

DEEP

M A D N E S S



BIENVENIDOS A KADATH

—Damas y caballeros —anuncia David—, ¡Tengo el placer de presentaros la instalación minera submarina de Kadath!

Miras a través de la ventana hacia la inmensa metrópolis submarina que se vislumbra en los riscos del fondo marino bajo un manto de luz etérea. Siempre te habías preguntado cómo sería visitar la Atlántida, pero nunca imaginaste algo tan increíble.

—Despacito y con buena letra, David —dice Samuel Smith, el capitán—. No tenemos ninguna prisa.

—Por supuesto señor —responde David. Samuel le da unas palmadas en el hombro y dirige nuevamente su atención a las comunicaciones—. Estación Kadath, aquí el sumergible Enlightened Day de la Corporación Leng en rumbo de ataque hacia el muelle uno. Por favor, responda. Cambio. —Pero solo se oyen interferencias.

Sintiendo una presencia a tu derecha, te giras y ves junto a ti a Randi Carter mirando fijamente la colosal instalación. Estremeciéndose te dice— Hay algo... siniestro en ella, ¿verdad?

—Ya lo creo —respondes con una sonrisa.

—Estación Kadath, aquí el sumergible Enlightened Day de la Corporación Leng en rumbo de ataque hacia el muelle uno — vuelve a insistir Samuel—. Por favor, responda. Cambio.

El comunicador crepita. Samuel lo mira con ojos de sorpresa, mientras se oye una voz entre las interferencias. —Está ocurriendo otra vez, Samuel.

El sumergible se agita violentamente, derribándoos a Randi y a ti.

—¡Que todo el mundo se siente, por favor! —ordena David—.

Parece que estamos experimentando algunas turbulencias inesperadas.

Ayudas a sentarse a Randi y os colocáis los arneses de seguridad mientras el sumergible, quejumbroso, cruje a vuestro alrededor.

—¡David, informe de situación! —ruge Samuel.

—Pues... francamente, no estoy muy seguro señor —dice David. El sumergible se estremece con el ruido ensordecedor de las alarmas de emergencia. El casco cada vez cruje con mayor intensidad. Un chorro de agua brota en medio del sumergible—. Los sensores captan unas lecturas muy extrañas. Es como si estuviéramos siendo aplastados.

Samuel se pone unos auriculares y frunce el ceño. —¿Pero qué dem...?

Entonces lanza un grito ahogado.

—¡Atraca ya David! —grita Samuel—. ¡Atraca ya o no vamos a salir de ésta! ¡Hay... algo sobre nosotros!

El casco vuelve a chirriar y, alzando la vista, ves como empieza a combarse sobre vuestras cabezas.

David pone los propulsores al máximo, mandando la nave a toda velocidad hacia la estación. Una cacofonía de chirridos resuena por el sumergible. Otro chorro de agua brota de una junta mientras que el casco se comba hacia dentro.

—Vais a morir todos aquí...

El sumergible irrumpe en el muelle de atraque, girando mientras el metal se retuerce y la estructura crepita. De repente, algo te golpea en la cabeza y todo tu mundo se vuelve negro...



RESUMEN DEL JUEGO

Deep Madness es un juego de horror y ciencia ficción que sitúa a 1-6 jugadores en los siniestros pasillos de la instalación minera submarina de Kadath. Los jugadores cooperan como un equipo de investigadores, enfrentándose a lo desconocido y a una creciente sensación de pavor, para desentrañar los misterios de la estación y las inexplicables fuerzas que se han apoderado de ella. ¿Qué ha provocado el corte de las comunicaciones en la estación? ¿Qué estaban haciendo los mineros en el fondo del mar que haya podido causar esta avería? ¿Y por qué los ejecutivos de la corporación están tan interesados en lo que sea que hayan descubierto los trabajadores de la estación? Las respuestas que buscan los investigadores les aguardan en el lecho oceánico. Pero, aunque el equipo debe hallar la verdad, ésta puede perfectamente conducirles a los mismísimos límites de la locura... o más allá.

A medida que jugáis a **Deep Madness**, tú y tus compañeros investigadores lucharéis para superar crisis extenuantes y os enfrentaréis a aberraciones de pesadilla que estarán controladas por el propio juego. Antes de jugar, elegiréis un capítulo de la historia de la Estación Kadath (cada uno de los cuales posee sus propios objetivos y reglas especiales). Con cada capítulo que completéis, os acercaréis un paso más a la verdad, pero también os encontraréis un paso más cerca del infecto mundo de la locura. Lo único que queda por averiguar es si lograreis escapar.



COMPONENTES



30 Losetas de Habitación (5 grandes y 25 pequeñas)



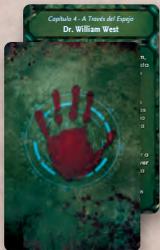
6 Cartas de Referencia



15 Cartas de Monstruo (8 normales, 3 épicas, 3 específicas de capítulo y 1 Devorador de Mentes)



6 Cartas de Investigador



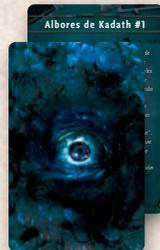
19 Cartas de Escenario



50 Cartas de Búsqueda



40 Cartas de Locura



40 Cartas de Consciencia



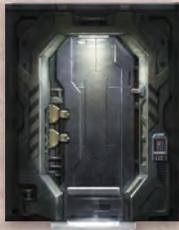
30 Cartas de Habitación



38 Cartas de Aparición



8 Cartas de Activación (6 de investigador y 2 vacías)



12 Marcadores de Compuerta Bloqueada y 13 Soportes de Plástico



6 Diales de Ahogamiento y 7 Conectores de Plástico



8 Marcadores de Pared



8 Marcadores de Compuerta



20 Secciones de Tabla de Corrupción y 18 Marcadores de Tabla de Corrupción



12 Fichas de Ralentizado/Debilitado



7 Fichas de Apoyo



18 Marcadores de Objetivo (6 tipos, 3 de cada)



13 Marcadores de Identidad



1 Marcador de William



3 Marcadores de Roman Asimov



1 Marcador de Activación



1 Marcador de Corrupción



32 Marcadores de Inundación



12 Fichas de Bathofobia



15 Marcadores de Bloqueo Roto



24 Fichas de Éxito



42 Fichas de Herida



48 Marcadores de Aparición/Efecto de Corrupción



36 Fichas de Cordura/Locura



12 Fichas de Energía



9 Dados de Seis Caras y 1 Dado de Doce Caras



6 Figuras de Investigador y 6 Bases Coloreadas



Samuel Smith



Roman Asimov



Randi Carter



Jared Drake



Felicia Armitage



Arthur Weyland



Bases de Colores

60 Figuras de Monstruo y 45 Bases Negras



Bathofobia



Locura Interior



Esencia



Bases Negras



3 Pútrido



3 Retorcido



5 Cascarón



5 Delirio



5 Ceguera



12 Devorador de Mentes



8 Voraz



8 Histeria



8 Agonía



PREPARACIÓN

1. SELECCIÓN DEL CAPÍTULO A JUGAR

Elegid un capítulo del libro de historias incluido en este manual. Los jugadores pueden elegir el capítulo que deseen, pero recomendamos jugarlos en orden para que podáis experimentar el desarrollo de la historia.

Tras elegir el capítulo que vais a jugar, seguid las instrucciones de preparación de dicho capítulo tal y como aparecen en el libro de historias. Generalmente, estas instrucciones incluirán los siguientes pasos:

• A. Preparación del Tablero de Juego

Montad el tablero de juego con las losetas de habitación y los demás elementos necesarios de acuerdo con el diagrama correspondiente al capítulo elegido.

También colocaréis marcadores de efecto de corrupción aleatorios sobre el tablero en este paso. No os olvidéis de barajarlos antes con el lado del marcador de aparición hacia arriba.

• B. Preparación del Mazo de Habitaciones y el Mazo de Corrupción

Cada loseta de habitación tiene su correspondiente carta de habitación. Para preparar el mazo de habitaciones, buscad las cartas de habitación indicadas en el libro de historias para el capítulo elegido, barajadlas entre sí para formar el mazo y colocadlo **bocabajo**.

Para preparar el mazo de corrupción, buscad las cartas de habitación indicadas y barajadlas entre sí para formar el mazo y colocadlo **bocarrriba**.

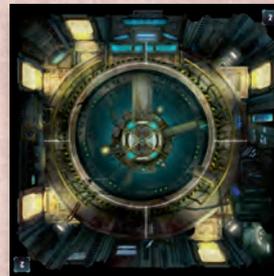


Mazo de Habitaciones
(bocabajo)



Mazo de Corrupción
(bocarrriba)

Losetas de Doble Cara



Cara Normal



Cara Corrompida

Cada loseta tiene dos caras. Estas caras opuestas representan los dos posibles estados de una misma habitación: el estado normal y el corrompido. Una loseta de habitación corrompida tendrá un marcador de aparición y uno o más marcadores de efectos de corrupción colocados sobre ella (ver "Fase de Corrupción" en la página 10 para más información). Los dos estados de la loseta de habitación se indican mediante ilustraciones diferentes como podemos ver abajo:



Estado Normal



Estado Corrompido

Marcadores de Objetivo y Marcadores de Identidad

Marcador de Objetivo



Anverso



Reverso

Marcador de Identidad



Anverso



Reverso

Hay seis tipos de marcadores de objetivo. Los anversos de los marcadores de objetivo muestran una ilustración de la huella de una mano en distintos colores, mientras que sus reversos muestran, todos, una misma ilustración.

También hay seis tipos de marcadores de identidad. Los anversos de los marcadores de identidad muestran seis números diferentes en distintos colores, mientras que sus reversos son versiones en gris del número mostrado en el anverso.

Los marcadores de objetivo y los marcadores de identidad presentan diferentes nombres dependiendo de en qué capítulo estén siendo jugados. Estos nombres vienen indicados en el libro de historias y en las cartas de escenario.

C. Preparación de la Tabla de Corrupción

Monta la tabla con las secciones de tabla de corrupción y los marcadores siguiendo las indicaciones del libro de historias.



Tabla de Corrupción mostrada en el libro de historias.



Monta la Tabla de Corrupción usando las secciones y marcadores correspondientes.

D. Indicaciones Adicionales del Libro de Historias

Como cartas de escenario, monstruos específicos del capítulo y marcadores o fichas especiales.

Secciones de Tabla y Marcadores de Corrupción

Cada sección de tabla tiene dos caras, y cada cara muestra un número "2", "3" o "4" en la esquina superior izquierda de la sección. Este número se emplea durante la Fase de Aparición del juego (ver "Fase de Aparición" en la página 11 para más información).

Hay cuatro tipos de marcadores de tabla de corrupción. Uno de ellos tiene un icono de corrupción impreso en él, mientras que los otros tres muestran iconos de peligro.

2. SELECCIÓN DE LOS INVESTIGADORES

Cada jugador elige su/s investigador/es en función del número de jugadores:

1 jugador: 4 investigadores. / **2 jugadores:** 3 investigadores cada uno.
3 jugadores: 2 investigadores cada uno / **4-6 jugadores:** 1 investigador cada uno.

Los jugadores cogen las cartas de investigador correspondientes, sus cartas de activación y un dial de ahogamiento por cada investigador que hayan elegido. El dial empieza en "6" a menos que se especifique otra cosa. A continuación, cada investigador coge su carta de búsqueda inicial (si tiene) en función de lo que esté escrito en la esquina inferior derecha de la carta de investigador.

Colocad las figuras de investigador correspondientes en el espacio de "Inicio" del tablero de juego, el cual viene indicado en el esquema del capítulo. Acoplad las bases de colores bajo las figuras para hacerlas más sencillas de identificar.



Carta de investigador, carta de activación, dial de ahogamiento y carta de búsqueda inicial



Nota: Si el investigador **Roman Asimov** es elegido, no os olvidéis de coger sus tres marcadores durante este paso.

Barajad las cartas de activación y colocadlas bocarriba en una fila junto al tablero de juego para formar la parte de la tabla de activación correspondiente a los investigadores. Si hay menos de seis investigadores en la partida, por favor, consultad "Inicio de la Partida con 4 o 5 Investigadores" en la página 26 para más información.



3. SELECCIÓN DE LOS MONSTRUOS

Coged y dejad a un lado las cartas de monstruo que son idénticas por ambas caras (es decir: las cartas de monstruo específicas del capítulo y las cartas de monstruo especial) y las cartas de monstruo épico (asumiendo que no va a usarse la variante de monstruo épico; si queréis usar esta regla alternativa, consultad “Variante Monstruo Épico” en la página 27 para más información).



Un monstruo con este icono especial de horror es un monstruo épico.



Barajad el resto de cartas normales de monstruo (todas ellas tienen el mismo reverso) y robad seis de ellas. Colocad estas seis cartas bocarriba en una fila bajo la tabla de activación de los investigadores, cada carta de monstruo bajo una de las cartas de activación, para completar así la tabla de activación. Si el libro de historias indica otra cosa, seguid las instrucciones del libro de historias.

Seguid las instrucciones de “Preparación” que aparecen en las cartas de monstruo, si las hubiera (por ejemplo, las del monstruo Cascarón).

Nota: El monstruo situado bajo la carta de activación de un investigador se considera como el **monstruo conectado** a ese investigador.

4. PREPARACIÓN DEL MAZO DE APARICIÓN Y LA RESERVA DE MONSTRUOS

Cada carta de monstruo viene con varias cartas de aparición correspondientes (generalmente cuatro). Barajad todas las cartas de aparición correspondientes a las seis cartas de monstruo para formar el mazo de aparición.



Colocad todas las figuras de monstruo correspondientes en una zona cercana al tablero de juego para crear la reserva de monstruos.

Antes de colocar una figura de monstruo sobre el tablero de juego, los jugadores pueden colocarle una base negra a la figura para llevar la cuenta de sus heridas o estados especiales. Cuando un monstruo reciba heridas, insertad la ficha de herida con el valor correspondiente en la ranura de la base.

5. PREPARACIÓN DE MAZOS Y FICHAS

Antes de barajar las cartas de búsqueda en el mazo de búsqueda, retirad las seis cartas que contienen la palabra “Jeringuilla” en su título. Estas solo se necesitarán en una variante de equipo más preparado (ver “Variante de Equipo Más Preparado” en la página 26 para más información).

Barajad las cartas de locura y las cartas de consciencia para formar sus correspondientes mazos de locura y de consciencia. Separad las diferentes fichas, marcadores y dados; y colocadlos en montones al alcance de los jugadores.

Colocad el marcador de activación en la primera carta de la tabla de activación (**Nota:** Normalmente, la primera carta en ser activada será la carta de activación de un investigador; sin embargo, si el monstruo Cascarón está siendo usado en la partida, la primera carta en activarse será la carta de Devorador de Mentes). Colocad el marcador de corrupción en el primer espacio de la tabla de corrupción.

Leed las reglas especiales y las condiciones de victoria/derrota del capítulo elegido.

La partida está ahora lista para empezar.





1. Tablero de Juego / 2. Marcador de Pared / 3. Marcador de Aparición / 4. Marcador de Objetivo / 5. Tabla de Corrupción
 6. Carta de Investigador / 7. Carta de Búsqueda Inicial / 8. Dial de Ahogamiento / 9. Tabla de Activación / 10. Figuras de Investigador
 11. Mazo de Habitaciones / 12. Mazo de Corrupción / 13. Marcadores de Aparición/Marcadores de Efectos de Corrupción
 14. Mazo de Aparición / 15. Reserva de Figuras de Monstruo / 16. Mazo de Búsqueda / 17. Mazo de Locura
 18. Mazo de Consciencia / 19. Fichas de Herida / 20. Fichas de Cordura/Locura / 21. Fichas de Ralentizado/Debilitado
 22. Fichas de Éxito / 23. Marcadores de Inundación / 24. Marcadores de Compuerta Bloqueada / 25. Marcadores de Bloqueo Roto
 26. Dado de Seis Caras / 27. Dado de Doce Caras / 28. Marcador de Activación / 29. Marcador de Corrupción



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se juega durante una serie de rondas. Cada ronda consiste en 4 fases, que se resuelven en el siguiente orden:

1. **Fase de Corrupción:** El marcador de corrupción avanza, se corrompen losetas de habitación y se resuelven efectos de peligro.
2. **Fase de Aparición:** Se generan monstruos en habitaciones corrompidas.
3. **Fase de Activación:** Los investigadores y los monstruos van siendo activados de forma alterna.
4. **Fase de Recuperación:** Se modifica el orden de activación de los investigadores y se realizan algunas acciones de mantenimiento.

Los jugadores siguen jugando rondas de la partida hasta que se alcancen las condiciones de victoria o las de derrota.

FASE DE CORRUPCIÓN

Durante la fase de corrupción, moved el marcador de corrupción un espacio hacia delante en la tabla.

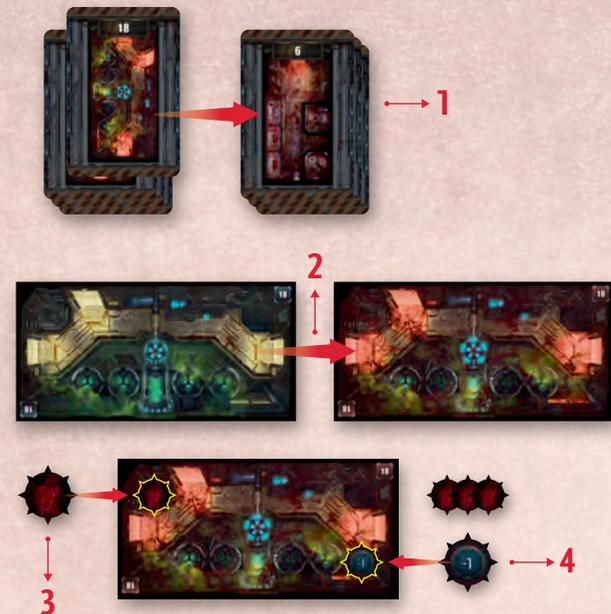


Si el marcador de corrupción se detiene en un espacio con un símbolo de peligro, resuelve el correspondiente efecto de peligro siguiendo las indicaciones del libro de historias.

Si el marcador de corrupción se detiene en un espacio con un icono de corrupción, significa que una habitación va a ser corrompida. Resuelve los siguientes pasos en el orden indicado:

1. Revelad la carta superior del mazo de habitaciones y colocadla bocarriba sobre el mazo de corrupción. Esta carta indica que hay que darle la vuelta a la loseta de habitación correspondiente, mostrando ahora su lado corrompido. En el caso de que la habitación correspondiente ya estuviera dada la vuelta hacia su lado corrompido, ignorad los siguientes pasos y no sucede nada.
2. Retirad temporalmente las figuras y marcadores de la loseta, voltead la loseta hacia su lado corrompido y volved a colocar las figuras y marcadores en el lugar que ocupaban.
3. Los jugadores eligen un espacio de esta habitación y colocan en él un marcador de aparición. Ahí es donde los monstruos aparecerán. El espacio que contiene un marcador de aparición recibe el nombre de **espacio de aparición**.
4. Al azar, revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción (el reverso de los marcadores de aparición) en cada uno de los espacios de la habitación, excepto en aquel que ya contiene el marcador de aparición (el efecto específico de cada tipo de marcador de efecto de corrupción viene indicado en la página 27 de esta guía y en las cartas de referencia).

Ejemplo de Loseta de Habitación Corrompida



1. Revelad la carta superior del mazo de habitaciones y colocadla bocarriba sobre el mazo de corrupción.
2. La habitación 18 aún no ha sido corrompida, así que volteadla hacia su cara corrompida.
3. Los jugadores eligen el espacio de la izquierda para colocar el marcador de aparición. Desde ese momento, en ese espacio aparecerán monstruos.
4. Dado que esta habitación solo tiene dos espacios, los jugadores revelan al azar un marcador de efecto de corrupción y lo colocan en el otro espacio de la habitación.

Estados de las Compuertas

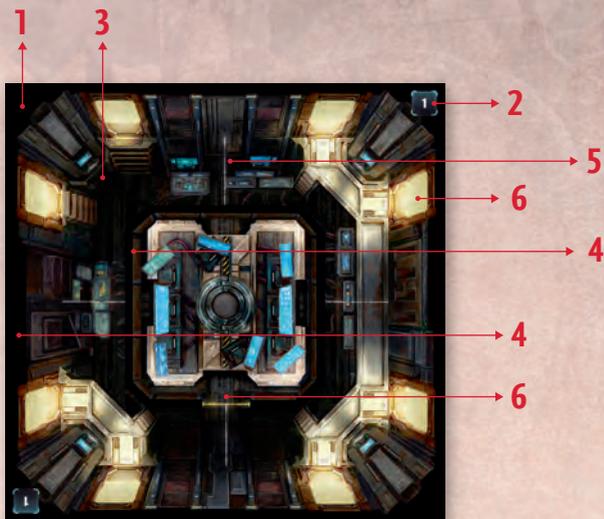
Una compuerta tiene tres posibles estados: abierta, cerrada y bloqueada. Las compuertas están abiertas por defecto.

Si los espacios a ambos lados de una compuerta tienen diferentes situaciones de inundación (inundado o no inundado, ver "Realizar Acciones en Espacios Inundados" en la página 20 para más información), la compuerta se cierra automáticamente debido a su función de cámara estanca. Las figuras **pueden** moverse libremente a través de compuertas cerradas. Las compuertas cerradas bloquean la línea de visión (ver "Línea de Visión" en la página 16 para más información).

Si una compuerta es bloqueada por un investigador, bloqueará la línea de visión y obstaculizará el movimiento de los monstruos (ver "Acción de Bloquear/Desbloquear/Restablecer una Compuerta" en la página 19 para más información).



