

ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

ARRECIFE DEL DIABLO

PACK DE MITOS

Arrecife del Diablo es el escenario IV 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 IV: Arrecife del Diablo

VIERNES, 2 DE SEPTIEMBRE DE 1927
TRES SEMANAS ANTES

Introducción 1: El estrépito del motor del barco te saca de tus pensamientos.

–¿Se encuentra bien? –gruñe el capitán del barco–. Parece que hubiera visto un fantasma. Está blanco como una pared.

Te giras para mirar al canoso anciano. El señor Moore fue el único capitán de barco que pudiste encontrar en Innsmouth que no se había visto afectado por esa maldición o deformidad que ha hecho presa a la mayoría de la ciudad. Sin embargo, su humanidad aparente no ha servido para mejorar sus dientes rotos, la mandíbula torcida o la enorme cicatriz que le recorre la mejilla derecha. Aun así, te alegras de tenerlo contigo, sobre todo teniendo en cuenta cómo se ha desarrollado el resto de tu investigación.

–No me puedo creer que quiera ir a ese maldito Arrecife del Diablo –exclama mientras sacude la cabeza–. Es inútil.

Le respondes que no le importó lo más mínimo llevarte allí cuando le enseñaste lo que le ibas a pagar, lo que provoca una ronca carcajada.

–Ahí me ha pillado –admite–. Y ahora prepárese. Zarpamos en diez minutos.

Se va al puente para trazar el rumbo mientras te aprestas ante la travesía que te espera.

Comprueba el registro de campaña.

 Si la misión tuvo éxito, pasa a la **Introducción 2**.

 Si la misión fracasó, pasa a la **Introducción 3**.

Introducción 2: El agente Dawson sube a bordo por fin. Lleva un pesado abrigo y una escopeta al hombro.

–La agente Harper tenía un alijo de armas adicionales –te explica–. Dados los rumores, he pensado que no estaría de más traer algo.

Sabes a qué rumores se refiere Dawson: se supone que el Arrecife del Diablo está encantado, o puede que infestado, con una especie de demoníacas criaturas marinas. Los marineros de Innsmouth hablan de siluetas que entran y salen reptando de las cuevas que pueblan las muchas islas del arrecife, o de aletas extrañamente deformes que aparecen en la superficie del mar, y de barcos que se estrellan contra las afiladas rocas y desaparecen bajo las olas.

–Toda nuestra investigación nos ha llevado hasta aquí. Sea lo que sea lo que ocurre en esta ciudad, la Orden Esotérica de Dagón y este «Arrecife del Diablo» están en todo el meollo. La agente Harper sospecha que fue la Orden quien propagó estos rumores para que los marineros se mantuvieran alejados del arrecife. Si es cierto, debe de haber algo que la Orden quiere mantener oculto.

Le preguntas por el paradero de Harper, pero Dawson te fulmina con la mirada: –Ella tiene su misión, y nosotros la nuestra.

Recuerdas a Dawson que ya has cumplido la misión para la que te contrató, lo que saca una sonrisa socarrona del avezado veterano.

–Es verdad. Pero aquí sigue.

Tiene razón. Podrías haberte marchado nada más rescatar a Harper, pero te quedaste para ayudar en la investigación. Tal vez por un sentimiento de deber, o tal vez por curiosidad. Fuera lo que fuera, ahora estás aquí y no hay marcha atrás.

Pasa a la **Preparación**.

Introducción 3: El agente Dawson sube a bordo por fin. Tiene grandes bolsas bajo los cansados ojos.

–Hemos agotado todas las pistas –dice con resignación–. Dondequiera que esté la agente Harper, no podemos llegar a ella.

Intentas consolar a Dawson recordándole por qué habéis decidido investigar el Arrecife del Diablo. Los rumores dicen que está encantado, o puede que infestado, con una especie de demoníacas criaturas marinas. Los marineros de Innsmouth hablan de siluetas que entran y salen reptando de las cuevas que pueblan las muchas islas del arrecife, o de aletas extrañamente deformes que aparecen en la superficie del mar, y de barcos que se estrellan contra las afiladas rocas y desaparecen bajo las olas.

