencia a si un Lugar está activado o no.

➊ Cuando se te indique que “actives” un Lugar, coloca 1 recurso en ese Lugar, que pasa a estar activado.

❖ No puedes activar un Lugar que ya esté activado.

➋ Cuando se te indique que “desactives” un Lugar, quita el recurso de ese Lugar, que pasa a estar desactivado.

❖ No puedes desactivar un Lugar que no esté activado en ese momento.

Colocación de Lugares para “La gran cámara”



Interludio del escenario: El núcleo de la cámara

El núcleo de la cámara alberga un elaborado puesto de control. Con las salas circundantes activadas, el puesto de control vibra con una pálida energía verde. Unos antiguos símbolos estilizados ofrecen un distorsionado y cambiante facsímil de la ciudad. Tras examinarlos, conjeturas que el puesto proporciona energía a cada uno de los sectores de la ciudad; entre ellos, hay una zona familiar que te llama poderosamente la atención: un par de enormes puertas en la base de una descomunal torre. Curiosamente, su diseño se parece a las puertas de obsidiana donde desembarcasteis.

Tiene un pequeño nodo rojo debajo que parpadea como si quisiera que lo pulsases.

Debes decidir (elige una opción):

(C) Pulsar el botón. Anota en el registro de campaña que los investigadores abrieron el santuario interior. Sigue jugando.

(C) Dejarlo en paz. Cada investigador gana 1 punto de experiencia adicional. Sigue jugando.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron durante el acto 1 o fueron derrotados): Te rescatan de las agitadas aguas con moratones y magulladuras, pero al menos con vida. Tras volver al enorme precipicio en el que comenzaste, te encuentras con la agradable sorpresa de ver a Ruby y a Andy charlando mientras comparten unas raciones secas. En lugar de cortar la reunión, decides acampar. Pasáis la noche juntos haciendo chistes y compartiendo historias. Antes de separaros, Ruby y Andy comparten sus hallazgos y trazan un burdo mapa de la antigua ciudad.

(C) Actualiza el registro de campaña.

- ❖ Tacha “La gran cámara” en el mapa de R’lyeh.
- ❖ Si la Tablilla de marea estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la Tabilla de marea en la sección “Artefactos obtenidos”.

(C) Si un investigador tiene la tarea *Un buen dinero*, resuelve su historia en esta página.

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

(C) Comprueba el registro de campaña.

- ❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **La corte de los antiguos** (página 28).
- ❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **El apiario** (página 19).

Resolución 1: Los miembros de la expedición pasan la noche compartiendo historias y haciendo chistes. Pese al taciturno ambiente de la ciudad, la moral parece estar alta. Compartes vuestros hallazgos con Ruby y sus compañeros mientras Andy trata de preparar un estofado. Ella describe su complicada ruta hacia la cámara y te aconseja que tomes el camino que sube por la antigua corte que hay más arriba en lugar de la ruta que tomó ella por las fábricas silenciosas.

—De todas formas, estoy bastante segura de que la fábrica se derrumbó después de que pasáramos nosotros —te dice Ruby—. Si tomás el camino que atraviesa la corte, os recomiendo que no os acerquéis a esos “peregrinos”. Están por toda la ciudad. Vi a un gran grupo que se dirigía renqueante al colossal templo que hay arriba. Me dijeron que habían escapado de una especie de nido subterráneo. Algunos parecían haber empezado a sufrir una fiebre bastante fuerte, así que os recomiendo que os mantengáis alejados de ellos.

(C) Actualiza el registro de campaña.

- ❖ Tacha “La gran cámara” en el mapa de R’lyeh.
- ❖ Si la Tablilla de marea estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la Tabilla de marea en la sección “Artefactos obtenidos”.

(C) Si un investigador tiene la tarea *Un buen dinero*, resuelve su historia en esta página.

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

(C) Pasa a **La corte de los antiguos** (página 28).

Resolución 2: Los miembros de la expedición pasan la noche compartiendo historias y haciendo chistes. Pese al taciturno ambiente de la ciudad, la moral parece estar alta. Mientras Ruby juega al póquer con los miembros de la expedición más impulsivos, tú compartes tus hallazgos con Andy. Éste, a su vez, te cuenta su viaje por la muralla occidental sumergida y por los antiguos cimientos de la ciudad.

—Un alud nos impidió acceder a una especie de cripta. Había restos momificados de unas espeluznantes criaturas distintas a cualquier cosa que haya visto nunca. Por lo demás, no ha habido nada reseñable —te dice Andy mientras te pasa un cuenco de estofado soso—. Ah, bueno, hace unos días nos topamos con alguien que estaba moribundo. Se negó a acompañarnos. Dijo que era una especie de “peregrino” y que había acudido aquí a venerar al dios de esta antigua ciudad. Algo llamado Cthulhu.

El nombre “Cthulhu” resuena en tus oídos. Lo has escuchado una y otra vez en tus sueños. Tras la comida, te descubres pronunciándolo como un susurro mientras te duermes.

(C) Actualiza el registro de campaña.

- ❖ Tacha “La gran cámara” en el mapa de R’lyeh.
- ❖ Si la Tablilla de marea estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la Tabilla de marea en la sección “Artefactos obtenidos”.

(C) Si un investigador tiene la tarea *Un buen dinero*, resuelve su historia en esta página.

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

(C) Pasa a **El apiario** (página 19).

Tarea: Un buen dinero

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “*Un buen dinero*”:

Permaneces varias horas despierto en la oscuridad, dándole vueltas a la última conversación que tuviste en Arkham. Carl Sanford, el líder de la Logia del Crepúsculo de Plata, te dijo que podía ofrecerte un trato. Uno mejor que cualquiera que Tillinghast fuese a ofrecerte nunca. Lo único que tienes que hacer es llevarle a él tus hallazgos en lugar de a Randall. Si sacas un par de reliquias y te haces con algunas notas y fotos de la antigua ciudad, te ha prometido el doble de lo que te pagaría Tillinghast, puede que incluso más.

No querías involucrarte en la estúpida rivalidad que tienen los dos ancianos, y hay un claro riesgo en ponerte a jugar a dos bandas. Dicho eso, no tuviste la impresión de que Sanford pensara que te estuviera dando elección. Si juegas bien tus cartas, podrías cobrar tanto de Sanford como de Tillinghast y lograr el triple de recompensa. Hagas lo que hagas, te hará falta determinación para llevarlo a cabo.

Debes decidir (elige una opción):

(C) *Ir a lo seguro.* Borra 1 progreso de “*Un buen dinero*” en el registro de campaña. Durante el próximo escenario, comienzas la partida con 3 recursos adicionales.

(C) *Exprimir a ambos bandos.* Marca 2 progresos en “*Un buen dinero*” en el registro de campaña. Durante el próximo escenario, no puedes obtener recursos durante la fase de Mantenimiento.

La corte de los antiguos

Comprueba el registro de campaña.

- Ⓐ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **La corte de los antiguos 1**.
- Ⓑ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **La corte de los antiguos 2**.

La corte de los antiguos 1: El tiempo parece escaparse mientras seguís los oscuros túneles para salir del corazón de la ciudad. El constante trájin y retumbar de la maquinaria acaba por desaparecer, sustituido por un siniestro silencio. Andy no ha hecho más que proponer que deis media vuelta para buscar otra ruta cuando la escalera eterna se acaba. En el techo que tenéis encima hay una puerta decorada con intrincados grabados. Al pulsar un panel situado en su centro se revela una enorme estructura espaciosa que recuerda vagamente a la nave de una antigua catedral alienígena. Un inmenso ascensor domina su parte central y está rodeado de pisos circulares en espiral. Las paredes están cubiertas de innumerables símbolos alienígenas que palpitán con luz verde. Te preguntas si el gran archivo podría contener algo de valor.

- Ⓐ Añade 1 ficha ⚠ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- Ⓑ Si un investigador tiene la tarea *Sondear las profundidades*, resuelve su historia situada a la derecha.

Pasa a la **Preparación**.

La corte de los antiguos 2: Caéis en el piso superior de la inmensa nave. En torno a la enorme estructura hay escaleras que se retuercen y pasarelas que revelan más pisos por debajo. Las paredes que os rodean están cubiertas de símbolos alienígenas que resplandecen: cientos de miles de símbolos que recubren todas las superficies. Te preguntas si el gran archivo podría contener algo de valor.

—Cuidado. No somos los primeros en entrar aquí —dice Ruby. La ladrona de joyas está inclinada sobre un cuerpo humano que yace en el suelo sobre un charco de sangre fresca. Te llama la atención su colorida capa hecha de retales. Un grave retumbar reverbera por toda la sala. La expresión de Ruby se vuelve adusta.

—Si vamos a buscar algo de valor, será mejor que nos demos prisa.

- Ⓐ Añade 1 ficha ⚠ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- Ⓑ Si un investigador tiene la tarea *Sondear las profundidades*, resuelve su historia situada a la derecha.

Pasa a la **Preparación**.

Tarea: Sondear las profundidades

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Sondear las profundidades”:

No puedes evitar maravillarte ante la austera grandiosidad de la antigua estructura. ¿Fue un antiguo palacio? ¿Una biblioteca? ¿Un lugar de culto? Los intrincados murales de las paredes son una mezcla de pictografía y escritura alienígena que narra una antigua migración por las estrellas. Los símbolos resplandecen con una palpable luz verde y relatan historias incognoscibles y antiguos secretos ocultos a la humanidad.

Una imagen de un paisaje de pesadilla de horrores oceánicos y ciudades hundidas te llama la atención. Pulsas el ojo de una criatura especialmente perturbadora y sientes una oleada de recuerdos ancestrales. Tu conciencia se ve asaltada por pensamientos y sensaciones de un ser alienígena y por imágenes de las profundidades estigias de un lejano planeta. Los recuerdos dan paso a hechos más claros y definidos, fechas y una historia registrada por una civilización prehistórica. Comienzas a notar que te alejas, como si tu conciencia estuviera pasando por un tamiz. Podrías aprender muchas más cosas, pero ¿deberías hacerlo?

Debes decidir (elige una opción):

- Ⓐ Apartar la mirada. Borra 1 progreso de “Sondear las profundidades” en el registro de campaña. Cada investigador comienza el siguiente escenario con 1 pista (*de la reserva de fichas*).
- Ⓑ Buscar la verdad. Marca 2 progresos en “Sondear las profundidades” en el registro de campaña y sufre 1 trauma mental. Cada investigador comienza el siguiente escenario con 1 carta menos en su mano inicial.



Preparación

➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La corte de los antiguos*, *Dominación*, *Sueños*, *Niebla primordial*, *El ineludible*, *R'lyeh* y *Semilla estelar*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



➋ Pon los Lugares Pasarelas sinuosas, Antecámara occidental, Antecámara oriental y Altar antiguo en juego según el diagrama de colocación de Lugares de la página 27.

❖ Baraja todas las copias de los Archivos en mal estado y retira una de ellas de la partida al azar. Pon todas las copias restantes de los Archivos en mal estado en juego como se muestra en el diagrama de colocación de Lugares.

➌ Comprueba el registro de campaña. Si la expedición se dirigió hacia el oeste:

❖ Pon en juego el Lugar Gran ascensor en el nivel 1, con el lado (*Inactivo*) boca arriba (consulta **El Gran ascensor y deslizar Lugares a la derecha**).

❖ Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros *Polizones*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



❖ Crea el mazo de Acto y el mazo de Plan usando el plan 1a –“Archivos en ruinas”, el plan 2a – “Cimientos inestables”, el acto 1a –“Pasos de gigantes” y el acto 2a – “Huida de la torre (v.I)”. Retira de la partida todos los demás actos y planes.

❖ Busca el Enemigo Semilla estelar observadora en el conjunto de encuentros *Semilla estelar* y ponlo aparte, fuera del juego. Retira de la partida otras dos cartas del conjunto de encuentros *Semilla estelar*, al azar.

❖ Cada investigador comienza la partida en la Antecámara oriental.

➍ Comprueba el registro de campaña. Si la expedición se dirigió hacia el este:

❖ Pon en juego el Lugar Gran ascensor en el nivel 4, con el lado (*Inactivo*) boca arriba (consulta **El Gran ascensor y deslizar Lugares a la derecha**).

❖ Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros *Peregrinos*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



❖ Crea el mazo de Acto y el mazo de Plan usando el plan 1a –“Archivos inundados”, el plan 2a – “Cimientos inestables”, el acto 1a –“Pasos de gigantes” y el acto 2a – “Huida de la torre (v.II)”. Retira de la partida todos los demás actos y planes.

❖ Añade las fichas de Inundación a la reserva de fichas.

❖ Aumenta el nivel de inundación de cada Lugar que esté en los niveles 1 y 2.

❖ Aumenta el nivel de inundación de cada Lugar que esté en el nivel 1, de forma que estén totalmente inundados.

❖ Busca el Enemigo Semilla estelar observadora en el conjunto de encuentros *Semilla estelar* y ponlo aparte, fuera del juego. Retira de la partida todas las demás cartas del conjunto de encuentros *Semilla estelar*.

❖ Cada investigador comienza la partida en las Pasarelas sinuosas.

➎ Pon aparte, fuera del juego, el Apoyo de historia Fragmento de Y'ch'lecht y el Enemigo Tirano colosal.

➏ Comprueba el registro de campaña. Si la criatura ha sido derrotada, retira de la partida el conjunto de encuentros *El ineludible*. Si no es así, pon aparte el Enemigo El ineludible, fuera del juego.

➐ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Artefacto** obtenido o 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente icono:



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

➒ Los investigadores ya están listos para comenzar.

