



**LA
OSCURIDAD
SOBRE
ARKHAM**

JONATHAN GREEN

minotauro

SALUDOS, DETECTIVE.

Bienvenido a Arkham.

Al abrir las páginas de este librojuego de Investigadores, has asumido el papel de uno de los valientes investigadores dispuestos a descubrir la verdad tras los extraños sucesos ocurridos en la legendaria ciudad encantada de Arkham.

Un librojuego es un libro y un juego al mismo tiempo. Las decisiones que tomes, así como tu éxito en las pruebas de **VOLUNTAD**, **INTELECTO** y **COMBATE**, determinarán la ruta que seguirás a través del libro y, por tanto, el éxito o el fracaso de tus intentos por desentrañar los siniestros misterios que esconde en su interior. Si has jugado a otros librojuegos de aventuras, ya sabrás cómo funcionan; pero esto es Arkham y aquí algunas cosas son un poquito... diferentes. Así que será mejor que leas las siguientes páginas antes de empezar a investigar.

A diferencia de lo que ocurre con la mayoría de juegos, no hace falta que te aprendas todas las normas antes de empezar tu aventura, pero sí que deberías meterte de lleno en el papel de detective. Toma nota de nombres, ubicaciones y cualquier otra cosa que pueda resultarte útil durante el juego. Algunas pistas serán obvias, sin embargo, otras estarán ocultas. Si es la primera vez que te embarcas en este tipo de aventuras o simplemente estás deseando empezar, puedes saltarte algunas de las instrucciones siguientes y pasar directamente a la acción: el libro te presentará las diferentes opciones a elegir y las pruebas a las que te enfrentarás sobre la marcha. Sin embargo, si tienes curiosidad por conocer todos sus entresijos, hay unas cuantas cosas que debes saber antes de empezar e indicaciones adicionales que te serán útiles.

QUÉ NECESITARÁS

Te harán falta unos dados de seis caras normales y corrientes (con un par bastará). Ve a por ellos ya... ¡buen trabajo! También necesitarás algo para llevar un registro de los avances de tu investigador. Puedes usar la Hoja de personaje de la página **285**, un cuaderno o una hoja de papel. Necesitarás algo con lo que escribir y, puesto que tu investigador tanto puede ganar o perder **PISTAS, RECURSOS, VIDA, CORDURA, [OBJETOS]** y **{CAPACIDADES}** a lo largo de su búsqueda, un lápiz será lo ideal. Y lo que es más importante: tendrás que elegir el investigador cuyo papel desempeñarás una vez dé comienzo tu aventura.

ELEGIR UN INVESTIGADOR

En las páginas **15**, **16** y **17** encontrarás los perfiles de tres investigadores: la camarera Agnes Baker, el reportero Rex Murphy y el boxeador Nathaniel Cho. Hay más investigadores disponibles en nuestra página web que puedes descargar, pero si es la primera vez que juegas a un librojuego de Investigadores, te recomendamos que antes escojas uno de los tres que se incluyen en este libro.

Cada perfil de investigador muestra todos sus objetos, habilidades, capacidades y debilidades, así como su **VIDA** y **CORDURA**, iniciales. Antes de empezar, deberías copiar estos datos en tu Hoja de personaje (o simplemente descargar las versiones ya rellenadas de la Hoja de personaje del investigador que hayas elegido de nuestra página web).

HOJAS DE PERSONAJE

Ahora, con tu Hoja de personaje, ya lo tienes prácticamente todo a punto para empezar, pero antes es útil entender un poco mejor la información que hay en ella, pues te representa en el papel del investigador que hayas elegido: ahora tú eres él y compartiréis el mismo destino. La Hoja de personaje registra tu progreso mediante diversas estadísticas de juego y dispone de un espacio para anotar cualquier cosa que recojas sobre la marcha, como **PISTAS** y **RECURSOS**.