–Tiene razón –admite Dawson con un suspiro–. Lo que le haya ocurrido a la agente Harper tiene algo que ver con la Orden Esotérica de Dagón. Ese libro que le pasaron bajo la puerta de la habitación del hotel es prueba suficiente. Y si mi hipótesis es cierta, los de la Orden son quienes han propagado estos rumores sobre el Arrecife del Diablo. Si es cierto, debe de haber algo que quieren mantener oculto.

Asientes y comienzas a prepararte para la misión. El agente Dawson no deja de mirarte con curiosidad: –¿Por qué se ha quedado? –acaba preguntando–. Podría haberse marchado de Innsmouth después de que fracasáramos en rescatar a la agente Harper, pero decidió quedarse. ¿Por qué?

A decir verdad, no lo sabes con certeza. Tal vez por un sentimiento del deber, o tal vez por curiosidad. Te encoges de hombros y le dices que no importa. Ahora estás aquí y no hay marcha atrás. Tu afirmación te granjea una sonrisa del avezado veterano.

–Muy bien. Pues vamos a buscar lo que están ocultando –dice.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación de los investigadores

Realiza este paso antes de preparar tu investigador.

 Busca a Elina Harper en los mazos de todos los investigadores y retírala de la partida durante este escenario.

 Comprueba el registro de campaña. Si la misión tuvo éxito, busca a Thomas Dawson en la colección y añádelo a la mano inicial de cualquier investigador como una carta adicional. Si la misión fracasó, añádelo al mazo de ese investigador durante este escenario (baraja el mazo después de añadirlo).

Preparación del escenario

 Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Arrecife del Diablo*, *Agentes de Hydra*, *Criaturas de las profundidades*, *Cavernas inundadas*, *Avería* y *Marea creciente*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



 Pon aparte todas las llaves, de la siguiente forma:

◆ Pon aparte las llaves morada, blanca y negra, boca arriba.

◆ Pon aparte las llaves amarilla, verde, roja y azul, boca abajo. Mézclalas para que no sepas cuál es cuál.

- ❶ Pon en juego el Lugar Aguas agitadas (entra en juego totalmente inundado).
 - ❖ Pon en juego el Apoyo de historia Barco de pesca en las Aguas agitadas.
 - ❖ Cada investigador comienza la partida en el Barco de pesca (consulta la sección «Vehículos» a continuación)
- ❷ Deja aparte los siguientes Apoyos de historia, fuera del juego: Manto desperdado, Diadema de Y'ha-nthlei e Ídolo desgastado por el oleaje.
- ❸ Baraja los 5 Lugares Arrecife del Diablo y pon cada uno de ellos en juego, con el lado sin revelar boca arriba (consulta la distribución de Lugares en la página siguiente).
 - ❖ No los coloques *adyacentes* a las Aguas agitadas; estos Lugares no están conectados mediante adyacencia, sino mediante sus símbolos de conexión.
- ❹ Prepara las Profundidades insondables realizando estos pasos:
 - ❖ En primer lugar, retira de la partida 1 copia de cada uno de estos Lugares, sin mirarlos: Ruinas ciclópeas, Gruta de profundos y Templo de la unión. Cada uno de estos Lugares es el lado revelado de un Lugar Profundidades insondables.
 - ❖ Pon aparte los 3 Lugares Profundidades insondables restantes, fuera del juego.
- ❺ Baraja los 8 Lugares Túnel de marea para formar el mazo de Túneles de marea.
 - ❖ Todas las cartas del mazo de Túneles de marea deben tener su lado sin revelar boca arriba, de forma que solo se vea el lado «Túnel de marea».
 - ❖ Coloca este mazo junto al mazo de Encuentros.
- ❻ Comprueba la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña. En función de las siguientes circunstancias, habrá que usar una versión distinta del plan 1a en este escenario. Retira de la partida la otra versión del plan 1a.
 - ❖ Si hay una batalla con un horrible demonio anotada en la sección «Recuerdos recuperados», usa el plan 1a – «Secretos del mar (v. I)».
 - ❖ Si no es así, usa el plan 1a – «Secretos del mar (v. II)».