El Gran ascensor y deslizar Lugares

Durante este escenario, los investigadores tendrán que usar el Gran ascensor para explorar otros niveles de la torre.

➓ Los Lugares no están conectados entre sí excepto mediante el Gran ascensor, sus iconos de conexión o determinados efectos de cartas.

➔ El Gran ascensor sólo está conectado a los Lugares que tiene a la izquierda y a la derecha, y viceversa.

➕ Cuando se indique que hay que deslizar el Gran ascensor hacia arriba o hacia abajo, mueve el Gran ascensor al nivel inmediatamente superior o inferior respecto de su nivel actual.

❖ El Gran ascensor no puede moverse por encima del nivel 4 ni por debajo del nivel 1.

➖ Cuando el Gran ascensor se mueve, todas las cartas y fichas que haya en ese Lugar se mueven con él.

Escenario independiente

Si estás jugando el escenario de forma independiente y no tienes 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, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.

➘ Elige si la expedición se dirigió hacia el oeste o si la expedición se dirigió hacia el este.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, añade las fichas ♀, ♀, ♀ a la bolsa de caos.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, añade 1 ficha ♀ a la bolsa de caos.

➙ La criatura ha sido derrotada no está anotado.

➚ Los investigadores no han obtenido ningún artefacto.

Colocación de Lugares para “La corte de los antiguos”

Gran ascensor (dirección este)

Nivel 4



Nivel 3



Nivel 2



Nivel 1



Gran ascensor (dirección oeste)

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): El resto de la expedición te cuenta que te encontraron al borde del enorme ascenso como si fuieras sonámbulo. Te frotas los ojos. No tienes recuerdo alguno de la corte alienígena. Y puesto que se ha desplomado casi por completo, nunca lo tendrás.

② Actualiza el registro de campaña.

- ❖ Tacha “La corte de los antiguos” en el mapa de R’lyeh.
- ❖ Si el Fragmento de Y’ch’lecht estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla del Fragmento de Y’ch’lecht en la sección “Artefactos obtenidos”.

② Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

② Comprueba el registro de campaña.

- ❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **Cañones de obsidiana** (página 32).
- ❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **La gran cámara** (página 24).

Resolución 1: Te preparas para otro ascenso y vas poniendo una mano sobre la otra, pasando de asidero en asidero mientras la torre amenaza con derrumbarse bajo tu cuerpo. Al final, logras auparte al borde de la destrozada cúpula y ponerte a salvo. Andy sale trepando de la antigua corte, seguido del resto de la expedición. Todos bajáis la vista hacia la impresionante silueta de R’lyeh, que parece cambiar y mecerse de forma extraña con los fuertes vientos marinos.

② Actualiza el registro de campaña.

- ❖ Tacha “La corte de los antiguos” en el mapa de R’lyeh.
- ❖ Si el Fragmento de Y’ch’lecht estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla del Fragmento de Y’ch’lecht en la sección “Artefactos obtenidos”.

② Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

② Pasa a **Cañones de obsidiana** (página 32).

Resolución 2: Tras pulsar y tirar de cada saliente del estrado, éste termina por abrirse y revela una escalera en espiral que desciende hacia la profunda oscuridad. Otro pedazo de roca se hace añicos contra el suelo del antiguo edificio.

–¡Tenemos que salir de aquí! –grita Ruby. Sin perder un segundo, bajáis por la escalera y dejáis atrás la torre que se desploma y sus antiguos secretos.

② Actualiza el registro de campaña.

- ❖ Tacha “La corte de los antiguos” en el mapa de R’lyeh.
- ❖ Si el Fragmento de Y’ch’lecht estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla del Fragmento de Y’ch’lecht en la sección “Artefactos obtenidos”.

② Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

② Pasa a **La gran cámara** (página 24).

Cañones de obsidiana

Comprueba el registro de campaña.

Ⓐ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a **Cañones de obsidiana 1**.

Ⓐ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **Cañones de obsidiana 2**.

Cañones de obsidiana 1: -*Estoy soñando?* –dice Andy mientras mira hacia el horizonte. Unas siluetas efímeras se unen y luego se disipan entre la bruma de abajo. A lo lejos, veis las puertas de obsidiana donde desembarcasteis. La gran extensión entre ellas y vosotros está repleta de torres que desafían la comprensión y una niebla verde venenosa. Andy suelta improperios mientras saca agua de la bolsa de su cámara.

-El señor Tillinghast me aseguró que esta bolsa era estanca. Le dije que tan sólo quería fotos, y tal vez un contrato para escribir un libro. Y ahora se ha estropeado todo.

Ⓐ Pasa a **Cañones de obsidiana 3**.

Cañones de obsidiana 2: Las calles de R'lyeh están llenas de agua estancada y de un terrible olor bilioso que no logras identificar. Tras pasar horas de poco progreso desde el lugar donde desembarcasteis, encontráis un camino hacia la cima que se puede escalar. Con la cuerda y el equipo de escalada, llegáis a un punto cercano desde el que poder otear. La antigua cúpula os llama a lo lejos.

-No mires abajo –te dice Ruby-. Como te caigas, no voy a bajar a despegarte del suelo.

Ⓐ Pasa a **Cañones de obsidiana 3**.

Cañones de obsidiana 3: La ciudad alienígena se extiende a lo largo de kilómetros. Hay trozos de torres rotas suspendidos en el aire sobre atalayas desplomadas, y de la parte inferior de antiguos puentes cuelgan coloridos arrecifes. Naufragios en descomposición de antiguos barcos se inclinan de forma precaria sobre las torres de obsidiana, meciéndose suavemente. Tus compañeros y tú contempláis con asombro el increíble paisaje.

Un viento huracanado está a punto de haceros salir volando. Os sujetáis y miráis hacia el sur, donde veis oscuras nubes de tormenta furiosas que restallan de energía verde. El viento alcanza un clímax aullante y luego desaparece de golpe. El paisaje que tenéis debajo parece recomponerse mientras unas nubes de miasma se doblan y giran. Te da vueltas la cabeza; cuando vuelves a mirar hacia el horizonte, la imagen de la ciudad ha cambiado por completo.

Ⓐ Si un investigador tiene la tarea **Sueños de destrucción** o **Demostrar tu valía**, resuelve su historia correspondiente en esta página.

Ⓐ Comprueba el registro de campaña.

❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa a la **Preparación (v.I) - Expedición occidental** (página 33).

❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a la **Preparación (v.II) - Expedición oriental** (página 33).

Tarea: Demostrar tu valía

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Demostrar tu valía”:

No hay nadie más en esta expedición que aprecie tus talentos. ¿Cómo van a hacerlo? Eres tú quien debe demostrarles por qué eras la elección perfecta para esta condenada expedición. Nadie te lo ha pedido, pero éste podría ser el momento perfecto para demostrar tu valía.

Debes decidir (elige una opción):

Ⓐ -Estas cuerdas no están bien. Yo puedo hacerlo mucho mejor. Elegí un investigador al que ayudar sin consultarla (que no seas tú si es posible). Recuerda que “[nombre de tu investigador] ha ayudado con las cuerdas” (y el nombre del investigador elegido). Cada investigador comienza el próximo escenario con 2 recursos iniciales menos.

Ⓑ -Me fío de su labor. Cada investigador comienza el próximo escenario con 1 recurso inicial adicional.

Preparación (v.I) - Expedición occidental

- ➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Cañones de obsidiana*, *Legado cósmico*, *Niebla primordial*, *El ineludible*, *R'lyeh*, *Semilla estelar*, *Antiguos males*, *Frío helador*, *Ángeles descarnados* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Pon las 14 cartas de los conjuntos de encuentros *Antiguos males*, *Frío helador* y *Miedo impactante* aparte, fuera del juego, como “**cielo abierto**” (consulta **Cielo abierto** en la página 34).

- ➋ Reúne todos los Lugares del conjunto de encuentros *Cañones de obsidiana*.

- ❖ Retira la Cúpula antigua de la partida.
- ❖ Pon aparte, fuera del juego, las Calles de R'lyeh, la Torre central, la Torre flotante, la Cascada aérea, el Planetario de símbolos ♀ y la Muralla occidental.
- ❖ Baraja todos los Lugares **Cumbre** restantes formando un mazo aparte, con el lado sin revelar boca arriba. Éste es el **mazo de Cumbres** (consulta **El mazo de Cumbres y deslizar Lugares** en la página 34).
- ❖ Pon las Calles de R'lyeh en juego junto con cuatro de las cartas de cielo abierto puestas aparte, según el diagrama de colocación de Lugares para el acto 1 de la página 35.
- ❖ Llena todos los espacios vacíos del diagrama con la carta inferior del mazo de Cumbres por encima y a la derecha de las Calles de R'lyeh hasta que haya 3 filas y 4 columnas.
- ❖ Baraja la Torre central puesta aparte con las tres primeras cartas del mazo de Cumbres.
- ❖ Cada investigador comienza la partida en las Calles de R'lyeh.

- ➌ Busca la carta de Historia Vientos del este/Vientos del oeste y ponla en juego, con el lado Vientos del este boca arriba.

- ➍ Crea el mazo de Acto y el mazo de Plan usando el plan 1a –“Tormentas invasoras”, el acto 1a –“Explorando las torres”, el acto 2a –“Cielos letales” y el acto 3a –“Regreso a la costa”. Retira de la partida todos los demás actos y planes.

- ➎ Coloca 1 recurso en la carta de referencia de escenario, bajo Intensidad de la tormenta.

- ➏ Baraja todos los Enemigos del conjunto de encuentros *Semilla estelar* y retira dos de la partida al azar.

- ➐ Pon aparte, fuera del juego, el Apoyo de historia Reliquia celeste ♀, la Traición Mural erosionado ♀ y el Apoyo de historia Garra de obsidiana de doble cara.

- ➑ Comprueba el registro de campaña. Si *la criatura ha sido derrotada*, retira de la partida el conjunto de encuentros *El ineludible*. Si no es así, haz aparecer el Enemigo *El ineludible* agotado en el Lugar más alejado de todos los investigadores.

- ➒ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Artefacto** obtenido o 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente icono:



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

- ➔ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Preparación (v.II) - Expedición oriental

- ➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Cañones de obsidiana*, *Legado cósmico*, *Niebla primordial*, *El ineludible*, *R'lyeh*, *Semilla estelar*, *Frío helador*, *Ángeles descarnados* y *Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Pon las 11 cartas de los conjuntos de encuentros *Frío helador* y *Miedo impactante* aparte, fuera del juego, como “**cielo abierto**” (consulta **Cielo abierto** en la página 34).

- ➋ Reúne todos los Lugares del conjunto de encuentros *Cañones de obsidiana*.

- ❖ Retira la Muralla occidental y la Torre flotante de la partida.
- ❖ Pon aparte, fuera del juego, las Calles de R'lyeh, la Torre central, la Cascada aérea, el Planetario de símbolos ♀ y la Cúpula antigua.
- ❖ Baraja todos los Lugares **Cumbre** restantes formando un mazo aparte, con el lado sin revelar boca arriba. Éste es el **mazo de Cumbres** (consulta **El mazo de Cumbres y deslizar Lugares** en la página 34).
- ❖ Pon las Calles de R'lyeh en juego junto con cuatro de las cartas de cielo abierto puestas aparte, según el diagrama de colocación de Lugares para el acto 1 de la página 35.
- ❖ Llena todos los espacios vacíos del diagrama con la carta inferior del mazo de Cumbres por encima y a la derecha de las Calles de R'lyeh hasta que haya 3 filas y 4 columnas.
- ❖ Baraja la Torre central puesta aparte con las tres primeras cartas del mazo de Cumbres.
- ❖ Cada investigador comienza la partida en las Calles de R'lyeh.

- ➌ Busca la carta de Historia Vientos del este/Vientos del oeste y ponla en juego, con el lado Vientos del oeste boca arriba.

- ➍ Crea el mazo de Acto y el mazo de Plan usando el plan 1a –“Tormentas sobrenaturales”, el acto 1a –“Registrando las torres” y el acto 2a –“¡Hacia la cúpula antigua!”. Retira de la partida todos los demás actos y planes.

- ➎ Coloca 1 recurso en la carta de referencia de escenario, bajo Intensidad de la tormenta.

- ➏ Baraja todos los Enemigos del conjunto de encuentros *Semilla estelar* y retira tres de la partida al azar.

- ➐ Pon aparte, fuera del juego, el Apoyo de historia Reliquia celeste ♀, la Traición Mural erosionado ♀ y el Apoyo de historia Garra de obsidiana de doble cara, junto con el conjunto de encuentros *El ineludible*.

- ➑ Busca en el conjunto de encuentros *Cañones de obsidiana* una copia del Enemigo Vampiro estelar y retíralo de la partida.

- ➒ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente icono:



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

- ➔ Los investigadores ya están listos para comenzar.



Cielo abierto

A lo largo de este escenario, se te indicará que coloques cartas de "cielo abierto" cogiendo las cartas de Encuentro reunidas durante la preparación y colocándolas boca abajo en las posiciones indicadas.

- ➊ El cielo abierto cuenta como Lugar en cuanto a los efectos de cartas, la adyacencia de Lugares y para determinar la distancia entre Lugares.
- ➋ Los investigadores no pueden moverse al cielo abierto a menos que se lo indiquen los efectos del escenario.
- ➌ El cielo abierto no se puede investigar y no se pueden soltar pistas en él. Si fuese a soltarse o colocarse una pista en el cielo abierto por cualquier motivo, en vez de eso los investigadores deben elegir el Lugar revelado más cercano y colocar esa pista en él.
- ➍ Los Lugares pueden entrar en juego en una posición ocupada por una carta de cielo abierto. Si ocurre esto, la carta de cielo abierto que ocupaba esa posición abandona el juego.
- ➎ Si el cielo abierto abandona el juego por cualquier motivo, colócalo en la **parte superior** del mazo de Cumbres. **No** lo coloques en la pila de descartes de Encuentros. Todos los Enemigos, fichas y cartas vinculadas que haya en ese cielo abierto se descartan.

