



REGLAS

INTRODUCCIÓN

«Durante el invierno de 1927-1928, funcionarios del Gobierno Federal realizaron una extraña investigación secreta sobre ciertas circunstancias del antiguo puerto marítimo de Insmouth, en Massachusetts. El público no se enteró de ello hasta febrero, cuando tuvo lugar una vasta serie de redadas y arrestos, seguidos del incendio y la voladura deliberados –con las debidas precauciones– de una enorme cantidad de casas a punto de derrumbarse, carcomidas y supuestamente desocupadas, que se alineaban en los muelles abandonados. Los individuos poco curiosos dejaron pasar este suceso por considerarlo uno de los principales enfrentamientos de la intermitente guerra contra el licor.

No obstante, los que seguían las noticias de los periódicos con más interés se extrañaron ante el enorme número de arrestos, el descomunal despliegue de fuerza pública utilizado para llevarlos a cabo y la discreción que rodeó al libramiento de los detenidos. No se informó de ningún juicio, ni de acusaciones concretas; ni tampoco fue visto posteriormente ninguno de los detenidos en las cárceles ordinarias de la nación. Hubo declaraciones imprecisas acerca de enfermedades y campos de concentración, y después sobre la dispersión de los reclusos en varias prisiones navales y militares, pero nunca quedó claro nada definitivo. La misma ciudad de Insmouth quedó casi despoblada, e incluso ahora solo empieza a mostrar algunas señales de un lento renacer».

H.P. Lovecraft, *La sombra sobre Insmouth*

Bienvenido a la Oficina de Investigación (BOI, por sus siglas en inglés), la organización predecesora de la Agencia Federal de Investigación o FBI, ya bajo la batuta de John Edgar Hoover.

Como agentes de la BOI, vuestra misión es investigar ciertos casos de relevancia. Precisamente hace un año, tras el testimonio de un tal Robert Olmstead, la Oficina llevó a cabo una operación de envergadura en Insmouth, una pequeña ciudad portuaria de Massachusetts. Tras los horrores descubiertos allí, las autoridades se percataron de que seguían vigentes amenazas como las que los juicios de Salem habían intentado erradicar dos siglos atrás.



Vuestro departamento está bajo las órdenes de Hoover. No tiene un nombre oficial ni aparece en ningún organigrama de la agencia. Investigaréis todos los casos relacionados de un modo u otro con Insmouth. Vuestra misión es identificar las amenazas potenciales y eliminarlas.



INVESTIGACIONES EN EL UNIVERSO DE LOVECRAFT



Mientras que en *Sherlock Holmes Detective asesor* la lógica y el razonamiento inductivo son las herramientas para resolver casos tangibles, propios de las obras de Sir Arthur Conan Doyle, **Oficina de Investigación** se desarrolla en un universo inspirado en las obras de H.P. Lovecraft. Al contrario que en las obras que inspiran el juego anterior, en la mayoría de los textos de Lovecraft el narrador se siente superado por los acontecimientos de los que está siendo testigo y a menudo se ve incapaz de comprenderlos o duda directamente de la realidad de lo que ocurre.

Aunque los casos de este juego contienen elementos extraños y paranormales originados o inspirados en los relatos del autor de Providence, no es necesario haberlos leído para resolverlos.

El tema de las obras de Lovecraft es el horror «científico», esto es, los elementos sobrenaturales no asumen la forma de fantasmas y fenómenos ectoplásmicos, sino de entidades extraterrenales, viajes en el tiempo y el espacio, otras dimensiones y criaturas misteriosas. El ser humano es impotente, una nota a pie de página en la realidad, y se halla perdido en la infinitud de un universo que no alcanza a abarcar con su entendimiento.

Sea como fuere, los casos de **Oficina de Investigación** pueden resolverse con la mera lógica, aunque incluyan elementos que normalmente escaparían a ella. Sin embargo, a diferencia de los casos de *Sherlock Holmes Detective asesor* en los que todo se explica al final, es posible que algunos elementos más allá de la comprensión humana queden sin explicación. Se trata de una elección deliberada.