Esquema de una Loseta de Habitación

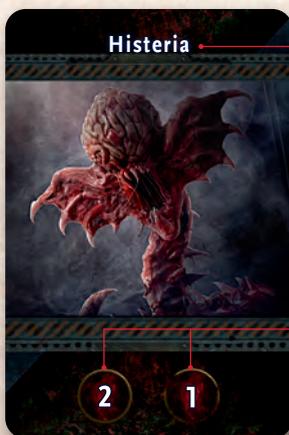


1. **Habitación:** Una loseta de habitación representa una habitación entera.
2. **Número de Habitación.**
3. **Espacio:** Divisiones de una habitación, separados por líneas divisorias, paredes y/o compuertas.
4. **Paredes.**
5. **Línea Divisoria.**
6. **Compuerta:** Una salida en la pared a través de la cual pueden moverse libremente los investigadores y los monstruos. Las compuertas están abiertas por defecto. También hay compuertas en el interior de las habitaciones. Éstas aparecen representadas mediante líneas amarillas.



FASE DE APARICIÓN

Durante la fase de aparición, se resuelven cartas de aparición, que generarán monstruos en habitaciones corrompidas. La posición del marcador de corrupción sobre la tabla de corrupción determina cuantas cartas de aparición necesitarán ser resueltas. Las cartas de aparición se resuelven una detrás de otra.



Nombre del Monstruo

Iconos de Aparición y Valores

Al resolver una carta de aparición, seguid en orden los pasos indicados a continuación:

1. Revelad la carta superior del mazo de aparición. El nombre en la carta determina qué tipo de monstruo aparecerá. El número de iconos de aparición indica en cuántas habitaciones se generarán monstruos y el valor de cada icono de aparición indica cuántos monstruos serán generados en la habitación correspondiente. Resolved estos iconos, uno después del otro, de izquierda a derecha.
2. Al resolver un icono de aparición, mirad la carta superior del mazo de corrupción. Se generarán monstruos en la loseta de habitación correspondiente. Tomad el número indicado de figuras de monstruo de la reserva de monstruos y colocadlos en el espacio de aparición de esa habitación.
3. Una vez que se hayan generado monstruos en la habitación correspondiente a la carta superior del mazo de corrupción, colocad dicha carta en la parte inferior del mazo de corrupción.
4. Tras resolver todos los iconos de aparición, descartad a la pila de descartes la carta de aparición revelada.

Ejemplo de Resolución de un Icono de Aparición



1. Se revela una carta de Aparición de Histeria con dos iconos de aparición. Los dos iconos de aparición indican en que dos habitaciones corrompidas se van a generar Histerias. De acuerdo con los valores de los iconos de aparición, en la primera habitación se generarán dos Histerias y en la segunda habitación se generará una Histeria.
2. Las dos primeras Histerias serán generadas en la habitación correspondiente a la carta superior del mazo de corrupción, que es la Habitación 18.
3. Coged dos figuras de Histeria de la reserva de monstruos y colocadlas en el espacio de aparición de la Habitación 18.
4. Colocad la carta superior del mazo de corrupción en la parte inferior del mazo para revelar así la siguiente carta. La segunda habitación en la que se generará una Histeria es la Habitación 6.

Si no hay suficientes figuras de un tipo específico de monstruo para ser generadas al resolver un icono de aparición, primero, generad tantos monstruos como sea posible; después, generad tantos monstruos de un tipo a elegir por los jugadores como sea necesario para igualar o exceder el horror total de los monstruos que no puedan ser generados.



El horror de un monstruo viene indicado en la esquina superior izquierda de la carta de monstruo.

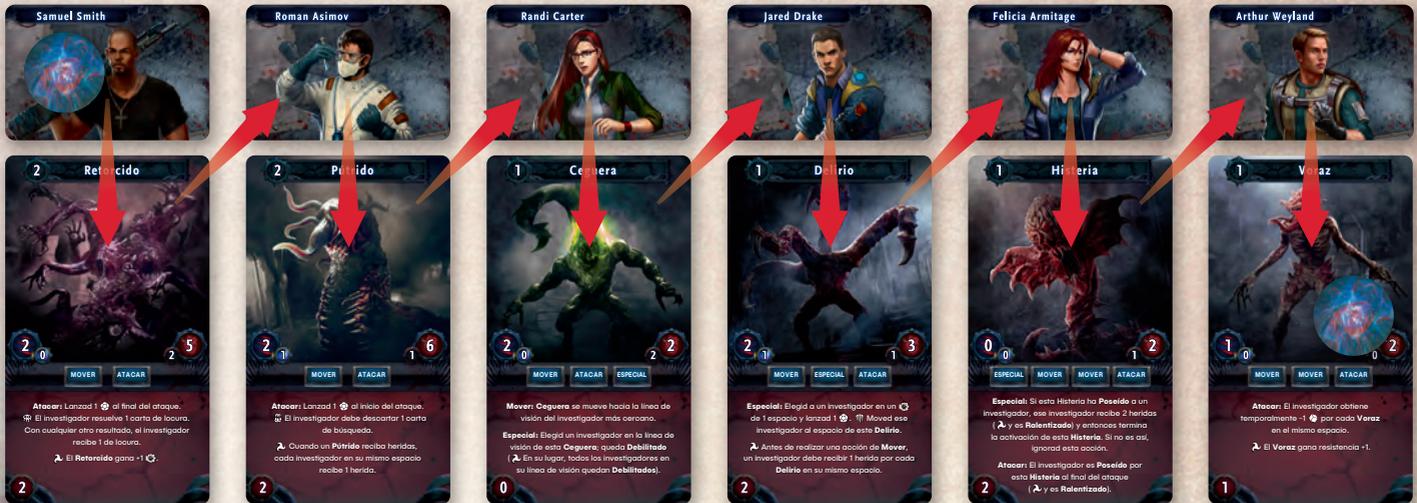
Nota: Los monstruos con un horror de "0" no necesitan ser sustituidos. Además, estos monstruos no pueden usarse como sustitución.

Cuando el mazo de aparición se agote, barajad la pila de descartes y formad un nuevo mazo de aparición.

FASE DE ACTIVACIÓN

Durante la fase de activación, el marcador de activación se va deteniendo sobre cada carta de activación y cada carta de monstruo siguiendo el

orden desde el primer investigador hasta el último monstruo. Los investigadores y los monstruos se activan de forma alterna.



Cuando el marcador de activación se detenga sobre la carta de activación de un investigador, se activará el investigador correspondiente.



Durante su activación, el investigador puede realizar tres acciones. Las acciones disponibles son las siguientes:

- Mover
- Buscar
- Atacar
- Intercambiar
- Descansar
- Bloquear/Desbloquear/Restablecer una Compuerta
- Acciones de Componente

Estas acciones pueden ser realizadas más de una vez y en cualquier orden. **Nota:** La única excepción a esta norma es la acción de buscar, que cada investigador solo puede realizarla una vez por ronda.

Al final de la activación de cada investigador, debe revisarse su condición de ahogamiento (ver “Comprobar la Condición de Ahogamiento” en la página 20 para más información).

Cuando el marcador de activación se detenga sobre una carta de monstruo, cada monstruo de este tipo será activado una vez. Los jugadores deciden el orden en el que se activarán dichos monstruos.



Durante la activación de un monstruo, éste realiza acciones siguiendo estrictamente y de izquierda a derecha la lista de acciones que indica su carta. A menos que se especifique lo contrario, no se puede ignorar ninguna de las acciones de la lista ni alterar el orden de éstas.

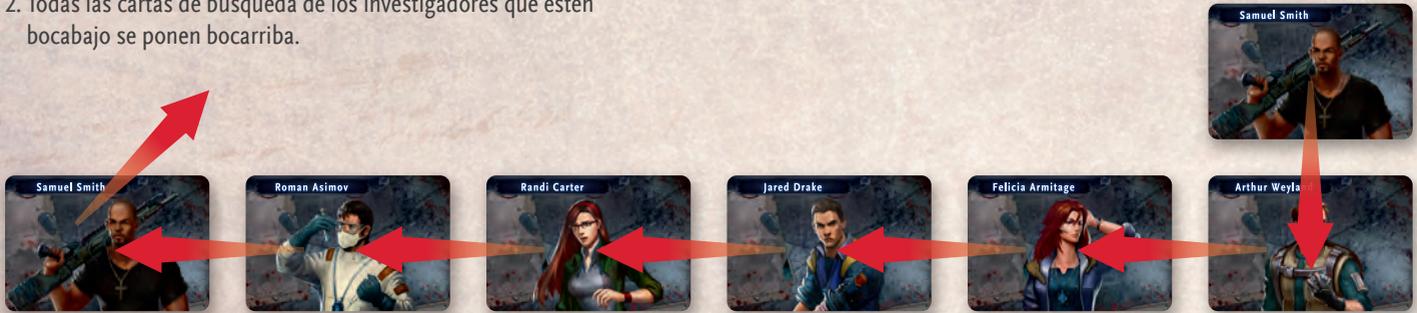


FASE DE RECUPERACIÓN

Durante la fase de recuperación, los jugadores realizan los siguientes pasos en orden:

1. Resolved todos los efectos que se activen “al final de la ronda”. Los jugadores determinan el orden de estos efectos.
2. Todas las cartas de búsqueda de los investigadores que estén bocabajo se ponen bocarriba.

3. Cambiad el orden de la tabla de activación de investigadores tal como se indica abajo, moviendo la primera carta de activación de la tabla al final de la misma y desplazando el resto un espacio hacia delante. La tabla de activación de monstruos permanece igual.



ACTIVACIÓN DE LOS INVESTIGADORES EN DETALLE

Cada investigador puede realizar tres acciones durante su activación. Al final de la activación, debe revisarse su condición de ahogamiento.

ACCIÓN DE MOVER

Un investigador puede realizar una acción de mover para mover su figura a un espacio adyacente. Dos espacios se consideran adyacentes si están separados por una línea divisoria o una compuerta (incluso si está bloqueada.) Si dos espacios están separados por una pared, no se consideran adyacentes.

Nota: Si una compuerta está conectada a la pared de otra loseta de habitación, se considera que los espacios a ambos lados están separados por una pared, y por lo tanto no son adyacentes.

Las figuras no se pueden mover a través de paredes (a menos que se especifique lo contrario) y no pueden moverse hacia el exterior del tablero de juego bajo ningún concepto.

Los investigadores pueden moverse a través de compuertas cerradas y bloqueadas. Una compuerta está bloqueada si hay un marcador de compuerta bloqueada colocado en su ubicación. Si un investigador cruza una compuerta bloqueada, ésta queda desbloqueada. Si esto sucede simplemente retirad el marcador de compuerta bloqueada del tablero. Un investigador puede decidir volver a bloquear esta compuerta usando una acción (ver “Bloquear/Desbloquear/Restablecer una Compuerta” en la página 19 para más información).

Escape y Trampa



La capacidad de escape de un investigador viene indicada en la esquina inferior izquierda de su carta de investigador. El escape de un investigador puede aumentarse o reducirse por diversos efectos, como efectos de corrupción y efectos de cartas de búsqueda.

La trampa de un monstruo viene indicada en la esquina inferior izquierda de la carta de monstruo. La trampa de un monstruo puede aumentarse o reducirse por diversos efectos, como la habilidad de un monstruo y efectos de cartas de locura.

Nota: Un investigador no puede moverse fuera del espacio en el que se encuentra si la trampa total de los monstruos en su mismo espacio iguala o supera su capacidad de escape. Sin embargo, los investigadores siguen pudiendo realizar acciones de movimiento en esas circunstancias para, por ejemplo, descartar una ficha de ralentizado (ver “Efectos de Estados” en la página 24 para más información).



Esquema de una Carta de Investigador



1. Nombre.

2. Rol.

3. **Salud Máxima:** Cuando el investigador sufra heridas que igualen o excedan su salud máxima, el investigador muere.

4. **Resistencia:** Cuando un investigador recibe daño, su resistencia reducirá dicho daño antes de que se convierta en heridas. El valor de resistencia viene determinado por el resultado de lanzar dos dados de seis caras y es igual al número de éxitos obtenidos (ver “Resultado de los Dados” en la página 25 para más información).

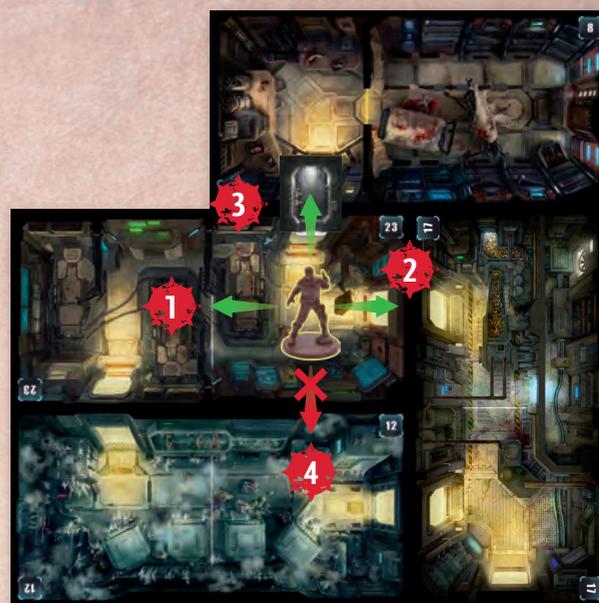
5. **Cordura Máxima:** Un investigador puede gastar su cordura para activar habilidades y/o efectos especiales. La mayor parte de las veces gastará cordura para volver a lanzar el dado de seis caras que acaba de lanzar (ver “Gastar Cordura” en la página 23 para más información).

6. **Escape:** Si la suma de la trampa de los monstruos situados en la casilla iguala o supera la capacidad de escape del investigador, el investigador no podrá salir de su espacio actual (ver “Acción de Mover” en la página 16 para más información).

7. **Carta de Búsqueda Inicial:** Un investigador puede empezar el juego con una carta de búsqueda inicial si tiene una asignada aquí. El investigador coge la carta durante el Paso 2 de preparación de la partida.

8. **Habilidades especiales:** Cada investigador posee unas habilidades únicas específicas. Algunas de ellas son pasivas y no requieren el uso de una acción para activarse. Sin embargo, algunas habilidades solo se activarán cuando el investigador realice una acción específica. Estas habilidades vienen precedidas de los términos “Mover”, “Buscar” o “Atacar” resaltados en negrita.

Ejemplo de Acción de Movimiento



1. Las figuras se pueden mover libremente a través de una línea de espacio.

2. Las figuras pueden moverse libremente a través de una compuerta. Las compuertas están abiertas por defecto. Sin embargo, si una compuerta está conectada a una pared de otra loseta de habitación, las figuras no pueden moverse a través de ella.

3. Un investigador puede moverse directamente a través de una compuerta bloqueada. Si lo hace, la compuerta bloqueada pasa a estar desbloqueada (ver “Movimiento de Monstruos a Través de Compuertas Bloqueadas” en la página 19 para más información).

4. Las figuras no pueden moverse a través de paredes a menos que se especifique lo contrario.

ACCIÓN DE BUSCAR

Para realizar una acción de buscar, robad la carta superior del mazo de búsqueda y colocadla junto a la carta de investigador. **Recordad que cada investigador solo puede realizar una acción de buscar en cada ronda de la partida.** Si el mazo de búsqueda está vacío, barajad la pila de descartes para formar un nuevo mazo de búsqueda.

Cada investigador solo puede tener cuatro cartas de búsqueda a la vez. A esto se le llama **límite de cartas de búsqueda**. El límite de cartas de búsqueda de un investigador puede verse aumentado o reducido por diversos efectos del juego. Cuando un investigador tenga más de cartas de búsqueda de las que permite su límite de cartas de búsqueda, debe descartar el exceso de cartas.

Un investigador puede descartar cualquier número de cartas de búsqueda en cualquier momento.

Esquema de una Carta de Búsqueda

Hay cuatro tipos de cartas de búsqueda.



1. Nombre.

2. **Arma Cuerpo a Cuerpo** : Las armas cuerpo a cuerpo pueden atacar al mismo tiempo a todos los monstruos en el mismo espacio que el investigador.

3. **Arma a Distancia** : Las armas a distancia solo pueden atacar a un único monstruo dentro de su rango cada vez.

4. **Equipamiento** : Las cartas de equipamiento proporcionan varios efectos que pueden usar los investigadores.

5. **Habilidad** : Las cartas de habilidad ofrecen efectos muy útiles que normalmente requieren que el investigador descarte la carta o le dé la vuelta tras ser usada.

6. **Cantidad de Dados** : Este apartado determina la cantidad de dados de 6 caras que los investigadores pueden lanzar al atacar con esta carta.

7. **Precisión** : Este apartado determina que resultados cuentan como golpe al lanzar los dados.

8. **Daño** : Este apartado determina el daño de cada golpe obtenido al lanzar los dados.

9. **Rango** : Este apartado determina la distancia a la que puede atacar el arma.

10. **Efecto Especial**: Describe cualquier efecto especial que una carta de búsqueda puede ofrecer a un investigador. Los efectos precedidos por la palabra “Atacar” resaltada en negrita solo pueden usarse durante una acción de atacar.

ACCIÓN DE ATACAR

Un investigador puede realizar una acción de atacar para atacar a un monstruo (o monstruos) en su mismo espacio (en el caso de armas cuerpo a cuerpo) o dentro de su rango (en el caso de armas a distancia) siguiendo los pasos indicados más abajo:

1. Seleccionar Arma

Selecciona una de las cartas de arma del investigador; ésta será la que se use en el ataque. Si se elige un arma cuerpo a cuerpo, todos los monstruos en el mismo espacio que el investigador serán objetivos del ataque. Si se elige un arma a distancia, el investigador solo podrá elegir como objetivo a un monstruo dentro del rango del arma.

Línea de Visión y Rango

Línea de Visión:

Si una figura puede moverse a un espacio situado en línea recta sin doblar una esquina, atravesar una compuerta cerrada o bloqueada ni cambiar su condición de inundado (ver “Realizar una Acción en Espacios Inundados”), se considera que este espacio y todos los elementos en él están en la línea de visión de la figura.

Los espacios inundados bloquean la línea de visión desde los espacios no inundados y viceversa. Las compuertas cerradas y las bloqueadas bloquean la línea de visión.

Rango :

El Rango es la distancia a la cual un arma o monstruo puede alcanzar con éxito a un objetivo que esté en la línea de visión del investigador o monstruo.

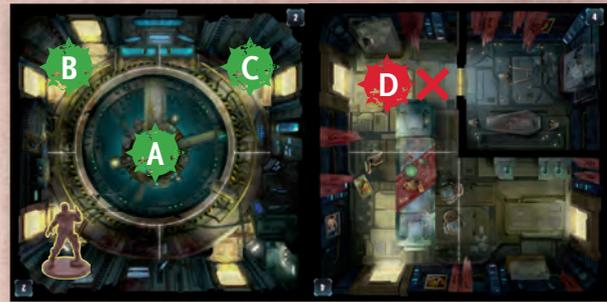
El espacio en el que se encuentra una figura se considera que está en su línea de visión y a un rango de 0.

Ejemplo 1 de Línea de Visión



- A. El investigador puede moverse al Espacio A sin cambiar de dirección y ambas habitaciones están sin inundar. Además, no hay ninguna compuerta bloqueada entre ellas, por lo que el Espacio A está en su línea de visión; y puesto que está a tres espacios a lo largo de su línea de visión, el Espacio A está a un rango de 3.
- B. El Espacio B no está en la línea de visión de investigación porque debe doblar una esquina para moverse a él.
- C. El Espacio C no está en la línea de visión del investigador porque hay una compuerta bloqueada en su línea de visión.
- D. El Espacio D no está en la línea de investigación porque tiene una situación distinta de inundación.
- E. El Espacio E no está en la línea de visión del investigador. Aunque tiene la misma situación de inundación que el espacio en el que se encuentra el investigador, la línea de visión ha sido bloqueada por el Espacio D.

Ejemplo 2 de Línea de Visión



- A. El Espacio A está en la línea de visión del investigador y está a un rango de 1.
- B. El Espacio B está en la línea de visión del investigador y está a un rango de 1.
- C. El Espacio C está en la línea de visión del investigador porque se puede mover a ese espacio siguiendo una línea recta atravesando el Espacio A. Está a un rango de 2.
- D. El Espacio D no está en la línea de visión del investigador porque debe doblar una esquina para moverse a él. Si el investigador se mueve al Espacio A, el Espacio D seguirá sin estar en su línea de visión por el mismo motivo.

• 2. Calcular el Daño

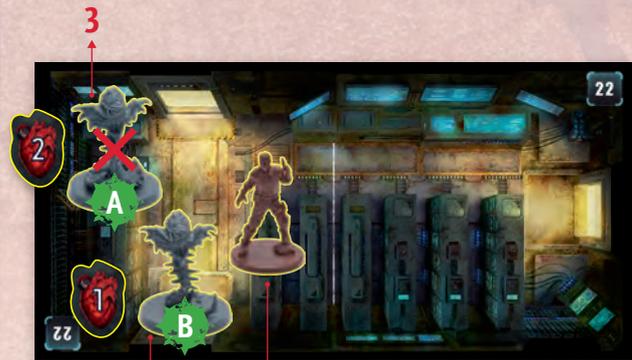
Lanzad un número de dados de seis caras de acuerdo a la cantidad de dados del arma seleccionada. Cada resultado obtenido en los dados que sea igual o superior a la precisión se considera un golpe, que causa una cantidad de daño igual al daño del arma . Sumad el daño de todos los golpes para obtener el daño total del ataque causado por esta acción de atacar.

Ejemplo de Cálculo de Daño



1. El investigador elige el Soplete de Hidrógeno como arma de ataque. Es un arma cuerpo a cuerpo.
2. Lanza tres dados de seis caras de acuerdo a la cantidad de dados indicada en el arma y obtiene un "4" y dos "5".
3. De acuerdo con la precisión del arma y su daño, obtiene dos golpes y cada uno inflige 2 de daño.
4. El efecto especial de esta arma ocasiona 1 daño adicional, por lo que esta acción de atacar causa 5 de daño en total (2+2+1).

