

# ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

## LA GUARIDA DE DAGÓN

PACK DE MITOS

La guarida de Dagón es el escenario VII 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 VII: La guarida de Dagón

JUEVES, 15 DE SEPTIEMBRE DE 1927

UNA SEMANA ANTES

**Introducción 1:** Estás en el exterior de los escalones de mármol agrietados que suben hacia la sede masónica de la Orden Esotérica de Dagón. Todas las pruebas llevan aquí. Sea lo que sea lo que está ocurriendo en esta ciudad, esta Orden está detrás de ello. Tienes una certeza total... aunque su objetivo sigue siendo un misterio.

Desde la entrada del edificio, te das cuenta de que la ciudad está sumida en un silencio sepulcral. Este lugar fue alguna vez impresionante y opulento. Años de falta de mantenimiento y de daño por inundación lo han dejado reducido a poco más que una ruina. Su pintura, antaño blanca, está gris y descascarillada, y muchas de las columnas que hay en la entrada empiezan a descomponerse. Aun así, es uno de los lugares más intimidantes de Innsmouth y proyecta autoridad incluso a pesar de su decrepitud. No, no es autoridad... sino algo más siniestro. Una amenaza desconocida, pero que está al acecho.

—¿Está listo? —pregunta el agente Dawson. No queda ni rastro de la actitud tranquila que suele tener, que se ha visto sustituida por una adusta solemnidad que no sabes interpretar muy bien—. Es aquí. El lugar donde encontraremos respuestas.

No compartes su optimismo. Todas las pistas que has seguido hasta el momento solo te han llevado a más preguntas.

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:** La agente Harper fue secuestrada cuando se acercó demasiado a la Orden, pero no sacaste ninguna respuesta útil tras interrogar a quien la secuestró. Ahora sabes que la influencia de la Orden inunda Innsmouth, desde importantes personajes del gobierno municipal hasta ciudadanos corrientes. Finanzas, religión, política... todo está impregnado por los asuntos de esta secta de uno u otro modo. Y lo que es peor, muchos de los habitantes de la ciudad parecen seguir a la Orden con devoción ciega y fanática. Son tantos que ni siquiera sabes si esta ciudad sigue en marcha. No es de extrañar que sean tan hostiles respecto a la gente de fuera.

Hasta que no investigaste el Arrecife del Diablo no lograste empezar a apartar realmente las capas exteriores de Innsmouth para revelar la putrefacción que oculta. Allí encontraste lo que ocultaba la Orden: las monstruosas criaturas que surgían de las profundidades y merodeaban entre las islas de marea, congregándose para rezarle a una horrenda deidad. Tal vez hasta se trate del mismo «Dagón» al que venera la Orden.

Comprueba la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

☪ Si hay una decisión de no separarse anotada en la sección «Recuerdos recuperados», pasa a la **Introducción 4**.

☪ Si no es así, pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 3:** Tienes la certeza de que la agente Harper fue secuestrada después de empezar a investigar a la Orden. Tu propia investigación podría haber tenido el mismo fin si no te hubieras escondido durante una semana después de que la población de Innsmouth se agitara. Parece que la influencia de la Orden inunda Innsmouth, desde importantes personajes del gobierno municipal hasta ciudadanos corrientes. Finanzas, religión, política... todo está impregnado por los asuntos de esta secta de uno u otro modo. Pero ¿por qué?

Hasta que no investigaste el Arrecife del Diablo, no lograste empezar a apartar realmente las capas exteriores de Innsmouth para revelar la putrefacción que oculta. Allí encontraste lo que ocultaba la Orden: las monstruosas criaturas que surgían de las profundidades y merodeaban entre las islas de marea, congregándose para rezarle a una horrenda deidad. Tal vez hasta se trate del mismo «Dagón» al que venera la Orden.

Comprueba la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

☪ Si hay una decisión de no separarse anotada en la sección «Recuerdos recuperados», pasa a la **Introducción 4**.

☪ Si no es así, pasa a la **Introducción 5**.

**Introducción 4:** El agente Dawson abre con un gran chirrido las enormes puertas que sirven de entrada al edificio, y le sigues a poca distancia. En el interior, las salas están oscuras y siniestramente silenciosas. El único sonido que se escucha en el ambiente es el goteo del agua.

