

The cover art features a woman in a green dress standing on a balcony, holding a dagger. The scene is set in a dark, gothic environment with a large, dark, tentacle-like creature in the foreground. The background is a dark, textured surface with a large, glowing blue and purple light source.

ARKHAM
HORROR
INVESTIGATORS
GAMEBOOKS

LA
OSCURIDAD
SOBRE
ARKHAM

JONATHAN GREEN

minotauro



**LA
OSCURIDAD
SOBRE
ARKHAM**

JONATHAN GREEN

minotauro

La oscuridad sobre Arkham

Published by Aconyte Books, 2024

Copyright © 2024 Fantasy Flight Games. Reservados todos los derechos.

Arkham Horror y el logotipo de FFG son marcas comerciales

de Asmodee Group y / o sus afiliados.

Originally published as The Darkness Over Arkham

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.

Copyright © 2024 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Traducción: © Laura Vázquez, 2024

Diseño del libro: Nick Tyler

Arte cubierta: Joshua Cairós

Arte interior: Cristi Balanescu, Joshua Cairós, Matthew Cowdery, Richard Jossy,
Alexander Karcz, Robert Laskey, Stephen Somers y Magali Villeneuve

ISBN: 978-84-450-1815-6

Depósito legal: B. 8.389-2024

Printed in EU / Impreso en UE.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.

La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Inscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros

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 elígelos 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}

{MAGIA}

{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}

AGNES

Otro largo y duro turno llega a su fin, pero trabajar de camarera en el Restaurante de Velma sigue siendo la tapadera perfecta para ti. Así puedes atar todos los cabos que puedan aportarte más información acerca de tu vida pasada como poderosa hechicera y seguir la batalla que empezó tu antiguo yo contra las maquinaciones de la miríada de poderes sobrenaturales que serían testigos de la destrucción de Arkham.

Seguro que algunos clientes del restaurante se sorprenderían al descubrir que la razón por la que te mudaste a la ciudad fue su historia en torno a la brujería y los sucesos extraños. Algunos, pero no todos. El Restaurante de Velma es un hervidero de chismorreos y rumores relacionados con el lado oscuro de Arkham, y tus pesadillas sobre figuras envueltas en túnicas negras que entonan escalofriantes ensalmos no han hecho más que empeorar últimamente.

Ahora ve al **1**.

NATHANIEL

Ya hace tiempo que le diste la espalda al cuadrilátero desde que la banda de los O'Bannion te presionó para amañar peleas a su favor. Así no era como te imaginabas que iría tu carrera de boxeador, y si eso era todo lo que podías esperar, no querías saber nada de ello. Así que lo dejaste y ahora te vales de tus puños para proteger a los ciudadanos inocentes de Arkham de la mafia.

Esta noche, tu intención es patrullar las calles como de costumbre. Pero algo se acerca; lo notas en el aire, como el cambio de presión previo a una tormenta. Sin embargo, antes de empezar tu ronda, te pasas por el Restaurante de Velma para reponer fuerzas con un café y una porción de tarta de cerezas de cara a lo que está por venir.

Ahora ve al 1.

REX

Has perdido la pista de otra noticia, esta vez porque el astrofísico parece haberse ido para no volver. Desde luego, nadie en el Observatorio Warren parecía saber dónde estaba el Dr. Waugh durante tus interrogatorios de esta tarde. Tienes suerte de que parezcas caerle bien a Doyle Jeffries, el editor del *Arkham Advertiser*, porque si no, no sabrías a ciencia cierta cuánto tiempo más podrías permanecer en esta ciudad.

Clavas los ojos en el remolino de líquido negro como el cieno mientras remueves el café y entonces, cuando estás seguro de que ninguno de los empleados del restaurante mira, sacas la botella de [WHISKY] y rápidamente echas un poco en la taza antes de retornar el frasco al bolsillo de tu abrigo.

Mientras le das un sorbo a la bebida, ahora más estimulante, te consuelas con el hecho de que hasta el periodista más novato puede dar con una noticia en el Restaurante de Velma. Solo tienes que esperar.

Ahora ve al 1.



El Restaurante de Velma es un lugar muy frecuentado en la ciudad de Arkham. Proporciona exactamente lo que su clientela espera de un establecimiento así: café caliente, comida casera en raciones abundantes y un refugio del viento y la lluvia; pero no es el tipo de sitio en el que puedes quedarte para siempre. Al otro lado de las ventanas, en el mundo exterior, ves cómo el sol se arrastra hacia las colinas cubiertas de abetos al oeste de Arkham. Es hora de marcharse.

Justo cuando te dispones a recoger tus cosas, una voz con tono elevado te llama la atención y tus ojos se clavan en una de las mesas ocupada por dos ancianos. Uno de ellos es un hombre de barba cana; la otra, una mujer delgada e irritable con el cabello plateado cortado de forma austera al estilo *bob*. Sus ropas no solo encajan con su avanzada edad, sino que también sugieren que ambos pertenecen al ámbito académico. Conoces bien a ese tipo de personas. Arkham está repleta de ellas.