Ejemplo de Reparto del Daño y Determinación de Heridas



1. El investigador reparte 3 daños al Monstruo A y 2 al Monstruo B.
2. El daño infligido a cada monstruo es reducido en 1 debido a su resistencia.
3. El Monstruo A recibe 2 heridas, que son suficientes para matarlo. Devolved la figura del monstruo a la reserva.
4. El Monstruo B sufre 1 herida. Recibe una ficha de herida, que se inserta en la ranura de su base.

3. Reparto del Daño y Determinación de Heridas

Repartid el daño del ataque a como queráis entre los monstruos objetivo. El daño causado a cada monstruo es reducido por su resistencia en primera instancia y después los monstruos reciben un número de heridas equivalente al daño restante. Insertad la ficha de herida con el valor correspondiente en la ranura de la base del monstruo.

Cuando el número de heridas iguale o supere la salud máxima del monstruo, éste muere. Si esto sucede, devolved la figura del monstruo a la reserva de monstruos.

Daño y Heridas

Si una figura recibe daño, el daño es reducido en primer lugar por la resistencia de la figura. Entonces, la figura recibe un número de heridas igual al daño restante que ha recibido.

Si una figura recibe heridas, recibe directamente una ficha de herida (o un número de fichas de herida) equivalente al número total de heridas que ha recibido. Si una figura se cura una o varias heridas, o bien descartad el número de fichas de herida correspondiente, o cambiad la ficha por una nueva que refleje el actual número de heridas. La nueva ficha se inserta en la ranura de la base de su figura.



4. Luchar Contra la Locura

Tras matar a un monstruo durante una acción de atacar, tomad el número de fichas de cordura del investigador equivalente al horror del monstruo y dadles la vuelta hacia su lado de locura. Una vez que el investigador haya acumulado un número de fichas de locura que iguale o supere su **límite de locura** (que suele ser de 3), debe descartar exactamente el número de fichas de locura equivalente a su límite de locura y resolver una carta de locura tras haber completado la acción de atacar.

Por cada punto de horror para el cual no queden fichas de cordura a las que dar la vuelta, tras la acción de atacar, el investigador resuelve una carta de consciencia como recompensa (Ver Páginas 23 y 24 para más información).

Ejemplo de Lucha Contra la Locura



El investigador da la vuelta a una de sus fichas de cordura hacia el lado de locura, tal como indica el horror del monstruo. Si no tiene ninguna ficha de cordura, en su lugar resuelve una carta de consciencia tras esta acción de atacar.

ACCIÓN DE BLOQUEAR/DESBLOQUEAR/RESTABLECER UNA COMPUERTA

Un investigador puede usar una acción para bloquear, desbloquear o restablecer una compuerta situada entre su espacio y un espacio adyacente.

Para bloquear una compuerta, simplemente colocad un marcador de compuerta bloqueada en el dibujo de la compuerta o en la línea amarilla dibujada entre los dos espacios.



Para desbloquear una compuerta, simplemente retirad del tablero el marcador de compuerta bloqueada. Recordad para cruzar una compuerta bloqueada, un investigador no necesita desbloquearla antes. Puede limitarse a cruzarla, pero entonces la compuerta pasa a estar desbloqueada.

Cuando una compuerta bloqueada es destruida, el marcador de compuerta bloqueada se reemplaza por un marcador de bloqueo roto. Esa compuerta no podrá volver a ser bloqueada hasta que un investigador gaste una acción para restablecer la compuerta. Para restablecer la compuerta, simplemente retirad del tablero el marcador de bloqueo roto.



Marcador de Bloqueo Roto

ACCIÓN DE INTERCAMBIAR

Un investigador puede realizar una acción de intercambiar para intercambiar cualquier número de cartas de búsqueda con otro investigador en su mismo espacio. Si tras una acción de intercambiar, un investigador tiene más cartas de búsqueda de las que permite su límite de cartas de búsqueda, debe descartar el exceso de cartas.

ACCIÓN DE DESCANSAR

Un investigador puede realizar una acción de descansar para descartar todas las fichas de cordura de su carta de investigador.

Nota: Un investigador **no** necesita consumir oxígeno para realizar una acción de **descansar** en espacios inundados (ver “Realizar Acciones en Espacios Inundados” en la página 20 para más información).

Movimiento de los Monstruos a Través de Compuertas Bloqueadas

Cuando un monstruo vaya a moverse a través de una compuerta bloqueada, el investigador más cercano a la compuerta puede lanzar dos dados de seis caras. Si obtienes un número de éxitos igual o superior al horror del monstruo (ver “Resultado de los Dados” en la página 25 para más información), el monstruo permanece en el mismo espacio y las acciones de movimiento restantes de esa activación son ignoradas. De otra forma, la compuerta bloqueada queda destruida, se sustituye por un marcador de bloqueo roto y el monstruo se mueve a través de la compuerta con normalidad.



ACCIONES DE COMPONENTE

Un investigador puede realizar la acción especial impresa en los componentes que posea (como su carta de investigador o sus cartas de búsqueda), así como en los componentes específicos de la partida disponibles para todos los jugadores (como las cartas de escenario, la entrada del capítulo actual del libro de historias, etc.). Estas acciones vienen precedidas de las palabras “Acción” o “Investigar” en negrita.

TE PONDRÁS BIEN

Acción: Cura 1 herida a un investigador en tu espacio. Como alternativa, gasta 1 de cordura para lanzar 1 dado, y cura $\lfloor X \rfloor / 2$ heridas a ese investigador (redondeando)

Acción: Gasta X de cordura para curar X heridas de un investigador en tu espacio (X no puede ser mayor de 2)

Acciones de componente de una carta de investigador y una carta de búsqueda.

Acción de Investigar

La acción de investigar es otro tipo de acción que puede ser realizada por cualquier investigador. Una acción de investigar solo aparecerá como acción de componente en el libro de historias y las cartas de escenario.

PASAR

Un investigador puede pasar en vez de usar sus acciones. Cualquier acción restante es descartada.

REALIZAR ACCIONES EN ESPACIOS INUNDADOS

Un espacio con un marcador de inundación en él es un **espacio inundado**. Antes de que un investigador pueda realizar una acción en un espacio inundado, debe consumir 1 de oxígeno girando el dial de ahogamiento un espacio en el sentido de las agujas del reloj. Los valores mostrados en el dial indican el nivel de oxígeno actual del investigador (de -6 a 6). Si el dial muestra un valor negativo y un determinado número de dados de seis caras, el investigador debe lanzar ese número de dados para determinar si va a recibir heridas. El investigador recibe 1 herida por cada resultado no exitoso. Si el dial alcanza su último grado (el que muestra el icono de “muerto”), el investigador muere instantáneamente.



Número de Dados

Nivel de Oxígeno



Ejemplo de Consumo de Oxígeno



1. El investigador consume 1 de oxígeno girando el dial de ahogamiento un espacio en el sentido de las agujas del reloj antes de realizar una acción en un espacio inundado.
2. Lanza dos dados de seis caras, pues el dial muestra dos dados de seis caras. Obtiene un éxito “6” y un fracaso “4”.
3. El investigador recibe 1 herida, pues uno de los resultados no fue un éxito.

Nota: Un investigador **no** necesita consumir oxígeno para realizar una acción de **descansar** en espacios inundados.

COMPROBAR LA SITUACIÓN DE AHOGAMIENTO

Al final de la activación del investigador, debe revisarse su situación de ahogamiento.

Si el investigador termina su activación en un espacio inundado, su situación de ahogamiento no cambia. Si está en un espacio no inundado, girad el dial de ahogamiento para restaurar el oxígeno a su nivel máximo (normalmente es 6).

Nota: La situación de ahogamiento **solo** se comprueba al final de la activación del investigador. Incluso si el investigador ha entrado en un espacio **no** inundado durante su activación, no restaurará su oxígeno si termina su activación en un espacio inundado



Marcador de Inundación

ACTIVACIÓN DE LOS MONSTRUOS EN DETALLE

Cuando el marcador de activación se detenga sobre una carta de monstruo, se activarán todos los monstruos de este tipo. Los jugadores deciden el orden de sus activaciones. Durante la activación de un monstruo, éste realiza acciones siguiendo estrictamente de izquierda a derecha el orden de la lista de acciones de su carta de monstruo. A menos que se indique otra cosa, ninguna acción de la lista de acciones puede ser ignorada ni su orden modificado.

Los monstruos pueden realizar tres tipos de acciones: mover, atacar y acciones especiales.

ACCIÓN DE MOVER

Un monstruo realiza una acción de movimiento para mover su figura a un espacio adyacente hacia el investigador más cercano a su alcance. Si hay más de un investigador a la menor distancia, los jugadores eligen hacia cual se mueve.

Si hay un camino conectado entre el monstruo y el investigador, el investigador está al alcance del monstruo. **Nota:** Los investigadores situados tras compuertas bloqueadas siguen considerándose al alcance.

Cuando un monstruo esté a punto de moverse a través de una compuerta bloqueada, el investigador más cercano tras la compuerta puede lanzar exactamente dos dados de seis caras. Si el número de éxitos obtenidos es igual o superior al horror del monstruo, el monstruo permanece en el mismo sitio y sus acciones de movimiento restantes son ignoradas durante esta activación (ver “Resultado de los Dados” en la página 25 para más información). Si el número es menor, la compuerta bloqueada es destruida y reemplazada por un marcador de bloqueo roto. Entonces, el monstruo se mueve a través de la compuerta con normalidad.

En ocasiones habrá efectos especiales durante la activación de un monstruo. Estos efectos vienen precedidos de la palabra “Mover” en negrita.

Cuando un monstruo no tenga necesidad de moverse de su espacio actual (por ejemplo, si se encuentra en el mismo espacio que un investigador), o ninguno de los investigadores está a su alcance, el monstruo sigue teniendo que realizar su acción de movimiento. Sin embargo, en estas circunstancias permanecerá en su mismo espacio. Si tenía una ficha de ralentizado, la ficha será descartada (ver “Efecto de los Estados” en la página 24 para más información).

ACCIÓN DE ATACAR

Un monstruo siempre atacará al investigador más cercano dentro de su rango. Si hay más de un investigador en el menor rango, los jugadores eligen a cuál atacará. Recordad que el rango es la distancia a la cual un arma o monstruo puede alcanzar con éxito a un objetivo que esté dentro de la línea de visión del investigador o monstruo.

Al atacar, un monstruo inflige una cantidad de daño equivalente a su atributo daño . El investigador objetivo debe determinar entonces su valor de resistencia lanzando dos dados de seis caras. El daño infligido es reducido por el número de éxitos obtenidos y el investigador recibe el daño restante como ese mismo número de heridas. Cuando un investigador recibe heridas, simplemente recibe el número de fichas de herida con el valor correspondiente y las coloca en su carta de investigador. Cuando el número de heridas que ha recibido un investigador iguale o supere su salud máxima, el investigador muere.

En ocasiones habrá efectos especiales durante la acción de atacar de un monstruo. Estos efectos vienen precedidos de la palabra “Atacar” en negrita.

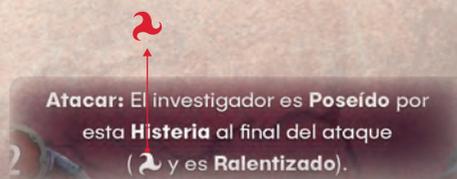
Si no hay ningún investigador dentro de su rango, el monstruo aún debe realizar la acción de atacar, aunque no tenga efecto. Si tenía una ficha de debilitado, la ficha será descartada (ver “Efecto de los Estados” en la página 24 para más información).

ACCIÓN ESPECIAL

Estas acciones vienen precedidas por la palabra “Especial” en negrita. Simplemente limitaos a seguir el texto de la carta de monstruo para realizar esas acciones.

HABILIDADES DE CORRUPCIÓN

Normalmente, los monstruos tienen habilidades (o parte de una habilidad) que solo surte efecto cuando se encuentran en habitaciones corrompidas. Estas habilidades vienen precedidas por el icono de corrupción.



Esquema de una Carta de Monstruo



1. Nombre.
2. Horror.
3. Salud Máxima.
4. Resistencia.
5. Daño : La cantidad de daño que inflige el monstruo durante sus acciones de ataque.
6. Rango : La distancia a la que puede atacar un monstruo.
7. Trampa.
8. Lista de Acciones.
9. Habilidades Especiales.

Acción de Mover del Monstruo Ceguera

Mover: Ceguera se mueve hacia la línea de visión del investigador más cercano.

El monstruo Ceguera sigue cumpliendo la regla de moverse hacia el investigador más cercano a su alcance y durante su acción de movimiento se mueve a un espacio adyacente como es habitual. Sin embargo, si hay varias rutas por las cuales puede alcanzarse al investigador y todas tienen la misma distancia, se moverá al espacio adyacente que sea el más cercano a la línea de visión de cualquier investigador. Si más de una opción cumple estas condiciones, los jugadores eligen.

Si Ceguera ya ha entrado en la línea de visión del investigador más cercano, se limita a moverse hacia ese investigador. Si ninguno de los investigadores está a su alcance, permanece en el mismo espacio.

GANAR LA PARTIDA

Deep Madness es un juego cooperativo. Los jugadores están en el mismo bando y ganan o pierden la partida juntos. Los investigadores **ganan** la partida si se cumplen las condiciones de victoria del capítulo elegido.

La partida se **pierde** en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Se cumple una de las condiciones de derrota del capítulo elegido.
- Un investigador muere.
- El marcador de corrupción alcanza el último espacio de la tabla de corrupción.
- Tiene que aparecer un monstruo, pero no quedan monstruos en la reserva (**sin contar** a los monstruos con horror "0").

REGLAS ADICIONALES

Esta sección describe todas las reglas adicionales necesarias para jugar una partida.

CORDURA, LOCURA, CARTAS DE LOCURA Y CARTAS DE CONSCIENCIA

GASTAR CORDURA

Hay varios efectos o acciones que pueden precisar que los investigadores gasten cordura para ser activados, incluyendo muchos de los efectos indicados en la carta de investigador o en las cartas de búsqueda. Además, los investigadores pueden ser obligados a gastar cordura debido a otros efectos del juego. Para gastar 1 de cordura, colocad una ficha de cordura en la carta de investigador del investigador. Para recuperar 1 de cordura, descartad una ficha de cordura de la carta del investigador.

Si el número de fichas de cordura iguala la cordura máxima del investigador, no podrá seguir gastando cordura por ninguna razón hasta que su cordura sea restaurada. Si el número de fichas de cordura excede su cordura máxima porque su cordura máxima es reducida, inmediatamente dad la vuelta al exceso de fichas de cordura hacia su lado de locura.

Nota: Un investigador siempre puede gastar 1 punto de cordura para **volver a lanzar** un dado de seis caras que acabe de lanzar y puede volver a lanzarlo varias veces siempre que le quede cordura que gastar.

FICHAS DE LOCURA

Después de que un investigador mate a un monstruo durante una acción de atacar, puede suceder que reciba fichas de locura dándole la vuelta a sus fichas de cordura de acuerdo al horror del monstruo.



Las fichas de locura no cuentan como fichas de cordura, por lo que un investigador puede restaurar cordura matando monstruos a expensas de ganar locura.

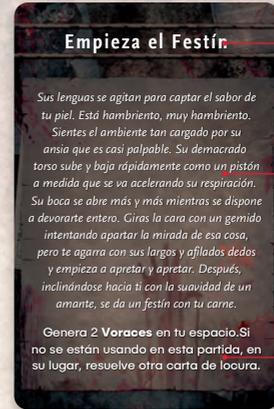
Los investigadores también pueden ganar fichas de locura directamente debido a otros efectos del juego. Para recibir 1 de locura, colocad una ficha de locura en la carta de investigador del investigador activo. Para curar 1 punto de locura, descartad una ficha de locura de la carta del investigador.

CARTAS DE LOCURA

Un investigador puede ser obligado a resolver cartas de locura debido a diversos efectos del juego. Normalmente, esto sucede como resultado de acumular demasiadas fichas de locura. Si el número de fichas de locura de un investigador es igual o superior a su límite de locura (que suele ser 3), debe descartar exactamente la misma cantidad de fichas de locura equivalente a su límite de locura y resolver una carta de locura tras la acción actual (en caso de que quede algo pendiente de hacer).

Para resolver una carta de locura, simplemente robad la carta superior del mazo de locura y seguid las instrucciones del texto de efecto. Cada carta de locura tiene un texto de ambientación que describe una escena horrible o un encuentro desagradable. Si hay que resolver más de una carta de locura, resolvedlas una tras otra.

Si el mazo de locura se vacía, barajad la pila de descartes para formar un nuevo mazo de locura.



Título

Texto de Ambientación

Texto de Efecto

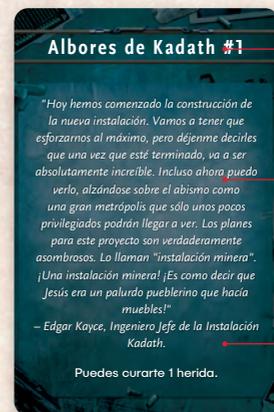
CARTAS DE CONSCIENCIA

Si tras matar a un monstruo, durante una acción de atacar, el investigador no tiene suficientes fichas de cordura a las que dar la vuelta, dadle la vuelta a tantas como sea posible y entonces, como recompensa, al final de la acción de atacar del investigador, resolved una carta de consciencia por cada punto de horror que no tenga una ficha de cordura a la que dar la vuelta. Recordad que tras matar a un monstruo con horror "0", el investigador no puede resolver cartas de consciencia.

Para resolver una carta de consciencia, simplemente robad la carta superior del mazo de consciencia y seguid las instrucciones del texto de efecto. Cada carta de consciencia tiene un texto de ambientación que describe pequeños fragmentos de la historia del juego. Si hay que resolver más de una carta de consciencia, resolvedlas una tras otra.

Nota: Si hay que resolver tanto cartas de locura como cartas de consciencia tras una acción de atacar de un investigador, resolved primero las cartas de locura.

Si el mazo de consciencia se vacía, barajad la pila de descartes para formar un nuevo mazo de consciencia.



Título

Texto de Ambientación

Texto de Efecto

EFECTO DE LOS ESTADOS

RALENTIZADO

Si una figura es ralentizada, recibe una ficha de ralentizado. La siguiente vez que esta figura realice una acción de movimiento, simplemente, descartad la ficha de ralentizado en lugar de realizar el efecto de la acción.



Una figura **no puede** tener más de una ficha de ralentizado a la vez. Si fuera a recibir una segunda, no lo hace.

Nota: Si una figura se mueve involuntariamente por cualquier razón, ignorad su ficha de ralentizado.

DEBILITADO

Si una figura es debilitada, recibe una ficha de debilitado. La siguiente vez que esta figura realice una acción de atacar, simplemente, descartad la ficha de debilitado en lugar de realizar el efecto de la acción.



Una figura **no puede** tener más de una ficha de debilitado a la vez. Si fuera a recibir una segunda, no lo hace.



PARALIZADO

Si un investigador es paralizado, tumbad la figura hacia un lateral para indicar su estado de paralizado. Su próxima acción solo puede ser enderezar su figura. Una vez hecho eso, ya no estará paralizado.

Si un monstruo está paralizado, tumbad la figura hacia un lateral. Cuando se active, simplemente enderezad su figura e inmediatamente, su activación finaliza. Una vez hecho eso, ya no estará paralizado.

Si la figura paralizada fuese a volver a ser paralizada por un efecto, se ignora ese efecto.

Nota: Si una figura se mueve involuntariamente por cualquier razón, ignorad el estado de paralizado

POSEÍDO

Poseído es un estado especial del monstruo Histeria. Si una Histeria ha poseído a un investigador, colocad su figura de monstruo sobre la carta de investigador de dicho investigador. Esta Histeria ya no se considera que esté sobre el tablero de juego.



La trampa de la Histeria sigue afectando al investigador poseído. Cuando realice su acción especial, se considera que está en el mismo espacio que el investigador poseído. Si el investigador está en una habitación corrompida, tendrán efecto las habilidades de corrupción del monstruo Histeria.

El monstruo Histeria solo puede recibir daño durante una acción de atacar de cualquier investigador y se considera que está en el mismo espacio que el investigador poseído.

RESULTADO DE LOS DADOS

DADO DE SEIS CARAS

Los resultados de un dado de seis caras vienen mencionados en el texto del juego en forma de "[X]". Obtener "5" y "6" se considera como **resultado exitoso**, y vienen indicados por el icono de éxito grabado en los dados. El resto de los resultados se consideran resultados no exitosos.



DADO DE DOCE CARAS

El dado de doce caras tiene cuatro tipos de resultados: dientes, garra, ojo y tentáculos.



Si una cara del dado muestra dos resultados, significa que esta cara proporciona ambos resultados al mismo tiempo.



Esto es un resultado de dientes y uno de garra.

A veces, la habilidad de un monstruo requiere que los jugadores lancen el dado de doce caras, teniendo efectos especiales que solo se activan cuando se obtiene un resultado determinado. Estos efectos vienen precedidos por los iconos de resultado.



CONCEPTOS IMPORTANTES

PUUEDE

Si en un efecto aparece la palabra “puede”, los investigadores pueden elegir entre resolver o no el efecto. De otra forma, siempre que sea posible, el efecto debe ser resuelto.

NO PUEDE

Si en un efecto aparecen las palabras “no puede”, el efecto tiene mayor prioridad que los efectos en conflicto, a menos que se especifique otra cosa.

EXACTAMENTE X

Cualquier número que acompañe a “exactamente” no puede ser ajustado ni modificado bajo ningún concepto.

EN X ESPACIOS

En este juego, la distancia viene dada en espacios. Al calcular la distancia entre dos elementos, contad el número de espacios del camino que hay entre ellos. El camino puede ser bloqueado por paredes, pero no por compuertas cerradas o bloqueadas. Si no hay un camino que pueda conectar a los dos elementos, no se les puede aplicar el concepto de distancia.

APARECE/GENERAD XXX MONSTRUO

Si un efecto os dice que aparezca un monstruo, pero no os indica la posición específica, colocad al monstruo en el espacio de aparición de la habitación correspondiente a la carta superior del mazo de corrupción y entonces colocad esa carta en la parte inferior del mazo.