—Esto no me gusta ni un pelo —dice Dawson mientras la puerta delantera se cierra tras vosotros. Desenfunda el arma, enciende la linterna y examina la sala—. Deberíamos seguir juntos, estaremos más seguros.

Asientes. La Orden ha demostrado ser muy peligrosa, y lo más probable es que no quieran teneros husmeando en su sede...

Pasa a la **Preparación**.

**Introducción 5:** El agente Dawson abre con un gran chirrido las enormes puertas que sirven de entrada al edificio, y le sigues a poca distancia. En el interior, las salas están oscuras y siniestramente silenciosas. El único sonido que se escucha en el ambiente es el goteo del agua.

—Está muy tranquilo. Supongo que esta noche no se celebra ninguna ceremonia. Eso es bueno —dice Dawson mientras la puerta delantera se cierra tras vosotros. Enciende la linterna e ilumina una puerta cercana—. Deberíamos separarnos. Así podremos cubrir más terreno. A ver si logra averiguar qué ocultan aquí. Me reuniré con usted más tarde.

Asientes y te marchas en dirección opuesta...

Pasa a la **Preparación**.

### 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, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☪ La misión fracasó.

☪ En la sección «Recuerdos recuperados» no hay anotado nada de lo siguiente: una decisión de no separarse, un encuentro con una secta secreta, una fuga de la cárcel.

## Preparación de los investigadores

Realiza este paso antes de preparar tu investigador.

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

## Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La guarida de Dagón*, *Agentes de Dagón*, *Cavernas inundadas*, *Sicigia*, *Secta oscura* y *Puertas cerradas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Coloca todas las llaves de la siguiente forma:

- Pon aparte las llaves negra, azul, verde, morada y roja, boca arriba.
- Pon aparte las llaves blanca y amarilla, boca abajo. Mézclalas para que no sepas cuál es cuál.

- Pon en juego los siguientes Lugares: Gran entrada, Corredores siniestros, ambas copias de la Sala de la planta baja, ambas copias de la Sala del primer piso y la Sala del segundo piso (consulta la distribución de Lugares en la página siguiente).

- Los investigadores comienzan la partida en la Gran entrada.
- Pon aparte todos los demás Lugares, fuera del juego.

- Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: ambas copias de la Traición Sicigia, ambas copias de la Traición Alineamiento de mareas, el Apoyo de historia de doble cara Estatua de Y'ha-nthlei, el Enemigo Apóstol de Dagón y el Enemigo de doble cara Dagón.

- Comprueba la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña. Si hay...

- ...4 o menos recuerdos anotados, añade 5 fichas a la bolsa de caos.
- ...5-7 recuerdos anotados, añade 2 fichas a la bolsa de caos.
- ...8 o más recuerdos anotados, añade 5 fichas a la bolsa de caos.

- Comprueba la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña. Si hay una fuga de la cárcel anotada en la sección «Recuerdos recuperados», busca en la colección el Enemigo *Sospechoso* rodeado en «Posibles sospechosos» y ponlo aparte, fuera del juego.

- Comprueba la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

- Si hay anotado un encuentro con una secta secreta en la sección «Recuerdos recuperados», al crear el mazo de Plan usa el plan 1a – «La iniciación (v. I)» y retira de la partida el plan 1a – «La iniciación (v. II)».
- Si no es así, al crear el mazo de Plan usa el plan 1a – «La iniciación (v. II)» y retira de la partida el plan 1a – «La iniciación (v. I)».

- Comprueba la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña.

- Si hay anotada una decisión de no separarse en la sección «Recuerdos recuperados», busca en la colección a Thomas Dawson y ponlo en juego bajo el control de cualquier investigador. Al crear el mazo de Plan, usa el plan 2a – «Lo que acecha debajo (v. I)» y retira de la partida el plan 1a – «Lo que acecha debajo (v. II)».

- Si no es así, pon a Thomas Dawson aparte, fuera del juego. Al crear el mazo de Plan, usa el plan 2a – «Lo que acecha debajo (v. II)» y retira de la partida el plan 2a – «Lo que acecha debajo (v. I)».

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

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

- Ya está todo listo para empezar.

## Gastar llaves

Durante este escenario, los investigadores pueden tener que gastar 1 o más llaves. Solo los investigadores que controlen llaves pueden gastarlas. Las llaves gastadas se colocan sobre la carta de referencia de escenario.