Hemos adaptado y revisado las reglas del juego original para transmitir esta peculiar atmósfera. Te aconsejamos que las leas con atención.



OBJETIVO DEL JUEGO



En este juego encarnaréis a agentes de la BOI instruidos en métodos de investigación modernos y disfrutareis de una extraordinaria libertad para llevar a cabo vuestras pesquisas. Incluye cinco complejos casos que tendréis que resolver.

Para investigarlos, dispondréis de varias ayudas, cada una de las cuales se describe al principio del caso correspondiente. Equipados con todos estos elementos y con vuestra imaginación, recorreréis las calles de Arkham o Boston (o incluso lugares más exóticos) en busca de pistas que os permitan poner fin a amenazas inenarrables.

Como agentes en un mundo de sombras, envueltos en una guerra cuyas consecuencias nunca alcanzaréis a comprender del todo, será vuestra responsabilidad salvar al mundo libre, y a veces, a la mismísima humanidad, con el riesgo constante de caer presa de la locura.

CONTENIDO

MAPAS

Esta caja contiene un mapa de una ciudad del mundo real y otro de una imaginada por Lovecraft:

- 1 mapa de Boston
- 1 mapa de Arkham

También contiene el plano de una casa y un mapa para los casos con el nombre correspondiente:

- 1 plano (*La Casa del Brujo*)
- 1 mapa de la selva (*El cañonero*)



Los mapas representan de forma simplificada las ciudades. Los usaréis en vuestras investigaciones para explorar, encontrar pistas y verificar coartadas. A efectos prácticos, estas ciudades se dividen en seis distritos: Noroeste (NO), Noreste (NE), Centro Oeste (CO), Suroeste (SO), Centro Este (CE) y Sureste (SE), delimitados por líneas **rojas**. Cada distrito está dividido en números que corresponden a las direcciones de las personas a las que debéis interrogar. «OTR», abreviatura de Otros, hace referencia a direcciones ubicadas fuera del territorio plasmado en los mapas.

Estas divisiones también se utilizan en las secciones de los cuadernos y en la guía. Por ejemplo, la **Universidad de Miskatonic** está en el 21 CO (la forma abreviada), o en **21 College Street CO** (la forma ampliada que incluye el nombre de la calle).

Como las direcciones se aplican a los bloques de casas, el ocupante de una dirección determinada podría cambiar de un caso a otro. Un personaje podría, por ejemplo, encontrarse en el **5 CO** (que también es la dirección del **Fairmont Copley Plaza**, un gran hotel de Boston) sin que necesariamente resida en el hotel.

PERIÓDICOS

En algunos de los casos tendréis a vuestra disposición el periódico del día en el que, en ocasiones, encontraréis anuncios o artículos que os conducirán a nuevas pistas. Los ejemplares cuya fecha no coincida con la del caso en curso no os servirán de nada. No perdáis el tiempo leyendo periódicos publicados antes de la fecha del caso en curso.

GUÍA DE MASSACHUSETTS

Esta guía contiene un listado de la mayoría de los personajes que encontraréis durante vuestras investigaciones. Tened en cuenta que no se limita a una sola ciudad. Cuando conozcáis el nombre de un personaje y queráis seguir su pista, pasad a la sección de Residentes. El nombre del personaje va seguido de la dirección que debéis visitar en el cuaderno del caso. Por ejemplo, el **profesor Armitage** aparece en la lista como «**Armitage, Henry, Prof.**» y su dirección es el **22 CO**, que es su residencia. Si deseáis visitarlo en su lugar de residencia durante vuestra investigación, debéis leer la pista **22 CO** del caso en curso. Aunque el sistema de direcciones que utilizamos es ficticio, sigue estando basado en el sistema de división de mapas.