EFECTOS QUE NO PUEDEN SER RESUELTOS POR COMPLETO

Si un efecto no puede ser resuelto por completo, simplemente resolvedlo en la medida de lo posible e ignorad la parte restante a menos que exista una regla especial o el efecto indique otra cosa.

Si un investigador es obligado a elegir que efecto resolver entre varias opciones, debe elegir (si es posible) el efecto que pueda ser resuelto. Por ejemplo, si un investigador está ralentizado y el efecto es “quedar ralentizado o debilitado”, el investigador solo podrá elegir quedar debilitado porque no puede quedar ralentizado por segunda vez.

VALOR REDUCIDO

Los valores no pueden ser inferiores a cero. Si un valor fuese a ser reducido por debajo de cero, se considera que es cero.

INICIO DE LA PARTIDA CON 4/5 JUGADORES

En partidas que se jueguen con menos de seis investigadores, antes de barajar las cartas de activación de los investigadores durante el Paso 2 del proceso de preparación de la partida, añadid una o dos cartas de activación vacías para tener un total de seis cartas de activación. Una vez que las cartas estén barajadas, colocadlas bocarriba en una fila de la forma habitual para formar la parte de la tabla de activación correspondiente a los investigadores.

Al inicio de cada fase de activación (para partidas de 4 jugadores, barajad dos fichas de apoyo de valor “1” y dos de valor “2” para formar una pila; para partidas de 5 jugadores, barajad dos fichas de apoyo de valor “0” y tres de valor “1”), cada investigador roba una ficha de apoyo aleatoria de la pila de fichas de apoyo. Durante la fase de activación, cada investigador puede realizar X acciones adicionales, siendo X el valor indicado en su ficha de apoyo.

Durante la fase de recuperación, tras cambiar el orden de los investigadores en la tabla de activación, retirad todas las fichas de apoyo de los investigadores.

Cuando el marcador de activación se detenga en una carta de activación vacía, no sucede nada.



Fichas de Apoyo

VARIANTE DE EQUIPO MEJOR PREPARADO

Si los jugadores sienten que el juego es demasiado difícil, pueden elegir usar esta variante para lograr algo de ayuda.

Para usar esta variante, tras elegir investigadores durante el Paso 2 de la preparación del juego, barajad las seis cartas de búsqueda que tienen la palabra “Jeringuilla” en su nombre y luego cada jugador roba una al azar. Después retirad del juego las cartas de “Jeringuilla” sobrantes.

VARIANTE DE MONSTRUO ÉPICO

Un monstruo con el icono de horror especial es un monstruo épico.



Nosotros recomendamos que los jugadores eviten usar estos monstruos durante las primeras partidas, pues son tan poderosos que pueden incrementar drásticamente el nivel de dificultad.

Para usar los monstruos épicos, simplemente barajad sus cartas de monstruo junto con las cartas de monstruos normales durante el Paso 3 del proceso de preparación del juego. Sin embargo, no puede haber más de un monstruo épico en una misma partida; por lo tanto, si se robara un segundo monstruo épico, ignoradlo y robad una nueva carta de monstruo.

Las figuras de monstruo épico no tienen una base negra normal, por lo que cuando reciba heridas, colocad las fichas de herida sobre su carta de monstruo.

EFFECTOS DE CORRUPCIÓN

Estos efectos también vienen indicados en las cartas de referencia.



Obtienes escape -1 mientras estés en este espacio.



Obtienes -1 de resistencia mientras estés en este espacio.



Al final de tu activación, te infliges 1 daño a ti mismo.



Al final de tu activación, gastas 1 de cordura.



Al final de tu activación, recibes 1 de locura.



Al final de tu activación, quedas **Ralentizado**.



Al final de tu activación, quedas **Debilitado**.



Al final de tu activación, descarta 1 de tus cartas de búsqueda.



Al final de tu activación, en tu espacio aparece un monstruo de horror 1 o superior.

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Roger Ho

Diseño de los Capítulos: Chauncey y Cherry Li

Equipo de Historia de Deep Madness: Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt y Yichuan Wang

Textos y Edición: Byron Leavitt

Revisión de los Textos: Vappingo online editing and proofreading services

Traducción al Español: Luis López Alcaide y Mario Quiles Calatayud

Diseño Gráfico: Jia Dify, Weifeng y Chris Dounghman

Arte de la Portada: Chang Yuan

Arte del Interior: Chang Yuan, Joseph Diaz y Guillem H. Pongiluppi de GhostSolid Studio, Stefan Kosiński, Pedro Sena, DRock Art Studio y Night Watch Art Studio

Escultor: Gael Goumon, Long C y Roberto Chaudon

Gestión de Producción: Cherry Li

Testeo del Juego: Kai Li, Byron Leavitt, Madelaine Dumas, Andrew Izquierdo, Craig Milne, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang y Cheng Feng

© 2018 Diemension Games, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin permiso específico. Deep Madness y Diemension Games son marcas registradas de Diemension Games, Inc. Los componentes actuales pueden ser diferentes de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO RECOMENDADO PARA SER USADO POR PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.



LIBRO DE HISTORIAS

CAPÍTULO 1 - ASFIXIA ACECHANTE

Alguien te toca el hombro y abres los ojos con un quejido. La Dra. Felicia Armitage está erguida sobre ti, vendándote la cabeza con una expresión severa. —Sobrevivirás —dice secamente.

Al incorporarte, te das cuenta de que ya no estás en el sumergible. De hecho, pareces estar en la salida de un compartimento estanco. Y sigues con vida.

—¿Estás bien? —te pregunta Randi, colocando su mano sobre tu brazo.

—La doctora dice que saldré de ésta —respondes con una sonrisa torcida.

—Tenemos que ponernos en marcha —dice Jared Drake.

—Estoy de acuerdo —responde Samuel—. Recoged vuestras cosas. Es hora de averiguar lo que ha pasado aquí.

Lentamente, el equipo avanza por la instalación tras haber salvado lo que pudieron de los destrozados restos del Enlightened Day. El lugar se encuentra siniestramente silencioso. De vez en cuando se escuchan zumbidos o clicks provenientes de diversos sistemas y máquinas; pero no hay signos de vida, nadie parece habitar este lugar. Sin embargo, hay señales de que alguien ha vivido aquí y por todas partes se pueden ver indicios de abandono y lucha.

—Creo que podemos achacarlo a un fallo estructural —dice Arthur Weyland. Entonces veis la sangre.

La mancha de sangre sube por una pared y baja por otra como si el pasillo fuese un lienzo siniestro. Todos miran fijamente la macabra escena, como hipnotizados. Mientras la observas, sientes florecer el terror que poco a poco ha ido creciendo en tu interior hasta convertirse en un pánico que te oprime el corazón y corroe tu alma.

Drake se acerca a la sangre y la rasca con la uña. —Lleva seca bastante tiempo —os dice—. Se ve que ya terminó la fiesta. El Dr. Roman Asimov carraspea. —Odio interrumpir tan cautivadora escena, ¿pero nadie más ha notado como si faltase el aire?

Arthur se gira hacia una consola situada en una de las paredes del corredor, la enciende y navega por el sistema hasta llegar a los ajustes ambientales. —Tiene razón —dice—. Los niveles de oxígeno están cayendo rápidamente.

Samuel respira hondo. —Muy bien gente. Volver atrás no es una opción, así que descubramos lo que sucedió aquí y encontremos una forma de arreglar la fuga de oxígeno antes de que nos asfixiemos. ¿Todos de acuerdo?

Cerrando los ojos, asientes. —Hagámoslo. —Seguramente solo de trata de la tensión del momento, pero no puedes dejar de preguntarte por qué cada vez que parpadeas ves la imagen de una turbulenta esfera verde.

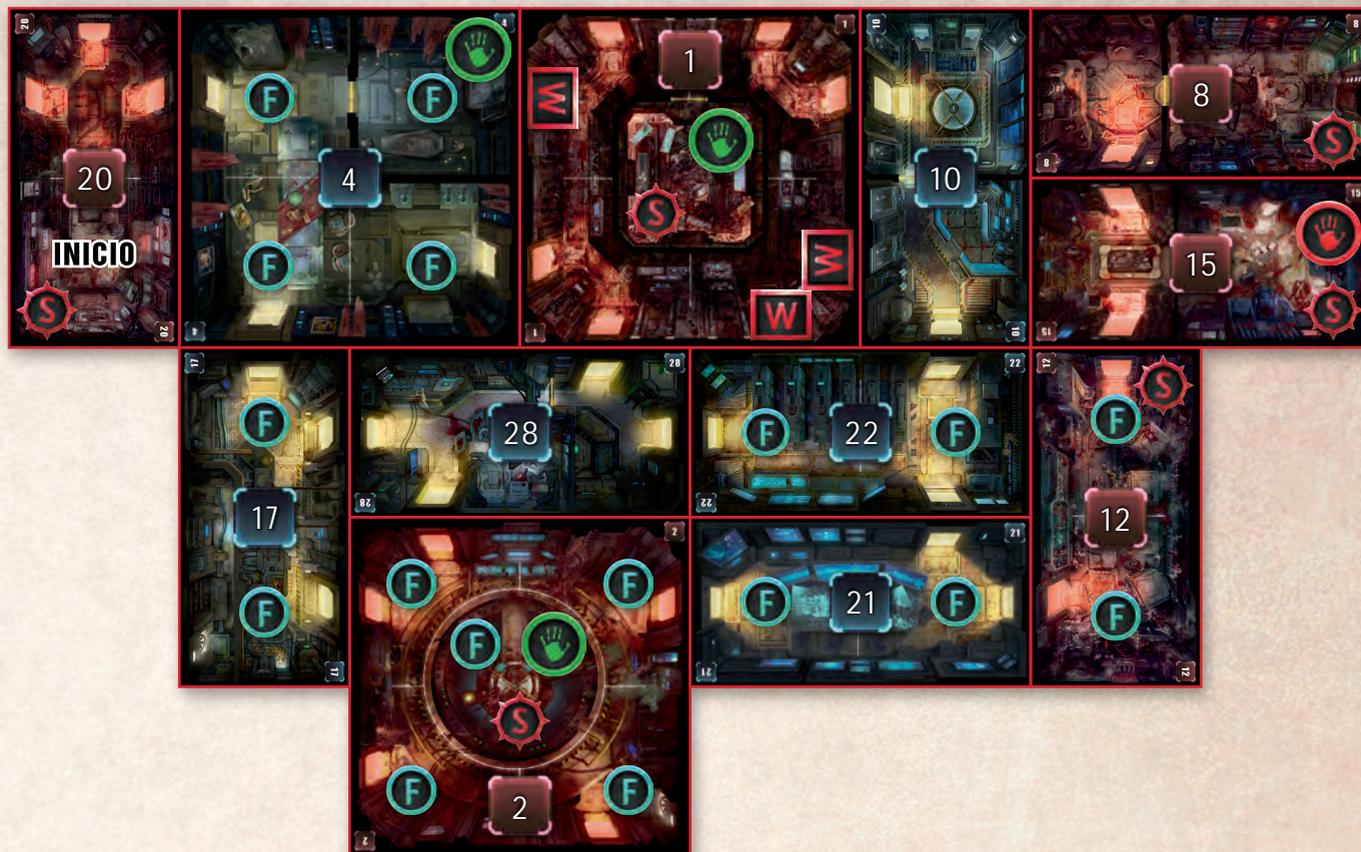
RESUMEN DEL CAPÍTULO

Tú y tus compañeros investigadores estáis atrapados en una sección de la instalación Kadath con bajos niveles de oxígeno. Tenéis dos objetivos: tratar de descubrir lo que ha sucedido en la estación y encontrar un modo de restaurar los niveles de oxígeno antes de que vuestro equipo se asfixie. Hay una habitación que contiene una consola con la cual podréis redirigir el suministro de oxígeno, salvando así vuestras vidas;

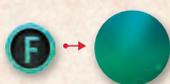
pero solo podréis encontrarla hallando todas las indicaciones, algunas de las cuales se encuentran en ubicaciones extremadamente peligrosas. ¿Qué le ha ocurrido a la gente de este lugar? ¿Y qué es ese ruido como de golpes y arañazos que se oye al final del pasillo? Estáis a punto de averiguarlo...

TABLERO DE JUEGO

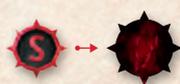
Montad el tablero como se indica a continuación:



Marcador de Pared



Marcador de Inundación



Marcador de Aparición



Ficha de Pista



Marcador de Objetivo

Barajad todos los marcadores de efecto de corrupción. Aleatoriamente, revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción en cada uno de

los espacios de todas las habitaciones corrompidas, excepto en los espacios que ya contienen los marcadores de aparición.

MAZO DE HABITACIONES Y MAZO DE CORRUPCIÓN

Mazo de habitaciones: 4, 10, 17, 21, 22, 28.

Mazo de corrupción: 1, 2, 8, 12, 15, 20.

TABLA DE CORRUPCIÓN

Montad la tabla de corrupción como se indica a continuación:



• Efectos de peligro:



Cada investigador consume 1 punto de oxígeno. Entonces, el nivel máximo de oxígeno se reduce a 5.



Cada investigador consume 2 puntos de oxígeno. Entonces, el nivel máximo de oxígeno se reduce a 3.



Cada investigador consume 3 puntos de oxígeno. Entonces el nivel máximo de oxígeno se reduce a 0. Hasta el final de la partida, los investigadores deben consumir 1 punto de oxígeno antes de realizar una acción (salvo la acción descansar) en cualquier espacio, no solo en los espacios inundados.

REGLAS ESPECIALES

ACCIONES DE INVESTIGAR

Los investigadores situados en el mismo espacio que una Ficha de Pista ganan: “**Investigar:** obtén la Ficha de Pista si hay tres fichas de éxito sobre ella. Si no, lanza 1  y si obtienes un resultado exitoso, coloca una ficha de éxito en la Ficha de Pista”.

Nota: Un investigador solo puede tener una Ficha de Pista.

Los investigadores situados en el mismo espacio que el Marcador de Objetivo ganan: “**Investigar:** Coloca tu Ficha de Pista en el Marcador de Objetivo”.

VICTORIA

Las tres Fichas de Pista han sido colocadas en el Marcador de Objetivo.

—¡Vamos, vamos, vamos! —grita Drake, irrumpiendo en la habitación mientras que tras él brotan del suelo horribles seres viscosos y tentáculos que se retuercen. Acciona de un golpe el pulsador y se desploma sobre la pared mientras la compuerta de metal sella el corredor tras él.

—¿Qué demonios eran esas cosas? —pregunta entrecortadamente la Dra. Armitage.

—No esperarás en serio que te dé una respuesta... ¿verdad? —le responde el Dr. Asimov.

—Nos estamos quedando sin tiempo... —dice Samuel, con la frente perlada de sudor—. ¿Tenemos todo?

—Sí, aquí —dice Randi, sacando las tarjetas de memoria y el resto de objetos que habéis recogido. Arthur los coge y se gira hacia el terminal del centro de datos, accediendo rápidamente a los controles ambientales.

—He localizado la fuga de oxígeno —dice—. Fue causada por el impacto del Enlightened Day. Creo... creo que puedo aislar la zona.

—¡Hazlo! —le ordena Samuel. Consigues oír los jadeos de los miembros del grupo por encima del retumbar del latido de tu corazón. Arthur no deja de pulsar botones y durante unos instantes, que te parecen horas, no sucede nada. Entonces, cuando ibais a perder la esperanza, escucháis (y sentís) el silbido del oxígeno llenando a la sala.

—Ah, ¡por fin! —suspira la Dra. Armitage. Algunos sonreís y asentís nerviosamente.

—Ellos encontraron algo —comenta Arthur—. Los mineros. Parece ser que extrajeron algo que era... no dejaban de decir cosas como "histórico" y "el mayor descubrimiento jamás desenterrado". Después, los informes empiezan a describir extraños sucesos por toda la instalación. Sucesos... paranormales.

—Los hemos notado —corrobora Drake.

—Hay algo más —dice Arthur. Presiona un botón y aparece el rostro de un hombre.

—Saludos —dice el hombre—. Soy el Dr. William West. Si estáis viendo esto, asumo que habéis sido enviados para comprobar el estado de la situación en Kadath. He estado estudiando desde sus inicios los fenómenos que han tomado la estación y sé cómo detener lo que está sucediendo, pero necesito vuestra ayuda para lograrlo. Están viniendo a por mí. A por nosotros. Nos queda muy poco tiempo. Os adjunto las indicaciones para llegar a mi laboratorio. Os lo suplico, acudid sin demora. Antes de que sea demasiado tarde.

—Estas son sus indicaciones —os muestra Arthur—. Hay una lanzadera que nos llevará a lo largo de buena parte del trayecto hasta el despacho de William, pero está muy lejos. ¿Qué opina usted Capitán?

—No creo que tengamos más opciones —dice Samuel—. Busquemos esa lanzadera.



CAPÍTULO 2 - ÚLTIMA LANZADERA AL INFIERNO

Aguantas la respiración mientras la compuerta se abre con un quejido gutural y apuntas tu arma hacia el espacio en sombras que se revela ante vosotros. No hay nada ahí. Al menos nada que puedas ver.

—Creo que he oído movimiento detrás de nosotros —murmura la Dra. Armitage, mirando con nerviosismo hacia el pasillo que acabáis de cruzar, apenas iluminado por los titilantes focos.

—No dejemos que nos alcancen —dice Samuel apresurándose a cruzar la compuerta. Drake le sigue, examinando las esquinas en busca de signos de vida.

—Parece despejado —dice Drake. Tan pronto como el grupo entra en la sala, Arthur cierra la compuerta.

No hay duda de que ésta es la terminal de lanzaderas. La pálida luz de las señales de emergencia titila sobre vuestras cabezas, proyectando sombras que oscilan entre las filas de asientos vacíos que atraviesan la sala. La pared de enfrente está ligeramente curvada y revestida de compuertas bloqueadas. Sobre ellas hay un letrero en el que pone “Estación Dunwich”.

Randi avanza hasta la compuerta de un andén y alumbra a través de la claraboya con su linterna. —La lanzadera no está, chicos —os dice. Tras localizar una cabina cercana, va hacia ella y se cuela en su interior. Medio minuto después la sala entera parece cobrar vida. Se encienden el resto de focos, iluminando la sala con un fagonazo de luz. A su vez, varias pantallas parpadean y finalmente muestran publicidad de la compañía e imágenes con mapas de la instalación.

—Atención pasajeros —resuena por la sala una voz femenina procedente de los altavoces—, ac-actualmente todas las lanzaderas están sufriendo problemas técnicos. Se esperan re- re—retrasos en los horarios de salida. Lamentamos cualquier inconveniente que esto pueda ocasionar.

—Oh, ciertamente, suena prometedor —dice el Dr. Asimov—. Entonces... ¿dónde dice que está nuestra lanzadera, Sra. Carter?

—Um... —Randi enmudece. Arthur entra en la cabina con ella.

—Está viniendo —os dice—. Pero está viniendo muy, muy despacio

—¿Por qué? —pregunta Samuel—. ¿Cuál es la avería?

Los dedos de Arthur bailotean sobre el teclado. —Al parecer, la lanzadera está impulsada por varios mecanismos de aceleración situados en su túnel, pero esos aceleradores están desconectados ahora mismo. De momento, está funcionando con su propia energía; la cual, dejadme que os diga, es irrisoria.

—¿Y podemos arreglarlo? —preguntas.

Los dedos de Arthur vuelven a deslizarse sobre el teclado y entonces suelta una maldición. —Sí, sí que podemos. Los sistemas de aceleración averiados están en varias salas debajo de ésta. Necesitamos restablecerlos usando una clave de anulación manual, que estoy consiguiendo... ya. Aquí está.

—¿Y qué tenemos que hacer? —pregunta Drake

—Los aceleradores se apagaron porque sus salas se inundaron —responde Arthur.

—¡Santo Dios! —exclama el Dr. Asimov.

—¿Y ahora qué Arthur? —pregunta Samuel.

—En cuanto los aceleradores estén en marcha, vamos a tener que volver corriendo, porque la lanzadera no nos va a esperar. Si la perdemos, estaremos en serios problemas. Dudo que esos sistemas puedan soportar un segundo viaje.

—¿Por qué no nos limitamos a esperarla? —pregunta la Dra. Armitage—. Podrá ir despacio, pero lo prefiero a la idea de morir ahogada en agua salada a bajísimas temperaturas. Escucháis un aullido proveniente del pasillo que habéis dejado atrás. Otra cosa gimotea.

—Nos vamos todos —dice Samuel—. Antes de que tengamos compañía. En marcha.

Unas garras rechinan al otro lado de una compuerta metálica. —¡He dicho que os mováis! —sisea Samuel.

RESUMEN DEL CAPÍTULO

La única forma de salir de aquí es en esa lanzadera, pero a esta velocidad, no hay ninguna posibilidad de que llegue hasta vosotros antes que los horrores que se aproximan retorciéndose desde el pasillo. Necesitáis restablecer los aceleradores situados en las profundidades de la estación para conseguir que la lanzadera gane velocidad. Una vez que vuestro equipo los haya activado las veces que se requiere para

cargarlos con la energía necesaria, la lanzadera acelerará y llegará a la terminal. Sin embargo, el orden en el que se activen los aceleradores determinará de qué dirección vendrá la lanzadera, así como dónde tendréis que cogerla antes de que siga su recorrido. Solo tenéis una oportunidad. ¿Lo conseguiréis antes de que la lanzadera se marche, llevándose con ella vuestra última oportunidad de sobrevivir?