- ❷ Añade las fichas de Inundación a la reserva de inundación.
- ❸ Baraja el resto de las cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.
- ❹ Ya está todo listo para empezar.

Adyacencia de Lugares en Arrecife del Diablo

Durante este escenario, los Lugares **Isla** y **Cueva** se colocan siguiendo un patrón fijo, y los nuevos Lugares del mazo de Túneles de marea emergen debajo, a la izquierda o a la derecha de algunos Lugares **Isla**. Sin embargo, los Lugares **Isla** y las Aguas agitadas no están adyacentes entre sí, sino que están conectados mediante símbolos de conexión de forma normal.

- ❶ Durante este escenario, los Lugares adyacentes se consideran conectados entre sí.
- ❷ Un Lugar que sea puesto en juego adyacente a otro Lugar debe colocarse junto a este último, sin que haya otros Lugares entre ellos.
- ❸ Los Lugares solo están adyacentes de forma ortogonal (izquierda, derecha, encima o debajo), y nunca de forma diagonal.

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:

- ❶ Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .
- ❷ La misión fracasó.
- ❸ En la sección «Recuerdos recuperados» no hay anotada una batalla con un horrible demonio.

Vehículos

Un Apoyo que tenga la palabra clave Vehículo representa un vehículo en el que los supervivientes pueden entrar o del que pueden salir. Un Apoyo que tenga esta palabra clave se llama Vehículo y sigue estas reglas:

- ❶ Mientras la carta pequeña de un investigador esté colocada de forma que se solape con un Vehículo, el investigador se encuentra en ese Vehículo. Mientras la carta pequeña de un investigador esté colocada de forma que se solape con su Lugar, el investigador no se encuentra en un Vehículo (aunque esté en el mismo Lugar que un Vehículo).
 - ❖ Como capacidad , un investigador puede entrar en un Vehículo que esté en su Lugar o salir de él. Mueve la carta pequeña de ese investigador sobre el Vehículo o quítala del mismo para indicar su nueva posición. Cada investigador puede realizar esta capacidad solo una vez por ronda.
 - ❖ Un investigador que esté en un Vehículo también se encuentra en el Lugar de ese Vehículo.
 - ❖ Mientras un investigador esté en un Vehículo, no puede moverse de forma independiente al Vehículo.
- ❷ Los Vehículos suelen tener una o más capacidades que les permiten moverse a un Lugar conectado. Cuando un Vehículo se mueve de un Lugar a otro, todos los investigadores que estén en el Vehículo se mueven con él.
- ❸ Los Vehículos no alteran de forma alguna el movimiento de los Enemigos ni su enfrentamiento salvo que se indique algo distinto.

Distribución de los Lugares sugerida



Nota: asegúrate de dejar espacio entre las Aguas agitadas y cada uno de los Lugares **Isla**, para mostrar así que no están adyacentes, sino que están conectados mediante sus símbolos de conexión.

Llaves

En este escenario, las llaves representan lo siguiente:

- ❶ Roja/Azul/Verde/Amarilla: Distintos dispositivos que se emplean para acceder a las partes más profundas del Arrecife del Diablo.
- ❷ Morada: Un extraño ídolo.
- ❸ Negra: Una diadema mística.
- ❹ Blanca: Un manto impío.

Destello del pasado IX

No leas esto a menos que se te indique

Mientras vadeas por la caverna inundada, tu pie golpea algo duro y metálico. El agua está demasiado turbia y oscura como para que puedas ver lo que hay bajo la superficie. Contienes el aliento y te sumerges para buscar el objeto a tientas. Acabas por agarrar algo liso y pesado. Lo sacas a la superficie y lo colocas sobre un saliente de roca.