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:

- ➊ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♡, ♢, ♣.
- ➋ Elige si la expedición se dirigió hacia el oeste o si la expedición se dirigió hacia el este.
 - ❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, añade fichas ♠, ♠ a la bolsa de caos.
 - ❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, añade 1 ficha ♡ a la bolsa de caos.
- ➌ La criatura ha sido derrotada no está anotado.
- ➍ Los investigadores no han obtenido ningún artefacto.

El mazo de Cumbres y deslizar Lugares

Durante este escenario, los Lugares y el cielo abierto entrarán en juego y lo abandonarán mediante el mazo de Cumbres. Este mazo está compuesto por cartas de Lugar de Cumbre y por cartas de cielo abierto de una sola cara.

- ➊ Las cartas siempre se roban de la **parte inferior** del mazo de Cumbres.
- ➋ Las cartas de Encuentro del mazo de Cumbres siempre se colocan boca abajo (con el lado sin revelar boca arriba si son Lugares).
- ➌ Si se crea algún hueco entre Lugares y/o cielo abierto por cualquier motivo y no se llena de inmediato mediante instrucciones de una carta de escenario, llena el hueco con la carta de la **parte inferior** del mazo de Cumbres, boca abajo si es una carta de Encuentro o con el lado sin revelar boca arriba si es un Lugar.
- ➍ Los investigadores pueden tener que deslizar filas hacia la izquierda o la derecha. Para hacerlo, desliza cada carta de esa fila (tanto Lugares como cielo abierto) una vez en la dirección indicada. Todas las cartas y fichas que haya en esos Lugares/cielo abierto también se mueven. Cualquier carta que se mueva fuera de las columnas establecidas se coloca en la parte superior del mazo de Cumbres.
- ➎ Algunos Lugares no se pueden mover. Si se te indica que deslices cartas de una fila y en ella hay un Lugar que no se puede mover, deja ese Lugar en su sitio y "sáltatelo", moviendo la carta que tuviera que entrar en su espacio al hueco más cercano que se haya creado.

Intensidad de la tormenta

A lo largo de este escenario, la cantidad de recursos que haya bajo "Intensidad de la tormenta", en la carta de referencia de escenario, indica la fuerza de los vendavales sobrenaturales de R'lyeh. Cuanto mayor sea la intensidad de la tormenta, más peligroso será el tiempo. La intensidad de la tormenta no tiene ningún efecto de juego de por sí; sin embargo, algunos efectos de escenario pueden cambiar o volverse más fuertes en función del nivel actual de la intensidad de la tormenta.

Adyacencia de Lugares en este escenario

Durante este escenario, los Lugares están colocados formando un diseño fijo de cuadrícula. **Cada Lugar está conectado a cada Lugar que tenga adyacente.**

- ➊ Los Lugares adyacentes comparten un lado (izquierda, derecha, arriba o abajo).
- ➋ Los Lugares que sólo comparten una esquina no se consideran adyacentes.

Colocación de Lugares para el acto 1

Fila

1

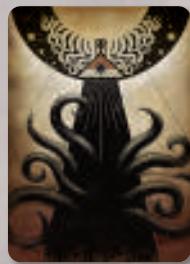
?



?

?

2



?



?

3



?

?

Columna

I

II

III

IV

Nota: Cada Lugar ? se coloca desde la parte inferior del mazo de Cumbres.

Colocación de Lugares para el acto 2

Fila	I	II	III	IV	V
1	?		?	?	
2		?		?	?
3		?	?	?	
Columna	I	II	III	IV	V

Nota: Cada Lugar ? se coloca desde la parte inferior del mazo de Cumbres y puede ser un Lugar de Cumbre o de cielo abierto.

Colocación de Lugares para el acto 3

Fila	I	II	III	IV	V
1			?		?
2		?	?	?	?
3	?		?	?	?
4	?	?		?	?
Columna	I	II	III	IV	V

Nota: Cada Lugar ? se coloca desde la parte inferior del mazo de Cumbres y puede ser un Lugar de Cumbre o de cielo abierto.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): Los venenosos vendavales aúllan entre los corredores de piedra negra de la antigua ciudad con la fuerza de un huracán. Los hirientes vientos te golpean desde todos lados, y los vapores acres hacen que la cabeza te dé vueltas con inquietantes visiones. Estos patrones climatológicos sobrenaturales parecen soplar de alguna parte muy lejana, como de un plano de existencia adimensional.

Cuando despiertas, ves a tus compañeros reunidos en torno a ti. Mientras te ayudan a ponerte en pie, vuelves la mirada hacia el brillante firmamento y las agitadas nubes. No recuerdas haberte desmayado. ¿Cómo llegaste aquí?

- ⌚ Tacha “Cañones de obsidiana” en el mapa de R’lyeh del registro de campaña.
- ⌚ Cada investigador debe buscar en la colección una Debilidad básica **Locura** o **Augurio** aleatoria y añadirla a su mazo durante el resto de la campaña.
- ⌚ Si un investigador tiene la tarea **Demostrar tu valía**, resuelve su historia en esta página.
- ⌚ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ⌚ Comprueba el registro de campaña.
 - ❖ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, pasa al **Sepulcro del durmiente** (página 38).
 - ❖ Si la expedición se dirigió hacia el este, pasa a **La corte de los antiguos** (página 28).

Resolución 1: Andy se sienta sobre una roca reluciente y trata de no parecer afectado.

—Vaya, pensaba que este viaje iba a hacer despegar mi carrera, pero resulta que, entre parásitos alienígenas, tormentas magnéticas y el océano Pacífico, mi carrera no tenía la menor oportunidad —suspira—. Al menos hemos vuelto de una pieza. Bueno, casi —se ríe mientras se duele del brazo vendado.

Después de que el resto de vuestro grupo se reúna, regresáis a la playa donde desembarcasteis.

- ⌚ Actualiza el registro de campaña.
 - ❖ Si la Garra de obsidiana estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la Garra de obsidiana en la sección “Artefactos obtenidos” del registro de campaña.
 - ❖ Tacha “Cañones de obsidiana” en el mapa de R’lyeh del registro de campaña.
- ⌚ Si un investigador tiene la tarea **Demostrar tu valía**, resuelve su historia en esta página.
- ⌚ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ⌚ Pasa al **Sepulcro del durmiente** (página 38).

Resolución 2: Te unes a Ruby en lo más alto de la antigua corte. Al bajar la vista hacia las profundidades, te asombra la tremenda anchura de la estructura. La cúpula destrozada sobre la que os encontráis tiene al menos cuatrocientos metros de diámetro y cubre una vasta y espaciosa cámara. Más abajo, hay un enorme ascensor situado en el centro de una nave como la de una catedral, rodeado de pisos circulares en espiral. Cinco largos ábsides salen desde la estructura central como garras de obsidiana, dominante la sobrenatural silueta de la ciudad.

Ruby se coloca en el agrietado borde y baja la mirada hacia la enorme extensión que tenéis a vuestros pies.

—Ni siquiera sé si logro ver el fondo, pero creo que cualquier cosa que haya allí abajo es preferible a esa tormenta.

Viendo el horizonte, cada vez más oscuro, tienes que darle la razón.

- ⌚ Actualiza el registro de campaña.

- ❖ Si la Garra de obsidiana estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, marca la casilla de la Garra de obsidiana en la sección “Artefactos obtenidos” del registro de campaña.
- ❖ Tacha “Cañones de obsidiana” en el mapa de R’lyeh del registro de campaña.
- ⌚ Si un investigador tiene la tarea **Demostrar tu valía**, resuelve su historia en esta página.
- ⌚ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

⌚ Pasa a **La corte de los antiguos** (página 28).

Tarea: Demostrar tu valía

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Demostrar tu valía”:

Comprueba el registro de campaña.

- ⌚ Si “[nombre de tu investigador]” ha ayudado con las cuerdas, pasa a la **Tarea 1**.
- ⌚ Si no es así, pasa a la **Tarea 2**.

Tarea 1: Deberías enorgullecerte de lo que has hecho. El resto de la expedición quedó tan impresionado por tu trabajo que oíste a uno de los otros miembros de la misma coreando tu nombre mientras escalabais. O a lo mejor lo gritaba, no estás seguro. Pasara lo que pasara, no parece estar por la labor de hablar de ello. Por desgracia, tu trabajo con las cuerdas no fue demasiado útil. Varias de ellas se partieron durante el ascenso, y otro de los miembros de la expedición ha sufrido una pierna rota. Qué pena. Habrá sido culpa del fabricante.

⌚ El investigador al que elegiste ayudar antes sufre 1 trauma físico y obtiene 2 puntos de experiencia adicionales.

⌚ Te sentirás muy satisfecho, ¿no? Marca 2 progresos en “Demostrar tu valía”, en el registro de campaña.

Tarea 2: —No, ¡no es así! —Otro miembro de la expedición interviene para ayudarte otra vez. Te muerdes la lengua para no responder. No tienen ni idea de lo desagradables que son. Ni les importa tampoco. ¿Por qué molestarte en demostrarles a estos desagradecidos lo que vales? No merecen la pena.

⌚ Es verdad, nunca estarás a la altura. Borra 1 progreso de “Demostrar tu valía” y sufre 1 trauma mental.

⌚ Cada uno de los demás investigadores (excepto tú) obtiene 1 punto de experiencia adicional.

Sepulcro del durmiente

Sepulcro del durmiente 1: La reunión de la expedición en la playa es decididamente taciturna, subrayada por la llegada de la niebla. Uno de los miembros de la tripulación que dejasteis para vigilar la embarcación ha muerto; según los demás, fue asesinada cuando unos peregrinos famélicos robaron las raciones que quedaban. Por suerte, el Cassandra está intacto. Apenas os queda suficiente comida como para regresar al continente. Andy y Ruby hablan sobre sus hallazgos mientras el resto de la expedición se vende las heridas y comienza a cargar el Cassandra para el viaje de vuelta a casa. Cuando el barco está cargado, te unes a Andy y Ruby en la orilla.

Comprueba el registro de campaña.

- (P) Si hay al menos 1 artefacto marcado en "Artefactos obtenidos" y al menos 10 símbolos traducidos en el registro de símbolos, pasa al **Sepulcro del durmiente 2**.
- (P) Si no es así, pasa al **Interludio III: El despertar** (página 40).

Sepulcro del durmiente 2: -¿Cuánto has logrado descifrar de esos feos arañazos de gallina? –pregunta Ruby. Andy está encorvado sobre la tablilla de obsidiana y toma notas en una libreta encuadrada en cuero. Bajo la media luz del atardecer, los símbolos de la tablilla brillan como un fuego pálido. Andy pasa varias páginas empapadas y coloca un trozo de papel ensangrentado sobre la piedra.

-Lo bastante como para descifrar esto. Lo encontré en el cuerpo de uno de los peregrinos. La traducción viene a decir algo así.

Garabatea apresuradamente la traducción en una página nueva y os la enseña. Dice:

"Que no está muerto lo que yace eternamente, y con los ojos extraños incluso la muerte puede morir."

Comprueba el registro de campaña.

- (P) Si están marcados los 5 artefactos en "Artefactos obtenidos", están traducidos los 26 símbolos en el registro de símbolos y los investigadores abrieron el santuario interior, pasa al **Sepulcro del durmiente 3**.
- (P) Si no es así, añade una ficha 0 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña. Pasa al **Interludio III: El despertar** (página 40).

Sepulcro del durmiente 3: Con tu propio relato, Ruby y Andy te ayudan a encajar las piezas de lo que cuentan los diversos frisos y artefactos encontrados en la antigua ciudad. Aparece un tema común: una civilización alienígena proveniente de mucho más allá de las estrellas; una antigua guerra anterior a la historia; el hundimiento de R'lyeh; la "muerte" y el regreso profetizado de un antiguo dios llamado **Cthulhu**.

Andy señala la torre central. Las puertas de obsidiana de la base están abiertas de par en par. De ellas sale un leve pero nítido olor a putrefacción.

-Los miembros de la tripulación que se quedaron dicen que esas puertas se abrieron hace una semana. Alguien entró, pero no salió –dice Andy, quien comparte algunas traducciones que ha hecho de grabados de la puerta-. Éste describe un glorioso renacimiento, un durmiente que se alza y el regreso de los primigenios. Afirma que recuperará lo que es suyo: cada parte de R'lyeh que fue robada y cada rincón de sus dominios.

-Esa cosa, Cthulhu, está muerta. O dormida. No estoy seguro; los detalles son vagos, por decir algo. Pero puesto que la ciudad y todo lo demás despierta, imagino que es cuestión de tiempo que él también despierte. Ha convocado aquí a sus seguidores mediante sus sueños. Y a juzgar por el olor, está ahí dentro –añade el reportero mientras señala las puertas de obsidiana.

Tras una larga pausa, Ruby se pone en pie.

-Menudo golpe estaría dando si dejásemos abiertas las puertas –dice guiñando el ojo-. Yo propongo que cerremos esto antes de partir. ¿Quién está conmigo?

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

- (P) -Ya deberíamos saber que es mejor no perturbar lo que haya ahí dentro. Cada investigador marca en el registro de campaña 1 progreso en su tarea. Anota en el registro de campaña que los investigadores no se enfrentaron a la pesadilla. Pasa al **Interludio III: El despertar** (página 40).
- (P) -Deberíamos darle descanso... eterno. Pasa a la **Preparación** (página 39).