TABLERO DE JUEGO

Montad el tablero de juego como se indica a continuación:

The diagram illustrates the assembly of the game board. It features a central 'INICIO' (Start) tile surrounded by numbered tiles (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 16, 21, 23, 29) and various markers. The markers include:

- Marcadores de Entrada:** Hand icons in red, yellow, and green, shown in their base and active states.
- Marcadores de Terminal:** Gear icons with numbers 1, 3, and 4 in red, yellow, and green.
- Marcador de Compuerta:** A yellow 'H' icon.
- Marcador de Inundación:** A blue 'F' icon.
- Marcador de Aparición:** A red 'S' icon.
- Pilas de Ficha de Energía:** Stacks of three energy cards with values 1 and 3 in red, yellow, and green.

Pila de Fichas de Energía: Apilad las tres Fichas de Energía del mismo color con el valor "1" en la base y el valor "3" en la parte superior.
 Barajad todos los marcadores de efecto de corrupción. Aleatoriamente, revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción en cada uno de

los espacios de todas las habitaciones corrompidas, excepto en los espacios que ya contienen los marcadores de aparición.
 Colocad la Loseta de Habitación 30 junto al tablero de juego. Se acoplará al tablero más adelante durante la partida.

MAZO DE HABITACIONES Y MAZO DE CORRUPCIÓN

- Mazo de habitaciones: 3, 5, 10, 12, 16, 23, 29.
- Mazo de corrupción: 2, 4, 6, 7, 8, 21.



TABLA DE CORRUPCIÓN

Montad la tabla de corrupción como se indica a continuación:



• Efectos de Peligro:



Si el nivel de energía total en la Habitación 30 es menor de 3, colocad una Ficha de Energía con valor “-1” en la Habitación 30.



Si el nivel de energía total en la Habitación 30 es menor de 8, colocad una Ficha de Energía con valor “-1” en la Habitación 30.



Si el nivel de energía total en la Habitación 30 es menor de 11, colocad una Ficha de Energía con valor “-1” en la Habitación 30.



Ficha de Energía con valor “-1”

REGLAS ESPECIALES

ACCIONES DE INVESTIGAR →

Los investigadores situados en el mismo espacio que una Ficha de Código ganan: “**Investigar:** Toma la Ficha de Código.” **Nota:** Un investigador solo puede tener **una** Ficha de Código a la vez.

Investigar: Dale tu Ficha de Código a otro investigador en tu espacio, o toma una Ficha de Código de otro investigador en tu espacio.

Los investigadores en el mismo espacio que una Pila de Fichas de Energía gana: “**Investigar:** Descarta tu Ficha de Código para tomar la Ficha de Energía superior de la pila y colocala en la Habitación 30.”

Al final de cada ronda de la partida, colocad una Ficha de Código en el espacio Inicial a menos que ya haya una colocada.

Los espacios que contienen los Marcadores de Entrada del mismo color son considerados espacios adyacentes, aunque no tengan línea de visión.

Cuando el nivel de energía total de la Habitación 30 llegue a 12 o más, sumad los niveles de energía de las Fichas de Energía de los tres colores

diferentes. La lanzadera llega a la terminal que tenga el mayor nivel de energía del mismo color. En caso de empate, los jugadores eligen a qué terminal llega. Colocad la Habitación 30 en el tablero de juego con su compuerta conectada al espacio que contiene el correspondiente Marcador de Terminal.



VICTORIA

Tres o más investigadores están en la Habitación 30.

Nadas frenéticamente a través de las gélidas aguas mientras sientes como si los pulmones fuesen a estallar en tu pecho. Esas cosas, esos horrores, están justo detrás de ti. Lo sabes sin la necesidad de mirar atrás. Sientes como se aproximan, sientes como se acercan...

A tu alrededor el agua tiene un resplandor verdoso y al volver la vista la ves, vibrando en las profundidades. Es la esfera, que te llama y te invita a unirse a ella dentro de su arremolinada superficie. Solo tienes que responder a su llamada.

Por fin llegas a la superficie del agua, pero te golpeas contra ella y con los ojos como platos descubres que la superficie se ha solidificado. Estás atrapado aquí abajo.

—¡Ey, ey, ey! —dice Samuel agitándote—. Vuelve con nosotros. Éste no es buen momento para soñar despierto.

—La he visto —dices—. Era...

—¡Eso ahora da igual! —espeta la Dra. Armitage—. ¡Nos pisan los talones!

Volviendo la mirada, los ves: una masa furiosa de dientes y garras.

—¡Moveos! —dice Drake, abriendo la compuerta de acceso a la terminal de lanzaderas. Pivotando sobre sí mismo, empieza a disparar contra la retorcida e incesante horda de horrores. Irrumpís en la sala, pero veis que la escotilla de acceso a la lanzadera sigue cerrada. La lanzadera no está.

—¿Dónde está? —brama el Dr. Asimov—. ¿Por qué no está aquí?

—No podemos haberla perdido —murmura Arthur—. Lo he calculado y debería...

Un suave sonido de frenado resuena por la sala, entonces se abre la puerta con un silbido. Cruzáis atropelladamente el pasillo hacia la escotilla de la lanzadera. Drake golpea los controles de la compuerta para bloquear el pasillo, pero algo consigue escabullirse bajo la compuerta de metal antes de que baje del todo.

Todo el grupo se aprieta en el interior de la lanzadera, mientras la terminal se llena de abominaciones. Las puertas se cierran tras vosotros y la lanzadera sale disparada por el túnel, dejando atrás a los oscuros horrores.

—Ufff —dice Samuel, apoyándose contra una pared de la lanzadera—. Gracias a Dios.

El Dr. Asimov se ríe entre dientes y dice —Has elegido un momento curioso para invocar a una deidad.

Randi se agacha junto a ti, ignorando al resto. —La has visto, ¿verdad? —te susurra.

—¿Ver qué? —preguntas.

—La esfera.

—Sí, la he visto —respondes—. ¿Tú también?

Ella asiente. —Sí, la vi, aunque no tengo ni idea de lo que significa. Pero tengo un mal presentimiento: es como si estuviéramos en la última lanzadera al infierno y no nos diéramos cuenta de ello.

Echando un vistazo por la ventanilla de la lanzadera, ves el fondo del mar meciéndose suavemente con la corriente. —Odio admitirlo —dices—, pero creo que tienes razón.



CAPÍTULO 3 - BATHOFOBIA

—¿Estáis seguros de que éste es el sitio? —dice Samuel, mirando el laboratorio.

—Segurísimo —responde Arthur—. Lo he comprobado varias veces. Éste es el lugar.

—Pues yo no estaría tan seguro —dice el Dr. Asimov—. ¿Dónde está ese condenado estúpido con el que nos íbamos a reunir? ¿Dónde está el Dr. West? ¿Le han cogido, o a qué está jugando? ¿Qué puede haber más urgente que escapar vivos de este maldito infierno?

—Ni idea Doc —dice Arthur—. Tú eres el científico. ¿Por qué no nos dices tú lo que está pasando?

—¡Ya basta! —replica Samuel—. ¡Estamos todos de los nervios, pero no por ello vamos a volvernos unos contra otros!

Con un suspiro, la Dra. Armitage se apoya en una pared. —Dios... —murmura. Entonces se acerca a una consola y empieza a teclear. —Humm, —dice—. El Dr. West estaba realizando aquí un experimento. Era algo sobre intentar "fusionar la consciencia"... Esperad... Parece que el experimento aún sigue en marcha. Dejadme ver qué más puedo encontrar...

—¡Dra. Armitage! —grita Drake—. ¡Cuidado!

Pero su aviso llega tarde. Se oye una alarma a la vez que dos gigantescas puertas metálicas se abren en la parte trasera del laboratorio. Tras ellas, hay un área de observación acristalada que da a un compartimento estanco. Y en él...

A pesar de todo lo que habéis visto, el ser que se alza a ante vosotros os parece absolutamente inconcebible. Se hincha y burbujea, con decenas de bocas surgiendo de su cuerpo por unos apéndices tubulares. Sus hileras circulares de dientes chasquean a la vez que lenguas como lanzas atraviesan el aire. Y entonces la cosa chillaba. El cristal de observación se hace añicos cuando el grito lo atraviesa como una jabalina.

Instintivamente, os parapetáis tras las consolas o tras cualquier cosa disponible, evitando así lo peor de la onda sónica, pero la Dra. Armitage no es tan rápida. La ola de sonido la lanza contra una consola y su propio grito queda ahogado por el chillido de la bestia. Sus ojos se quedan en blanco y empieza a brotar sangre de su nariz y oídos. Su cuerpo se empieza a sacudir con la misma frecuencia que las ondas de sonido y entonces...

Tan súbitamente como empezó, el horrible sonido se detiene. Permaneciendo agachados, Samuel y Drake corren entre el equipo del laboratorio hasta alcanzar a la Dra. Armitage. Samuel se inclina sobre ella mientras Drake aparta su cabeza y empieza a teclear en la consola, buscando los controles para cerrar las puertas.

—¡Dra. Armitage! —susurra Samuel—. ¡Felicia! ¿Puedes oírme?

Drake encuentra finalmente los controles y las enormes puertas empiezan a cerrarse; mientras, la Dra. Armitage empieza a parpadear. —Me caigo... —murmura—. Es tan profundo... no tiene fondo; Samuel, ayúdame...

La monstruosidad vuelve a chillar al cerrarse las puertas. Los gruesos paneles de metal se comban debido al sonido, pero finalmente se cierran con un estruendo.

—¿Qué es esa cosa? —pregunta Randi, cuando todos se acercan a la Dra. Armitage y a la consola.

—Al parecer, se trata de una de las consecuencias derivadas del experimento —dice el Dr. Asimov y mirando la pantalla, sonríe con sorna. —El sistema desea advertirnos de que el experimento se ha vuelto inestable. Menuda sorpresa. Nos está diciendo "por favor, tomen medidas para concluir la operación tan pronto como sea posible".

—¿Cómo lo matamos? —pregunta Drake.

—Al parecer, esa cosa está psíquicamente conectada con varios sujetos de pruebas. Tenemos que encontrarlos y romper su vínculo con ella. Entonces, en teoría, debería desvanecerse.

—Espera, —dice Arthur—. ¿Estás intentando decirnos que esa... abominación, ha sido de alguna forma creada por las fantasías de unos miserables sujetos de pruebas? Eso... ¡eso es imposible! ¡Está justo ahí! ¡Está viva! ¡Respira!

—Puede creer lo que quiera, señor, pero según el ordenador, así es como podemos destruirla —responde el Dr. Asimov.

El chillido vuelve a escucharse, amortiguado por las gruesas puertas metálicas, que empiezan a vibrar de una forma alarmante.

—¿Felicia? —dice Samuel—. ¿Puedes moverte?

Soltando un quejido, la Dra. Armitage se levanta. Todo su cuerpo tiembla. —Nunca he estado mejor. En marcha.

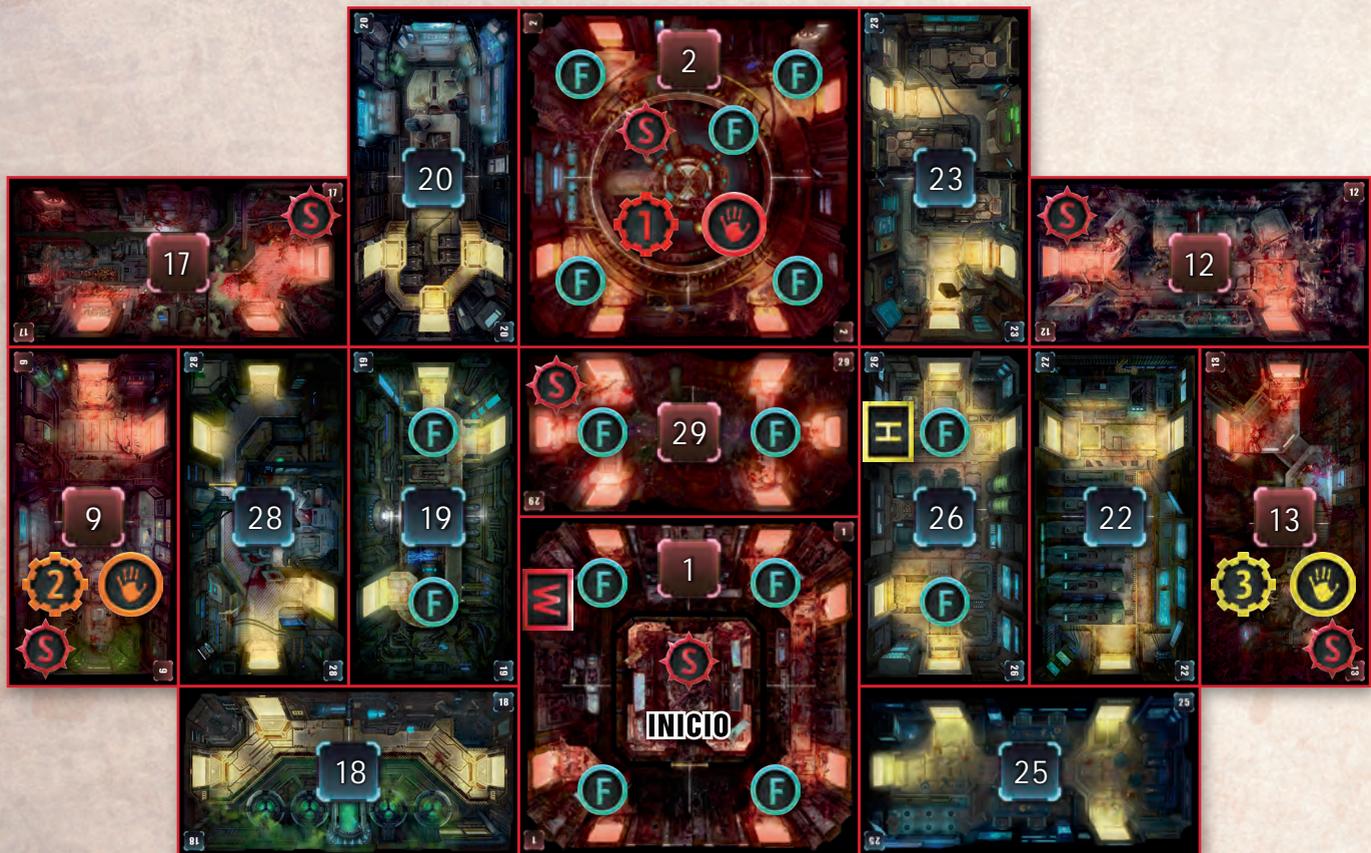
RESUMEN DEL CAPÍTULO

Bathofobia está fuera de control, y va a por vosotros. Si queréis sobrevivir para ver un día más, tendréis que buscar la forma de detenerla. Hay unos sujetos de pruebas repartidos por esta zona de la instalación que al parecer están causando esta horrenda manifestación mediante la unión de sus consciencias. Localizad a estos sujetos de pruebas y romped su conexión con el sistema antes de que Bathofobia

os atrape. ¡Pero debéis poner os a cubierto al desconectar a un sujeto de pruebas! Si no hay una compuerta bloqueada entre vosotros y Bathofobia cuando rompáis la conexión, su aullido os arrojará a ti y a todos los investigadores desprotegidos hasta el infinito abismo sin fondo de su ser, donde os perderéis eternamente. ¡Pensad rápido y no perdáis el tiempo!

TABLERO DE JUEGO

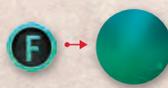
Montad el tablero de juego como se indica a continuación:



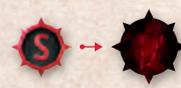
Marcador de Pared



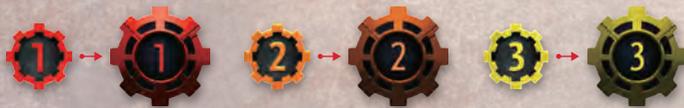
Marcador de Compuerta



Marcador de Inundación



Marcador de Aparición



Sujetos de Pruebas



Marcadores de Conexión

Nota: No hay marcador de inundación en el espacio de aparición de la Habitación 1.

Barajad todos los marcadores de efecto de corrupción. Aleatoriamente,

revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción en cada uno de los espacios de todas las habitaciones corrompidas, excepto en los espacios que ya contienen los marcadores de aparición.



MAZO DE HABITACIONES Y MAZO DE CORRUPCIÓN

Mazo de habitaciones: 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 28.

Mazo de corrupción: 1, 2, 9, 12, 13, 17, 29.

PREPARACIÓN ESPECIAL

Al elegir monstruos durante el Paso 3 de la preparación, no se pueden usar monstruos épicos. Tras elegir los monstruos, colocad la carta de monstruo de Bathofobia específica del capítulo (idéntica por ambas caras) al final de la tabla de activación. **No** barajéis las cartas de

aparición de Bathofobia en el mazo de aparición.

Colocad la figura de Monstruo de Bathofobia en el espacio de aparición de la Habitación 2.

TABLA DE CORRUPCIÓN

Montad la tabla de corrupción como se indica a continuación:



• Efectos de Peligro:



Si hay tres Sujetos de Pruebas sobre el tablero, activad inmediatamente a Bathofobia una vez.



Activad inmediatamente a Bathofobia una vez.



Si hay dos o más Sujetos de Pruebas sobre el tablero, activad inmediatamente a Bathofobia una vez.

REGLAS ESPECIALES

ACCIONES DE INVESTIGAR →

Los investigadores situados en el mismo espacio que un Sujeto de Pruebas ganan: **“Investigar:** Moved el Marcador de Conexión del mismo color a un espacio adyacente.” **Nota:** Los Marcadores de Conexión no se ven afectados por compuertas bloqueadas.

Cuando un investigador esté en el mismo espacio que un Sujeto de Pruebas y el Marcador de Conexión del mismo color esté en el

espacio de Bathofobia, el investigador gana: **“Investigar:** Retira de la partida al Sujeto de Pruebas y su Marcador de Conexión del juego. Después, todas las compuertas bloqueadas del tablero quedan destruidas.” **Nota:** Si hay un camino sin compuertas bloqueadas entre Bathofobia y un investigador, esta acción no puede ser realizada.

Bathofobia es activada tras el último monstruo de la tabla de activación. Bathofobia no recibe heridas ni puede matarse.

Nota: Los investigadores tras compuertas bloqueadas se consideran al

alcance de un monstruo durante la acción de movimiento del monstruo. Las compuertas bloqueadas no evitan que los investigadores sean afectados por la acción especial de Bathofobia.



VICTORIA

Los tres Sujetos de Pruebas han sido retirados de la partida.

Entra en la habitación retorciéndose como una inmensa y viscosa oruga, con sus múltiples bocas abriéndose y gimoteando en busca de nuevas mentes con las que intentar llenar sus profundidades infinitas.

El Dr. Asimov y la Dra. Armitage se yerguen sobre el último sujeto de pruebas, que yace bocabajo en una de las camillas de exploración, con tubos surgiendo de su cuello y de su cráneo. —¡Sacadlos! —grita Randi—. ¡Sacadlos ya!

Tras desacoplar los nodos y apagar los cierres de seguridad, logran romper el vínculo entre el sujeto de pruebas y el experimento.

Súbitamente, el horror se detiene. Entonces, empieza a colapsar, doblándose sobre sí mismo. Os ponéis a cubierto en el momento en el que, encogiéndose de dolor, emite un aullido como el del metal al retorcerse, que revienta las compuertas y comba las paredes. El mundo a vuestro alrededor se arruga, se contrae y entonces...

La bestia ha desaparecido.

Tus compañeros gritan de júbilo mientras se levantan despacio, con el cuerpo tembloroso. —Lo logramos —dice Arthur—. Lo hemos hecho. ¡Hemos matado a esa cosa!

El estado general es de una alegría jovial, hasta que Samuel

empieza a hablar. —¿Quién ha podido hacer esto? —murmura contemplando al sujeto de prueba—. ¿Cómo han podido permitir que se llevara a cabo un experimento como éste? ¿Cómo han dejado que se les fuera de las manos? ¿Acaso no pusieron medidas de seguridad? ¿Acaso no valoraban en absoluto la vida humana? —Golpea con el puño la camilla de exploración—. ¿Qué estaban haciendo aquí abajo?

—¿Crees que estos horrores son fruto de este experimento? —preguntas—. ¿Crees que estas cosas han destruido toda la estación?

—Yo sigo sin creer que estemos tomándonos en serio la mera idea de fusionar mentes —dice Arthur—. Seguro que hay una explicación mejor para todo lo que hemos visto.

—Jamás subestimes la imaginación humana —dice el Dr. Asimov—. Ni su sed de poder.

De repente, el monitor de uno de los sujetos de pruebas emite un pitido. Y luego otro. Y otro. Es el latido de un corazón. La Dra. Armitage fija su atención en la pantalla que se encuentra junto al sujeto. —Está... ¡está vivo! —exclama. Entonces empieza a pulsar unas teclas y da un respingo. —No os vais a creer esto —os dice—. Nuestro sujeto de prueba... Su nombre, es Dr. William West.



CAPÍTULO 4 - A TRAVÉS DEL ESPEJO

El Dr. William West da un pequeño sorbo al vaso de agua y exhala un profundo suspiro. —Estoy en deuda con vosotros —os dice antes de tomar otro trago—. Siento como si hubiera estado atrapado en esa pesadilla durante años.

—¿Qué le pasó, Dr. West? —pregunta Randi—. ¿Qué le pasó a este lugar?

—¿Cuánto habéis averiguado de momento? —os pregunta William.

—No mucho —reconoces—. Solo hemos ido recabando fragmentos por el camino.

—Lo que tenemos claro es que este lugar se fue al garete en un santiamén —dice Arthur.

William sonríe entre dientes y dice —Más o menos, pero eso es solo el principio. Voy a intentar arrojar algo de luz sobre el asunto. Os habéis topado con un experimento llevado a cabo por las más altas esferas de la Corporación Leng, tanto en esta instalación como en otros lugares. Están intentando fusionar consciencias, para liberar el poder de la mente y escapar así de las ataduras del tiempo, el deterioro y la muerte. Unos objetivos muy nobles, sin duda; pero, tristemente, sus medios no fueron los adecuados. No me escucharon cuando les dije que estaban yendo demasiado lejos y ahora...

—¿Cómo los detenemos? —pregunta la Dra. Armitage.

