Arkham Horror
El juego de cartas

Hasta el cuello

PACK DE MITOS

Hasta el cuello es el escenario III de *La conspiración de Innsmouth*, una campaña para *Arkham Horror: El juego de cartas*. Este escenario se puede jugar por su cuenta, como escenario independiente, o bien combinarse con las demás expansiones del ciclo de *La conspiración de Innsmouth* para formar una campaña de ocho partes.

Algunas de las cartas de Jugador de este ciclo hacen referencia a fichas de Caos ✧ (bendición) o ⸸ (maldición). Puedes encontrar estas fichas en la caja deluxe de *La conspiración de Innsmouth*.

Escenario III: Hasta el cuello

El mar va subiendo mientras seguís la costa en dirección a la ciudad de Innsmouth. El sol y la luna están alineados sobre el lejano horizonte, presagiando amenazadoramente un futuro incierto y sombrío.

Recuerdas el diseño de la ciudad y los rostros extraños que viste durante tus primeros días en ella, pero nada de lo ocurrido entre entonces y el momento en el que despertaste en ese pozo inundado. La agente Harper ha estado intentando informarte, pero hay tantos huecos en tu memoria que cada explicación te asombra un poco más.

–Desde que vino a Innsmouth, las cosas no han hecho más que empeorar. Empezó por los lugareños. Se volvieron más pendencieros y hostiles con cada día que pasaba, especialmente contra la gente de fuera como usted y como yo. ¿Recuerda el repugnante aspecto que tenían algunos? ¿Con piel grisácea y viscosa? Labios gruesos, ojos saltones y cosas así.

Asientes. Ahora que lo recuerdas, desearías no haberlo hecho. Y no era solo el aspecto que tenían. Sus roncas voces croaban sílabas que apenas parecían un habla humana, y hedían a pescado podrido.

–Son los que han estado provocando problemas últimamente. Y eso no es todo. Hay otras criaturas que acechan Innsmouth desde hace poco. Seguro que usted también las ha visto –dice con un estremecimiento–. Hay algún tipo de conexión entre la Orden Esotérica de Dagón y esas... cosas. Aún no estoy segura de cuál es, pero llegaremos al fondo del asunto si...

La agente Harper deja la frase en suspenso al llegar a lo alto de la colina. Lo que la haya dejado boquiabierta no puede ser bueno. Te reúnes con ella arriba y te encaramas al risco para ver la misma devastación que contempla ella.

Innsmouth ha sido invadido. Por las calles merodean las mismas criaturas que te encontraste en ese pozo de sacrificios: seres aterradores de las profundidades del mar o tal vez de algún sitio más allá. Patrullan los callejones y encrucijadas en busca de algo. Cazando. Hay barricadas improvisadas bloqueando los diversos caminos que atraviesan la ciudad, y el agua del río Manuxet se desborda por las calles.

–No puede ser... –comienza a decir la agente Harper. Un momento de lúgubre silencio pende entre ambos. Está claro que Innsmouth ya no es seguro. Informas a la agente Harper de que el agente Dawson dejó su vehículo cerca del suyo, en la estación de tren abandonada que hay en el límite occidental de Innsmouth. Ella asiente y te dice: –Está bien. Debemos llegar al otro lado de la ciudad y rápido.

El cielo está bañado en tonos de un violento carmesí. Con suerte, no se derramará nada más de ese color.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Hasta el cuello, Criaturas de las profundidades, Marea creciente, Sicigia, Los lugareños* y *Agentes de Cthulhu*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:

- Pon en juego los 15 Lugares (*consulta la distribución de Lugares en la página siguiente*).
  - Coloca 24 barreras (usando fichas de Recursos) entre estos Lugares como se muestra (*consulta la distribución de Lugares en la página siguiente*).
  - Cada investigador comienza la partida en la Costa desolada.
- Coloca cada llave de la siguiente forma:
  - Consulta la sección «Posibles escondites» del registro de campaña para ver qué Lugar está rodeado. Coloca la llave negra en ese Lugar (*si no hay ningún Lugar rodeado, omite este paso*).
  - Deja aparte todas las demás llaves, boca abajo. Mézclalas de forma que no sepas cuál es cuál.
- Comprueba en el registro de campaña qué Enemigos ***Sospechoso*** *quieren sangre* y activa sus capacidades «Revelación» sin colocar pistas sobre ellos.
- Deja aparte las siguientes cartas, fuera del juego: 2 copias del Enemigo Incursor del abismo, 2 copias del Enemigo Profundo joven, el Apoyo de historia Joe Sargent, el Apoyo de historia Enseñanzas de la Orden y el Enemigo Shoggoth de Innsmouth.
- Busca en la colección la Muchedumbre airada (*carta 62b de La conspiración de Innsmouth*) y ponla aparte, fuera del juego. Esta carta se encuentra en el reverso de la carta de Historia «Buscando a la agente Harper».
- Añade las fichas de Inundación a la reserva de fichas.
  - Aumenta el nivel de inundación de cada uno de los siguientes Lugares: La casa de Water Street, Puerto de Innsmouth y Costa desolada.
- Baraja el resto de las cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- Ya está todo listo para empezar.

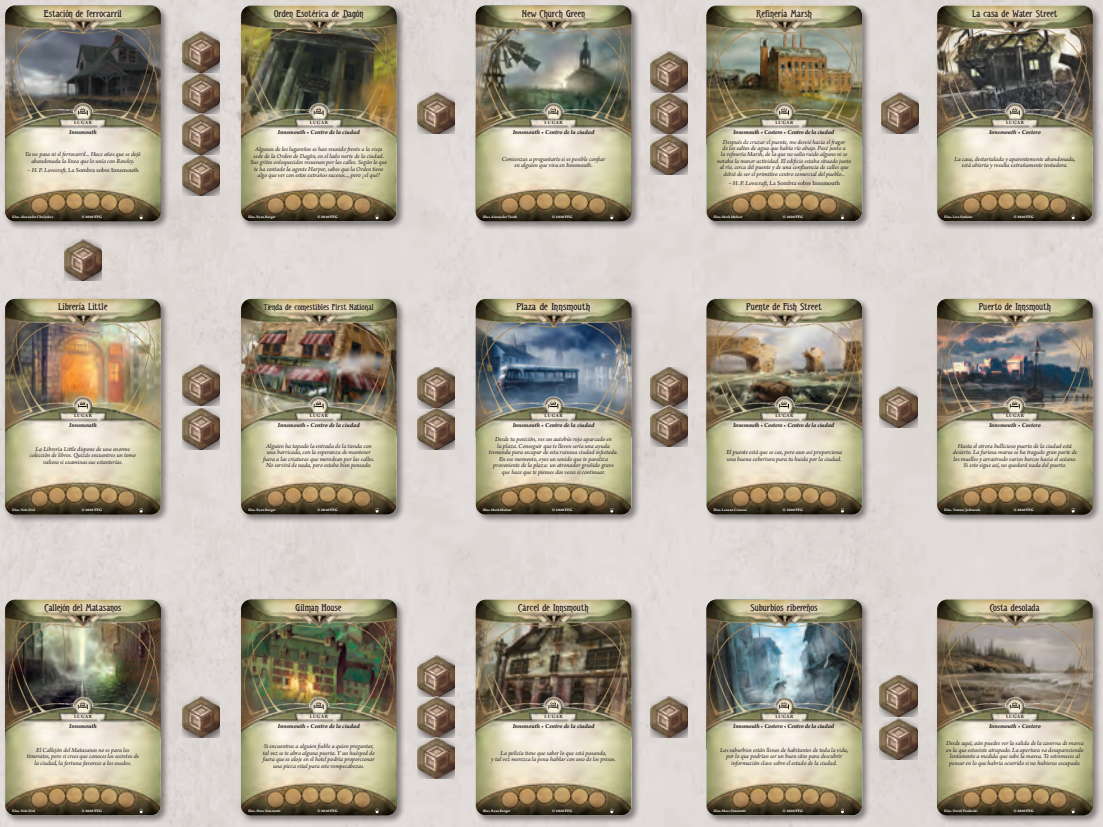
Barreras

En este escenario, se han colocado barreras en torno a las calles de Innsmouth. Cada barrera está representada por una ficha de Recursos colocada entre dos Lugares. Las barreras bloquean el movimiento de los investigadores por ese camino.