Preparación

- ➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Sepulcro del durmiente, Dominación, Sueños, R'lyeh, Semilla estelar, Antiguos males y Miedo impactante*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- ➋ Pon en juego el Descanso del durmiente y todas las copias del Nicho tallado con símbolos.
- ⇒ Cada investigador comienza el juego en el Descanso del durmiente.
- ➌ Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede elegir 1 Apoyo **Objeto** del conjunto de encuentros *Expedición* para que comience en juego bajo su control. Este conjunto está indicado por el siguiente icono:
- ➍ Reúne todos los Apoyos **Artefacto** obtenidos y pon cada uno de ellos en juego bajo el control de un investigador, divididos de la forma más equitativa posible.
- ➎ Crea un mazo de Plan especial usando Bajo la ciudad como el primer plan y Cthulhu despertado como el segundo plan. Éstos sustituyen a los mazos de Plan y de Acto.
- ➏ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- ➐ Los investigadores ya están listos para comenzar.

Perturbación

A lo largo de este escenario, la cantidad de recursos que haya bajo "Perturbación" en la carta de referencia de escenario indican lo consciente que es Cthulhu de los investigadores. Cuanto mayor sea la perturbación, más cerca estará el durmiente de despertar. La perturbación no tiene ningún efecto de juego de por sí; sin embargo, los efectos de algunas cartas de Encuentro podrían cambiar o volverse más fuertes en función del nivel actual de perturbación.

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:

- ➊ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♡, ♡, ♢, ♢, ♣, ♣.
- ➋ Elige si la expedición se dirigió hacia el oeste o si la expedición se dirigió hacia el este.
- ⇒ Si la expedición se dirigió hacia el oeste, añade fichas ♠, ♠ a la bolsa de caos.
- ⇒ Si la expedición se dirigió hacia el este, añade fichas ♡, ♡ a la bolsa de caos.
- ➌ Los investigadores han obtenido los 5 Apoyos de historia **Artefacto** (*Nodo de la barrera, "Máscara" macabra, Garra de obsidiana, Fragmento de Y'ch'lecht y Tablilla de marea*) y se han traducido los 26 símbolos.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Antes de resolver cualquier otra resolución, si al menos 1 investigador fue derrotado: Los investigadores derrotados lean primero la sección **Investigador derrotado**.

Investigador derrotado: Con la mente y el cuerpo destruidos, te desplomas ante la gran forma de Cthulhu. En torno a ti, la ciudad tembla, llenando tus oídos de un zumbido ensordecedor. Cthulhu baja la mirada hacia ti con indiferencia. Para él no eres más que una molestia, un bicho insignificante. Tu conciencia no tarda en plegarse sobre sí misma cuando la frágil estructura de tu mente da paso a la libertad sin límites de la más absoluta locura.

- ➊ Cada investigador que fuera derrotado se vuelve **loco**. Si no hay investigadores supervivientes, los investigadores pierden la campaña.
- ➋ Si se ha llegado a otra resolución, los investigadores restantes pasan a esa resolución.

Resolución 1: La descomunal forma de Cthulhu cae hacia atrás en el estanque central. Sus fofas manos en forma de garra se aferran a los bordes del estanque, pero no encuentran asidero y su forma se hunde bajo la negra agua. Los cinco brillantes ojos rojos, distorsionados por la superficie del agua, desaparecen poco a poco de tu vista. Y tan repentinamente como empezó, todo se queda en calma y silencio.

Sales de las puertas de obsidiana y caminas hacia el borde de la costa. Por fin estás listo para dejar atrás esta ciudad, llevar estos artefactos a Arkham y seguir con tu vida. Al subir a bordo del Cassandra, echas la vista atrás hacia la blasfema silueta de la ciudad, que se recorta contra el sol poniente como si fuera el espinazo de una antigua bestia. Las turbias aguas se agitan mientras la antigua ciudad comienza a descender, de forma casi imperceptible, para que la reclame el océano. Tanto el soñador como su hogar de R'lyeh han encontrado reposo.

—Me pregunto qué pensaba hacer el señor Tillinghast con esos artefactos —reflexiona Andy.

—Seguramente querría venderlos —dice Ruby, con un cigarrillo entre los dientes.

Cierras los ojos y te encaminas a tu camarote. Puede que esta noche, por primera vez en meses, disfrutes de un sueño profundo y libre de pesadillas.

- ➌ Anota en el registro de campaña que los investigadores detuvieron el despertar de Cthulhu.
- ➍ 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 10 puntos de experiencia adicionales por haber evitado el alzamiento de un antiguo mal que podría haber vuelto a aterrorizar toda la Tierra.
- ➎ Cada investigador sufre 2 traumas mentales.
- ➏ ¡Los investigadores ganan la campaña!
- ➐ Pasa al **Epílogo** (página 52).



Interludio III: El despertar

El despertar 1: Un violento temblor te tira al suelo. Ruby ahoga un grito mientras te pones en pie a duras penas. Una pesada sombra aparece medio oculta por la oscuridad sepulcral que hay en el interior de las puertas. Una palpitación regular, como un latido, recorre la silueta de pesadilla de la ciudad. La antigua monstruosidad atraviesa la puerta arrastrándose sobre su vientre.

La descomunal bestia se bambolea de forma inestable. Su tamaño es como el de una montaña pequeña, tiene una piel de color verde pálido, una cabeza y rostro de octópodo y unas alas andrajosas y flácidas. Cuando la miras, empiezas a ver doble, como si la criatura estuviera aquí y en otra parte al mismo tiempo: metafísica y física a la vez. El hedor de su antigua carne podrida casi basta para darte arcadas.

Los ojos rojos de la cosa relucen cuando baja la mirada hacia ti. Notas un peso firme e insistente en los hombros que te obliga a arrodillarte. Te oyes hablar con una voz que no es la tuya: "¡AVISALE A R'LYEH! ¡AVISALE A R'LYEH!"

Comprueba el registro de campaña.

(P) Si hay al menos 1 artefacto marcado en "Artefactos obtenidos", pasa a **El despertar 2**.

(P) Si no es así, pasa a **El despertar 3**.

El despertar 2: –¡Apartad la mirada! –grita Ruby. Al volverte, ves que tus compañeros también se arrodillan ante el terrible dios muerto y durmiente. Una calidez se extiende por tu cuerpo mientras la deidad penetra en lo más profundo de tu mente y recuerdos. La sensación de calidez da paso a algo frío y aborrecible. Al levantar la vista, ves que te devuelve la mirada y que su quinto ojo se ha abierto.

Sientes su rabia: has cogido parte de su dominio. Debes morir.

(P) Retira todas las fichas y de la bolsa de caos. A continuación, añade a la bolsa de caos 2 fichas , 2 fichas y 2 fichas durante el resto de la campaña. Pasa a **El despertar 4**.

El despertar 3: –¡Apartad la mirada! –grita Ruby. Al volverte, ves que tus compañeros también se arrodillan ante el terrible dios muerto y durmiente. Una calidez se extiende por tu cuerpo mientras la deidad penetra en lo más profundo de tu mente y recuerdos. El gran Cthulhu aparta de ti su mirada y la dirige hacia el norte. En tu mente, ves la imagen del pequeño ídolo verde en el escritorio de Randall, en Arkham. La sensación de calidez da paso a algo frío y aborrecible. Al levantar la vista, ves que te devuelve la mirada y que su quinto ojo se ha abierto.

Sientes su rabia contra quien ha robado parte de su dominio. Debe morir.

(P) Retira todas las fichas , y de la bolsa de caos. A continuación, añade a la bolsa de caos 1 ficha , 1 ficha y 2 fichas durante el resto de la campaña.

(P) Pasa a **El despertar 4**.

El despertar 4: Te debates contra la terrible voluntad del Primigenio y te levantas antes de ayudar a los demás a ponerse en pie. El gran Cthulhu trata de agarrarlos con sus pegajosos tentáculos mientras huis hacia el agua y remáis furiosamente hacia el Cassandra. Una vez a bordo, el barco recorre un angosto estrecho entre una miríada de torres levantadas y letales bancos de arena para alcanzar el océano abierto.

Un rugido ensordecedor resuena por el agua. Al volverte, ves que la colossal abominación se desliza de forma repulsiva en la negra agua y desaparece de tu vista. Te quedas mirando las insondables profundidades, esperando ver cómo surgen cinco furiosos ojos para volcar la embarcación. La silueta de pesadilla de R'lyeh resplandece con un fuego de color verde pálido mientras se desvanece a lo lejos. Pasa un minuto, luego, diez, y por último, treinta. No hay movimiento alguno en las profundidades, nada se agita. Puede que la abominación haya perdido interés, o que se haya atascado en los bancos. Al menos eso esperas.

(P) Pasa al **Interludio IV: Regreso a Arkham** (página 41).

Interludio: Regreso a Arkham

Comprueba el registro de campaña.

Ⓐ Si hay al menos 1 artefacto marcado en “Artefactos obtenidos”, pasa a **Regreso a Arkham 1**.

Ⓑ Si no es así, pasa a **Regreso a Arkham 2**.

Regreso a Arkham 1: Durante el viaje de vuelta a casa, tus sueños están plagados de pesadillas. Al regresar a Arkham, los demás y tú le lleváis los hallazgos de la expedición a un complacido Tillinghast. Mientras le contáis los acontecimientos de la expedición al coleccionista, éste da vueltas a cada pieza en sus manos y se maravilla ante la antigua tecnología.

—Habéis hecho todo lo que pedí y más aún —dice con una sonrisa—. Podéis considerar vuestras deudas anuladas. Y, por supuesto, estaré encantado de cumplir con nuestro acuerdo original.

Ⓐ Comprueba la sección de Tareas del registro de campaña.

❖ Por cada progreso que haya marcado en tu tarea, tú (y sólo tú) obtienes 1 punto de experiencia adicional.

❖ Cada investigador resuelve su tarea correspondiente en las páginas 41–43. Cuando todos los investigadores hayan leído la entrada correspondiente a su tarea, pasa a **La perdición de Arkham** (página 44).

Regreso a Arkham 2: Durante el viaje de vuelta a casa, tus sueños están plagados de pesadillas. Al regresar a Arkham, los demás y tú presentáis a Tillinghast lo poco que habéis encontrado. El anticuario está furioso al ver que volvéis con las manos vacías, pero entonces Andy pone en su escritorio la tablilla de obsidiana que encontró en R'lyeh. Randall la examina con mirada fría.

—Supongo que esto es... adecuado. Podéis considerar vuestras deudas anuladas. Y, pese a que apenas habéis traído casi nada de valor, me veo obligado a cumplir con nuestro acuerdo original.

Ⓐ Comprueba la sección de Tareas del registro de campaña.

❖ Por cada progreso que haya marcado en tu tarea, tú (y sólo tú) obtienes 1 punto de experiencia adicional.

❖ Cada investigador resuelve su tarea correspondiente en las páginas 41–43. Cuando todos los investigadores hayan leído la entrada correspondiente a su tarea, pasa a **La perdición de Arkham** (página 44).

Tarea: Caminar con fe

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Caminar con fe”. Si hay 5 o más progresos marcados en tu tarea:

Al regresar, los demás creyentes te aclaman como profeta. Los sueños que te llevaron a R'lyeh son las mismas visiones que comparten tus hermanos y hermanas en la fe. Ahora hay cada vez más cantando en lenguas extrañas y cosiendo capas de retales. Tu propósito al viajar a R'lyeh y al ver a esos peregrinos perdidos no fue debilitar tu fe, sino restaurarla. Has atisbado el rostro de los antiguos. Eres la única persona que puede sacar a los tuyos de la oscuridad y llevarlos hacia la luz. Sólo tienes que continuar siguiendo tu camino con la misma devoción inquebrantable que te sacó de R'lyeh.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que (*nombre del investigador*) es fuerte en su fe. Esta tarea está completada (entra en juego con su lado **Completado** boca arriba).

Si no es así:

Te encuentras sobre un puente que cruza el río Miskatonic, viendo como las aguas bailan y resplandecen. Al regresar, sentiste que algo era distinto. Algo había cambiado. Los otros creyentes dicen que hace poco llegaron unos forasteros que llevaban capas hechas de retales y que profieran milagrosas profecías y atractivas promesas. Ahora, tu lugar de culto está cubierto de símbolos profanos: una mano con un ojo llameante y un cáliz que rebosa sangre. Lo que antes considerabas sagrado ha quedado estropeado.

Ahora estás sobre el agua y tienes el símbolo de tu fe en la mano. No puedes evitar sentir que te han hecho extraviarte. Respiras hondo y tiras el símbolo al agua. Mientras se hunde, sientes que parte de ti se hunde con él. Ahora no hay vuelta atrás.

Ⓐ Retira permanentemente la tarea “Caminar con fe” de tu mazo y sufre 1 trauma mental. Durante el resto de la campaña, debes considerar la ficha ♣ como si fuera una ficha ♡ en su lugar.



Tarea: Un buen dinero

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Un buen dinero”. Si hay 5 o más progresos marcados en tu tarea:

Te marchas de tu encuentro con Sanford con una sonrisa en el rostro y un maletín repleto de billetes. Escamoteaste suficientes cacharros antiguos y notas de investigación como para satisfacer tanto a Tillinghast como al vejestorio de Sanford. Con lo que te han pagado los dos, tienes dinero de sobra para ir donde quieras y ser quien quieras. Parece que Sanford y sus lacayos se irán a pique de todas formas.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que (*nombre del investigador*) se ha forrado. Esta tarea está completada (entra en juego con su lado **Completado boca arriba**).

Si no es así:

Te marchas de tu encuentro con Sanford con una sonrisa en el rostro y un maletín repleto de billetes. Al doblar una esquina, te encuentras rodeado de matones.