HABILIDADES: VOLUNTAD, INTELLECTO Y COMBATE

Cada investigador tiene tres habilidades: **VOLUNTAD**, **INTELLECTO** y **COMBATE**. Durante la aventura te enfrentarás a desafíos que pondrán a prueba estas habilidades de distintas formas. Cuando afrontes una de estas pruebas, la entrada en cuestión te explicará cómo resolverla. Las habilidades se representan con un número, y este puede cambiar a lo largo de la investigación.

VIDA Y CORDURA

Estas dos estadísticas de juego describen el bienestar físico y mental de tu investigador. Al igual que las habilidades, se representan con un número y tienden a bajar a lo largo de la aventura (de hecho, pueden llegar a tener un valor negativo), aunque también pueden subir. Un marcador bajo de **VIDA** o **CORDURA** afectará de forma negativa a tus probabilidades de éxito cuando te enfrentes a distintos retos. Pero, cuando una de estas estadísticas caiga por debajo del cero, las cosas se pondrán realmente feas, así que te instamos a que apuntes estos impactos en tu Hoja de personaje. Intenta no perder la cabeza, por favor.

CAPACIDADES Y DEBILIDADES

Las Capacidades y Debilidades representan las aptitudes o limitaciones especiales del investigador que hayas elegido. La mayoría comienza con un número reducido de ambas, y puedes adquirir otras a medida que avance tu investigación. Las Capacidades y Debilidades se representan con palabras clave que no significan nada por sí solas, pero pueden desencadenar bonificaciones, penalizaciones u otros efectos en función de los desafíos con los que te topes durante tu aventura. No hace falta que te aprendas de memoria las Capacidades y Debilidades de tu investigador, pero cuando una entrada mencione una de ellas, tendrás que revisar tu Hoja de personaje para ver si los efectos descritos se aplican o no en tu caso.

A veces puedes obtener una Capacidad o Debilidad en el transcurso de tu investigación. Los misterios que rodean Arkham no son aptos para los cobardes y pueden inquietar a cualquier investigador por curtido que esté, lo que te concederá predisposiciones como **{EMBRUJADO}** o **{PARANOIA}** que no se irán por sí solas. Pero también se pueden obtener grandes poderes y capacidades... si tienes la fortaleza e inteligencia necesarias para ganártelas. Tampoco desaparecerán así como así, para bien o para mal.

La mayoría de investigadores también empiezan con una Capacidad principal y una Debilidad principal. Solo puedes tener una de cada, y no puedes perderlas u obtenerlas durante el transcurso de tu aventura. Estas Capacidades principales y Debilidades principales representan aspectos clave de la personalidad de tu investigador, y cada una de ellas te otorga una norma especial que convertirá la aventura en una experiencia única para ti y tu personaje. Encontrarás todos los detalles sobre ellas en tu perfil de investigador.

PERDICIÓN

Los misterios cada vez más profundos y sus consecuencias no solo te afectarán a ti, sino también al mundo que te rodea. Mientras Arkham se esfuerza por luchar contra la oscuridad que conspira para envolverla, el estado del entorno cambia en consecuencia. La **PERDICIÓN** aparecerá cuanto más desentrañes el misterio que esta contiene, y representa una degradación del estado de la humanidad que, a su vez, favorece al de las criaturas y los Primigenios que ejercen su influencia sobre Arkham. Obtener **PERDICIÓN** no es precisamente recomendable. Intenta no dejar el universo a merced de los seres sobrenaturales, ¿vale?

OBJETOS

Los Objetos son exactamente lo que uno se esperaría: elementos diversos que tu investigador puede llevar consigo o recoger por el camino. Por ejemplo, ahora mismo tú tienes tu [LÁPIZ] y tu [DADO DE SEIS CARAS]. Estos objetos son palabras clave sin ningún tipo de propiedad especial, pero pueden resultar útiles en ciertas situaciones a lo largo de tu aventura.

La mayoría de investigadores poseen un objeto inicial que representa una posesión personal especialmente útil o apreciada y que se encuentra en su perfil de investigador. Esto también te proporciona una regla especial que puede ayudarte en determinados momentos de tu aventura. Estos objetos son exclusivos de ese investigador en particular y no pueden perderse, transferirse u obtenerse.