## Distribución de Lugares para «La guarida de Dagón»



## Llaves

En este escenario, las llaves representan lo siguiente:

- Roja: Un emblema grabado con un símbolo que representa un gran sacrificio.
- Azul: Un pergamino que detalla algunos de los secretos y actividades de la Orden.
- Verde: Un emblema que representa un ojo de pez abierto.
- Morada: Un emblema inscrito con un círculo de palabras en un alfabeto que no entiendes.
- Negra: Un emblema tallado con un sello arcano.
- Blanca/Amarilla: Emblemas cuyos símbolos representan el alineamiento de los cuerpos celestiales. La llave blanca muestra la luna sobre el sol. La llave amarilla muestra el sol sobre la luna.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotados): Este lugar es más peligroso de lo que podrías haber imaginado. Das tumbos mientras huyes por los oscuros corredores inundados, volviendo sobre tus pasos lo más rápido que puedes para llegar a la entrada. El corazón te palpita en el pecho cuando por fin ves la salida. Das un gemido de alivio cuando atraviesas las puertas para dejar atrás el peligro...

... Pero no estás a salvo. Al pie de los escalones hay una muchedumbre enfurecida de ciudadanos, demasiados como para poder abrirte paso peleando.

–¡Mirad! ¡Ahí! –grita una arrugada mujer que está en primera fila de la multitud. En pocos instantes, te rodean y atrapan. Te debates y forcejeas, pero no sirve de nada. Lo último que recuerdas es que te arrastran por las salas de la Orden hacia un destino desconocido...

☞ Anota en el registro de campaña que Dagón ha despertado.

☞ Pasa a la **Resolución 1**.

**Resolución 1:** Ahora estás en otra parte, tumbado boca abajo sobre una piedra fría y húmeda. Tienes los brazos firmemente atados a la espalda. No tienes ni idea de cómo has llegado aquí. Cuando recuperas la consciencia, empiezas a enfocar tu visión. Levantas el cuello para examinar lo que te rodea, pero está demasiado oscuro como para ver nada del interior de tu celda de piedra.

–Te lo preguntaré por última vez. ¿Quién os envía? –pregunta una voz. Es grave y ronca, como el croar de una rana.

Oyes la familiar y tranquila voz de barítono del agente Dawson que contesta: –Le huele fatal el aliento. ¿No sabe que hay que lavarse los dientes?

Pese al sarcasmo que desprenden sus palabras, le tiembla ligeramente la voz.

–Tu burla solo esconde el miedo que se oculta en su interior –responde la voz–. Muy bien. Si no nos sirves de nada, serás el primero en ser sacrificado.

Tu vista sigue enfocándose. Apenas distingues la silueta de Dawson al otro lado de la celda. Está arrodillado frente a una trampilla de metal que hay en el suelo de piedra. Un anciano vestido con túnica presiona un cuchillo curvo contra su garganta. Alguien levanta la trampilla, y Dawson abre los ojos como platos. Te lanza una última mirada de desesperación, mueve la cabeza de un lado a otro de forma lenta y deliberada y desliza algo por el suelo de piedra sin hacer ruido. En ese momento, el encapuchado lo tira por la trampilla de un empujón. Con el ruido y la poca luz, nadie ve la llave de coche que se para justo a tu lado.

Coges la llave y te la metes en el bolsillo antes de que te hagan avanzar a empujones. Dos pares más de manos frías y pegajosas te cogen de los hombros, y el encapuchado te pone el cuchillo en el cuello. Lo único que ves de su rostro son sus grandes ojos que no parpadean.

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

El hombre que te ha puesto el cuchillo en la garganta asiente.

–Te toca –declara–. Dinos por qué habéis venido y tal vez te dejemos ir. ¿Quién os envía? ¿Qué has visto?

☞ 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.

☞ Si hay un Enemigo **Sospechoso** en la zona de victoria, anota en el registro de campaña que el guardián de la puerta ha sido derrotado.

☞ El investigador jefe debe decidir:

- ☞ No contarle nada a Oceiros. Pasa a la **Resolución 2**.
- ☞ Mentirle a Oceiros. Pasa a la **Resolución 3**.
- ☞ Contarle todo a Oceiros. Pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 2:** Recuerdas la lenta negación que hizo el agente Dawson con la cabeza y sabes lo que quería decir con ese gesto. Levantas la vista y miras esos ojos que no parpadean, aprietas la mandíbula y no dices nada. Un momento de silenciosa comprensión pasa entre tu interrogador y tú.