—Tenéis que llevarme con las autoridades de la estación —os dice William—. He visto su locura de experimento de primera mano. Es realmente insostenible. Les obligaré a escucharme; a entrar en razón y a terminar con esta farsa.

—Doctor, no estoy seguro de que esté al tanto de la magnitud de lo que ha sucedido aquí —dice Samuel—. Hemos acudido a usted porque no teníamos más opciones. Francamente, usted es la primera persona de Kadath con la que hemos hablado.

Cualquiera que fuese el experimento que estaban llevando a cabo aquí, se ha terminado; y ha eliminado todo rastro de vida humana de la instalación.

—No —murmura William, con los ojos como platos—. ¡No! ¿Cómo han podido ser tan estúpidos? Esos imbéciles... ¡Les avisé! Yo... yo... —Cierra los ojos con fuerza y respira hondo—. Muy bien. Vamos a tener que encargarnos nosotros. Lo siento mucho, pero voy a volver a necesitar vuestra ayuda. Lo haría yo mismo, pero estoy tan débil por el experimento que no creo que pueda.

—¿Qué se propone, Doctor? —pregunta el Dr. Asimov.

William hace una pausa, perdido en sus pensamientos. —Estos experimentos han creado un campo alrededor de Kadath; algo así como una burbuja que envuelve la instalación. El campo ha debilitado las barreras dimensionales y ha alterado el continuo espacio-tiempo, alimentándose de las mentes humanas presentes para, en esencia, rasgar el tejido de la realidad

contenida en su interior. Por desgracia, en la situación actual, no sé si podremos revertir el daño; a menos que estemos dispuestos a combatir el fuego con fuego. Creo que hay una posibilidad de que pueda detener la propagación de esta locura. De hecho; es posible, al menos teóricamente, que podamos usar el campo para, digamos... rebobinar este proceso... y quizás incluso devolverles la vida a esas personas.

—Espere —dice Randi—. No estará... No estará diciendo que podría viajar atrás en el tiempo, ¿verdad?

—Bueno, en cierta forma, sí —responde William—. Dado que el flujo normal del tiempo en este lugar está alterado, ¿quién dice que no podamos incluso revertirlo? O al menos, quizás podamos detener el avance del campo.

—¿Entonces qué tendríamos que hacer para lograrlo? —pregunta Samuel.

William se aclara la garganta. —Necesitaría que entrarais en el sistema de fusión de consciencias que usaron con los sujetos de pruebas y unieseis vuestras mentes a la mía para intentar deshacer este desastre.

La Dra. Armitage da un respingo y espeta —Lo siento, pero... ¿de verdad pretende que nos enchufemos a esas máquinas? Ni lo sueñe. De ninguna manera.

—Ah no, eso no será necesario —responde William—. Seré yo quien se conecte, aunque brevemente y usaré mi conexión para alterar el campo. En esencia, crearé una puerta para que la atraveséis. Entonces, una vez que hayáis entrado al reino de la consciencia, trabajaremos juntos para alterar los eventos que provocaron este entuerto y salvaremos a todo el mundo.

—¿Puedo debatirlo un momento con mi equipo? —dice Samuel, haciéndoles un gesto para que se reúnan con él. Una vez en un sitio donde William no puede oírlos, susurra— ¿Qué opináis?

—Está completamente loco —dice la Dra. Armitage.

—No termino de fiarme de él —corrobora el Dr. Asimov—. Creo que oculta algo.

—¿Y entonces qué hacemos? —dice Randi—. Tenemos que hacer algo. ¿Y si de verdad funciona y podemos ayudar a toda esa gente?

—Yo tampoco me fío de él —dice Drake—. Pero es nuestra única pista.

Samuel suspira, cerrando los ojos brevemente. —Sometémoslo a votación. No lo haremos si la mayoría decide lo contrario.

Drake levanta la mano y también Randi. Samuel te mira. Haces una mueca, dándote cuenta de que ninguna de las opciones es buena. Finalmente, y no del todo seguro, terminas por levantar la mano.

—Muy bien —dice Samuel—. Hagámoslo.

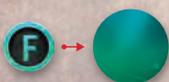
RESUMEN DEL CAPÍTULO

El Dr. William West se ha vuelto a conectar al sistema de fusión de consciencias en un intento de revertir el daño infligido a los habitantes de Kadath. Coordinaos con William para localizar accesos al campo de la consciencia que se materializan por la instalación, y tomad las llaves de esas puertas que William generará en vuestras mentes. Una vez que estos accesos estén desbloqueados, accederéis a espacios interdime-

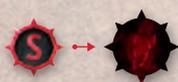
sionales que contienen fragmentos del pasado de Kadath que pueden ser esenciales para revertir los experimentos de fusión de consciencias. Seguid las instrucciones de William para ayudarle a revertir los horrores de Kadath y protegerle de los continuos y despiadados ataques de la locura.

TABLERO DE JUEGO

Montad el tablero de juego como se indica a continuación:



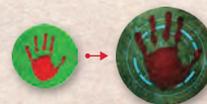
Marcador de Inundación



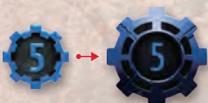
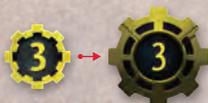
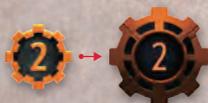
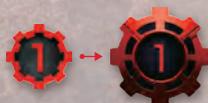
Marcador de Aparición



Marcador de William



Fichas de Recuerdo Aleatorio



Marcadores de Llave

Fichas de Recuerdo Aleatorio: Tomad seis marcadores de objetivo de diferentes colores. Barajadlos entre ellos y aleatoriamente, colocad bocabajo uno en cada espacio marcado.

Barajad todos los marcadores de efecto de corrupción. Aleatoriamente, revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción en cada uno de los espacios de todas las habitaciones corrompidas, excepto en los espacios que ya contienen los marcadores de aparición.



MAZO DE HABITACIONES Y MAZO DE CORRUPCIÓN

Mazo de habitaciones: 6, 7, 8, 9, 11, 24.

Mazo de corrupción: 2, 12, 13, 17, 21, 23, 25.

PREPARACIÓN ESPECIAL

Tras elegir monstruos durante el Paso 3 de la preparación, colocad la carta de escenario del “Dr. William West” al final de la tabla de activación y colocad seis Marcadores de Llave de diferentes colores sobre ella. Entonces, barajad las seis cartas de escenario restantes de este capítulo y colocadlas bocabajo formando un mazo.

Para partidas de 5 investigadores: Tras la preparación, elegid un investigador para que reciba un Marcador de Llave al azar de la carta de

William. Poned bocarriba la Ficha de Recuerdo en la habitación del Marcador de Llave correspondiente. Entonces el investigador elegido roba una carta de escenario del mazo. Si el símbolo de la carta es idéntico a la Ficha de Recuerdo revelada, el investigador roba una nueva carta de escenario y baraja la carta anterior de vuelta en el mazo.

Para partida de 4 investigadores: Elegid dos investigadores. Cada uno de ellos sigue los pasos descritos previamente.

TABLA DE CORRUPCIÓN

Montad la tabla de corrupción como se indica a continuación:



• Efectos de Peligro:



Hasta , al inicio de cada fase de activación, lanzad 1 .
 Colocad una ficha de locura en la carta de William.



Hasta el final de la partida, al inicio de cada fase de activación, lanzad 1 . Colocad una ficha de locura en la carta de William.



Hasta , al inicio de cada fase de activación, lanzad 1 .
 Colocad una ficha de locura en la carta de William.

REGLAS ESPECIALES

ACCIONES DE INVESTIGAR →

Los investigadores en el mismo espacio que William ganan: **“Investigar:** Permitid a William que realice una acción de **Mover** como si fuera un investigador, ignorando la trampa de los monstruos.”

Los investigadores en el mismo espacio que William y en una habitación que contenga un Marcador de Llave ganan: **“Investigar:** Toma el Marcador de Llave de la carta de William que sea idéntico al de la habitación.”

Investigar: Mueve tu figura directamente al espacio tras el Marcador de Llave que sea idéntico al tuyo.

Los investigadores en el mismo espacio que una Ficha de Recuerdo bocabajo ganan: **“Investigar:** Dale la vuelta a la Ficha de Recuerdo poniéndola bocarriba y roba una carta de escenario. Si el símbolo que aparece en la carta es idéntico al de la Ficha de Recuerdo de tu espacio, roba una nueva carta de escenario y baraja la carta anterior de vuelta en el mazo, si es posible.”

William se activa tras el último monstruo de la tabla de activación. Los monstruos no tratan a William como si fuera un investigador.

Los Marcadores de Llave del tablero bloquean la línea de visión. Los monstruos pueden moverse libremente a través de ellos. Sin embargo, solo los investigadores con Marcadores de Llave idénticos pueden entrar en las habitaciones que hay tras ellos. Un investigador sin el Marcador de Llave idéntico no puede entrar bajo ningún concepto a la

habitación tras el Marcador de Llave.

Cada investigador solo puede tener un Marcador de Llave a la vez. **En partidas de 4 o 5 jugadores**, un investigador puede descartar su Marcador de Llave y recibir uno nuevo más adelante en la partida.

Nota: Al inicio de cada fase de activación, no os olvidéis de resolver el correspondiente efecto de **Peligro**.



DERROTA

Hay tres o más fichas de locura en la carta de William.

VICTORIA

Las seis Fichas de Recuerdo han sido colocadas en sus cartas de escenario correspondientes. Además, cada investigador debe tener al menos una carta de escenario.

Regresáis tambaleándoos al mundo real. O eso creéis. Es difícil saberlo con certeza. El resto del equipo se ha desplomado sobre el suelo a tu alrededor y el Dr. William West se inclina sobre vosotros. Está sonriendo. De hecho, parece resplandecer.

—No sé cómo agradeceroslo —dice William—. No creo que podáis siquiera daros cuenta de lo que habéis hecho. Habéis hecho mucho más que ayudar a salvar la Estación Kadath: Habéis ayudado a salvar el mundo.

—¿Qué... has... hecho? —logra decir Samuel. Mirando detrás de William, ves como una de las paredes centellea y un tentáculo brota del suelo, reptando por el fondo de la habitación.

—Vuestro sacrificio será conmemorado cuando me alce sobre las olas —dice William—. Puedo sentirlo. ¡Soy libre! —William centellea al ritmo de la habitación. Entonces empieza a desvanecerse, capa a capa. Es como si estuviera siendo pelado como una cebolla: Su piel se vuelve negra y desaparece, después sucede igual con sus músculos, órganos, venas y arterias. Por último, su esqueleto, su cerebro y su sistema nervioso se disuelven, y William desaparece.

—Os lo dije... No debimos... confiar en él —dice el Dr. Asimov y entonces todos soltáis un grito al unísono.

Es como si el mundo que os rodea implosionara y explotara simultáneamente. Se retuerce, se distorsiona y se pliega sobre sí mismo, destruyendo tus sentidos con una sucesión de horrores que cambia por momentos. Sientes como las mentes de tus compañeros se entretajan con la tuya, por lo que descubres que ellos están sintiendo lo mismo. Entonces alzas la mirada y vuelves a verla. La esfera iridiscente rota sobre ti a la par que el techo de la habitación se derrite. La esfera emite un brillo enfermizo, con su superficie surcada por patrones que se deslizan por ella como nubes por el cielo. Os dais cuenta de que la esfera se encuentra en una sala que está en un ángulo de 90º respecto a la vuestra. De hecho, vuestro techo es su pared.

Algo empieza a cobrar forma en las turbias profundidades de la esfera. Empieza a empujar y golpear la superficie de la esfera, ansioso por nacer. Cuando una de sus garras consigue finalmente abrirse camino, rompes a llorar. Sin necesidad de comprobarlo, sabes que lo que cae por tus mejillas no son lágrimas, sino sangre.

CAPÍTULO 5 - LOCURA INTERIOR

Randi enciende su linterna e ilumina la habitación. El haz de luz es rápidamente devorado por la oscuridad, apenas reflejándose la suficiente para iluminar vuestros rostros. El resto del mundo parece haber sido devorado por una noche estigia.

—Está tan oscuro... —susurra acercándose a ti.

—Siempre he tenido algo de miedo a la oscuridad —logras responder, mirando rápidamente en todas direcciones. La oscuridad crece y reptá, deslizándose sobre sí misma y cerrándose a vuestro alrededor como una soga—. Nunca sabes lo que puede esconder. Nunca sabes lo que te puede suceder si te adentras en ella.

—Parece estar acercándose —gimotea Randi agarrándote del brazo—. ¿Y si nos engulle?

Samuel carga hacia la oscuridad apartándoos a Randi y a ti, y de repente os encontráis de pie en medio de un submarino tan grande, que vuestro sumergible cabría dentro de una de sus salas. Las alarmas resuenan y el agua os llega a las rodillas.

—¡Rodríguez! —solloza Samuel—. ¡Farris! ¿Dónde estáis? ¿Dónde está todo el mundo?

—Tú nos dejaste morir, Capitán Smith —responde un coro de voces—. Nos dejaste aquí abajo para que nos ahogáramos. Nos abandonaste.

—¡No! —vuelve a sollozar Samuel—. ¡No es verdad! ¡Hice todo lo que pude! Yo...

Felicia corre hacia ti. La casa está en llamas. Escuchas gritos a tu alrededor y percibes el olor a carne quemada.

—¡Mami! —llora Felicia—. ¡Papi! ¡Salvadme!

Arthur retrocede, agarrándose la cabeza. Ahora os encontráis rodeados por cientos de manos monstruosas que os señalan acusadoramente.

—Eres un fracasado, Weyland —se burlan las manos—. Eres un tramposo y un fraude. No eres trigo limpio, Weyland. Llegaste a la cima con trampas, pero ahora vamos a enterrarte en lo más hondo.

—Dejadme en paz —murmura Arthur—. ¡No me conocéis! ¿Qué? ¿Acaso pretendéis que me crea que vosotros sois mejores personas que yo? Ya basta, ¡DEJADME EN PAZ!

Jared pasa corriendo a tu lado gritando mientras dispara su pistola contra un muro de gigantescas y horripilantes arañas que se abalanzan sobre vosotros. Cada una de las espantosas bestias

tiene la cara de un niño o un adolescente, pero con un par de quelíceros sobresaliendo de la comisura de sus babeantes labios. Con horror, te das cuenta de que se vuelven más grandes con cada disparo.

El Dr. Asimov retrocede tambaleándose junto a ti y todo vuelve a desvanecerse. De nuevo, os encontráis rodeados por una nebrura densa como la tinta; pero en esta ocasión es diferente. No hay nada retorciéndose en la oscuridad. No hay suelo bajo vuestros pies. Solo hay vacío.

—Es justo lo que me temía —susurra—. En el fondo de la realidad, en verdad no hay nada.

—No —dice Samuel—. Te equivocas. Mira.

Ves una niebla eléctrica que se arremolina y emerge del vacío, similar a la turbulenta superficie de la esfera que viste anteriormente. Entonces esas formas empiezan a unirse, convergiendo hasta formar algo que te hiela la sangre en las venas. Su parte inferior, semejante a la de una serpiente, reptá y se retuerce, mientras dos cabezas brotan de un torso vagamente humano.

—Esto no es real —dice Randi—. No puede ser. Es imposible.

—¡A mí me parece absolutamente real! —exclama Arthur.

—¡Escuchadme! —espeta Randi—. ¡Hemos estado viviendo nuestros mayores miedos y nuestros peores recuerdos y todo ese tiempo hemos estado alimentando a esa cosa! ¡Tenemos que plantarle cara! ¡Y creo que la única forma de lograrlo es colaborando!

—Eso es lo más estúpido que he... —empieza a decir Arthur, pero el Dr. Asimov le interrumpe.

—Me temo que la joven Sra. Carter puede tener razón —dice—. ¿Acaso tiene alguien una idea mejor?

Del torso de la bestia brotan varios brazos, algunos de los cuales están unidos entre sí por membranas de piel correosa. Te fijas en que parece que le está creciendo una especie de hábito. O quizás sean alas. La nada empieza a dar vueltas a su alrededor, como un remolino.

—¿Entonces qué hacemos? —preguntas.

—Cerrad todos los ojos —dice Randi—. Rechazad esta realidad. Llévemola a nuestro mundo.

—¿Y entonces qué? —pregunta la Dra. Armitage.

—Entonces —dice Randi—, combatiremos juntos a nuestros demonios internos.

RESUMEN DEL CAPÍTULO

Habéis logrado escapar de vuestras pesadillas, solo para descubrir que vuestros demonios internos han salido también. Para empeorar las cosas, hay algo más que os sigue la pista: la Locura Interior. Ahora vuestro equipo debe eliminar a los horrores que os acosan a cada uno de vosotros. Vuestro respectivo demonio personal será el monstruo situado directamente bajo vuestra carta de investigador en la Tabla de Activación. Este monstruo se considera “conectado” a cada uno de

vosotros. Cuando suficientes de ellos hayan sido eliminados, seréis libres. Sin embargo, hay un pero: no podéis salvaros a vosotros mismos de vuestro “monstruo conectado”. Trabajad en equipo para cazar a los demonios internos de vuestros compañeros investigadores, o todos caeréis. Es más, solo aquellos investigadores cuyos monstruos conectados hayan sido vencidos podrán enfrentarse a la Locura Interior. Ahora, ¡mirad a la cara de vuestros demonios internos y luchad!

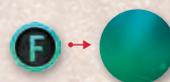


TABLERO DE JUEGO

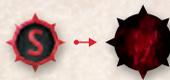
Montad el tablero de juego como se indica a continuación:



Marcador de Pared



Marcador de Inundación



Marcador de Aparición

Barajad todos los marcadores de efecto de corrupción. Aleatoriamente, revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción en cada uno de

los espacios de todas las habitaciones corrompidas, excepto en los espacios que ya contienen los marcadores de aparición.

MAZO DE HABITACIONES Y MAZO DE CORRUPCIÓN

Mazo de habitaciones: 1, 3, 17, 18, 24, 25, 27.

Mazo de corrupción: 2, 26, 28, 29.

PREPARACIÓN ESPECIAL

Tras elegir investigadores durante el Paso 2 de la preparación, cada investigador elige y coloca su figura correspondiente en un espacio de "Inicio" diferente.

Al elegir monstruos durante el Paso 3 de la preparación, no se pueden usar monstruos épicos. Tras elegir los monstruos, colocad la carta de monstruo de Locura Interior específica del capítulo al final de la tabla de activación. **No** barajéis las cartas de aparición de Locura Interior en el mazo de aparición.

Colocad la figura de Monstruo de Locura Interior en el espacio indicado.

Tras la preparación, cada investigador recibe un par de Marcadores de Identidad idénticos. Colocad uno de ellos **bocarrriba** en su carta de activación y dadle el otro **bocabajo** al siguiente investigador de la tabla de activación. El

último investigador le da su Marcador de Identidad al primer investigador de la tabla de activación.



Marcador de Identidad
(bocarrriba y bocabajo)



TABLA DE CORRUPCIÓN

Montad la tabla de corrupción como se indica a continuación:



• Efectos de Peligro:



Cada investigador lanza 1 . Descartad una ficha de éxito del Marcador de Identidad bocabajo del investigador.



Cada investigador lanza 1 . Descartad una ficha de éxito del Marcador de Identidad bocabajo del investigador.



Cada investigador lanza 1 . Descartad una ficha de éxito del Marcador de Identidad bocabajo del investigador.

REGLAS ESPECIALES

ACCIONES DE INVESTIGAR

Los monstruos situados bajo una carta de investigador son conocidos como el **monstruo conectado** a ese investigador. Cuando un investigador elimine a un monstruo conectado a otro investigador, si tenía el Marcador de Identidad **bocabajo** de ese investigador, colocad X fichas de éxito en ese Marcador de Identidad. X es equivalente al horror del monstruo eliminado. Si hay cuatro fichas de éxito o más sobre un Marcador de Identidad, el investigador que lo tenga puede realizar una acción de **Investigar** para darle la vuelta y ponerlo **bocarrriba**.

Los investigadores que tengan un Marcador de Identidad **bocarrriba** ganan: “**Investigar**: Intercambia el Marcador de Identidad con otro investigador de tu espacio que tenga un Marcador de Identidad **bocarrriba**.”

Locura Interior es activada tras el último monstruo de la tabla de activación.

Solo los investigadores que tengan **sus dos** Marcadores de Identidad **bocarrriba** pueden atacar a Locura Interior. Locura Interior **no** puede recibir más de 1 herida durante una acción de atacar.

VICTORIA

Todos los investigadores tienen sus dos Marcadores de Identidad bocarrriba. Además, Locura Interior ha muerto.

La retorcida vorágine de locura empieza a agrietarse mientras que por ambas bocas vomita todo el palpitante horror contenido en su interior.

—Está volviendo a acercarse —dices—. ¿Cuánto tiempo vamos a seguir así?

—Ya no aguantará mucho más —dice Randi—. Puedo sentirlo. Todos os cogéis de las manos formando un círculo y cerráis los ojos.

El remolino de pura demencia se acerca más y más a vosotros. Su mera presencia te revuelve las tripas. Te está susurrando. Te incita a acudir a él. Escuchas gritos dentro de tu cabeza. Sabes que si mirases al horror que se aproxima, verías tu rostro devolviéndote la mirada, con el cráneo agujereado como una calabaza en Halloween.

La espantosa aberración gime por ambas bocas y entonces se empieza a resquebrajar. Abres los ojos a tiempo para ver como la realidad se hace añicos. —¡No! —te lamentas. No ha servido para nada.

Todos estáis ya al límite de vuestras fuerzas y apenas podéis manteneros en pie. Tus manos se sueltan de las de tus compañeros y observas con impotencia cómo cada uno de ellos es aspirado por el vórtice de niebla. Retales de realidad obstaculizan tu visión y, cuando finalmente desaparecen, descubres que te has quedado completamente solo.