- Si hay 1 o más barreras colocadas directamente entre dos Lugares, los investigadores no pueden moverse de uno de esos Lugares al otro incluso si están conectados.
- Las barreras se pueden quitar usando las capacidades de algunos Lugares o la capacidad del acto 1a. Cuantas más barreras haya entre dos Lugares, más veces habrá que usar ese tipo de capacidades para despejar el camino.
- Cuando se mueva un Enemigo Cazador, después de determinar hacia qué investigador se muere, sigue el camino más corto que no esté bloqueado por barreras. Si no existe ningún camino así, ignora las barreras. Todos los demás movimientos de Enemigos ignoran las barreras.

Distribución de Lugares para «Hasta el cuello»

Norte



Oeste

Este

Sur

Escenario independiente

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

- Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- Nadie *quiere sangre*.
- Elige un Lugar aleatorio de la sección «Posibles escondites» del registro de campaña para que sea el Lugar rodeado.

Llaves

En este escenario, las llaves representan lo siguiente:

- Roja/Azul/Verde/Amarilla/Morada/Blanca: Información de los ciudadanos de Innsmouth que aún son humanos sobre el estado de la ciudad.
- Negra: Información sobre el sospechoso que secuestró a la agente Harper.

Adyacencia de Lugares en Innsmouth

Durante este escenario, los Lugares se colocan siguiendo un patrón determinado, y cada Lugar está adyacente a uno o más Lugares.

- **Durante este escenario, los Lugares adyacentes se consideran conectados entre sí.**
- Los Lugares solo están adyacentes de forma ortogonal (norte, sur, este y oeste) y nunca de forma diagonal.

Destello del pasado V
No leas esto a menos que se te indique

Estás en plena conversación con Joe Sargent, el conductor de autobús, pero debe de ser un suceso de hace semanas. Las calles aún no están inundadas, y todos los edificios destartalados y medio en ruinas siguen en pie pese a las apariencias.

–Se lo dije, forastero –dice el señor Sargent–. Hoy no salen autobuses de Innsmouth.

Pero no buscas un autobús que salga de Innsmouth. Le explicas que tienes una propuesta para él. Antes de responder, echa un vistazo por si hay curiosos escuchando en la calle: –¿Qué tipo de propuesta?

Sabes que no vas a convencer al señor Sargent mediante argumentos morales, así que apelas a sus deseos materiales y le ofreces una considerable suma de dinero a cambio de su ayuda. Tras regresar del Arrecife del Diablo, descubriste que Innsmouth era menos hospitalario aún. Te observan por donde quiera que vayas. El mero hecho de desplazarte a pie te pone en peligro.

–Así que solo necesita que le lleve por ahí como un chófer, ¿correcto? –El señor Sargent sopesa sus opciones durante un momento antes de estrecharte la mano–. Eso puedo hacerlo.

Anota *un trato con Joe Sargent* en la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

Pon el Apoyo Joe Sargent puesto aparte en juego bajo el control de un investigador que esté en la Plaza de Innsmouth.

Destello del pasado VI
No leas esto a menos que se te indique

La campanilla que hay sobre la entrada de la Librería Little repiquetea cuando abres la puerta de un tirón. Como era de esperar, el interior está oscuro. La tienda lleva cerrada desde tu primera semana en la ciudad. Parece que Joyce Little no solo era la propietaria, sino también la única empleada. Por suerte, forzar la cerradura no fue demasiado difícil. Pasas sigilosamente entre las oscuras y polvorientas estanterías mientras buscas cualquier cosa que puedas encontrar sobre la Orden Esotérica de Dagón.

La tienda está en silencio, y los que te siguen no han llegado hasta aquí. Pasas algo de tiempo examinando las oscuras y estrechas hileras de estantes, hasta llegar a un sótano con una puerta cerrada mediante una cadena. Es imposible que vayas a poder abrirla, pero las respuestas que buscas deben de estar al otro lado. Tienes que entrar de algún modo. En ese momento, el haz de una linterna brilla por el escaparate de la tienda. Los que te siguen han dado contigo. Huyes por la puerta trasera, con la esperanza de volver en otro momento...