Algunas direcciones son específicas de una ciudad: aunque una investigación transcurra en Boston, visitar la **Universidad de Miskatonic** requerirá que los jugadores vayan a Arkham y visiten el **21 CO**.

ADEMÁS DE LA LISTA ALFABÉTICA, LA GUÍA TAMBIÉN INCLUYE ENTRADAS CLASIFICADAS POR CATEGORÍA.

—≡ CUADERNOS DE CASO ≡—

Estos cuadernos contienen los casos que tendréis que resolver. Casi todos tienen la siguiente estructura:

Introducción: Texto con el título y la fecha del caso, así como cualquier otro detalle relevante (generalmente presentados como una entrevista con J. Edgar Hoover, director de la BOI). También indica el número de pistas disponibles durante la investigación.

Preparación: Una lista de los componentes del juego (mapas, guía, periódico, etc.) que tenéis a vuestra disposición, así como cualquier regla especial que deba aplicarse y que tendría prioridad sobre las reglas estándar.

Pistas: Un listado de las pistas (organizadas en secciones), que podéis seguir durante la investigación. Hay dos tipos de pista: *entrevistas* e *investigaciones*.

Si seguís las pistas y sacáis las conclusiones adecuadas, dispondréis del conocimiento suficiente para neutralizar la amenaza.

Como mencionábamos arriba, las pistas se dividen en dos «capítulos» principales:

- Entrevistas, en las que interrogáis directamente a los personajes.
- Investigaciones, en las que exploráis lugares, montáis un dispositivo de vigilancia o seguís a los sospechosos.

Cada pista se corresponde con una zona geográfica (consultad *Mapas* y *Guía* en la página 2). Dentro de cada uno de estos capítulos principales, las pistas están clasificadas por distritos y, en cada distrito, las pistas se encuentran en orden ascendente. Las ilustraciones que acompañan al texto son estrictamente decorativas.

Intervención: En cuanto creáis haber resuelto el caso u os hayáis quedado sin pistas, debéis elegir tres lugares en los que intervenir para neutralizar la amenaza. Una vez elegidos, consultad el texto impreso boca abajo al final del cuaderno, leed los párrafos correspondientes y descubrid vuestra puntuación final. Esta sección también contiene la solución del caso.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Eligid un caso entre todos. Por razones prácticas, aconsejamos jugarlos en el siguiente orden: *El rostro*, *La expedición*, *La Casa del Brujo*, *El caso Spartacus* y *El cañonero*. Cada uno de ellos es una experiencia de investigación independiente y podéis elegirlo en función de su nivel de dificultad.

- Si la investigación requiere un mapa o un plano, ponlo en el centro de la mesa.
- Si hace falta la guía, ponla al alcance de todos los jugadores.
- Si hay disponible un periódico, ponlo también al alcance de todos los jugadores.

Importante: Los periódicos solo son útiles cuando su fecha coincide con la de la investigación.

Animamos a los jugadores a tomar notas durante la investigación; podéis encomendar esa tarea a una persona del grupo concreta. Designad a un jugador como investigador jefe. Dicho jugador coge el cuaderno del caso, lee la introducción en voz alta y ¡que comience la partida!

SI QUERÉIS REPARTIR RESPONSABILIDADES DE FORMA EQUITATIVA, PODÉIS OPTAR POR ENCOMENDARLE LA TAREA DE LEER A OTRA PERSONA DEL GRUPO.

NÚMERO DE PISTAS

Todos los casos comienzan con un texto introductorio. La mayoría de las veces, una sección en negrita indica el tiempo que tenéis para resolver el caso, que representa el número de pistas disponibles para los jugadores. Por ejemplo: «**Tienes 15 minutos**», «**Quiero un informe sobre mi mesa en 15 días**». No importa la unidad de tiempo con la que se exprese este plazo, solo importa el número, que indica el número de pistas disponibles. En los dos ejemplos anteriores, tendríais **15 pistas**.

Por otro lado, si **no veis un párrafo en negrita**, quiere decir que el número de pistas es ilimitado.

