

ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

HORROR A TODA MÁQUINA

PACK DE MITOS

Horror a toda máquina es el escenario V 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 V: Horror a toda máquina

Los árboles pasan a toda velocidad mientras recorres el viejo camino de tierra que hay a las afueras de Innsmouth. El sol se ha puesto sobre el horizonte, y solo queda la luna llena que baña los polvorientos caminos con su brillante resplandor espectral.

—¡Aquí!— grita la agente Harper desde el asiento del copiloto para hacerse oír por encima del rugido del motor. Está señalando un punto del mapa que tiene desplegado sobre el regazo—. El faro del Cabo del Halcón. Es donde debería de estar Oceiros.

Un escalofrío te recorre la espina dorsal. Si debes creer tus recuerdos, Oceiros es el hombre que te dejó en esos túneles de marea para que murieses. Le preguntas a Harper a qué distancia de Innsmouth está el Cabo del Halcón, con la esperanza de que podáis llegar antes de que la Orden se dé cuenta de tu huida. Ella suspira y responde:

—No está lejos, pero estos caminos tienen muchas revueltas. Podrían ser difíciles de recorrer. Si nos equivocamos en algún momento...

Harper y tú veis al mismo tiempo las luces que aparecen en el retrovisor. Unos faros de coche. Y se hacen más grandes y brillantes a cada segundo que pasa. Harper maldice para sí: —Imagino que no son amigos suyos, ¿verdad?

Sacudes la cabeza y agarras el volante con más fuerza. Parece que la Orden ya se ha enterado de vuestra huida de Innsmouth. Le dices a la agente Harper que se agarre y pisas el acelerador a fondo.

Pasa a la **Preparación**.

Preparación del escenario

☉ Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Horror a toda máquina*, *Niebla sobre Innsmouth*, *Avería*, *Recuerdos fragmentados* y *Antiguos males*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



☉ Crea el mazo de Carretera. Esto se hace siguiendo estos pasos:

☩ Busca el Acceso al Cabo del Halcón y las 6 copias de El camino largo. Estas cartas son el lado revelado de un Lugar Camino viejo de Innsmouth. Ponlas todas aparte, fuera del juego.

☩ Coge 2 Lugares aleatorios Camino viejo de Innsmouth de entre los restantes y barájalos junto con el Acceso al Cabo del Halcón puesto aparte para formar las 3 cartas inferiores del mazo de Carretera.

☩ Coloca todos los Lugares Camino viejo de Innsmouth restantes sobre las 3 anteriores, en orden aleatorio.

☩ Las cartas del mazo de Carretera solo deben mostrar el lado Camino viejo de Innsmouth, de forma que los jugadores no sepan cuál es cuál.

☉ Pon en juego las 3 primeras cartas del mazo de Carretera, formando una línea recta de izquierda a derecha, en la que la izquierda es la «parte trasera» y la derecha, la «parte delantera» (consulta la distribución de Lugares en la página siguiente).

☉ Elige los Vehículos. En este escenario hay 2 Vehículos que pueden usar los investigadores: el Coche de Thomas Dawson y el Coche de Elina Harper. Cada investigador debe elegir un Vehículo al que subirse. No pueden subirse más de 2 investigadores en un mismo Vehículo (consulta Vehículos en la página siguiente).

☩ Cada Vehículo al que suba al menos 1 investigador comienza la partida en el Lugar Camino viejo de Innsmouth de la parte delantera. Retira los demás Vehículos de la partida.

☩ Cada Vehículo comienza la partida con el lado (En marcha) boca arriba (consulta «En marcha/Detenido» en la página siguiente).

☩ Cada investigador comienza la partida en el Vehículo al que ha elegido subirse.

☩ Activa la palabra clave Carretera X de ese Lugar cuando sea revelado (consulta Carretera X en la página siguiente).

☉ Elige a los conductores. Por cada Vehículo, debe designarse como conductor del mismo a uno de los investigadores que estén en él.

☩ Siempre debe haber un conductor para cada Vehículo que tenga al menos 1 investigador. Si el conductor sale del Vehículo o es eliminado, elige a otro investigador que esté en ese Vehículo para que sea el nuevo conductor.

☉ En función de la cantidad de jugadores de la partida:

☩ Si hay exactamente 1 jugador en la partida, no hay cambios.

☩ Si hay 2–3 jugadores en la partida, busca 1 Enemigo Vehículo aleatorio entre los conjuntos de encuentros reunidos. Haz aparecer ese Enemigo en el Lugar más cercano a la parte trasera.

☩ Si hay 4 jugadores en la partida, busca 2 Enemigos Vehículo aleatorios entre los conjuntos de encuentros reunidos. Haz aparecer cada uno de esos Enemigos en el Lugar más cercano a la parte trasera.

☉ Comprueba el registro de campaña. En función de las siguientes circunstancias, habrá que usar una versión distinta del plan 1 en este escenario. Retira de la partida la otra versión del plan 1.

☩ Si el Terror del Arrecife del Diablo está muerto, usa el plan 1a – «¡Comienza la persecución! (v. II)».