Es una estatua que representa una especie de entidad, o tal vez una deidad, aunque distinta a cualquier figura religiosa que hayas visto. La mera visión de sus imposibles tentáculos espinados y de la mirada de su ojo de cristal traslúcido te provoca escalofríos. Aun así, te atrae como una llamada, como el sonido de las olas del océano al romper en la costa durante un encapotado día de niebla...

Anota el descubrimiento de un extraño ídolo en la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

Toma el control de la llave morada y del Apoyo de historia Ídolo desgastado por el oleaje. Coloca la llave morada sobre el Ídolo desgastado por el oleaje (se sigue considerando bajo el control de ese investigador). Durante el resto de la partida, quien tome el control de la llave morada también toma el control del Ídolo desgastado por el oleaje. Si la llave morada se coloca sobre otra carta, coloca el Ídolo desgastado por el oleaje junto a esa carta, sin que lo controle nadie. Si la llave morada abandona el juego, retira de la partida el Ídolo desgastado por el oleaje.

Destello del pasado X

No leas esto a menos que se te indique

Nadas por una red de enormes salas submarinas hasta que llegas a un círculo de columnas. Dentro de este henge sumergido hay un altar cubierto de una ornamentada tela. Está bordada con ricos hilos de oro y tiene ópalos cerúleos engarzados. Pese a estar sumergida en agua, la tela parece conservarse perfectamente. Te preguntas qué hace un objeto así en las profundidades de esta caverna submarina y decides llevártelo contigo.

En cuanto sales de las profundidades y te colocas sobre piedra seca, te das cuenta con asombro de que la tela está totalmente seca. Le das vueltas entre las manos y encuentras un broche de oro, así que parece que no es una simple tela sin forma, sino un manto; tal vez forme parte de un atuendo completo. Cuando te pones la extraña capa, las gemas palitan de poder arcano.

Anota el descubrimiento de un manto impío en la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

Toma el control de la llave blanca y del Apoyo de historia Manto despertado. Coloca la llave blanca sobre el Manto despertado (se sigue considerando bajo el control de ese investigador). Durante el resto de la partida, quien tome el control de la llave blanca también toma el control del Manto despertado. Si la llave blanca se coloca sobre otra carta, coloca el Manto despertado junto a esa carta, sin que lo controle nadie. Si la llave blanca abandona el juego, retira de la partida el Manto despertado.

Destello del pasado XI

No leas esto a menos que se te indique

Llegas a un saliente de roca desde la que puedes ver una especie de ceremonia. Unas horrendas criaturas con aspecto de pez se postran ante dos enormes estatuas: una de ónice y otra de mármol blanco. Al borde de este risco hay una corona dorada con un diseño similar a una concha y tres prominentes cuernos. Sea lo que sea este artefacto, está claro que es importante para estas criaturas. Haces acopio de valor, agarras el artefacto y huyes mientras puedes. La reliquia vibra de poder entre tus manos mientras escapas.

Anota el descubrimiento de una reliquia mística en la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

Toma el control de la llave negra y del Apoyo de historia Diadema de Y'ha-nthlei. Coloca la llave negra sobre la Diadema de Y'ha-nthlei (se sigue considerando bajo el control de ese investigador). Durante el resto de la partida, quien tome el control de la llave negra también toma el control de la Diadema de Y'ha-nthlei. Si la llave negra se coloca sobre otra carta, coloca la Diadema de Y'ha-nthlei junto a esa carta, sin que la controle nadie. Si la llave negra abandona el juego, retira de la partida la Diadema de Y'ha-nthlei.

NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores desistieron o fueron derrotados: Pasa a la Resolución 1.

Resolución 1: La luz del día se está yendo, y la marea sube para tragarse las distintas islas que hay frente a la costa de Innsmouth, así que decides volver al puerto con lo que has descubierto.

—¿Ha encontrado lo que buscaba? —pregunta el señor Moore cuando llegáis a la costa sanos y salvos.