-Tillinghast nos ha dicho que te has retrasado muchísimo en los pagos. Por suerte, creo que ahora puedes pagar sin ningún problema –te dice uno de ellos. Parece que jugar a dos bandas era más complicado de lo que pensabas. Levantas los puños y te preparas para lo que se te avecina. Si tienes que caer, que sea defendiéndote.

- Ⓐ Retira permanentemente la tarea “Un buen dinero” de tu mazo y sufre 1 trauma físico. Busca en la colección una Debilidad básica **Lesión** o **Criminal** y añádela a tu mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de tu investigador.

Tarea: Sueños de destrucción

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Sueños de destrucción”. Si hay 5 o más progresos marcados en tu tarea:

Hojeas la recompensa que te ha dado Randall por todos tus esfuerzos: un ajado montón de libros de Blavatsky y Crowley. Tal vez pudieran satisfacer a algún vidente inexperimentado, pero no a ti. Casi resulta insultante que te los haya ofrecido como recompensa. Al cerrar el libro, oyes un leve susurro de las mismas voces que oíste en R’lyeh. Tus pesadillas no eran heraldos de destrucción: eran advertencias de espíritus errantes. Te dicen que, aunque la calamidad que se acerca pueda ser inevitable, eso no significa que no puedas combatirla.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que (*nombre del investigador*) entiende el futuro. Esta tarea está completada (entra en juego con su lado **Completado boca arriba**). Añade una ficha +1 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Si no es así:

Los susurros que te asediaron en R’lyeh han cesado por fin. Desde que regresaste de R’lyeh, te despiertas cada mañana con un completo silencio. Sin embargo, en lugar de consolarte, la falta de susurros hace que te invada más temor aún. Es como si se hubiera cortado tu vínculo con el más allá. O puede que los espíritus que querían advertirte de la calamidad que se acerca te hayan abandonado.

- Ⓐ Retira permanentemente la tarea “Sueños de destrucción” de tu mazo y sufre 1 trauma mental. Retira la ficha ✩ de la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Tarea: Como en casa, en ningún sitio

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Como en casa, en ningún sitio”. Si hay 5 o más progresos marcados en tu tarea:

Sales hecho una furia de la Tienda esotérica de Tillinghast mientras las melosas promesas de Randall siguen resonando en tu cabeza. Tu deuda ha quedado perdonada, pero queda zanjar el asunto de tu alojamiento y manutención.

-Sólo unos meses más y por fin podremos arreglar cuentas –te dijo con zalamería.

En lugar de responder, cogiste tu recompensa y te fuiste. Nunca fue cosa de dinero, lo que quería era tenerte a su servicio. Seguro que acabará por perseguirte por el tema del dinero, pero eso ahora da igual. Nunca lo necesitaste. El hogar es lo que tú puedes crear, no el lugar donde puedes crearlo; Tillinghast no puede hacer nada para arrebatarte eso.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que (*nombre del investigador*) encontró su verdadero hogar. Esta tarea está completada (entra en juego con su lado **Completado boca arriba**).

Si no es así:

Caminas por el Barrio Sur mientras meditas las últimas palabras que te dijo Randall. Tu deuda ha quedado perdonada, pero queda zanjar el asunto de tu alojamiento y manutención.

-Sólo unos meses más y por fin podremos arreglar cuentas –te dijo con zalamería.

Le diste las gracias. Es una petición perfectamente razonable. Al fin y al cabo, es el único motivo por el que no estás viviendo en la calle.

Al pasar por la Pensión de Ma, te viene un olor a comida casera: pan recién horneado, judías verdes y lonchas de jamón. Te gruñe el estómago. Sientes una vieja ansia que es más que simple hambre. Si trabajas un poco más, Tillinghast te ayudará a empezar una nueva vida. Muy pronto tendrás un hogar propio.

- Ⓐ Retira permanentemente la tarea “Como en casa, en ningún sitio” de tu mazo y sufre 1 trauma físico o mental. Añade una ficha ♡ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Tarea: No hacer daño

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “No hacer daño”. Si hay 5 o más progresos marcados en tu tarea:

Atraviesas la Plaza de la Independencia y, al doblar una esquina, ves a una persona tirada en el suelo. Echas a correr hacia ella mientras a tu mente acude un torrente de recuerdos sobre el peregrino de R’lyeh. Cuando te acercas, te da un vuelco al estómago y esperas que la experiencia sea mucho menos terrible. La mujer sigue respirando. Puedes ayudarla. Cuando la gente se encuentre en problemas, sabes que siempre estarás allí para ayudar.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que (*nombre del investigador*) hizo el juramento de proteger a los demás. Esta tarea está completada (entra en juego con su lado **Completado boca arriba**).

Si no es así:

Te despiertas de repente en mitad de tu primera noche de regreso a Arkham. El gato que se había encaramado a tu extremo de la cama huye por la sorpresa mientras te enjuagas el frío sudor de la frente. Los ecos de los rostros que dejaste atrás se desvanecen lentamente, pero no puedes dejar de pensar en las últimas palabras del moribundo: “Madre”. Tu corazón va latiendo más despacio mientras miras por la ventana. Los pensamientos acerca de lo que podrías haber hecho de forma distinta te envuelven. Nunca podrás salvar a todo el mundo. ¿Merece la pena intentarlo siquiera?

- Ⓐ Retira permanentemente la tarea “No hacer daño” de tu mazo y sufre 1 trauma mental. Añade una ficha ♡ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Tarea: Cumplir las normas

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Cumplir las normas”. Si hay 5 o más progresos marcados en tu tarea:

—Estará a cargo de la supervisión de la construcción y posterior gestión de la nueva fábrica —dice tu nuevo patrón mientras te alcanza un reluciente contrato desde su lado de la mesa. Notas cómo se te hinche el corazón al mirar por la ventana de tu nuevo despacho. Tras tu éxito con la expedición, Tillinghast mencionó sus contactos con la floreciente empresa New Horizons Industries. Aunque el magnate del envasado de carne todavía no ha puesto la primera piedra en Arkham, Randall te ha asegurado que todo está bien atado. Sólo tienes que firmar en la línea de puntos.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que (*nombre del investigador*) ha encontrado trabajo. Esta tarea está completada (entra en juego con su lado **Completado** boca arriba).

Si no es así:

Se hace el silencio cuando entras en la sala. Cuando pediste recuperar tu antiguo trabajo, Tillinghast estuvo encantado de conseguírtelo. Mientras tu antiguo supervisor charla como si no te hubieras ido nunca, ves que tus antiguos colegas intercambian miradas de nerviosismo. No sabes a qué favores habrá recurrido el turbio empresario, pero deben de haber funcionado. Cuando te sientas, observas a los nerviosos compañeros a los que antes consideraste amigos. Tienes todo lo que querías, hasta tu antigua mesa. ¿Por qué sigues sintiendo un vacío por dentro?

- Ⓑ Retira permanentemente la tarea “Cumplir las normas” de tu mazo y sufre 1 trauma físico. Roba fichas de la bolsa de caos al azar hasta que tengas 2 fichas que no sean símbolo. Sustituye cada una de esas fichas por una ficha de Caos cuyo valor sea 2 menos durante el resto de la campaña (si no puedes sustituir una ficha, repite este proceso hasta que sustituyas un total de 2 fichas).

Tarea: Demostrar tu valía

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Demostrar tu valía”. Si hay 5 o más progresos marcados en tu tarea:

Han pasado varias noches desde tu vuelta a Arkham y estás contemplando a una multitud que te adora. No es de extrañar que la expedición fuera un éxito. Ha sido todo gracias a ti. Y tras prometer a Tillinghast un par de favorcillos de nada, estás recibiendo el reconocimiento que tanto mereces. Pronto también te encargarás de que reciban su merecido todos aquellos que dudaron de ti alguna vez. ¿Quién ha dicho que la humildad sirve de algo?

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que (*nombre del investigador*) ha hecho su parte. Esta tarea está completada (entra en juego con su lado **Completado** boca arriba).

Si no es así:

La noche de tu regreso te encuentras ignominiosamente ignorado por tu antiguo círculo. Tillinghast en persona ha difundido los peores rumores sobre ti. Y lo peor es que son todos ciertos. Tan sólo fuiste una carga para la expedición. Eres el hazmerreír de tus conocidos. Nunca has logrado nada por tus propios méritos. Eres tan inútil como siempre han dicho que eras.

- Ⓑ Retira permanentemente la tarea “Demostrar tu valía” de tu mazo y sufre 1 trauma mental. Retira cartas de nivel 1–5 de tu mazo que valgan un total de 10 o más de experiencia (recuerda adquirir cartas nuevas para mantener un tamaño de mazo legal). No puedes volver a adquirir esas cartas.



Tarea: Sondear las profundidades

Lee este texto únicamente si tienes la tarea “Sondear las profundidades”. Si hay 5 o más progresos marcados en tu tarea:

Apenas ha pasado una semana de tu regreso cuando recibes una petición de la Universidad Miskatonic para que presentes tus hallazgos de manera formal. La palabra “cátedra” ha llegado a tus oídos más de una vez. Pese al increíble renombre que te han proporcionado tus estudios, el prestigio te parece vacío. Toda la pompa académica no es más que puro teatro. Y no es nada comparado con las horribles verdades que descubriste en R'lyeh. En más de una ocasión, te despiertas en la oscuridad con la respiración agitada y recuerdos de un tiempo y un mundo que no son los tuyos. Conoces la horrible verdad: la humanidad no es más que un débil eco de civilizaciones muy superiores.

Tal vez sea verdad. Tal vez no seas más que una mota de polvo, y todos tus esfuerzos sean en vano. Pero también te han contado cosas estupendas sobre lo que supone tener una cátedra en la Universidad Miskatonic. Qué demonios, te la has ganado. Pues tendrás que disfrutarla al menos.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que (*nombre del investigador*) descubrió la verdad secreta. Esta tarea está completada (entra en juego con su lado **Completado** boca arriba).

Si no es así:

Han pasado varias noches desde tu vuelta y estás sentado en una de las muchas salas de lectura de la Biblioteca Orne de la Universidad Miskatonic, contemplando un ardiente fuego. Tacharon tus hallazgos de meras fantasías y desdeñaron la antigua escritura que tradujiste. Podrías darte con un canto en los dientes por poder dar clase a niños pequeños, como para pensar en hacerlo en las grandes aulas de una universidad. Detienes tu lectura para mirar un extraño código garabateado en los márgenes del libro que te resulta extrañamente familiar. Por un instante, notas una punzada de curiosidad como la que sentiste en R'lyeh.

Cierras el libro de texto. ¿Para qué molestarte si nadie te va a hacer caso?

- Ⓑ Retira permanentemente la tarea “Sondear las profundidades” de tu mazo y sufre 1 trauma mental. Añade una ficha ♀ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.



Gran final: La perdición de Arkham

El mes posterior a vuestro regreso a Arkham pasa como en un sueño. Pero algo no cuadra. Las preocupaciones de tu vida anterior no son nada comparadas con la austera grandeza y la amenaza de la antigua ciudad. En tus sueños, deambulas por ella mientras te persigue algo que no te atreves a describir. Si le contarás a alguien la verdad de lo que has visto, podrían internarte en un manicomio o algo peor. Tratas de encontrar tanto a Ruby como a Andy para preguntarles por sus sueños, pero no encuentras ni rastro de ellos.

El Arkham Advertiser ha empezado a dar noticias sobre la propagación de una inusual "enfermedad del sueño" entre la población de la ciudad. No hay causa conocida, señales de alguna dolencia o elementos comunes entre las víctimas. Parece que la gente sencillamente se duerme cada noche y no vuelve a despertar. Abundan los rumores sobre sonámbulos que vagan por las calles durante la noche. Sin embargo, en lugar de caer presa del pánico, la población parece aceptar con embotada indiferencia lo que debería ser una noticia alarmante. La propia ciudad de Arkham se sume en un profundo letargo.

En tus agitados sueños sigues viendo la ciudad sumergida y el enorme coloso que dormía en ella. Sabes sin el menor atisbo de duda que volverás a verlo.

Pasa a **La perdición de Arkham parte I**.

La perdición de Arkham parte I

Despiertas de otra pesadilla más porque alguien llama con furia a tu puerta. Al abrirla, te encuentras a unos desaliñados Andy y Ruby, acompañados de un inspector elegantemente vestido que se presenta como John Raymond Legrasse. El inspector te explica que ha estado investigando un aluvión de sectas del sueño en Estados Unidos y en el extranjero.

Les invitas a pasar y empieza a llover. Tras sentarse, el inspector te muestra una foto de una estatua familiar. Hace meses, envió la estatua a un colega de la Universidad Miskatonic para que la analizara. Al parecer, la petición de Tillinghast de que buscaras su "envío desaparecido" no fue más que un simple robo. Te cuenta que llegó a Arkham hace aproximadamente un mes para interrogar a Tillinghast y recuperar la estatua.

—Me quedé dándole vueltas a algo después de que entregásemos los artefactos —dice Andy con tono sombrío—. Así que, unos días después, me dirigí a la tienda. Cuando llegué allí, el establecimiento se había trasladado. O eso pensábamos. Ruby acabó por encontrarlo y, cuando entraron, vimos al inspector discutiendo con Tillinghast y... la cosa no salió demasiado bien.

—Eso es quedarse corto —dice Legrasse—. Randall me estaba dando evasivas cuando aparecieron estos dos. Nos echó en un santiamén. Cuando miramos alrededor, no estábamos... aquí.

Le preguntas qué quiere decir y el inspector sacude la cabeza.