☩ Si no es así, usa el plan 1ª – «¡Comienza la persecución! (v. I)».

☉ Baraja el resto de las cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

☉ Ya está todo listo para empezar.

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, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ El Terror del Arrecife del Diablo sigue vivo.

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:

- Ⓢ 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.
- Ⓢ 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.
- Ⓢ Los Vehículos no alteran de forma alguna el movimiento de los Enemigos ni su enfrentamiento salvo que se indique algo distinto.

En marcha/Detenido

Los Vehículos de este escenario pueden estar «en marcha» o «detenidos», como indican sus dos caras. El texto de reglas de cada cara indica las diferencias que hay entre un Vehículo en marcha y un Vehículo detenido. El motor de un Vehículo se puede arrancar o parar mediante la capacidad de dicho Vehículo, dándole la vuelta a su otro lado.

- Ⓢ Por lo general, los investigadores solo podrán progresar rápidamente con un Vehículo en marcha. Sin embargo, en ocasiones podría ser buena idea detener el Vehículo brevemente si te acercas a un Lugar peligroso, como una Carretera del acantilado o una Curva cerrada. ¡Ten cuidado!

Carretera X

Durante este escenario, los investigadores recorren el Camino viejo de Insmouth desde Insmouth hasta el Cabo del Halcón. Por lo general, se desarrollará en línea recta de izquierda a derecha, pero en ocasiones habrá bifurcaciones.

Cada vez que se revele un Lugar con la palabra clave Carretera X, si no hay Lugares por delante del Lugar que se acaba de revelar, pon X Lugares nuevos en juego, formando una columna nueva frente a ese Lugar y con el lado Camino viejo de Insmouth boca arriba. El primero de estos Lugares debe ser el primer Lugar del mazo de Carretera. Cada uno de los Lugares restantes que vas a poner en juego deben cogerse de entre los Lugares El camino largo puestos aparte (*si no hay suficientes Lugares El camino largo, usa tantos como puedas*). Mezcla estos X Lugares para que los jugadores no sepan cuál es cuál.

Por ejemplo: Trish es la conductora del Coche de Elna Harper y acaba de hacerlo avanzar a un Lugar sin revelar. Se trata de una Bifurcación del camino que tiene la palabra clave Carretera 2. Puesto que ahora mismo no hay ningún Lugar delante de la Bifurcación del camino, debe colocar 2 Lugares Camino viejo de Insmouth delante de la Bifurcación del camino. Coge la primera carta del mazo de Carretera y uno de los Lugares El camino largo puestos aparte, los mezcla y los pone en juego formando una nueva columna delante de la Bifurcación del camino.

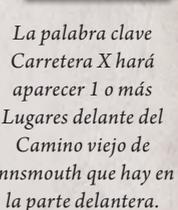
- Ⓢ Por lo general, es buena idea tratar de evitar coger El camino largo, porque te hará perder tiempo, y no es algo que te sobre para llegar al Cabo del Halcón.
- Ⓢ Durante este escenario, cada Lugar está conectado con cada Lugar que tenga delante o detrás, pero no con los demás Lugares de su columna.

Distribución de Lugares para Horror a toda máquina

Parte trasera



La palabra clave **Carretera X** hará aparecer 1 o más Lugares delante del Camino viejo de Insmouth que hay en la parte delantera.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados): El trayecto hasta el Cabo del Halcón no es ningún paseo. Entre los sectarios que te persiguen y las criaturas que moran en los bosques de las afueras de Insmouth, tu vehículo se ve acosado constantemente. No ves el modo de huir indemne, así que te ves obligado a abandonar el vehículo para seguir a pie por los bosques de forma más sigilosa. Para cuando ves la lejana luz del faro, el alba ya baña el cielo de un resplandor naranja.

–Por fin –gruñe la agente Harper.

No hay tiempo para descansar. Sigues el ascenso hacia el faro del Cabo del Halcón, agotado pero con decisión.

- Ⓢ Anota en el registro de campaña que los investigadores llegaron al Cabo del Halcón tras la salida del sol.
- Ⓢ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Ⓢ Pasa al **Escenario VI: Una luz en la niebla**.

Resolución 1: Suspiras de alivio cuando ves la lejana luz del faro que atraviesa la niebla.

–Vamos a parar en el arcén y a seguir a pie el resto del camino –sugiere Harper–. Si queda alguien en ese faro, sería mejor que no nos oiga acercarnos.

La idea es buena. No sabes qué puedes esperar cuando lleguéis al Cabo del Halcón, pero todo apunta a que es otro puesto avanzado de la Orden. Os aseguráis de que no os siguen y luego paráis el coche en el arcén. Cogéis vuestras cosas del maletero y empezáis el ascenso hacia el faro del Cabo del Halcón...

- Ⓢ Anota en el registro de campaña que los investigadores llegaron al Cabo del Halcón antes de la salida del sol.
- Ⓢ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- Ⓢ Pasa al **Escenario VI: Una luz en la niebla**.

Continuará...

La historia continúa en el siguiente pack de Mitos del ciclo
La conspiración de Insmouth: Una luz en la niebla.