—¿Hola? —llamas, recuperando el equilibrio. No hay respuesta. Una densa y gelatinosa niebla flota en el aire, enroscándose a tu alrededor mientras intentas adentrarte en sus profundidades. —¿Randi? ¿Samuel? ¿Felicía? ¿Alguien?

Entonces la ves. O mejor dicho, la sientes. La misma esfera que ha estado acosándote, la misma que ha estado atormentándote, resplandece en tu mente. La niebla parece fusionarse dentro de su estructura, como una iridiscente aglomeración de azules y rojos y amarillos y morados y verdes. Te está llamando. Te invita a acercarte. Sin otro sitio al que ir ni hacia donde escapar, te dejas llevar.



CAPÍTULO 6 - PERDIDOS EN LA NIEBLA

La niebla te rodea por completo. No hay delante o atrás, ni derecha o izquierda. Tu única orientación es hacia arriba o hacia abajo, pues aún sientes el suelo bajo tus pies.

—¡Samuel! ¡Randi! —sollozas—. ¿Alguien puede oírme?

Con cuidado das un paso al frente. La niebla se desliza y se arremolina a tu alrededor como si estuviera viva. Está tan cerca que acaricia tu piel y es tan densa que oscurece por completo tu visión. En ocasiones, vislumbra fragmentos de realidad que surcan el aire a tu alrededor, mostrándote fugazmente partes de la estación antes de volver a ser absorbidos por la niebla.

A cada intento de alcanzar uno de esos fragmentos, se escapa en el último instante. Te tambaleas hacia donde estaba el fragmento y la niebla parece disiparse un poco a tu paso, ofreciéndote un poco más de claridad. Es casi como si la niebla quisiera que fueras en esa dirección. Es como si te estuviera guiando hacia allí.

—¡Arthur! —gritas—. ¡Felicia! ¡Roman! ¡Quién sea!

—Ellos no están aquí —susurra una voz—. Pero yo sí.

—¿Qué? —dices con la voz entrecortada mientras miras a tu alrededor—. ¿Quién anda ahí? ¿Dónde estás?

—Estás ahí. Estás en todas partes.

—¿Quién eres? —preguntas.

—Yo soy tú —responde la voz—. Y estoy fuera de ti. Soy tu mente consciente. Soy esta estación. Soy microcosmos. Soy universos.

—¿Qué quieres de mí?

—Eres más fuerte que la mayoría. Al igual que tus compañeros. Juntos seremos uno. Te adentrarás en mis profundidades. Otro fragmento de realidad pasa flotando a tu lado. En él consigues ver a Drake, con su pistola levantada mientras avanza lentamente por la niebla. —¡Jared! —sollozas, abalanzándote sobre el retazo de realidad. Tus dedos consiguen tocarlo, pero al instante empiezan a sangrar.

—¡Ahh! —das un grito y te apresuras a retirar la mano.

—Ellos no pueden verte —dice la voz—. Y tú no puedes tocarlos. Vuestra única opción de reencontraros es en mí.

—¿Qué eres? —preguntas, vendándote los dedos.

—Ya conoces la respuesta —responde la voz—. Ahora, ven a nosotros. Reúnete contigo mismo y alcanza así la iluminación.

Entonces la ves, palpitando de nuevo en tu mente (¿Acaso llegó realmente a irse?). La esfera gira lentamente en el aire frente a ti, como un cambiante caleidoscopio de color, poder y mente. Te está llamando. Te invita a acercarte.

—No tengo otra opción, ¿verdad? —preguntas.

—Las elecciones son irrelevantes en el multiverso —dice la voz—. Toda acción sucede y toda acción no sucede. Únete a mí. Conviértete en nosotros y alcanza la lucidez del cosmos. O vaga por la niebla hasta el fin de tus días, perdido durante toda la eternidad. Ambas cosas sucederán, pero ¿cuál de ellas te pasará a ti?

Sientes como te atrae. Tus pies empiezan a andar por su propia cuenta antes de que puedas percartarte de lo que pasa. La atracción es tan potente que arde en tu pecho como un incendio.

—Sígueme —dice la voz—. Ven a nosotros y todas tus preguntas tendrán respuesta.

—¿Cómo puedo confiar en ti? —preguntas.

—¿Cómo puedes no fiarte de ti mismo? —replica la voz.

Ya conoces la respuesta a eso: no puedes. Al fin y al cabo, ¿qué otra opción tienes? Respiras hondo y te entregas a la esfera.

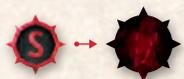
RESUMEN DEL CAPÍTULO

Tu equipo y tú os habéis separado y estáis perdidos en fragmentos de lo que una vez fue la realidad, vagando a ciegas en una niebla que cubre todo a vuestro alrededor, impidiéndoos ver hacia dónde vais, de dónde venís, y qué (o quién) hay a vuestro alrededor. Según avanzáis, nuevas salas al azar aparecen ante vosotros, mientras otras desaparecen a vuestra espalda. Tenéis grabada en el cerebro la imagen de la extraña y

turbulenta esfera, atormentándoos y oscilando en vuestro campo visual, tentándoos a seguir adelante. Debéis encontrar la habitación hacia donde os guía la esfera para escapar de esta niebla y reuniros con vuestros compañeros de equipo. Cuando un investigador logre encontrar la habitación, aparecerá un portal en la niebla que ayudará a escapar al resto de investigadores.

TABLERO DE JUEGO

Montad el tablero de juego como se indica a continuación:



Marcador de Aparición

Barajad todos los marcadores de efecto de corrupción. Aleatoriamente, revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción en cada uno de los espacios de todas las habitaciones corrompidas, excepto en los espacios que ya contienen los marcadores de aparición.

Nota: La Habitación 30 solo tiene un espacio.

TABLA DE CORRUPCIÓN

Montad la tabla de corrupción como se indica a continuación:



• Efectos de Peligro:



No hay efecto.



Durante esta ronda, todas las losetas que se añadan al tablero de juego estarán inundadas. Colocad un marcador de inundación en cada espacio de esas habitaciones.

MAZO DE HABITACIONES Y MAZO DE CORRUPCIÓN

Mazo de habitaciones: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.

Mazo de corrupción: 6, 7, 8, 9, 13, 30.

PREPARACIÓN ESPECIAL

Tras elegir investigadores durante el Paso 2 de la preparación, cada investigador roba aleatoriamente una carta de habitación del mazo de corrupción. Entonces coloca su figura de investigador en el espacio de "Inicio" de la habitación correspondiente. Después devolved las cartas al mazo de corrupción y barajadlo. **En partidas de 4 o 5 investigadores**, antes de barajarlo, retirad de la partida la/s carta/s de habitación que no fueron robadas y su loseta de habitación correspondiente.

Tras la preparación, cada investigador recibe dos Marcadores de Salida idénticos y tres Marcadores de Rastro del mismo color. Cada investigador roba una carta de habitación del mazo de habitaciones, recibe la loseta de habitación correspondiente con el lado corrompido hacia arriba y elige un espacio de la habitación en el cual colocar **bocabajo** uno de sus Marcadores de Salida. Entonces vuelve a barajar en el mazo de habitaciones la carta de habitación que había robado. El espacio que contiene el Marcador de Salida de un investigador es la salida de la niebla de ese investigador.



Marcador de Salida y Marcador de Rastro del mismo color

Colocad las losetas de habitación restantes cerca del tablero de juego. Serán usadas para montar el tablero durante la partida.



REGLAS ESPECIALES

ACCIONES DE INVESTIGAR →

Los investigadores situados en un espacio que contenga una compuerta en el límite del tablero (sin estar conectada a una loseta de habitación) ganan: “**Investigar:** Revela la carta superior del mazo de habitaciones, coloca en el tablero la loseta de habitación correspondiente con al menos una compuerta conectada a una compuerta de tu espacio, sin superponerla a otras losetas de habitación. Corrompe la habitación y coloca la carta de habitación de la habitación revelada en la parte superior del mazo de corrupción. Después, mueve tu figura al espacio adyacente de la nueva habitación (esto no cuenta como una acción de mover) y coloca uno de tus Marcadores de Rastro restantes en la nueva habitación.”

Nota: Si no te quedan Marcadores de Rastro, **no** puedes realizar la acción de investigar mencionada previamente. Si la loseta de habitación no puede ser montada correctamente en el tablero, en vez de ponerla, colocad la carta de habitación revelada en el fondo del mazo de habitaciones y la acción queda gastada.

Nota: Al añadir una loseta de habitación al tablero, no es necesario conectar todas las compuertas. Si una compuerta queda con una pared de otra loseta de habitación, las figuras no podrán cruzarla.

Investigar: Recupera uno de tus Marcadores de Rastro de una loseta de habitación sin monstruos, investigadores ni Marcadores de Salida. Después, retirad del juego la loseta de habitación y su correspondiente carta de habitación del mazo de corrupción. Cuando retires la carta de habitación, no alteréis el orden del resto de cartas.

Los investigadores que se encuentren en una habitación que contenga un Marcador de Rastro de otro investigador ganan: “**Investigar:** Sustituye el Marcador de Rastro del otro investigador por uno de tus Marcadores de Rastro. Dicho investigador recupera el marcador reemplazado.” Una loseta de habitación solo puede contener **un** Marcador de Rastro.

Los investigadores que se encuentren en el mismo espacio que su Marcador de Salida **bocabajo** ganan: “**Investigar:** Pon **bocarrriba** tu Marcador de Salida. Entonces, puedes elegir un espacio en el tablero en el cual colocar bocarrriba tu otro Marcador de Salida. Estos dos espacios que contengan los Marcadores de Salida del mismo color se consideran adyacentes entre sí sin tener línea de visión.” **Nota:** Una loseta de habitación solo puede contener **un** Marcador de Salida.

VICTORIA

Los Marcadores de Salida de todos los investigadores han sido puestos bocarrriba.

La compuerta aparece ante ti, imponente en comparación con el pequeño corredor. Tu corazón martillea con fuerza en tu pecho cuando el metal que te rodea palpita. Estás seguro de ello. Puedes sentir la esfera ardiendo al otro lado de la puerta. Sientes su latido acompasado con tu respiración. No puedes quitarte su imagen de la cabeza.

La niebla se disipa a tu paso según te aproximas a la compuerta, como un telón que se abre para mostrar el gran espectáculo oculto tras él. Tienes la piel empapada de sudor, así que te secas la mano antes de manipular los controles de la compuerta. Al accionarlos, ésta se desliza lateralmente hacia el muro y cruzas el umbral.

No sabes muy bien lo que esperabas, pero decididamente, no era esto.

Tus compañeros investigadores aparecen por otras puertas y entran en el colosal muelle de carga. Deberíais estar entusiasmados por haberos reunido, pero la visión que tenéis ante vosotros es tan desconcertante que eclipsa por completo el resto de sentimientos.

Hay gente en el muelle. Quizás sean cientos. Por sus prendas y su equipamiento podéis deducir que eran los mineros, los trabajadores y los burócratas que vivieron en Kadath. Los habéis encontrado. O al menos a la mayor parte de ellos. Al unísono, todas las personas de la inmensa sala se giran hacia vosotros y os miran fijamente. Sus miradas vacías y sin esperanza os dejan helados. Puede que hayáis cometido el mayor error de vuestras vidas.

CAPÍTULO 7 - LOS HORRORES BAJO LA SUPERFICIE

—¿Qué... es... esto? —pregunta Samuel, entrando lentamente en la sala.

—Es... es imposible —dice la Dra. Armitage.

—No pueden estar aquí —dice Randi—. ¿No estaban todos muertos?

A medida que el equipo se reúne, observáis conmovidos la bulliciosa muchedumbre agrupada frente a vosotros en la inmensa sala. Un rayo atraviesa el aire, restallando en el muelle de carga, pero la gente sigue mirándoos inexpresivamente y con pasividad. Algunas de las personas empiezan a estremecerse y, con un borrrón en el aire, se ven sus siluetas multiplicadas como un espejismo, antes de volver a contraerse y quedar solo la persona original. Las lejanas paredes y el altísimo techo también son cambiantes. Tan pronto son de un acero limpio y prístino, como al momento se cubren de sangre y vísceras, para poco después convertirse en un caleidoscopio de colores de neón. Todo el lugar retumba con un chirrido metálico.

Drake observa detenidamente la habitación y a la gente, fijándose en cada detalle. —Esto no es...

—Bienvenidos, amigos —brama una voz, reverberando por el muelle. Tu equipo y tú os estremecéis, pero el resto de las personas de la sala ni pestañean. Simplemente vuelven a sus asuntos, hablando entre ellos en un murmullo tenue mientras las paredes se retuercen—. Soy Terrence Wade, Comandante de la Estación. Han llegado justo a tiempo. Debido a una serie de circunstancias inesperadas, nos vemos obligados a evacuar la Estación Kadath: por favor, mantengan la calma y permanezcan en esta sala. Debería haber espacio suficiente en el sumergible para que todos nos acompañen hasta la superficie. Por favor, contribuyan a mantener un entorno tranquilo y calmado. Embarcaremos tan pronto como sea posible.

Al intercambiar miradas con tus compañeros descubres que se encuentran tan temerosos e inquietos como tú. Al volver la vista atrás, ves que las compuertas por las que habéis entrado han desaparecido.

—Nada de esto es real —murmura Drake—. Ninguno de ellos es real. No actúan con normalidad. Fijaos. Son como marionetas sujetas por hilos invisibles.

—¿Y cómo demonios salimos de aquí? —pregunta la Dra. Armitage.

—Permaneciendo unidos —dice Samuel—. Mantened los ojos abiertos y pegaos a la pared. Buscad una salida. Quizás así consigamos salir de una pieza.

Os movéis hacia la izquierda como quien no quiere la cosa, acercándoos a la pared y manteniéndoo a un brazo de distancia de ella. Los integrantes de la multitud se giran hacia vosotros cuando os acercáis; pero en cuanto os aproximáis más, parecen perder el interés, retornando sus conversaciones y echando algún que otro vistazo furtivo por la sala.

Alguien carraspea a tu izquierda. Buscando la fuente del ruido,

encuentras a un hombre que asoma por un conducto cercano al suelo y que se aferra a una rejilla que le separa de vosotros.

—¡Shhh, shhh! —os dice llevándose un dedo a los labios—. No llaméis su... su atención.

—¿Qué demonios haces ahí? —pregunta Arthur.

—Ah, vuestros ojos; están... —La voz del hombre se entrecorta de la emoción—. Aún tenéis vuestras almas, ¿a que sí? Ha pasado tanto tiempo... He estado atrapado aquí, con ellos. No... no podía... Ya había perdido la esperanza.

—¿Quién eres? —pregunta Randi—. ¿Qué está pasando aquí?

—Mi nombre es Edgar Kayce. Soy... bueno... era el ingeniero jefe de la estación. Yo levanté este lugar. Bueno, mi equipo y yo. No os fieis de ellos. De ninguno de ellos. No... no se dieron cuenta de lo que sucedía... hasta que fue demasiado tarde. No prestaban atención. Pero yo sí. Yo lo vi. Vi como los iba atrapando, uno a uno. Los vi sucumbir a la maldad; a esa... cosa que sacaron del agua. Y ahora le pertenecen. Todos ellos. Están... poseídos por ella. Pero vosotros no. Al menos no por ahora. Estoy seguro. Así que vais a ayudarme. Esta gente nunca abandonará Kadath, pero yo sé cómo salir. Aún podemos largarnos de aquí con nuestras mentes intactas. Cruzad el corredor que encontraréis a vuestra izquierda. Cuando nadie mire, cruzad la compuerta y reuníos conmigo. Vamos a largarnos de este infierno. Volveremos a ver el Sol. Este sitio ya está condenado.

—¿Por qué íbamos a confiar en ti? —pregunta el Dr. Asimov—.

Por lo que sabemos, bien podrías ser uno de ellos.

Edgar sonríe con una mueca desagradable. —¿Qué otras opciones tenéis? ¿De verdad preferís quedaros aquí con esos títeres descerebrados? La estación Kadath está perdida. Ésta es vuestra única oportunidad. —Entonces se separa de la rejilla y empieza a retroceder por el conducto—. Dejaré todo preparado —os dice—. Actúa como ellos hasta que hayáis cruzado el corredor. Voy a sacarnos de aquí, aunque para mi gente ya sea tarde. —Tras decir eso, Edgar se adentra en la oscuridad del conducto.

Os dirigís hacia la compuerta que os indicó Edgar, lanzando miradas furtivas hacia los residentes de Kadath. Ninguno parece estar mirándoos. Activas el control de la compuerta y ésta se abre con un zumbido. En cuanto todos la habéis cruzado, te apresuras a cerrarla y ves como un hombre se asoma por un corredor a unos seis metros de distancia. Está tan sorprendido de veros como vosotros de verle a él.

—¡Ey! ¿Quiénes sois? —exige saber el hombre—. ¿A dónde creéis que vais?

—Podríamos preguntarte lo mismo —le responde Arthur.

El hombre os mira de arriba a abajo. —No os reconozco —dice—. ¿Os envía la corporación? ¿Sois un grupo de rescate?

—Nos enviaron aquí abajo para ver qué había pasado en Kadath —dice Samuel—. Pero no estamos en condiciones de rescatar a nadie. Ya no tenemos ningún sumergible.



El hombre suelta un improperio y baja la vista. Cuando vuelve a levantarla, su mirada es firme. Decidida. —Muy bien. Si os enviaron para ayudar, ayudad. Soy Ronald Myers, Jefe de Operaciones Mineras de Kadath. Nosotros extrajimos algo de una grieta. Una esfera. La trajimos a la estación y entonces todo se fue al infierno. Necesitamos volver a arrojar esa cosa al océano y mandarla todo lo lejos que podamos, pero el Comandante Ward ha sellado la estación. Aun así, he reunido un pequeño grupo de hombres. Vamos a colarnos en la sala en la

que guardan la esfera y vamos a devolver esa cosa al océano. Si pretendéis salir de aquí con vida, tendréis que ayudarnos.

—¿Qué tenemos que hacer, Ronald? —pregunta Randi.

Ronald os muestra un mapa en el ordenador de su muñeca y señala una de las habitaciones de la imagen. —Nos veremos aquí. Tengo que reunir a mis hombres y entonces nos libramos de esa cosa. Vamos a terminar con esto de una vez por todas.

RESUMEN DEL CAPÍTULO

Al parecer, habéis encontrado a buena parte de los habitantes de Kadath, aunque parece ocurrirles algo alarmantemente perturbador. Sin embargo, varias personas siguen tratando de oponerse al poder de la

esfera y están trazando planes para escapar o contraatacar. Proteged a estos individuos y ayudadles en sus misiones; quizás por el camino podáis descubrir algunos de los secretos ocultos de Kadath.

TABLERO DE JUEGO

Montad el tablero como se indica a continuación:

El diagrama muestra un tablero de juego con 24 habitaciones numeradas (1-24) y sus respectivos marcadores de efecto de corrupción:

- Marcador de Pared:** W (rojo)
- Marcador de Compuerta:** H (amarillo)
- Marcador de Aparición:** S (rojo)
- Marcador de Edgar:** 1 (rojo)
- Objetivo de Edgar:** Mano roja
- Marcadores de Minero:** 6 (púrpura)
- Objetivo de los Mineros:** Mano púrpura

Las habitaciones numeradas y sus marcadores son:

- 1: S, H
- 2: S
- 3: S
- 4: S, H
- 5: S
- 6: S, 6
- 7: S, H
- 8: 6
- 9: S
- 10: S
- 11: S
- 12: 12
- 13: S
- 14: 6
- 15: 1
- 16: S
- 17: S
- 18: S, H
- 19: S
- 20: S
- 21: S
- 22: S
- 23: S
- 24: 24

Barajad todos los marcadores de efecto de corrupción. Aleatoriamente, revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción en cada uno de

los espacios de todas las habitaciones corrompidas, excepto en los espacios que ya contienen los marcadores de aparición.



MAZO DE HABITACIONES Y MAZO DE CORRUPCIÓN

Mazo de habitaciones: 6, 8, 12, 14, 15, 24.

Mazo de corrupción: 1, 2, 4, 7, 16, 18.

PREPARACIÓN ESPECIAL

Tras elegir monstruos durante el Paso 3 de la preparación, colocad la carta de escenario de “Edgar Kayce” a la izquierda de la primera carta de activación de la tabla de activación. Colocad la carta de escenario de los

“Mineros” al final de la tabla de activación. Después colocad el resto de cartas de escenario boca abajo junto al tablero de juego. Serán reveladas a lo largo de la partida.

TABLA DE CORRUPCIÓN

Montad la tabla de corrupción como se indica a continuación:



• Efectos de Peligro:



No hay efecto.



Si la carta de escenario “Conservando la Humanidad” ha sido revelada, saltad la fase de aparición. Si no ha sido revelada, no hay efecto.

REGLAS ESPECIALES

Edgar es activado antes que la primera carta de activación de la tabla de activación. Durante la fase de recuperación, si Edgar está en el mismo espacio que su Marcador de Objetivo, revelad la carta de escenario “Amigos y Familia” y seguid sus instrucciones.

Los Mineros se activan tras el último monstruo de la tabla de activación. Los investigadores determinan el orden en el que se activan. Durante la fase de recuperación, si los tres mineros están en el mismo espacio que

su Marcador de Objetivo, revelad la carta de escenario “Héroes de Kadath” y seguid sus instrucciones.

Edgar y los Mineros **solo** son considerados como investigadores durante la acción de movimiento de un monstruo.

Nota: Edgar y los Mineros pueden ser afectados por la trampa de un monstruo.

DERROTA

Se cumple una condición de derrota de una carta de escenario.

VICTORIA

Se cumple la condición de victoria indicada en la carta “Conservando la Humanidad”.

Amigos y Familia

—¿Edgar? —pregunta Samuel en cuanto se abre la compuerta—. ¿Estás aquí?

Edgar está en la habitación. Pero hay algo que va mal. Muy mal. Os mira con el rostro surcado por lágrimas. —Habéis llegado demasiado tarde. Madre y Warren se os han adelantado.