A decir verdad, no lo sabes. Lo que has encontrado es sorprendente. Las calas y cavernas de marea del Arrecife del Diablo no solo albergaban las reliquias de la Orden Esotérica de Dagón, sino también una horda de extrañas criaturas: híbridos de pez, hombre y monstruo. Es posible que hayas escapado con vida, pero nunca olvidarás los horrores que viste en esas cuevas. Dientes serrados y afilados, altares ensangrentados, plegarias impías, señales de una catástrofe inminente... todo eso te persigue incluso después de haber huido.

Pero ¿es Innsmouth un lugar realmente seguro? ¿Lo es algún sitio?

☞ 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.

☞ Busca El Terror del Arrecife del Diablo.

☞ Si la partida acabó con el plan 1a en juego, o si El Terror del Arrecife del Diablo está en juego, anota en el registro de campaña que el Terror del Arrecife del Diablo sigue vivo.

☞ Si El Terror del Arrecife del Diablo está en la zona de victoria, anota en el registro de campaña que el Terror del Arrecife del Diablo está muerto.

☞ Pasa al **Interludio III: Bajo las olas**. No quites las llaves morada, negra y blanca de su ubicación actual, porque estas ubicaciones serán importantes durante el **Interludio III: Bajo las olas**.

Interludio III: Bajo las olas

Rebotas de un recuerdo a otro, incapaz de volver al presente. Recuerdas una celda oscura. Un cuchillo en tu garganta. Un hombre con grandes ojos que no parpadeaban y ataviado con una larga túnica con capucha.

–Oceiros –dice otra voz–. A estos también los encontraron en la guarida de Dagón. Creemos que eran los que estuvieron husmeando por el Arrecife del Diablo.

Oceiros asiente. El cuchillo que tienes en la garganta se hunde un poco más.

–Llevad inmediatamente al faro todo lo que han robado –ordena–. Es hora de empezar nuestra gran obra. Nada volverá a interrumpir los asuntos de la Orden.

Tu mente vuelve al presente inesperadamente. El ronroneo de un motor de coche aumenta a medida que recuperas tus sentidos. La agente Harper te agarra del hombro y te mira a los ojos.

–Otra visión –dice con cierta sorpresa–. ¿Recuerda algo? ¿De qué se trataba?

Te sacudes el dolor del palpitante cráneo y le preguntas a Harper si el nombre «Oceiros» le dice algo.

–¿Oceiros Marsh? Es el guardián del viejo faro que hay en el Cabo del Halcón –te contesta–. ¿Por qué? ¿Qué ha visto?

En función de las llaves que estuvieran sobre el acto en curso o controladas por un investigador cuando acabó el **Escenario IV: Arrecife del Diablo**, lee cada una de las secciones siguientes cuya condición se cumpla. Luego pasa al texto que hay después de los cuadros.

Si la llave morada estaba sobre el acto en curso o controlada por un investigador cuando acabó el escenario:

Le describes el ídolo que encontraste en la gruta submarina. La agente Harper asiente a lo largo del relato:

–Recuerdo haber visto algo así en algunas de las notas que encontré mientras el agente Dawson y usted investigaban el arrecife. Representa una antigua deidad, algo que veneran esas siniestras criaturas –dice antes de bajar el volumen de su voz hasta convertirla en poco más que un susurro y añadir–. Algo que sospecho que no es ningún mito.

Le preguntas por el paradero actual del ídolo y niega con la cabeza: –Sospecho que se lo quitaron cuando lo arrojaron a ese pozo –contesta.

La conspiración aumenta. Cada investigador anota 2 puntos de experiencia adicional en la sección «Experiencia sin gastar».

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

Anota en el diario de campaña que llevaron el ídolo al faro. No añadas el Apoyo de historia Ídolo desgastado por el oleaje al mazo de ningún investigador. Primero es necesario recuperarlo.

Si la llave blanca estaba sobre el acto en curso o controlada por un investigador cuando acabó el escenario:

Recuerdas el extraño manto que encontraste sumergido en las profundidades del Arrecife del Diablo.