Como hemos dicho, se pueden encontrar y recoger otros objetos durante la investigación a medida que recorras Arkham y hables con sus excéntricos habitantes, pero en tu viaje puede que te topes con otros que, salvo que estén escritos entre corchetes, como tu [LÁPIZ], no pueden recogerse. Anota los objetos que obtengas en tu Hoja de personaje, pero elégalos con cuidado. Algunos pueden usarse para luchar contra criaturas aterradoras, mientras que otros pueden hacer añicos la cordura que tanto aprecias. El poder corrompe, o eso dicen...

PISTAS Y RECURSOS

Si tienes suerte, como detective descubrirás un montón de **PISTAS** por el camino y obtendrás **RECURSOS** que te ayudarán cuando las cosas se compliquen. Los investigadores empiezan con **O PISTAS** y **O RECURSOS**, pero pueden adquirirlos a lo largo de la aventura. Cuando obtengas una **PISTA** o **RECURSO**, añade una marca en la casilla correspondiente de tu Hoja de personaje. A veces tendrás la oportunidad de gastar una **PISTA** o **RECURSO** para hacer un poco más fáciles las pruebas o los acertijos a los que te enfrentes. Si lo haces, tacha el número correspondiente de marcas de tu Hoja de personaje o consulta tu perfil de investigador para informarte de las capacidades concretas de cada investigador con relación a gastar **PISTAS** y **RECURSOS**.

¿TODO LISTO PARA EMPEZAR?

Esperamos que así sea. No va a ser fácil, pero encontrar el valor para dar el primer paso es lo más arduo. Desde ahora, las decisiones que tomes y el camino que elijas seguir serán los que determinen tu destino, así como tu habilidad y un poquito de suerte.

Este librojuego consta de entradas numeradas de forma individual. En función de tus decisiones (o de tu éxito en diversos desafíos, pruebas y acertijos), tendrás que desplazarte a una entrada concreta numerada al final de cada sección. Cuando lo tengas todo a punto para empezar, pasa la página, lee el prólogo del investigador que hayas elegido y que la suerte te acompañe. Arkham, y el mundo tal y como lo conocemos, está en tus manos.

PERFIL DE INVESTIGADOR DE AGNES BAKER



AGNES BAKER

LA CAMARERA

5
VOLUNTAD

2
INTELECTO

2
COMBATE

6
VIDA

8
CORDURA

OBJETO INICIAL

[HERENCIA DE HIPERBÓREA]:
Si superas una prueba usando tu VOLUNTAD, ganas +1 RECURSO.

CAPACIDAD PRINCIPAL

{HECHICERO}

Una vez por aventura, puedes usar tu VOLUNTAD en lugar de tu COMBATE en una pelea o una prueba.

DEBILIDAD PRINCIPAL

{RECUERDOS OSCUROS}

Cada vez que gastes una PISTA, tira un dado. Si el resultado es 1, Agnes pierde -1 CORDURA.

OTRAS CAPACIDADES

{MÍSTICO}

{MACIA}

{ESTUDIOS ARCANOS}

OTRAS DEBILIDADES

{EMBRUJADO}

PERFIL DE INVESTIGADOR DE NATHANIEL CHO



NATHANIEL CHO

EL BOXEADOR

3
VOLUNTAD

2
INTELECTO

5
COMBATE

9
VIDA

6
CORDURA

OBJETO INICIAL

[ARMA OCULTA]:
Una vez por aventura, puedes añadir +3 a tu COMBATE.

CAPACIDAD PRINCIPAL {BOXEADOR}

Si sacas un 6 mientras usas tu COMBATE, añade +1 a tu puntuación total. (Si estás tirando más de un dado, añade +1 por cada 6 que saques.)