—¿Edgar? —dice Randi con voz tranquila y calmada—. ¿A qué te refieres con que Madre y Warren se nos han adelantado?

—No, Madre. ¡No! ¡Ellos son reales! ¡Tú no! —grita Edgar, cerrando los ojos con fuerza y presionando sus puños contra su cabeza—. ¡Estás muerta! ¡Ambos estáis muertos!



Entonces ves como algo que se alza tras Edgar. Ves como carne y tendones brotan de la sombra de Edgar, así como de su cuerpo y su mente. Observáis paralizados de horror como su madre se yergue sobre él, con sus largos y esqueléticos dedos acariciando su pelo. A medida que la abominación sigue extrayendo su esencia del hombre sollozante, se inclina hacia él y lo abraza, besándole con la masa de tentáculos que salen de su boca. Entonces aparece una segunda boca inmensa a la altura de su vientre y acercando con delicadeza a su hijo, lo parte por la mitad de un mordisco. Las piernas de Edgar se sacuden y se desploman a la vez que su torso es devorado por el vientre de su madre, con sus órganos destrozados colgando y su columna vertebral partida en dos. Entonces la madre toma la mitad inferior de Edgar y la devora de un mordisco.

Un segundo horror surge de las tuberías del techo, cayendo al suelo de metal con un chapoteo. Al principio parece ser un hombre ahogado, pero entonces empieza a gorgotear y se parte en dos justo por la mitad. Se pone en pie y empieza a acercarse tambaleándose hacia vosotros, intentando alcanzaros con sus manos húmedas y descompuestas mientras su cuerpo vuelve a unirse y separarse, al antojo de las excreciones de su interior, de un color entre rojo sangre y verdoso. Cuando finalmente vuelve a unirse, por su boca vomita con fuerza un fluido negro viscoso, encharcando el suelo con un efluvio bilioso. Éste tiene que ser Warren.

Héroes de Kadath

No hay nadie en el corredor a vuestro alrededor. Nadie os está esperando. No hay ni rastro de Ronald.

—Quizás ya hayan entrado —sugiere Arthur.

—Por supuesto —dice el Dr. Asimov—. Y quizás nos estén esperando dentro con un maravilloso entrecot a la parrilla. Drake acciona el control de la compuerta y ésta se abre. Dentro veis a los hombres de Ronald, cada uno de ellos agarrándose la cabeza, que vibra hasta volverse borrosa. Todos están gritando. Sus chillidos retumban por el corredor.

—¡NO! —solloza uno—. Estábamos tan cerca. Tan cerca...
Sus cuerpos comienzan a quebrarse, estirarse y deformarse.

—Ronald —consigue decir otro de ellos—. Ronald, ¡no! ¿Qué hemos hecho?

Bajando la vista hacia el suelo, ves a lo que se refería. El cuerpo mutilado de Ronald yace en el suelo desparramado sobre un charco de su propia sangre. Un brazo y media pierna han sido arrancados de su cuerpo. Varias hachas están desperdigadas por el suelo, todas ellas manchadas de carmesí.

Los hombres se giran en vuestra dirección, pero ya no son hombres. Lanzando un chillido atroz, avanzan hacia vosotros, vibrando a veces dentro y a veces fuera de este plano de existencia.

Conservando la Humanidad

—Atención, equipo de investigación —brama una voz por el corredor—. Aquí el Comandante Wade. Ha llegado a mis oídos que no habéis seguido mis órdenes ni esperado nuevas instrucciones. No os culpo por ello, pero no puedo permitirlos seguir

adelante. Tenéis que entenderlo: todas las personas de esta estación han sido infectadas por lo que descubrimos en esa grieta. No hay excepciones, incluidos vosotros. Nadie puede abandonar Kadath. Es nuestro deber proteger al mundo de la superficie y preservar así el futuro de la humanidad. Confío en que podáis entenderlo. Y espero que podáis perdonarme por lo que tengo que hacer.

Tras finalizar su discurso, escucháis zumbidos y golpes a vuestro alrededor y entonces una sirena de emergencia empieza a sonar, inundando el corredor con destellos de luz roja.

—Oh, no —dice Arthur—. No, no, no, no, no...

—Atención —dice una voz femenina—. Se ha activado el protocolo de cuarentena en la Estación Kadath. Todas las escotillas de aire y las lanzaderas de transporte han sido temporalmente desactivadas. Por favor, mantengan la calma.

Y es en ese momento, cuando las retorcidas y deformadas hordas de aberrantes horrores brotan del suelo a vuestro alrededor.

Venid a Ver

La rejilla está cubierta de los cadáveres humeantes y retorcidos de los muertos. ¿Cómo sobrevivisteis? ¿Acaso habéis sobrevivido? Quizás moristeis al colisionar el submarino contra Kadath. Quizás hicisteis algo realmente terrible en vida y esto es el Infierno.

El comunicador emite un chasquido desde el techo. —Venid a ver —dice la voz de Wade, con un tono pesado y adormilado—. Cruzad el pasillo. La última compuerta de la izquierda. — Entonces escucháis un disparo.

Con gran preocupación, tu agobiado y ensangrentado grupo se dirige hacia el final del pasillo. La compuerta se abre y entráis. El cuerpo de Wade yace en el suelo.

En ese momento escucháis la risa.

Todos a una os giráis hacia el origen del sonido, al cual se ha unido un tenue murmullo gutural. Inconscientemente e incapaces de deteneros, os dirigís hacia allí, horrorizados por lo que veréis.

Hay un hombre sentado en el suelo con las piernas cruzadas de espaldas a vosotros, balanceándose adelante y atrás como fuera de sí. —Por fin lo entiendo —dice—. ¡Por fin veo! ¡La he visto! ¡He visto la esfera! ¡Me ha hablado!

Con movimientos titubeantes pero exagerados, el hombre gira sobre sí mismo. ¿Cómo puede hacer eso sin mover las piernas? —Soy James Summerisle, Sumo Sacerdote de la Iglesia del Amanecer Dorado —os dice volviéndose hacia vosotros. Las cuencas de sus ojos, en lugar de globos oculares, contienen dos convulsos agujeros negros y cuando abre su boca, veis otro en su garganta—. La esfera me habla. Y dice que os quiere a vosotros.



CAPÍTULO 8 - LA ESENCIA DEL TERROR

James Summerisle se levanta. Cuando lo hace, los agujeros negros de sus ojos y su boca se unen al vasto abismo que se yergue detrás de él. Observáis ese malévolo y estigio vórtice y sentís como se desvanecen vuestras ya escasas esperanzas. Ese opresivo remolino sin fondo no contiene nada bueno. No hay luz. No hay vida. Solo locura y desesperación.

Tentáculos, zarcillos y muerte corretean por el suelo, las paredes y el techo. En este lugar ya has visto muchas habitaciones devoradas por el mal, pero aquí está sucediendo con una velocidad y una voracidad que nunca habías presenciado. Una perversa flora brota de las consolas, rechinando sus bocas llenas de pequeños dientes relucientes que surgen de sus esponjosos y micóticos tallos. Unos sacos carnosos que parecen enormes ampollas cubren las paredes, latiendo más y más rápido hasta estallar, esparciendo bilis negruzca a su alrededor. Cúmulos de rostros aparecen como erupciones cutáneas por las esquinas de la habitación, sollozando en silencio mientras se multiplican.

—¿Pero que dem...? ¡Detrás de nosotros! —exclama Arthur. Volviendo la vista, descubres cuerpos de hombres y mujeres desparramados por el suelo. Sus órganos, huesos y músculos se funden en un cieno tóxico lechoso que se escurre por los agujeros de la rejilla del suelo. El Comandante Wade se levanta tambaleándose, con la herida de bala de su cabeza goteando un fluido grisáceo y rojizo. La putrefacción blancuzca se enrosca por sus zapatos y atraviesa la piel de sus tobillos.

Samuel te coge del hombro, haciéndote retroceder. Te dejas llevar, y os replegáis lentamente hasta salir de la habitación. Los hombres lechosos empiezan a sacudirse en el suelo, abriendo unas bocas recién formadas como si intentasen respirar por primera vez. Cuando tu equipo llega a la puerta, los ves levantándose y girándose hacia vosotros con movimientos erráticos. El pus viviente se empieza a retirar de sus rostros y os dais cuenta de que los reconocéis.

—Son... los trabajadores de Kadath —dice Randi dando un respingo.

—Pobres bastardos —responde el Dr. Asimov.

Una mano te agarra del hombro y gritas del susto. Volviendo la mirada ves a Edgar de pie detrás de ti, con sus dos mitades pobremente unidas. Te mira con unos ojos completamente

carentes de vida. Sin alma. Un intenso escalofrío recorre tu columna.

—Aún me duele el sitio por el que mi madre me partió por la mitad —dice Edgar con voz inexpressiva—. Ella masticó y masticó y masticó...

—No hay a donde huir —dice Summerisle, con su voz resonando en vuestros oídos—. No hay donde esconderse. Solo existe la esfera. —Mientras habla, empieza a flotar hacia vosotros, con sus brazos extendidos en cruz. Sus pies se arrastran por el suelo, con los dedos repiqueteando contra las rendijas de la rejilla del suelo.

—¡Hay docenas de ellos en el corredor! —exclama la Dra. Armitage—. ¿Cómo vamos a escabullirnos de tantos?

Summerisle se sitúa junto a Wade, quien emite un murmullo gutural. Entonces Wade empieza a fusionarse con el cuerpo de Summerisle. Su piel se vuelve viscosa, casi líquida. Desplomándose sobre sus rodillas, las piernas y la cintura de Summerisle se funden con su cabeza y su torso. Summerisle se gira hacia otra persona, absorbiéndola en su creciente masa. Y luego absorbe a otra. Y a otra más. Con cada una va creciendo en altura y circunferencia. Está empezando a parecerse a una serpiente hecha de cuerpos humanos. O quizás un ciempiés.

—Somos la esencia de la esfera hecha carne —dice

Summerisle—. Representamos la encarnación de su reino iluminado de la consciencia. Nacemos perfectos en sus profundidades abismales y nos unimos a ella gracias a su fuego purificador. Somos el futuro de la humanidad y del mundo.

Una mano te agarra del tobillo. Bajando la vista, ves a Ronald mirándote desde el suelo. De los muñones de sus miembros amputados brota un fluido blanquecino y ves unas nuevas extremidades creciendo lentamente. —De...detenedlo —balbucea—. Matadlo. Matadnos. Ya estamos perdidos.

Drake le apunta con su pistola y dice —Esto va por ti, Ronald. —Y entonces abre fuego.

—¡Corred! —grita Samuel—. ¡Vaciad los cargadores contra esa cosa! ¡Qué Dios nos asista!

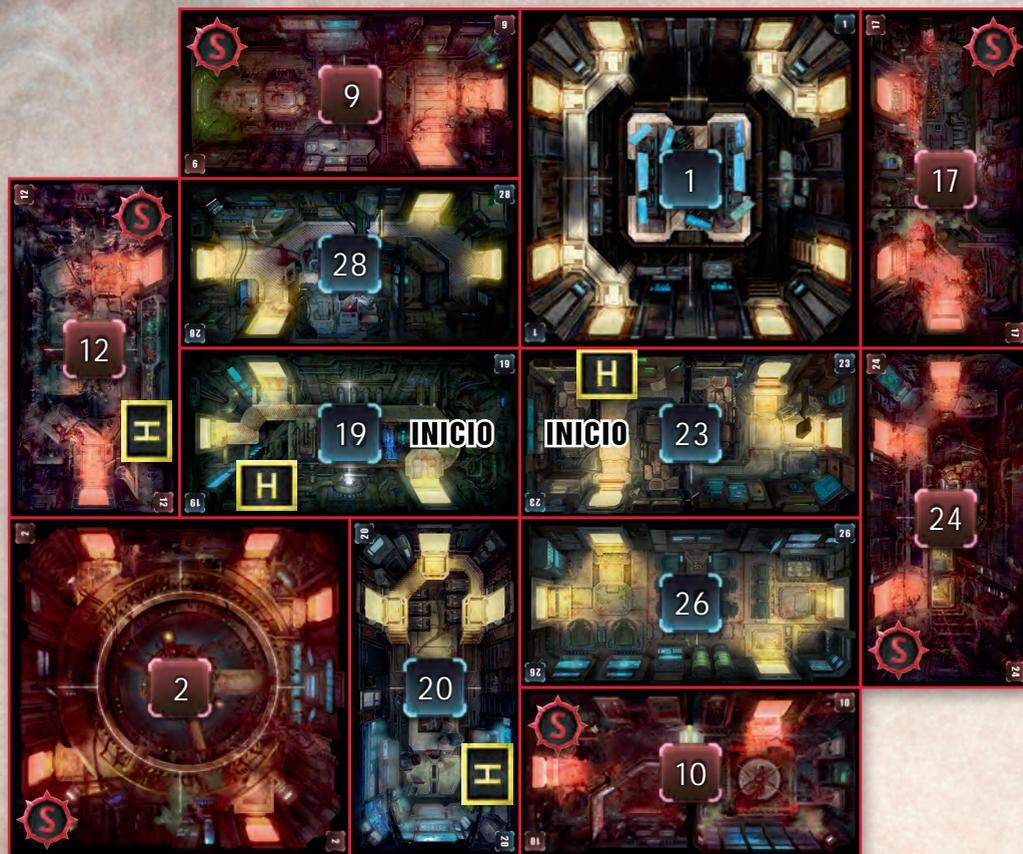
RESUMEN DEL CAPÍTULO

La Esencia se ha encarnado en una retorcida amalgama de los residentes de Kadath. Está absorbiendo activamente a cada uno de los perversos habitantes de la instalación, creciendo en fuerza y ferocidad

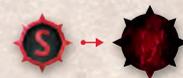
cada vez que se alimenta. ¿Podréis escapar del impulso de su horrible locura? ¿Podréis destruirla antes de que os consuma? ¿Y qué pasará entonces?

TABLERO DE JUEGO

Montad el tablero de juego como se indica a continuación:



Marcador de Compuerta



Marcador de Aparición

Barajad todos los marcadores de efecto de corrupción. Aleatoriamente, revelad y colocad un marcador de efecto de corrupción en cada uno de los espacios de todas las habitaciones corrompidas, excepto en los espacios que ya contienen los marcadores de aparición.

Marcadores de Residente: Barajad seis marcadores de identidad de diferentes colores, y colocad al azar uno bocarriba en cada espacio de aparición.



Marcador de Residente (bocarriba y bocabajo)

MAZO DE HABITACIONES Y MAZO DE CORRUPCIÓN

Mazo de habitaciones: 1, 19, 20, 23, 26, 28.

Mazo de corrupción: 2, 9, 10, 12, 17, 24.

PREPARACIÓN ESPECIAL

Tras elegir investigadores durante el Paso 2, cada investigador elige y coloca su figura correspondiente en uno de los dos espacios de "Inicio".

Al elegir monstruos durante el Paso 3 de la preparación, no se pueden usar monstruos épicos. Colocad la carta de monstruo de Esencia específica del capítulo junto al tablero de juego. **No** la coloquéis en la tabla de activación. **No** barajéis las cartas de aparición de Esencia en el mazo de aparición.

Tras elegir los monstruos, barajad las seis cartas de escenario de este capítulo y colocadlas en una fila bajo cada carta de monstruo de la tabla de activación con la cara verde bocarriba. Las caras verdes de las cartas de escenario son **Cartas de Residente**. Las caras rojas de las cartas de escenario son **Cartas de Carne nueva**.



TABLA DE CORRUPCIÓN

Montad la tabla de corrupción como se indica a continuación:



• Efectos de Peligro:



Comprobad cada Carta de Residente de izquierda a derecha: Si hay dos o más fichas de éxito sobre la Carta de Residente, dadle la vuelta a su cara de Carne Nueva. Colocad la figura de monstruo de Esencia en el espacio que contenía el Marcador de Residente. Después, colocad ese marcador en la carta de monstruo de Esencia sobre los otros Marcadores de Residente (si los hay).

Si no hay Cartas de Residente con dos o más fichas de éxito sobre ellas, resolved los pasos superiores en la primera Carta de Residente de la izquierda.



Resolved . Cada Carta de Residente se trata como si tuviera dos o más fichas de éxito sobre ella.

REGLAS ESPECIALES

Durante la fase de activación, cada carta de escenario se activa tras la carta de monstruo sobre ella. Si muestra la cara de Residente, el Marcador de Residente es activado. Si muestra la cara de Carne Nueva, Esencia es activada.

Los Marcadores de Residente son tratados como monstruos (salud máxima de 4). No se ven afectados por compuertas bloqueadas (se mueven directamente a través de compuertas bloqueadas), y no pueden ser Ralentizados, Debilitados ni Paralizados. Cuando un Residente sea matado, dadle la vuelta al marcador, ponadlo bocabajo y colocad una ficha de éxito en su Carta de Residente correspondiente. Si un Marcador de Residente está bocabajo al inicio de su activación, saltaos su activación. Al final de la ronda,

poned bocarriba todos los Marcadores de Residente que estuvieran bocabajo.

Nota: Los investigadores **no** pueden atacar a Marcadores de Residente bocabajo.

Cuando Esencia muera, retirad de la partida el Marcador de Residente superior de su carta de monstruo y la correspondiente Carta de Carne Nueva. Si entonces queda al menos un Marcador de Residente sobre la carta de monstruo de Esencia, generad inmediatamente el monstruo Esencia. Si no queda ninguno, devolved la figura de Esencia a la reserva de monstruos.

VICTORIA

Todos los Marcadores de Residente y las Cartas de Carne Nueva han sido retirados de la partida.

No hay a donde ir. No hay donde esconderse. Retrocediendo contra la pared, ves como la cosa se desliza hacia vosotros con el vórtice negro retorciéndose tras su estela.

Desplomándote contra el suelo, esperas tu final. Los otros caen a tu alrededor; exhaustos, ensangrentados y sin esperanza.

—¡No os rindáis! —solloza Samuel—. ¡Aún podemos detenerla!

—Ya la hemos matado muchas veces —dice Randi—. ¿Por qué volver a matarla iba a marcar la diferencia?

—Bien, si vamos a morir, al menos pienso darle un buen dolor de cabeza a esa cosa —dice Drake. Mirando a Samuel, asiente; y éste le devuelve el gesto.

—Hagámoslo —responde Samuel.

Los dos hombres lanzan un feroz grito y cargan contra el retorcido horror, descargando sus pistolas contra él. La cosa ruga con multitud de bocas, tratando de succionarlos hacia el horripilante vacío de su interior.

—Bueno, ¿y por qué no? —dice el Dr. Asimov—. No pienso dejar que se queden toda la diversión.

—Supongo que quiero dejar mi huella en el mundo —dice Arthur.

—Siempre me dijeron que sería una magnífica cirujana —confiesa la Dra. Armitage, empuñando su escalpelo. Poniéndooos en pie, os lanzáis tras Samuel y Drake y atacáis a la cosa. Chorros de icor rojo, negro y blanco brotan de su superficie según la golpeáis con todo lo que encontráis. La bestia lanza un agudo quejido y entonces se derrumba sobre un costado, explotando en una ola de blancuzca carne fundida y fluidos oscuros, y el portal se cierra tras ella con un chasquido.

—Eso no había ocurrido antes —dice Randi.

Los siniestros zarcillos que habían crecido por la habitación empiezan a replegarse y, como si alguien hubiese presionado el botón de rebobinar, se retiran de la sala dejándola limpia y brillante.

—¿Lo hemos hecho? —preguntas entre jadeos—. ¡Creo que lo hemos logrado!

—Esperad. ¿Qué está pasando? —pregunta la Dra. Armitage.

—¿Dónde estamos...? —balbucea Arthur.

¿Cómo hemos llegado aquí? —preguntas.

Samuel levanta la cabeza. —No —dice aferrándose a su cruz—. ¡NO!

—Todo ha sido... ¿Todo ha sido una ilusión? —pregunta el Dr. Asimov—. No es posible...

Estáis todos de vuelta en el inmenso muelle de carga donde visteis por primera vez a los trabajadores de Kadath. Pero las paredes ya no cambian de forma. Ahora la zona está limpia y estéril, aparte de algunos restos de herrumbre y suciedad esparcidos por el suelo y las paredes. Las personas han desapare-

cido. Pero en su lugar encuentras a un nuevo ocupante.

Con la boca abierta, señalas hacia él. —Está aquí —murmuras—. Ha estado aquí todo el tiempo.

Los que no estaban mirando se giran y se quedan sin palabras. La esfera se eleva imponente ante vosotros, flotando a medio metro sobre el suelo y girando frenéticamente sobre sí misma. Su capa exterior es traslúcida y en su interior bulle una caótica masa de energía y color. Mirarla te hace querer gritar. Contemplarla fijamente te impele a tocarla.

Ves arcos voltaicos atravesando el interior de la esfera mientras recuerdos se amontonan en su superficie como nubes. Galaxias se enroscan con mentes y estrellas se vuelven supernovas con la velocidad de un pensamiento. Aún te sigue llamando. Aún te invita a acercarte. Seres vastos como el cosmos y avanzadas civilizaciones se entremezclan y explotan en frenéticos haces de partículas, creando instantáneamente infinitos momentos en tsunamis de colores frenéticos. La esfera es todo. La esfera eres tú.

—Lleva mucho tiempo llamándome —murmuras—. Estoy cansado de huir.

Das un paso tembloroso hacia la esfera. Apenas oyes a tus compañeros gritarte. Ahora están demasiado lejos de ti. El tiempo y el espacio se estiran a tu alrededor como si fuesen de goma y lo que te rodea se funde en un halo etéreo. Solo existe la esfera. Solo existes tú.

Finalmente alcanzas la esfera y esta se abre ante ti como una flor. Sus misterios te absorben por completo.

La esfera contiene océanos. Océanos dentro de océanos. Con un suspiro de emoción, te zambulles en ellos, sumergiéndote más y más hacia las infinitas profundidades de la esfera. Perdiéndote en ella.

FIN