—Me refiero a que no estábamos aquí, en Arkham. La puerta de su tienda daba a un lugar completamente distinto. Hemos tardado un mes entero en regresar.

—Creo que estábamos en alguna parte del Tíbet, o incluso más al norte. Fue... toda una travesía de vuelta —suspira Andy. Hace unos meses, podría haberte costado creerte su historia, pero ahora no. Sabiendo lo que sabes sobre Tillinghast, no es de extrañar que tenga planeado algo mucho más siniestro que una mera adquisición. Pero ¿de qué se trata?

Junto con el inspector Legrasse, Ruby y Andy, decides recuperar los artefactos y enfrentarlos a Tillinghast, esté donde esté. Cuando partís, la lluvia se convierte en un intenso aguacero.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación del escenario - Parte I

-  Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La perdición de Arkham parte I*, *Profundos*, *Dominación*, *Sueños*, *Semillar estelar*, *Agentes de Cthulhu* y *Las máscaras de medianoche*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, coger sólo las cartas de Lugar y de Traición. No reúnas las cartas de Acto ni de Plan de ese conjunto.

- Busca todos los Lugares del conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche* y ponlos en juego de la siguiente forma:

- ❖ Pon en juego uno de los dos Lugares Centro y uno de los dos Lugares Barrio Sur, al azar, y retira de la partida las otras versiones de esos Lugares. Pon en juego el Barrio Norte, el Barrio Este, el Barrio Fluvial, el Hospital de Santa María y la Universidad Miskatonic, según el diagrama de colocación de Lugares de la derecha.

- ❖ Pon aparte todos los demás Lugares, fuera del juego

- ◆ Cada investigador comienza la partida en el Barrio Fluvial.

- ¶ Baraja el Lugar de una sola cara Tienda esotérica de Tillinghast junto con todas las Traiciones del conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche* y pon una carta bajo cada Lugar, excepto bajo el Barrio Fluvial.

- ¶ Baraja todos los Enemigos del conjunto de encuentros *Semilla estelar* y retira dos de la partida al azar (o bien retira tres si estás jugando en dificultad Fácil).

-  Reúne todos los artefactos obtenidos junto con el Apoyo de historia Horror de arcilla y ponlos aparte, fuera del juego.

- ④ Elige un investigador para que añada el Apoyo de historia John Raymond Legrasse a su mazo. Esta carta no cuenta para su tamaño de mazo.

- ❖ Pon el Apoyo de historia John Raymond Legrasse en juego bajo el control de ese investigador. No ocupa un espacio de aliado durante las partes I o II de este escenario.

-  Coloca sobre el plan una cantidad de perdición igual al número de investigadores.

-  Añade las fichas de Inundación a la reserva de fichas.

- ④ Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

-  Los investigadores ya están listos para comenzar.

Parte I y parte II de La perdición de Arkham

Este escenario se divide en dos partes. Los jugadores pueden elegir jugar estas partes de una en una (tomándose un descanso entre ellas) o bien jugar ambas partes seguidas en una sesión más larga. Cada parte es una partida con su propia preparación y resolución.

Los investigadores pueden mejorar sus mazos entre la parte I y la parte II.

Colocación de Lugares para “La perdición de Arkham parte I”



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:

- >Create a bag of chaos with the following cards:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, , , , , , , , , , , .

- Durante la preparación, elige un número del 1 al 5 y reúne esa misma cantidad de Apoyos de historia **Artefacto** de entre los que hay en todos los conjuntos de encuentro de escenario de esta campaña, excepto el Apoyo **Artefacto** Horror de arcilla. Estos artefactos aparecen anotados en “Artefactos obtenidos”.

NO LEAS ESTO hasta el final de la parte I

Si todos los investigadores desistieron o fueron derrotados: Un trío de aterrizados lugareños baja corriendo por la calle y pasa junto a ti, seguido de una pesada semilla de Cthulhu. Se te hielan la sangre. No puedes huir a ningún lugar seguro. Deambulas por las calles inundadas, en busca de alguna señal de Ruby, Andy o el inspector Legrasse.

ⓘ Cada investigador busca en la colección una Debilidad básica *Lesión* o *Locura* aleatoria y la añade a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

ⓘ Pasa a la **Resolución 1**.

Resolución 1: *Un inquietante rugido hace temblar los mismísimos cimientos de Arkham. Levanta la mirada junto a tus compañeros y ves la familiar forma colosal de Cthulhu encorvada sobre el río Miskatonic. De un solo movimiento, el Primigenio destroza toda una manzana del Barrio Fluvial bajo sus pies. El sonido de la madera al quebrarse y del cristal al romperse llena el aire, seguido de un coro de gritos.*

Andy, Ruby y el inspector comparten el mismo rostro lúgubre al ver confirmados vuestros peores miedos.

-¡Tenemos que hacer algo! -grita Andy para hacerse oír sobre el estruendo.

ⓘ Actualiza el registro de campaña. En la sección “Artefactos obtenidos”:

⇒ Tacha el nombre de cada Apoyo *Artefacto* que no estuviera bajo el control de ningún investigador cuando acabó el escenario.

⇒ Si el Horror de arcilla estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, anota “Horror de arcilla” en “Artefactos obtenidos”.

ⓘ Anota “Barrios inundados:” en el registro de campaña, seguido de una lista de todos los Lugares inundados.

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

ⓘ Los investigadores deben decidir (elige una opción):

⇒ *-Estamos listos para luchar.* Pasa a la **Resolución 2** si quieres seguir jugando inmediatamente.

⇒ *-Necesitamos más tiempo.* Pasa a la **Resolución 3** si quieres tomarte un descanso y continuar en la siguiente sesión de juego.

Resolución 2: *Sois los únicos que podéis enfrentarlos a esta grave amenaza. Arkham os necesita ya.*

ⓘ Recoge el juego de forma normal.

ⓘ Pasa inmediatamente a **La perdición de Arkham parte II**.

Resolución 3: *Instas a tus compañeros a tomaros el tiempo necesario para prepararos y serenaros antes de la batalla final.*

ⓘ Recoge el juego de forma normal.

ⓘ Cuando estés listo para jugar de nuevo, pasa a **La perdición de Arkham parte II**.





La perdición de Arkham parte II

La perdición de Arkham 1: Todos miráis con impotencia cómo Cthulhu arrasa todo el resto del Barrio Fluvial. Un agua negra inunda las calles y ruinas a su paso.

–Randall está detrás de esto. No sé cómo ni por qué, pero ¡creo que quería que despertásemos a esa cosa! –dice Ruby.

Unas ávidas llamas comienzan a lamer los restos y prenden las tuberías de gas rotas, lo que ilumina las legiones de semillas de Cthulhu que descienden sobre la ciudad.

–Si eso es cierto, más nos vale encontrar un modo de detenerlo –dice Andy.

Ambos te miran para que les des alguna indicación.

Los investigadores deben decidir (elige una opción):

Ⓐ –Tenemos que plantarle cara y echarlo con toda la potencia de fuego que tengamos. Pasa a **La perdición de Arkham 2**.

Ⓑ –Tiene que haber otro modo. Pasa a **La perdición de Arkham 3** (sólo puedes elegir esta opción si hay 5 o más **Artefactos** marcados/anotados y no tachados en “Artefactos obtenidos”, en el registro de campaña).

La perdición de Arkham 2: –Me gusta la idea –dice el inspector Legrasse mientras escucha el satisfactorio clic que hace su arma tras recargarla. Elaboráis juntos un plan para lidiar con la antigua amenaza. Ruby sugiere que algunos subáis a los tejados mientras Legrasse llama a sus contactos en la policía de Arkham. Si resistís juntos, tal vez podáis redirigir la ira de Cthulhu de Arkham a vosotros.

–Ésta es la peor idea que he escuchado jamás, pero no creo que tengamos elección –dice Ruby. Ves un destello de algo en sus ojos, ¿será miedo? No tenéis más remedio que combatir.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores resistieron juntos.

Ⓑ Busca en los conjuntos de encuentros *Expedición* y *La perdición de Arkham*, así como en todos los mazos de los investigadores y en todas las zonas en juego y fuera del juego, los siguientes Apoyos de historia: John Raymond Legrasse, Ruby Standish y Andy Van Nortwick. Pon cada uno de estos Apoyos en juego bajo el control de cualquier investigador o investigadores. Ninguno de estos Apoyos ocupa un espacio de aliado durante este escenario.

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

La perdición de Arkham 3: Andy os lleva a un restaurante desierto mientras el agua sigue subiendo.

–No soy ningún experto en la materia –dice mientras despliega un montón de hojas sobre una mesa–, pero he estado traduciendo los símbolos de R’lyeh y creo que podríamos detener esto con... bueno, con un ritual.

Ruby hace un gesto para acallar las objeciones del inspector Legrasse mientras Andy describe un “ritual de retorno” que descubrió en las antiguas cortes de R’lyeh. Es posible que logréis sellas al Primigenio empleando pedazos de la inmemorial ciudad de R’lyeh.

–Los símbolos que traduje parecían indicar que Cthulhu y sus... esto... hijos están atados a la propia R’lyeh –explica mientras despliega un mapa de Arkham–. Si colocamos estos artefactos por la ciudad de este modo, puedo recitar el ritual y desterrarlos. Sin embargo, tendríais que atraer su atención y que no desvíe su mirada de vosotros mientras me preparo.

Andy levanta uno de los artefactos que recobrasteis de Randall y le da vueltas en la mano. La pieza brilla con una luz antinatural.

–Me dirigiré al departamento de policía de Arkham –dice el inspector Legrasse–. Tengo algunos contactos allí y probablemente logre sacar agentes a las calles para ayudar a los supervivientes.

Ruby, que ha estado callada desde que Andy describió su plan, cruza los brazos.

–Así que quieres que cabremos a la cosa que está destruyendo la ciudad para que puedas recitar unas palabras y esconder unas reliquias –Da una calada a su cigarrillo–. ¿Qué podría salir mal?

Ⓒ Anota en el registro de campaña que tus aliados tienen un plan.

Ⓒ Busca en los conjuntos de encuentros *Expedición* y *La perdición de Arkham*, así como en todos los mazos de los investigadores y en todas las zonas en juego y fuera del juego, los siguientes Apoyos de historia: John Raymond Legrasse, Ruby Standish y Andy Van Nortwick. Ponlos aparte, fuera del juego.

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

Pasa a la **Preparación**.

Preparación

- ➊ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La perdición de Arkham parte II*, *Dominación*, *Niebla primordial*, *Inundación*, *Semilla estelar*, *Agentes de Cthulhu* y *Las máscaras de medianoche*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, coge sólo las cartas de Lugar. No reúnas ninguna de las demás cartas de ese conjunto.

- ➋ Pon todos los Lugares en juego según el diagrama de colocación de Lugares de la página 49.

❖ Reúne todos los Lugares del conjunto *Las máscaras de medianoche* junto con los Tejados del este y los Tejados del oeste. Pon en juego uno de los dos Lugares Centro y uno de los dos Lugares Barrio Sur, al azar, y retira de la partida las otras versiones de esos Lugares. Pon en juego el Barrio Norte, el Barrio Este, el Hospital de Santa María y la Universidad Miskatonic.

❖ Pon en juego el Barrio Fluvial (*En ruinas*) del conjunto de encuentros *La perdición de Arkham parte II*. Retira de la partida la otra versión del Barrio Fluvial.

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

❖ Coloca el Enemigo de una sola cara Cthulhu (*Mal primordial*) en el Barrio Fluvial.

❖ Cada investigador comienza la partida en el Barrio Fluvial.

- ➌ Organiza el tablero de Cthulhu según el diagrama de la página 49 (*consulta El tablero de Cthulhu a la derecha*).

❖ Coge la pieza troquelada de doble cara que se incluye en esta caja y colócala por encima de los mazos de Acto y de Plan, con el lado Cthulhu boca arriba.

❖ Coloca cada copia de los 3 Enemigos Cthulhu (*Alas ancestrales*, *Rostro feroz* y *Garra siniestra*) en el tablero de Cthulhu, con el lado no **Enfurecido** boca arriba, de modo que formen una imagen completa de Cthulhu.

- ➍ Baraja las 18 cartas de Cthulhu para formar el mazo de Cthulhu (*consulta El mazo de Cthulhu a la derecha*). Coloca este mazo junto al tablero de Cthulhu.

- ➎ Comprueba el registro de campaña antes de crear los mazos de Acto y de Plan:

❖ Si los investigadores resistieron juntos, crea el mazo de Plan usando el plan 1a – “La perdición de Arkham” y el mazo de Acto usando el acto 1a – “¡Peleemos!”. Retira de la partida todos los demás actos y planes.

❖ Si tus aliados tienen un plan, crea el mazo de Plan usando el plan 1a – “La perdición de Arkham” y el mazo de Acto usando el acto 1a – “¡Desterrémoslo!”. Pon aparte, fuera del juego, el plan especial – “El último sello”. Retira de la partida todos los demás actos y planes.

- ➏ Comprueba el registro de campaña.

❖ Reúne todos los artefactos obtenidos que no estén tachados en “Artefactos obtenidos”. Pon cada uno de ellos en juego bajo el control de un investigador, repartidos del modo más equitativo posible.

❖ Añade las fichas de Inundación a la reserva de fichas y aumenta el nivel de inundación de cada Lugar anotado en “Barrios inundados”.

- ➐ Pon aparte, fuera del juego, el conjunto de encuentros *Semilla estelar*.

- ➑ Coloca 1 recurso en la carta de referencia de escenario, bajo “Furia de Cthulhu” (*consulta Furia de Cthulhu a la derecha*). Si sólo hay 1 o 2 jugadores, coloca 1 recurso adicional en la carta de referencia de escenario.