Como si se hubiera percatado de que su acalorada discusión ha atraído tu atención, la mujer te lanza una mirada mordaz antes de reanudar la encarnizada disputa que mantiene con su acompañante en voz más baja. Puede que no oigas lo que dice, pero a juzgar por su lenguaje corporal, la forma como se inclina hacia adelante, encorva los hombros y alza el índice en el aire, está claro que algo no le hace demasiada gracia. El hombre, por otro lado, ha adoptado una actitud distante hacia la conversación y parece que apenas se limita a responder a la diatriba de la mujer.

Entre ellos hay dos tazas vacías y un plato manchado de grasa. La vajilla sucia atrae a las moscas, que siempre parecen arreglárselas para colarse en el restaurante a través de las puertas y ven-

tanás abiertas, a pesar de que su presencia resulta inusual en esta época del año. Una de ellas se pasea por la mesa, seguramente para dar buena cuenta de los cristales de azúcar esparcidos por la superficie de melamina. Su impredecible baile tembloroso te hipnotiza mientras la observas hasta que, de pronto, la mujer la aplasta con la mano en un momento de furia, sobresaltándote.

El hombre le responde algo entre susurros al tiempo que ella retira la mano y, en un abrir y cerrar de ojos, desliza los dedos hacia sus labios como si se llevase algo a la boca. Todo ocurre tan rápido que te preguntas si habrá sido fruto de tu imaginación. Sin embargo, cuando vuelves a mirar de reojo hacia la mesa, la mosca ha desaparecido.

Sientes un extraño nudo en el estómago. No es la primera vez que presencias comportamientos chocantes e inexplicables, y eso nunca acaba bien. No importa lo peculiar que sea la ciudad: Arkham sigue siendo tu hogar y sientes la obligación de protegerla pase lo que pase, pero ¿de verdad has visto a esa anciana comerse una mosca?

Tus reflexiones sobre si lo que has presenciado es cierto desaparecen en el momento en el que la mujer se pone de pie de forma abrupta. Está claro que las palabras del hombre han servido para llegar a una conclusión, y su acompañante abandona furiosa el restaurante. Unos segundos después, después de dejar un billete de un dólar arrugado sobre la mesa, el anciano la sigue, pero algo te dice que ella no le ha esperado.

Solo cuando la pareja se ha ido y la puerta del restaurante se cierra detrás del hombre, te das cuenta de que hay una libreta tirada en el suelo junto a la mesa en la que estaban sentados. No se parece en nada a los cuadernos que usan los camareros del restaurante para tomar nota de los pedidos de los clientes, así que supones que se le ha debido de caer a uno de los académicos.

Evitando levantar sospechas, te acercas a la mesa y te agachas para recoger la [LIBRETA DEL DR. BLAINE]. Cuando la

hojeas ves que las páginas están llenas de notas escritas a mano en una lengua que no entiendes.

Si quieres tomarte un momento para estudiar el cuaderno con más detenimiento, ve al **45**.

Si prefieres abandonar el restaurante para ir en busca de los académicos y devolver la libreta a su legítimo dueño, ve al **75**.



Oh, parece que te has metido donde no te llamaban. Y deberías tener cuidado con eso de visitar lugares desconocidos en la ciudad de Arkham, Massachusetts.

Si estás leyendo esto porque has terminado la primera sección y simplemente has seguido adelante, debemos advertirte de que no tardarás en confundirte, por no decir que vas a perderte muy rápidamente, y eso conduce a la demencia. Este libro solo tiene sentido si vas saltando de entrada en entrada de acuerdo con las decisiones que tomes y las indicaciones que te den. Te sugerimos que vuelvas por donde has venido y elijas qué quieres hacer con la libreta que has encontrado en el suelo.

Por otro lado, puede que estés aquí porque crees que en esta sección se encuentra la solución a uno de los acertijos del libro. Lo siento, tampoco es así. ¿Quién dijo que encontrar todos esos detalles ocultos sería fácil? Pero, mira, llévate un Secreto igualmente. Toma el SECRETO: *Perdido en Arkham*.

Aunque puede que hayas llegado aquí en busca de Secretos. Está bien, a este invita la casa. Toma el SECRETO: *Secretos de los Primigenios*.

Ahora retoma lo que estabas haciendo, lo que puede que implique volver al 1.

3

Parece que has acabado en un callejón sin salida. Si no sabes por dónde seguir buscando pistas, el misterioso destino del Dr. Blaine seguirá siendo simplemente eso: un misterio.

No sabes qué está ocurriendo o si lo que has descubierto importa, pero tienes el alma en vilo, como si algo terrible se cerniese sobre Arkham. A partir de ahora seguirás con tu vida, pero siempre estarás pendiente de lo que ocurre a tus espaldas, porque en el fondo sabes que una gran oscuridad acecha sobre la ciudad y nadie podrá escapar de su manto.

Toma el SECRETO: *Presagios tenebrosos*.

Fin.