–Sí, recuerdo haberlo visto –dice Harper chasqueando los dedos–. Uno de los «sacerdotes» de esa maldita Orden Esotérica de Dagón lo llevaba puesto cuando llegué a Innsmouth. Debieron de llevarlo al faro con el resto de sus pertenencias tras su captura en la sede de la Orden. Si tenemos suerte, seguirá allí...

La conspiración aumenta. Cada investigador anota 2 puntos de experiencia adicional en la sección «Experiencia sin gastar».

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

Anota en el diario de campaña que llevaron el manto al faro. No añadas el Apoyo de historia Manto despertado al mazo de ningún investigador. Primero es necesario recuperarlo.

Si la llave negra estaba sobre el acto en curso o controlada por un investigador cuando acabó el escenario:

Hablas a la agente Harper del templo con dos estatuas que descubriste en el Arrecife del Diablo y de la corona que robaste.

–Yo diría que es la «Diadema de Y'ha-nthlei» sobre la que leí mientras investigaba a la Orden. Me impresiona que lograra huir con ella. Sea lo que sea, parece algo bastante importante para la Orden. Aunque aún no tengo la menor idea sobre lo que es «Y'ha-nthlei».

Le señalas que ya no tienes la corona y ella asiente: –Se la debieron de quitar y llevarla al faro con el resto de sus cosas antes de que perdiera la memoria –te explica.

La conspiración aumenta. Cada investigador anota 2 puntos de experiencia adicional en la sección «Experiencia sin gastar».

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

Anota en el diario de campaña que llevaron la diadema al faro. No añadas el Apoyo de historia Diadema de Y'ha-nthlei al mazo de ningún investigador. Primero es necesario recuperarla.

Si no había ninguna llave sobre el acto en curso o controlada por un investigador cuando acabó el escenario:

Te esfuerzas por recordar algo de valor más allá de tu exploración inicial del arrecife. Recuerdas las criaturas imposibles a las que combatiste, las diversas islas que exploraste y la marea que crecía a ritmo constante, pero nada más. Debía de haber secretos ocultos en esos arrecifes, pero no lograste encontrarlos o bien simplemente no te acuerdas. La cabeza te palpita de dolor mientras te esfuerzas por sacar recuerdos del vacío que hay en tu mente.

–No pasa nada –dice la agente Harper mientras te pone la mano en el hombro–. Lo descubriremos juntos.

Parece que empiezan a volverle los recuerdos –dice la agente Harper con el esbozo de una sonrisa–. ¿Cómo se siente?

Tratas de encontrar una respuesta apropiada. Una parte de ti se siente aliviada por recuperar tus recuerdos, pero el resto desea que no hubieran vuelto con esa intensidad. Te preguntas una vez más si no deberías aprovechar esta oportunidad para conducir de vuelta a Arkham y no volver a pisar Innsmouth nunca más. Y entonces cruzas una mirada con Harper y ves la feroz determinación que hay en sus ojos. La misma determinación que se agita en tu interior.

No dices nada, pero ella parece entenderlo.

–Sé que es mucha información para procesar de una vez. De momento, vamos a centrarnos en llegar al Cabo del Halcón. Si lo que ha dicho es cierto, y Oceiros forma parte de la Orden Esotérica de Dagón, tendríamos que encontrar alguna respuesta allí.

Echa la vista atrás, por encima del hombro, y observa el horizonte hacia el oeste. El sol comienza a esconderse tras los árboles, bañando el cielo de un intenso tono escarlata.

–Algo me dice que esto no ha terminado.

🕒 Devuelve a Thomas Dawson a la colección. Si un investigador ganó a Elina Harper en cualquier momento de esta campaña, puede volver a añadirla a su mazo.

🕒 Tras recuperar un fragmento de tus recuerdos, los acontecimientos pasados se han vuelto más claros. En este momento, cada investigador puede gastar la experiencia anotada en la sección «Experiencia sin gastar» del registro de campaña.

Pasa al **Escenario V: Horror a toda máquina**.

Continuará...

La historia continúa en el siguiente pack de Mitos del ciclo
La conspiración de Innsmouth: Horror a toda máquina.