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

- ➓ El destino de Arkham está en manos de los investigadores. Los investigadores ya están listos para comenzar.

El tablero de Cthulhu

Cthulhu está representado en el mapa como un único Enemigo, pero está compuesto de varias cartas de Enemigo en el tablero de Cthulhu. Los investigadores que estén enfrentados a Cthulhu (*Mal primordial*) también están enfrentados a cada carta del tablero de Cthulhu, como si fueran un único Enemigo. Al interactuar con Cthulhu (*mediante combate, al evitar, etc.*), elige una de las cartas de Enemigo de doble cara del tablero de Cthulhu para interactuar con ella.

Cthulhu ataca a cada investigador que esté en su Lugar durante la fase de Enemigos usando los valores de daño y horror combinados de todos los Enemigos **Cthulhu** del tablero de Cthulhu. Este ataque se realiza además de cualquier otro ataque y/o efecto que provoque el mazo de Cthulhu (*ver a continuación*). Si una carta del tablero de Cthulhu fuese a atacar mediante una palabra clave u otro efecto al combatir o evitar, sólo ataca esa carta.

Los efectos de cartas que infligan daño a varios Enemigos en un Lugar pueden infijir daño a cada Enemigo individual del tablero de Cthulhu.

El mazo de Cthulhu

Durante la preparación de este escenario, se crea un segundo mazo con un dorso de carta distinto: el mazo de Cthulhu. Este mazo es un mazo aparte compuesto únicamente por cartas de “Acción”. **El mazo de Cthulhu no es un mazo de Encuentros y las cartas de Acción no son Traiciones.**

Después de moverse y atacar de modo normal durante la fase de Enemigos, Cthulhu realiza acciones adicionales mediante cartas de Acción del mazo de Cthulhu. Al final de la fase de Enemigos, el efecto Obligado del plan provoca que los investigadores roben la primera carta del mazo de Cthulhu. Al robar cartas del mazo de Cthulhu, resuelve cada efecto de uno en uno y de arriba abajo. Tras resolver una carta de Acción, ésta se descarta en la pila de descartes de Cthulhu. Si el mazo de Cthulhu está vacío, baraja inmediatamente la pila de descartes de Cthulhu para volver a formar el mazo de Cthulhu.

Furia de Cthulhu

A lo largo de este escenario, la cantidad de recursos que haya en “Furia de Cthulhu”, en la carta de referencia de escenario, indican la furia de Cthulhu contra los investigadores. Cuanto mayor sea la furia de Cthulhu, más peligroso y letal se vuelve el durmiente despertado. La furia de Cthulhu no tiene ningún efecto de juego por sí misma; sin embargo, algunos efectos de cartas de Encuentro pueden cambiar o volverse más fuertes en función del nivel actual de la furia de Cthulhu.





El mazo de Cthulhu



El tablero de Cthulhu



Colocación de Lugares para “La perdición de Arkham parte II”



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Te debates por levantarte mientras el suelo se estremece con otro temblor. El poderoso Cthulhu baja hacia ti la mirada de sus cinco ojos rojos desprovistos de emoción. Tuviste un sueño con este momento. Su forma descomunal tapa las estrellas del firmamento y resplandece con un brillo sobrenatural. Su pútrido aliento te envuelve y agita el agua. Durante un instante, el estruendo se desvanece cuando tu mirada se cruza con la del Primigenio. Lo sientes en tu mente. No hay ira ni rabia, tan sólo fría indiferencia.

No hay juicio, sentencia o destrucción. Tú y los de tu especie no sois más que una mera molestia. Los gruesos tentáculos escamosos que brotan del rostro de Cthulhu reptan sobre el agua, buscándote a ti y las cosas que tú y los de tu especie le arrebatasteis. Eres incapaz de resistirte. ¿Por qué deberías hacerlo? Tu destino y el de toda tu patética especie estaba escrito en las estrellas. La perdición ha llegado a Arkham.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que Cthulhu aniquiló la ciudad de Arkham.
- Ⓐ Los investigadores **mueren** junto con todos los demás habitantes de Arkham.
- Ⓐ Los investigadores pierden la campaña.
- Ⓐ Pasa al **Epílogo** (página 52).

Resolución 1: Despues de horas de lucha, estás frente al poderoso Cthulhu, que baja hacia ti la mirada de sus cinco ojos rojos desprovistos de emoción. Tuviste un sueño con este momento. Su forma descomunal tapa las estrellas del firmamento y resplandece con un brillo sobrenatural. Su pútrido aliento te envuelve y agita el agua. Durante un instante, el estruendo se desvanece cuando tu mirada se cruza con la del Primigenio. Lo sientes en tu mente. No hay ira ni rabia, tan sólo fría indiferencia.

Resuena un disparo, seguido de una docena más. A tu espalda, desde los tejados cercanos y por todos los alrededores, una descarga de armas de fuego y explosivos impacta en la flácida y fétida carne del Primigenio. El inspector Legrasse grita a sus compañeros que no dejen de disparar. El gran Cthulhu gime de dolor mientras la brutal potencia de fuego atraviesa su carne blindada y hace que las calles se inunden de una grasienda sangre negra. Parece que la marea por fin va a vuestro favor. Acobardado por el implacable asalto, el Primigenio se vuelve hacia el Miskatonic y entra tambaleante en el agua, seguido de un séquito de monstruosas criaturas.

Notas que los demás contienen la respiración mientras esperan algún tipo de contraataque, pero no sucede nada. Un grito de júbilo rompe el silencio, seguido de docenas de gritos más. Arkham está a salvo... por ahora.

- Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores hicieron huir a Cthulhu.
- Ⓐ Cada investigador sufre 3 traumas físicos y 3 traumas mentales debido a su combate con Cthulhu.
- Ⓐ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Ⓐ ¡Los investigadores ganan la campaña! Pero ¿cuánto tiempo pasará hasta el inevitable regreso de Cthulhu?
- Ⓐ Pasa al **Epílogo** (página 52).

Resolución 2: Justo cuando Cthulhu se prepara para atacar, los símbolos de su cuerpo empiezan a despedir un brillo cegador y sus extremidades se agarrotan repentinamente. Andy aparece en la calle con paso resuelto mientras pronuncia dos estrofas guturales más. Tú y Ruby os unís a él para recitar los cánticos mientras el ritual toma forma. El Primigenio ruge de nuevo y cae al suelo como si unas cuerdas invisibles tirasen de él. Una aureola de una espectral luz verde y dorada atraviesa las nubes y luego se retira para dejar al descubierto el cielo nocturno. En el corazón de una nebulosa de oro y esmeralda hay una brillante estrella que reluce.

La luz estelar se intensifica. Ante vuestros ojos, el cuerpo del Primigenio se retuerce y pliega como un reflejo roto. Por un mero instante, veis las torres de R'lyeh resplandecer en la destrozada silueta de Arkham, con un aspecto tan extraño como familiar. Con un último rugido, Cthulhu desaparece en el éter.

La aureola de estrellas lejanas se reduce y luego colapsa con un trueno, dejando un terrible silencio.

Tú, Ruby y Andy subís al tejado de un edificio cercano y os sentáis en el borde para mirar la ciudad en ruinas. El Barrio Fluvial y gran parte del Distrito comercial están totalmente sumergidos, pero la mayor parte de Arkham sigue intacta. Los tres contempláis el paisaje apocalíptico mientras las nubes de tormenta se disipan y la ciudad queda bañada por la pálida luz de la luna. Una sirena resuena por las hinchadas orillas del río Miskatonic. Andy se levanta y te ofrece una mano.

-No hay tiempo para descansar. La gente de Arkham todavía nos necesita, más que nunca.

Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores desterraron a Cthulhu.

Ⓑ Cada investigador sufre 1 trauma físico y 1 trauma mental debido a su combate con Cthulhu.

Ⓒ 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 puede retirar 1 Debilidad básica aleatoria de su mazo (ignorando los requisitos de creación de mazos) por salvar Arkham de un antiguo mal.

Ⓓ ¡Los investigadores ganan la campaña!

Ⓔ Pasa al Epílogo (página 52).

Resolución 3: Justo cuando Cthulhu se prepara para atacar, los símbolos de su cuerpo empiezan a despedir un brillo cegador y sus extremidades se agarrotan repentinamente. Andy aparece en la calle con paso resuelto mientras pronuncia dos estrofas guturales más. Tú y Ruby os unís a él para recitar los cánticos mientras el ritual toma forma. El Primigenio ruge de nuevo y cae al suelo como si unas cuerdas invisibles tirasen de él. Una aureola de una espectral luz verde y dorada atraviesa las nubes y luego se retira para dejar al descubierto el cielo nocturno. En el corazón de una nebulosa de oro y esmeralda hay una brillante estrella que reluce.

La luz estelar se intensifica. Ante vuestros ojos, el cuerpo del Primigenio se retuerce y pliega como un reflejo roto. Por un mero instante, veis las torres de R'lyeh resplandecer en la destrozada silueta de Arkham, con un aspecto tan extraño como familiar. Con un último rugido, Cthulhu desaparece en el éter.

La aureola de estrellas lejanas se reduce y luego colapsa con un trueno, dejando un terrible silencio.

Tú, Ruby y Andy subís al tejado de un edificio cercano y os sentáis en el borde para mirar la ciudad en ruinas. La ciudad de Arkham es el vivo retrato de la destrucción. El Barrio Fluvial se encuentra totalmente sumergido. La Plaza de la Independencia y el ayuntamiento son poco más que escombros, y de los demás barrios de la ciudad no queda mucho más. Apenas puedes imaginarte a cuánto asciende la cifra de muertos. Los tres os quedáis mirando con un silencio sobrecogedor mientras las nubes de tormenta se disipan y la ciudad queda bañada por la pálida luz de la luna. Miras a Ruby y ves que está llorando.

-Pensaba que esta ciudad me importaba una mierda, pero mírame, llorando como una cría –solloza–. ¿Qué más podríamos haber hecho?

Ⓐ Anota en el registro de campaña que los investigadores desterraron a Cthulhu, pero Arkham quedó destruida.

Ⓑ Cada investigador sufre 2 traumas físicos y 2 traumas mentales debido a su combate con Cthulhu.

Ⓒ 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 disipar un antiguo mal.

Ⓓ Los investigadores ganan la campaña, pero Arkham está totalmente en ruinas.

Ⓔ Pasa al Epílogo (página 52).

Epílogo

Comprueba el registro de campaña.

- Ⓐ Si Cthulhu aniquiló la ciudad de Arkham, pasa al **Epílogo 1**.
- Ⓑ Si los investigadores hicieron huir a Cthulhu o los investigadores desterraron a Cthulhu, pero Arkham quedó destruida, pasa al **Epílogo 2**.
- Ⓒ Si los investigadores desterraron a Cthulhu, pasa al **Epílogo 3**.
- Ⓓ Si los investigadores detuvieron el despertar de Cthulhu, pasa al **Epílogo 4**.

Epílogo 1: 20 de agosto

Han pasado casi dos meses desde la destrucción de Arkham. Según los informes, la mayoría de los supervivientes han sido ingresados en un sanatorio del estado. El resto están en cama, aquejados del coma infeccioso que queja la ciudad desde el mes pasado, y no tienen la menor idea de lo que pasó de verdad. Los pocos relatos que saben algo atribuyen la destrucción a "mastodonte descomunal" que asoló la ciudad y lo destruyó todo a su paso. Una docena de ciudades más de la costa este y de la costa de Sudamérica han informado de fenómenos similares. Los lugareños han empezado a llamarlo una destrucción silenciosa, pero la opinión popular sostiene que se trató de una tormenta de excepcional intensidad.

El futuro de Arkham es incierto. Hay pocos hogares a los que volver y las infraestructuras brillan por su ausencia, de modo que los habitantes supervivientes se han dispersado a las localidades cercanas de Dunwich, Kingsport, Innsmouth y Providence. Se sigue debatiendo si debe tratar de salvarse y aprovechar lo poco que queda de la Universidad Miskatonic, pero no es probable que se haga. Arkham es poco más que una ciudad fantasma.

Minnie Klein

Epílogo 2: 18 de septiembre

A Ruby Standish, ■■ Rue ■■ n.º 3, París, Francia:

Por desgracia, no tengo tiempo de visitarte en estos momentos, pues aún me queda mucho por hacer en Arkham. La ciudad se va recuperando como puede, pero tendrá que pasar un tiempo antes de recuperar algún semblante de "normalidad", si es que acaso es posible una "normalidad" después de lo sucedido. Nadie parece recordar gran cosa sobre lo que ocurrió aquella noche. Afirman que una intensa tormenta barrió la zona. Supongo que también afectó a algunas ciudades más a lo largo de la costa, por lo que todo el mundo se ha aferrado a la idea de que se trató de algún tipo de huracán.

Los pocos que recordamos algo dudamos de si debemos compartirlo. El manicomio Arkham aún no está operativo, pero hay muchos sanatorios cerca. En ellos ingresan a cualquier que mencione lo que ocurrió realmente, pues los tachan de víctimas de la enfermedad de los sueños.

En lo más profundo de mi interior, tengo la certeza de que regresará. Sigo teniendo los viejos sueños. Sigue ahí dentro, en algún lugar de las profundidades de mi mente, esperando el momento.

Cuando regrese, no habrá cantidad de explosivos o munición capaz de detenerlo. Si vuelve, será para vengarse.

Probablemente hicieras bien en marcharte. Estoy seguro de que Francia es preciosa.