... Y la visión termina. Has vuelto al presente y estás entre los restos de la librería. La inundación ha destruido las estanterías y ha dejado ilegibles la mayoría de los libros. Sin embargo, ves por el rabillo del ojo que la puerta del sótano que antes estaba cerrada ahora está entornada. Corres escalones abajo, chapoteando por un agua que te llega hasta las rodillas. Lo que encuentras es todo un surtido de pergaminos y tomos, muchos de los cuales están escritos en un idioma rúnico y alienígena, pero extrañamente familiar. Sea lo que sea este botín de conocimientos, debe de pertenecer a la Orden Esotérica de Dagón. Coges todo lo que puedes encontrar antes de salir huyendo a las calles inundadas.

Anota *una pista seguida* en la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

Un investigador cualquiera que esté en La Librería Little puede elegir añadir las Enseñanzas de la Orden a su mazo, poniéndolas en juego inmediatamente bajo su control.

Destello del pasado VII
No leas esto a menos que se te indique

Vas camino de entrar en la ciudad por primera vez cuando pasas junto a una ajada anciana que balbucea un absoluto galimatías: –Iä-Y'ha-nthlei... ph'nglui mglw'nafh Pth'thya-l'yi... Hydra fhtagn... mglw'nafh Pth'thya-l'yi...

Al pasar por su lado, extiende el brazo de repente y te agarra del antebrazo con más fuerza de la que podrías haber esperado.

–¡Pth'thya-l'yi! –repite con una mirada que parece taladrarte la parte de atrás del cráneo–. ¡Está escondida en las profundidades! ¡En la Ciudad de los Profundos!

Le coges la mano y haces que te suelte el brazo amablemente. Parece que en esta ciudad no puedes siquiera caminar por la calle sin que te aborde algún tarado y, aun así, hay algo en la dolorosa expresión de sus lechosos ojos que te hace detenerte. No sabes de qué habla esta mujer, pero es algo en lo que cree con total certeza. Con un suspiro, le preguntas a qué se refiere.

–E-están viniendo –tartamudea–. Primero, el alineamiento. Luego la marea. Y después la progenie de Madre Hidra.

Sus pálidos ojos ciegos buscan los tuyos. Pero su absurdo balbuceo no te sirve de nada. Estás a punto de marcharte cuando busca tu mano y te pone algo en la palma.

–¡Cójalo! –te dice. Se lo devuelves y la apartas. No quieres tener nada que ver con esta locura; tu misión es encontrar a la agente Harper y no recopilar cachivaches extraños. Se le oscurece el rostro cuando te das la vuelta para marcharte.

Al volver al presente, te encuentras sobre el cadáver hecho pedazos de la mujer. El «galimatías» que profería era una advertencia de verdad. En la mano rígida aferra la extraña moneda de oro que te ofreció hace semanas. Esta vez te la llevas.

Anota *una intervención* en la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

Añade una ficha «+1» a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.

Destello del pasado VIII
No leas esto a menos que se te indique

Estás frente al alcaide de la cárcel de Innsmouth, un hombre rotundo de mediana edad cuya arrugada carne está pringosa de aceite. Su hedor es casi peor que el rancio olor de la prisión: –Véalo usted mismo –dice el alcaide mientras señala corredor abajo. Has venido a visitar a quien secuestró a la agente Harper, pero el alcaide te ha informado de que se fugó la noche anterior.

Recorres el pasillo apretando los puños. Es imposible que haya podido escapar sin ayuda. Y se la podría haber prestado cualquiera. Hasta podría haber sido el mismo alcaide. Viendo que la población ha obstaculizado tu investigación constantemente, casi parece como si toda la ciudad estuviera en contra tuya.

Al doblar la esquina, te plantas frente a la celda que ocupaba quien buscas. No solo está vacía, sino que han doblado los barrotes hacia afuera desde el centro; lo bastante como para que cupiera un ser humano, o puede que incluso algo mayor. Inspeccionas los barrotes y descubres que son de acero macizo, tan gruesos que ningún humano podría doblarlos.

¿Cómo se puede haber producido la fuga...?

Anota *una fuga de la cárcel* en la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

Elige y retira una de las siguientes fichas de Caos de la bolsa de caos durante el resto de la campaña (▲, ● o ✱).