–Muy bien. Tu obstinación no te traerá más que una lenta y agonizante muerte.

La trampilla de metal se abre de nuevo. No ves nada más que oscuridad en su interior. Te quedas mirando desafiante a tu raptor.

–Llevad inmediatamente al faro todo lo que han robado –ordena Oceiros a uno de los demás personajes ataviados con túnicas–. Es hora de empezar nuestra gran obra. Nada volverá a impedir los asuntos de la Orden. Muy pronto, todos entenderán cuál es el orden natural de la vida.

Le hace un gesto con la cabeza a quienes te sujetan, y estos te empujan hacia delante. Las pegajosas manos te sueltan y caes hacia la oscuridad. Lo último que sientes es el golpe que da tu cabeza contra la fría piedra, y entonces...

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

☞ Pasa al **Interludio IV: Verdades ocultas**.

**Resolución 3:** Solo se te ocurre una forma de salir de esta situación. La Orden cree que estás husmeando en sus asuntos, así que tendrás que convencerlos de que ni sabes ni te importa lo que traman. Mientes lo mejor que puedes, urdiendo una historia que podría convencerlos de que simplemente estabas en el sitio equivocado en el momento equivocado.

–¿Y qué pasa con tu desgraciado amigo? –pregunta tu interrogador. Le dices que no habías visto a ese hombre en tu vida–. Tal vez estés diciendo la verdad –dice el hombre, y das un breve suspiro de alivio antes de que cercene tu esperanza–, pero no importa. Has visto demasiado, y hay que silenciarte por eso. No te preocupes. Pronto te unirás a los nuestros.

La trampilla de metal se abre de nuevo. No ves nada más que oscuridad en su interior.

–Llevad inmediatamente al faro todo lo que han robado –ordena Oceiros a uno de los demás personajes ataviados con túnicas–. Es hora de empezar nuestra gran obra. Nada volverá a impedir los asuntos de la Orden. Muy pronto, todos entenderán cuál es el orden natural de la vida.

Le hace un gesto con la cabeza a quienes te sujetan, y estos te empujan hacia delante. Las pegajosas manos te sueltan y caes hacia la oscuridad. Lo último que sientes es el golpe que da tu cabeza contra la fría piedra, y entonces...

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

☞ Pasa al **Interludio IV: Verdades ocultas**.

**Resolución 4:** No te contrataron para nada de esto. Esperas evitar correr la misma suerte que Dawson, así que no tienes más elección que contarle todo a tu interrogador. Le explicas que Dawson te contrató para encontrar a su agente desaparecida y le describes todo lo sucedido durante las últimas semanas, incluida la exploración del Arrecife del Diablo y tu investigación sobre la Orden. Una sonrisa se va abriendo paso en el rostro del hombre mientras le cuentas todo lo que sabes.

–Te agradezco la sinceridad. Por desgracia, solo puedo actuar de una forma. Has visto demasiado, y hay que silenciarte por eso.

Se te encoge el corazón al darte cuenta de lo que quiere decir. La trampilla de metal se abre de nuevo. No ves nada más que oscuridad en su interior.

–Llevad inmediatamente al faro todo lo que han robado –ordena Oceiros a uno de los demás personajes ataviados con túnicas–. Es hora de empezar nuestra gran obra. Nada volverá a impedir los asuntos de la Orden. Muy pronto, todos entenderán cuál es el orden natural de la vida.

Le hace un gesto con la cabeza a quienes te sujetan, y estos te empujan hacia delante. Las pegajosas manos te sueltan y caes hacia la oscuridad. Lo último que sientes es el golpe que da tu cabeza contra la fría piedra, y entonces...

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

☞ Pasa al **Interludio IV: Verdades ocultas**.

## Interludio IV: Verdades ocultas

En cuanto tu mente vuelve al presente, empiezas a elaborar un plan para entrar en el reino de los profundos y ponerle fin a su conspiración de una vez por todas.

—Esto es ridículo, lo sabe, ¿verdad? —pregunta Harper.