OTRAS CAPACIDADES
{DEFENSOR}
{COMBATIENTE}
{FUERTE}

DEBILIDAD PRINCIPAL {PERSEGUIDO POR LA MAFIA}

Cada vez que obtengas un RECURSO, tira un dado. Si la puntuación es más baja que tu número actual de RECURSOS, no obtienes un RECURSO.

OTRAS DEBILIDADES
{DELINCUENTE}

PERFIL DE INVESTIGADOR DE REX MURPHY



REX MURPHY EL REPORTERO

3
VOLUNTAD

4
INTELECTO

2
COMBATE

6
VIDA

9
CORDURA

OBJETO INICIAL

[CUADERNO DE PERIODISTA]:
Empiezas con +1 PISTA.

CAPACIDAD PRINCIPAL {REPORTERO}

Si sacas un 6 mientras usas tu
INTELECTO, ganas +1 PISTA.

DEBILIDAD PRINCIPAL {LA MALDICIÓN DE REX}

Si sacas doble mientras usas
tu INTELECTO o VOLUNTAD,
considera la puntuación de cada dado
como un 1.

OTRAS CAPACIDADES {BUSCADOR}

OTRAS DEBILIDADES {MALDITO}

LISTA DE SECRETOS

Cuando encuentres estos SECRETOS durante tu partida,
¡táchalos!

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> <i>Abracadabra</i> | <input type="checkbox"/> <i>Localización tres</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Ángel descarnado cazador</i> | <input type="checkbox"/> <i>Localización cuatro</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Buscador de huevos</i> | <input type="checkbox"/> <i>Localización cinco</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Callejón sin salida</i> | <input type="checkbox"/> <i>Localización seis</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Catalejo</i> | <input type="checkbox"/> <i>Localización siete</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>El ascenso de Ezel-zen-rezl</i> | <input type="checkbox"/> <i>Localización ocho</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>El caos reptante</i> | <input type="checkbox"/> <i>Localización nueve</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>El cazador en la oscuridad</i> | <input type="checkbox"/> <i>No se puede hacer una</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>El Cielo Vacío</i> | <i>tortilla sin romper</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>El detective</i> | <i>algunos huevos</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>El entomólogo</i> | <input type="checkbox"/> <i>Para servir y proteger</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>El historiador</i> | <input type="checkbox"/> <i>Perdido en Arkham</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>¿Es una daga lo que ven</i> | <input type="checkbox"/> <i>Presagios tenebrosos</i> |
| <i>mis ojos?</i> | <input type="checkbox"/> <i>Recuerda, recuerda</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Foto familiar</i> | <input type="checkbox"/> <i>Sabiduría de los antiguos</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Galería familiar</i> | <input type="checkbox"/> <i>Uno oculto</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Guerra de los Dioses</i> | <input type="checkbox"/> <i>Dos oculto</i> |
| <i>Exteriores</i> | <input type="checkbox"/> <i>Tres oculto</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>La bibliotecaria</i> | <input type="checkbox"/> <i>Cuatro oculto</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>La forense</i> | <input type="checkbox"/> <i>Cinco oculto</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>La oscuridad sobre</i> | <input type="checkbox"/> <i>Seis oculto</i> |
| <i>Arkham</i> | <input type="checkbox"/> <i>Siete oculto</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>La pitonisa</i> | <input type="checkbox"/> <i>Secretos de los</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>La primera víctima</i> | <i>Primigenios</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Las gallinas que entran</i> | <input type="checkbox"/> <i>¿Te apetece un</i> |
| <i>por las que salen</i> | <i>mordisquito?</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Localización uno</i> | <input type="checkbox"/> <i>Turuleca</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Localización dos</i> | <input type="checkbox"/> <i>Vivir para luchar otro día</i> |