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados: *La huida de Innsmouth está repleta de peligros. No hay ningún lugar seguro. Horrendas criaturas patrullan todas las calles, y sus ojos buscan cualquier señal de vida humana sin parpadear. El sepulcral silencio solo se rompe por los gritos ocasionales de los desventurados a los que atrapan esas terribles cosas. Atraviesas la ciudad lo más rápido que puedes, pero estrechan el cerco cada vez más. Siguen todos tus movimientos. No tardarán en atraparte si no encuentras un lugar en el que ocultarte. Y cuando lo hagan, tus gritos de agonía se unirán a los de los demás.*

No te quedan opciones. Te metes en el edificio más cercano, una desvencijada residencia que se hunde, y te ocultas allí. Oyes el revelador chapoteo de unas pisadas en el exterior de la casa. Los segundos se convierten en minutos. Los minutos, en horas. El sol se pone, bañando el cielo de un intenso tono escarlata. Poco a poco, la luz desaparece.

Sales al amparo de la oscuridad. La inundación ha llegado a un punto tal que apenas puedes vadear hasta el otro lado de la ciudad, pero lo logras de algún modo. Cuando tienes la estación de tren a la vista, echas a correr.

- Pasa a la **Resolución 1**.

Resolución 1: *Te apresuras a ponerte a salvo, feliz de liberarte de esta odisea infernal. Pero al llegar a los vehículos, la incertidumbre inunda tu mente. Cuando te vuelves para mirar a la agente Harper, ella reconoce tu expresión al instante.*

Ahora entiendes que te contrataron para rescatarla, y que algo salió mal. El agente Dawson y tú fuisteis capturados, y a él lo sacrificaron a esa... cosa *de las cavernas de marea. Ahora, la agente Harper y tú estáis a salvo y podéis volver a Boston. Y sin embargo...*

–No podemos irnos sin más –dice Harper, dándole voz a lo que estás pensando. Tiene el ceño fruncido de frustración–. A ver, mire todo esto. Esta devastación. Estas... estas criaturas –añade mientras señala lo que queda de la ciudad inundada de Innsmouth–. Tenemos que averiguar lo que está pasando aquí realmente, o si no...

Entiendes lo que quiere decir. Si la marea está creciendo a tal velocidad aquí, podría estar pasando por toda la costa este. Arkham, Boston... ninguna ciudad está a salvo. Y lo que es peor, nadie se creería una historia así hasta que fuera demasiado tarde.

Sea lo que sean estas criaturas, están planeando algo que podría poner en peligro el mundo entero. No puedes permitir que ocurra.

–Supongo que no tiene las llaves de Dawson, ¿verdad? –pregunta Harper. No crees que sea así, pero revisas tus pertenencias por si acaso y encuentras una llave de plata pulida entre ellas. Dawson debió de habértela dado antes de su prematuro final. Pruebas la llave en la puerta del conductor y gira con un clic.

–Vaya, mira qué bien.

La agente arranca su coche, ansiosa por marcharse. El rugido del motor hace que tu mente se llene de un repentino dolor. Un brillante punto que parece un sol incandescente estalla en tu visión.

–Vale... ¿Adónde vamos? –pregunta, pero apenas escuchas sus palabras. El cegador destello se hace más grande y brillante. El rugido del motor ahoga todos los demás sonidos. El mundo te da vueltas. Caes al suelo aferrándote las sienes. Te arde toda la cabeza. Oyes que Harper te llama, pero su voz te llega ahogada, como si estuviera bajo el agua. O tal vez lo estés tú.

Se te oscurece la visión. Solo queda el rugido del motor y el estruendoso chocar de las olas del mar, y entonces...

- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Anota esta experiencia en la sección «Experiencia sin gastar» del registro de campaña, pero **no gastes nada aún**. Se te indicará que gastes esta experiencia posteriormente.
- Comprueba el registro de campaña. Si *los investigadores llegaron a salvo a sus vehículos*, cada investigador anota 2 puntos de experiencia adicional en la sección «Experiencia sin gastar».
- Pasa al **Escenario IV: Arrecife del Diablo**.

Continuará...

La historia continúa en el siguiente pack de Mitos del ciclo *La conspiración de Innsmouth: Arrecife del Diablo.*

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

FANTASY FLIGHT GAMES

PROOF OF PURCHASE
AHC53
In Too Deep