Andy Van Nortwick

Epílogo 3: 18 de septiembre

A Ruby Standish, ■■ Rue ■■ n.º 3, París, Francia:

Por desgracia, no tengo tiempo de visitarte en estos momentos, pues aún me queda mucho por hacer en Arkham. La ciudad se va recuperando como puede, pero tendrá que pasar un tiempo antes de recuperar algún semblante de "normalidad", si es que acaso es posible una "normalidad" después de lo sucedido. Dicho esto, el proyecto de recuperación ha ido sorprendentemente bien. Con el apoyo de New Horizons Industries, han comenzado a aparecer edificios nuevecitos por toda la ciudad. ¡Hasta tenemos un teatro nuevo! Ah, y te alegrará saber que el Arkham Advertiser me ha ofrecido un contrato a jornada completa. No podré ponerme a trabajar hasta que reconstruyan las oficinas, pero está bien saberlo.

No hay apenas gente que recuerde esa noche. Afirman que "una intensa tormenta" provocó la destrucción, incluso después de que les hiciera ver las enormes pisadas que se ven en los escombros. Supongo que también afectó a algunas ciudades más a lo largo de la costa, por lo que todo el mundo se ha aferrado a la idea de que se trató de algún tipo de huracán. Cualquier otro relato sobre lo sucedido se considera producto de la extraña enfermedad de los sueños que aquejó a la ciudad antes del ataque.

Quería darte las gracias por... bueno, por todo. De no ser por ti y por los asociados de Randall, estaría muerto. Igual que la mayor parte de Arkham. No estoy seguro de si volverá alguna vez, pero si así fuera, sé a quién llamar.

Andy Van Nortwick

Epílogo 4: 30 de mayo

La travesía de regreso desde R'lyeh fue larga. Cuando volvimos a Arkham, la Tienda esotérica de Tillinghast, y probablemente el mismo Randall, había desaparecido sin dejar rastro. Ruby considera que hemos saldado todas nuestras deudas, aunque a mí me preocupa que pueda seguir por ahí para venir a cobrarlas algún día.

La primavera está en plena ebullición en Arkham. Las radiantes flores y el aire fresco suponen un gran contraste respecto a las húmedas salas de la ciudad sumergida. Da igual cuánto tiempo pase, porque nunca olvidarás el rostro de esa cosa en las profundidades de la antigua ciudad. ¿Fue el Primigenio lo que la hizo ascender? ¿O fueron los sueños de sus miles de seguidores? Es imposible saber qué puso en marcha esos engranajes infernales, como también lo es saber cuándo podrían alzarse de nuevo.

-Tu diario

Lista de logros

A continuación tienes una lista de logros para la campaña *La ciudad sumergida* 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!

- Un primer último trabajo:** Completa la campaña *La ciudad sumergida* una vez en cualquier dificultad.
- Segunda temporada:** Juega toda la campaña en dificultad Difícil o Experto usando 4 investigadores de 4 campañas anteriores distintas.
- Salto desde el acantilado:** Completa la campaña sin llevar nunca un traje de buzo.
- Golpe de mano:** Derrota tanto a Naomi O'Bannion como a Sadie Sheldon en *Un último trabajo* usando tan sólo la capacidad de negociar del acto 3a.
- Registro concienzudo:** Termina *La muralla occidental* con todos los Lugares revelados.
- Minijuego de volteo de marea:** Completa *El barrio sumergido* con todos los Lugares revelados y sin inundar.
- Sin dejar acólitos atrás:** Rescata a 5 sectarios en *El apiario*.
- Matar a la progenie:** Derrota a Madre en *El apiario* usando tan sólo su efecto Obligado.
- Meterse en lo hondo:** Escapa de *La gran cámara* con la Tablilla de marea después de que todos los Lugares hayan quedado completamente inundados.
- Lo siento, no te había visto:** Supera *La corte de los antiguos* sin mover el Gran ascensor después de que aparezca el Tirano colosal.
- Jinete celestial:** Termina tu turno en cielo abierto al menos 5 veces durante una misma partida de *Cañones de obsidiana*.
- Directamente al final:** Derrota a Cthulhu en *Sepulcro del durmiente*.
- Fracaso escolar alienígena:** Completa la campaña sin traducir un solo símbolo alienígena.
- Graduación escolar alienígena:** Traduce los 26 símbolos alienígenas durante una misma partida de la campaña *La ciudad sumergida*.
- Con las manos vacías:** Regresa de R'lyeh sin haber obtenido ningún Apoyo de historia *Artefacto*.
- ¡¿POR QUÉ NO TE QUEDAS MUERTO?!:** Añade El ineludible a la zona de victoria al menos 20 veces durante una misma campaña.

Con vuestros poderes combinados...: Termina la campaña *La ciudad sumergida* tras haber conseguido los siguientes artefactos:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Nodo de la barrera | <input type="checkbox"/> "Máscara" macabra |
| <input type="checkbox"/> Garra de obsidiana | <input type="checkbox"/> Tablilla de marea |
| <input type="checkbox"/> Fragmento de Y'ch'lecht | <input type="checkbox"/> Horror de arcilla |

Obligaciones: Termina la campaña *La ciudad sumergida* con las siguientes tareas completadas

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Caminar con fe | <input type="checkbox"/> Sueños de destrucción |
| <input type="checkbox"/> Cumplir las normas | <input type="checkbox"/> No hacer daño |
| <input type="checkbox"/> Un buen dinero | <input type="checkbox"/> Como en casa, en ningún sitio |
| <input type="checkbox"/> Demostrar tu valía | <input type="checkbox"/> Sondear las profundidades |

- Línea en la arena:** Gana la campaña *La ciudad sumergida* con al menos tres Ultimátums activos.
- Pericia de R'lyeh:** Gana la campaña *La ciudad sumergida* en dificultad Experto.

Notas de diseño

"Quién sabe lo que sucederá al final? Lo que ha emergido puede hundirse, y lo que se ha hundido puedeemerger de nuevo. La mayor de las blasfemias aguarda y sueña en las profundidades, y la decadencia se abre paso entre las tambaleantes ciudades de los hombres."

-H.P. Lovecraft, "La llamada de Cthulhu"

¡Enhorabuena por completar la campaña *La ciudad sumergida*!

Tanto si has vencido como si te has hundido, espero que te divirtieras explorando R'lyeh y defendiendo Arkham de la semilla de las estrellas.

La ciudad sumergida supone un punto de inflexión único en *Arkham Horror: El juego de cartas*. Al ser la décima campaña, había que traer algo monumental tanto a Arkham como a nuestro elenco de investigadores. Por lo tanto, abordamos el diseño con la vista puesta en cómo cambiar de manera permanente Arkham y a nuestros intrépidos investigadores. ¿Cómo podrían influir los acontecimientos de la campaña en el carácter de nuestros investigadores y qué impacto podrían tener dichos acontecimientos en la misma Arkham?

Las historias de las tareas eran una forma de poner de relieve ese crecimiento personal de los investigadores, a la vez que daban información adicional única con la que interpretar esos momentos de modo eficaz. Era importante que cada tarea proporcionase un motivo y una serie de "momentos del personaje". En ocasiones, estos momentos aparecen en el texto de la historia, pero la mayoría se producen durante el juego. No es posible cumplir tu tarea si te limitas a tomar la elección "correcta" cuando debas hacerlo; tendrás que trabajar en ello de la forma en la que juegas, ¡y seguramente incluso a la hora de crear tu mazo!

Sin embargo, no queríamos que los investigadores fuesen los únicos que se jugaban algo. La ciudad de Arkham es un personaje vivo por derecho propio y necesitaba una amenaza existencial: algo que pudiera sacudir sus cimientos. ¿Y qué mejor elección para amenazar Arkham que el Primigenio más icónico de los Mitos lovecraftianos?

Desde la publicación de *La llamada de Cthulhu* en 1928, Cthulhu se ha convertido en una sinédoque para el conjunto de los Mitos. Te lo encuentras por todas partes: en televisión, en juegos, en cómics, en peluches, en chistes y hasta en cervezas artesanales. Semejante saturación cultural complica bastante presentar a este Primigenio como la horrenda abominación que provoca pesadillas en el relato original de Lovecraft. En la campaña *La ciudad sumergida*, Cthulhu no es tanto un villano tradicional como una fuerza de la naturaleza. Es la perdición encarnada y prácticamente imparable.

Al concebir el impactante enfrentamiento con Cthulhu, no quería que los jugadores se limitaran a pelear contra el icónico Primigenio del mismo modo que combaten a otros "jefes finales" de Arkham. De ahí el mazo de Cthulhu, el Enemigo del tablero de Cthulhu formado por varias partes y la furia en aumento con los que tienen que lidiar los jugadores en el combate final.

Al igual que Arkham, R'lyeh es otro personaje importante en la campaña. Aunque hemos visto muchas variantes de Cthulhu, existen muchas menos representaciones de la antigua ciudad. Cuanto más nos imaginábamos la ciudad Nick y yo, más nos emocionaba poder explorar sus secretos. Especialmente los símbolos alienígenas nos proporcionaban una nueva forma de desarrollar la antigua historia de R'lyeh y de sus habitantes. Me pregunto si alguien descubrirá algún día el verdadero significado de estos símbolos.

Una vez dicho todo esto, ¡espero que estés tan emocionado por el futuro de Arkham como lo estamos nosotros! Tras los acontecimientos de *La ciudad sumergida*, la gente de Arkham necesitará tiempo para la reconstrucción. Me preguntó cómo estarán nuestros intrépidos investigadores y la ciudad que consideran su hogar la próxima vez que los veamos. ¿Quién sabe cuáles serán los próximos horrores innombrables que amenacen Arkham? Seguro que **ardéis** de impaciencia por saberlo.

-Josiah "Duke" Harrist

Registro de campaña: *La ciudad sumergida*

INVESTIGADORES

NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR
INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR
EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR	EXPERIENCIA SIN GASTAR
TRAUMAS (fisicos) (mentales)	TRAUMAS (fisicos) (mentales)	TRAUMAS (fisicos) (mentales)	TRAUMAS (fisicos) (mentales)
DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS			
TAREA/PROGRESO DE TAREA	TAREA/PROGRESO DE TAREA	TAREA/PROGRESO DE TAREA	TAREA/PROGRESO DE TAREA
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Notas de campaña

INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS

Artefactos obtenidos

- Nodo de la barrena
- Garra de obsidiana
- Fragmento de Y'ch'lecht
- Tablilla de marea
- "Máscara" macabra

BOLSA DE CAOS

R'lyeh, como corroboraron
los relatos tanto de
Gustaf Johansen como de
Andy van Nortwick



Iconos de conjuntos de encuentros

	Maquinaria alienígena		El apuario
	Legado cósmico		La corte de los antiguos
	Profundos		Dominación
	La perdición de Arkham parte I		La perdición de Arkham parte II
	Sueños		El barrio sumergido
	Niebla primordial		Expedición
	Inundación		La gran cámara
	El ineludible		Cañones de obsidiana
	Un último trabajo		Peregrinos
	R'lyeh		Sepulcro del durmiente
	Semilla estelar		Polizones
	Tareas		Criaturas submarinas
	La muralla occidental		

De la caja básica:

	Agentes de Cthulhu		Antiguos males
	Frío helador		Secta oscura
	Puertas cerradas		Las máscaras de medianoche
	Ángeles descarnados		Ratas
	Miedo impactante		

© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Referencia rápida

Fichas de Inundación.....	2
Artefactos.....	3
Símbolos alienígena.....	3
Palabras clave Alerta, Errante, Implacable y Sello	3
Tareas en la campaña La ciudad sumergida.....	7
Girar Lugares (<i>en El apuario</i>)	22
La plataforma móvil (<i>en La gran cámara</i>)	25
Cielo abierto (<i>en Cañones de obsidiana</i>).....	34
El mazo de Cumbres (<i>en Cañones de obsidiana</i>).....	34
El tablero de Cthulhu (<i>en La perdición de Arkham</i>).....	48
El mazo de Cthulhu (<i>en La perdición de Arkham</i>).....	48
Furia de Cthulhu (<i>en La perdición de Arkham</i>)	48

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Josiah "Duke" Harrist y Nicholas Kory con Waleed Ma'arouf	
Productor: Eric Stanton	
Edición: Andrea Dell'Agnese	
Revisión: Alyssa Barringer con Molly Glover	
Traducción: Sergio Hernández	
Revisión: Moisés Busanya	
Especialista de reglas de juego: Alex Werner	
Gestión de la línea de productos: Caitlyn McGrath	
Gestión de diseño de juego: Kate Morgan	
Revisión de la historia de <i>Arkham Horror</i>: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry y MJ Newman	
Revisión cultural y de sensibilidad: Alanaleilani Connolly y los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG.	
Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson con Chris Hosch y Ryann Collins	
Coordinadora de diseño gráfico: Mercedes Opheim	
Maquetación: Edge Studio	
Ilustración de portada: Mauro Dal Bo	
Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson, Kate Swazee y Stephen Somers	
Jefe de dirección artística: Tony Bradt	
Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas	
Desarrollo de franquicia: Andy Christensen, Joe DeSimone, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander y Sean Ryan	
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

Avita Amoeba, John Bagley, Ryan Blood, Sam Cahill, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Rhylie Colby, Shelley Danielle, Johannes Duckeck, Michael Feldman, Jose Javier Fernández, Charlie Fox, Sam Fuhrman, Alfredo Gomez, Álvaro González "Kortatu," Josh Hary, James Howell, Josh Jones, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Kenny Ling, Allen Martin, Micah McDonald, Cody Mediavilla, Josh Parrish, Jordan Peters, Bryant Pitts, Tim Rose, Richard Saum, Scott Sesko, Jordi Solera, Egoitz Uribeetxebarria, Ben Wiebracht, Owen Weldon y Alex Xööl