LISTA DE SUPERSECRETOS

- Termina con una combinación de **COMBATE + INTELLECTO + VOLUNTAD** de **15** o más: *Líder.*
- Termina con al menos dos estrellas y una combinación de **COMBATE + INTELLECTO + VOLUNTAD** de **5** o menos: *A un paso.*
- Termina con 1 o 0 estrellas: *Nos vemos a la luz de la luna.*
- Termina con tres investigadores diferentes: *Defiende Arkham cueste lo que cueste.*
- Termina con *Galería familiar + Foto familiar: Álbum familiar.*
- Termina con *¿Te apetece un mordisquito? + Uno oculto + La forense: La oscuridad sobre Arkham.*
- Termina con *El detective + El entomólogo + La pitonisa + El historiador + La bibliotecaria: Aliados.*
- Termina con *Las gallinas que entran por las que salen + Turuleca + Buscador de huevos + Tres oculto + No se puede hacer una tortilla sin romper algunos huevos: Huevos de Pascua.*
- Termina con **5** o más de **CORDURA**: *Cabal.*
- Termina con **5** o más de **VIDA**: *Como una rosa.*
- Termina con **5** o más de **PERDICIÓN**: *La condena caerá sobre ti.*
- Termina con **10** o más **PISTAS**: *Detective de tomo y lomo.*
- Termina con **5** o más **RECURSOS**: *Preparacionista.*
- Termina con **0** **PISTAS**: *Con suerte.*
- Termina con **0** **RECURSOS**: *Viajando con poco equipaje.*
- Termina con **0** de **CORDURA** o menos, **0** de **VIDA** o menos y las **5** debilidades que pueden conseguirse en el juego: *Loco, malo y peligroso.*

- Termina sin hacer trampa ni una vez: ***La honestidad es la mejor opción.***
- Lucha contra 4 tipos distintos de monstruo: ***Figura en la captura de criaturas.***
- Encuentra la [SIERRA QUIRÚRGICA], el [CUCHILLO DE PAN], la [DAGA CEREMONIAL], la [NAVAJA AUTOMÁTICA] y la [PISTOLA] en la misma partida: ***Hasta los dientes.***
- Termina con el [BRANDY] y el [WHISKY]: ***Sed de aventuras.***
- Termina con el [INFORME DE ARCHIBALD], el [PLANO], la [TARJETA DEL DETECTIVE HARDEN], el [MAPA DEL JARDÍN], la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] y el [MAPA DE LA CIUDAD]: ***Pruebas documentales.***
- Termina con la [DAGA CEREMONIAL], las [TÚNICAS DE SECTARIOS] y la [MÁSCARA DE CRÁNEO]: ***Centinela de Ark'at.***
- Descubre los 24 objetos en tus partidas: ***Coleccionista.***
- Descubre los 20 finales sin estrellas: ***Mala suerte.***
- Descubre las 9 localizaciones secretas: ***Localización, localización, localización.***
- Descubre los 7 Secretos ocultos: ***Ni un rincón sin revisar.***
- Descubre los 6 finales con estrellas: ***Escrito en las estrellas.***
- Consigue los 27 Supersecretos que figuran encima de este: ***Detallista.***
- Consigue los 48 Secretos dentro del libro: ***Persistente.***
- Y si consigues tanto *Detallista* como *Persistente*, adjudícate también ***Obsesión.***

INVESTIGADOR

VOLUNTAD

INTELECTO

COMBATE

VIDA

Pérdida de vida: Si tu salud está por debajo de 0, sufrirás una penalización igual a su valor en el combate. Así, si tu salud es -1, deberás restar 1 a tu combate. Si tu salud es -2, deberás restarle 2, y así sucesivamente.

CORDURA

Pérdida de cordura: Si tu cordura está por debajo de 0, sufrirás una penalización igual a su valor en la voluntad. Así, si tu cordura es -1, deberás restar 1 de tu voluntad. Si tu cordura es -2, deberás restarle 2, y así sucesivamente.

RECURSOS

PISTAS

PERDICIÓN

OBJETOS

OBJETO INICIAL

OTROS OBJETOS

CAPACIDADES

CAPACIDADES
PRINCIPALES

OTRAS CAPACIDADES

DEBILIDADES

DEBILIDADES
PRINCIPALES

OTRAS DEBILIDADES