Asientes. Claro que es ridículo. Te has pasado los dos últimos días huyendo. Siendo perseguido. Cazado. Atormentado.

Pero también has pasado los dos últimos días recuperando los recuerdos que habías olvidado. Y es imposible ignorar lo que has visto. Has visto la deidad que da nombre a la Orden Esotérica de Dagón y entiendes lo que planea hacer la Orden. El alineamiento de los cuerpos celestiales, la marea que crece constantemente, el violento tiempo cambiante, las criaturas que emergen desde las profundidades... Está todo relacionado. Lo has visto. Llegará una inundación: un gran desastre para aniquilar a la humanidad, de forma que solo queden las profundidades. La gran ciudad del arrecife volverá a surgir para convertirse en el palpitante corazón de toda la vida en la Tierra.

Aún quedan huecos en tu memoria, pero sabes que todo esto es cierto. Todo Innsmouth se verá consumido por esta conspiración. La Orden controlaba la ciudad mediante sus juramentos y la riqueza secreta que acumuló de las profundidades. No es de extrañar que tratasen con tanta hostilidad a la gente de fuera como tú.

Lanzas a Harper una mirada que lo dice todo. Ella suspira y asiente: —Lo sé. Es el único modo.

Trazáis un plan juntos. En el puerto de Innsmouth aún hay muchos barcos abandonados. Debéis hacerlos con uno al amparo de la noche, navegar hasta el Arrecife del Diablo y volver a descender a las ruinas antediluvianas de las profundidades de esas islas olvidadas. Es allí donde se encuentra la entrada a la ciudad. Y'ha-nthlei.

Se te pone la piel de gallina al pronunciar esa palabra en voz alta. Harper hace una mueca, aunque ves la determinación de su firme mirada: —Llegaré hasta el final de esta misión, Dawson. Por usted.

Expones toda la información que has descubierto y las reliquias que has obtenido pese a los horrores conjurados en tu contra. Sabes que el camino a Y'ha-nthlei está bien cerrado. Debe de haber un modo de entrar. Tal vez tengas ya las respuestas que buscas...

Comprueba el registro de campaña. Lee cada una de las secciones siguientes cuya condición se cumpla. Luego pasa al texto que hay después de los cuadros.

**Si el Terror del Arrecife del Diablo está muerto y hay anotado el ciclo vital de un «profundo» en la sección «Recuerdos recuperados» del registro de campaña:**

Estudias el trofeo que encontraste en el pozo de sacrificios en el que despertaste hace varios días y que es parte de lo que fue la criatura que combatiste en el Arrecife del Diablo. No era el mismo tipo de criatura que los «profundos» que venera la Orden Esotérica de Dagón, pero no puedes evitar contemplar las similitudes que hay entre ellos. Recuerdas que los peces no dejan de crecer nunca y te preguntas si pasará lo mismo con los profundos. Tal vez se tratase de una raza antigua de profundos, algo tan viejo que creció enormemente y se retorció más allá de lo imaginable. Si es así, ¿qué hacía en el Arrecife del Diablo? ¿Protegía Y'ha-nthlei? Y si era así, ¿qué significa para ti? Decides llevarte el trofeo, con la esperanza de que sea lo suficientemente importante como para ayudarte en tu misión...

La conspiración aumenta. Anota en el registro de campaña que el guardián de Y'ha-nthlei ha sido derrotado.

**Si el guardián de la puerta ha sido derrotado y el mazo de un investigador contiene al menos 1 de los siguientes Apoyos de historia (Ídolo desgastado por el oleaje, Manto despertado o Diadema de Y'ha-nthlei):**

Ahora entiendes el propósito de la reliquia que encontraste en el Arrecife del Diablo. No es un mero objeto de poder. Es un distintivo, una especie de herencia que lleva quien protege la puerta hacia la ciudad de los profundos. Derrota al que debía ser el siguiente protector. Ahora, la reliquia te reconoce como heredero por derecho. Tal vez con esto puedas entrar en Y'ha-nthlei...

La conspiración aumenta. Anota en el registro de campaña que la puerta de Y'ha-nthlei te reconoce como su guardián por derecho.

- 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 VIII: Hacia el remolino.**

### Continuará...

La historia concluirá en el siguiente pack de Mitos del ciclo  
*La conspiración de Innsmouth: Hacia el remolino.*