En algunos de los casos es posible adquirir pistas adicionales o aumentar el número máximo de pistas visitando lugares específicos; cuando esto ocurra, el texto aparecerá en **negrita**.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Todos los jugadores cooperan para resolver el caso.

El juego se divide en dos fases principales: la **indagación** y la **intervención**. Durante la indagación, los jugadores intentan identificar la amenaza o resolver un problema mediante entrevistas o investigaciones. Cada una de estas acciones cuesta una pista. Cuando los jugadores crean haber identificado la amenaza, pueden intervenir eligiendo tres lugares en los que desplegarse para neutralizarla. Si se quedan sin pistas, es obligatorio intervenir.

El juego se desarrolla en una serie de turnos.

El investigador jefe elige una pista del caso en curso e indica si desea hacer una **entrevista** o una **investigación** (por ejemplo, puede anunciar «*Quiero entrevistar a Randolph Carter*», o «*Quiero investigar a Randolph Carter*»).

Aunque los otros jugadores pueden compartir sus opiniones sobre el caso y discutir qué pista seguir a continuación, en última instancia siempre es el investigador jefe actual quien tiene la última palabra.

▼
A continuación, comprueban si la pista existe en el capítulo de **entrevistas** o **investigaciones** del cuaderno, dependiendo de lo que hubieran decidido.

▼
Si la pista no aparece en el cuaderno (es decir, no hay ningún párrafo correspondiente a la dirección que el jugador deseaba visitar en la indagación actual), el jugador simplemente elige otra pista.

▼
Cuando haya encontrado su pista, el jugador lee la sección en voz alta y resta una pista del número disponible para los jugadores.

▼
Recomendamos anotar las pistas que sigáis para poder releerlas en otro momento.

▼
Releer así una sección es gratis, no cuesta una pista.

▼
En su turno, un jugador solo puede leer una pista.

▼
Las secciones de *investigación* o *entrevista* que tengan la misma dirección pueden visitarse en cualquier orden. También puedes visitar una y no la otra. Sin embargo, lo que no se puede hacer es visitar las dos en un mismo turno. Leer cada una cuesta 1 pista. Durante el turno de juego, todos los jugadores tienen acceso libre e ilimitado a todos los elementos de la investigación: periódicos, mapas, pistas ya visitadas y guía.

▼
El turno termina.

PARA NO ARRUINAR EL MISTERIO Y LA EMOCIÓN DE RESOLVER EL ENIGMA, PROCURA NO MIRAR LAS OTRAS PISTAS DE LA PÁGINA QUE ESTÉS LEYENDO.

▼
A continuación, pasa el cuaderno al jugador situado a su izquierda, que se convierte en el nuevo investigador jefe y elige una nueva pista. Los jugadores continúan de esta manera hasta que crean haber dado con la solución del enigma.



Cuando los jugadores hayan descubierto la solución del caso o se hayan quedado sin pistas, intervendrán para intentar neutralizar la amenaza. Una vez que los jugadores hayan decidido los tres lugares en los que desean intervenir, deberán leer el texto impreso boca abajo que se encuentra al final del cuaderno.

Por cada ubicación elegida, hay dos resultados posibles:

- **La sección no existe:** Los agentes han intervenido en el lugar equivocado y los jugadores no suman puntos.
- **La sección existe:** Los jugadores obtienen de 0 a 7 puntos de victoria.

Una vez leídas las tres secciones, los jugadores suman sus puntos para determinar su puntuación:

- **7 puntos:** la misión es un éxito rotundo y los agentes reciben las felicitaciones que merecen.
- **De 4 a 6 puntos:** La misión es un éxito y la amenaza queda neutralizada.
- **De 0 a 3 puntos:** La misión ha sido un fracaso.

Si queréis, podéis repetir un caso cuando haya pasado cierto tiempo para intentar superar vuestra puntuación.

Nota sobre la traducción: aunque en general el texto hace referencia al grupo de investigadores y, por tanto, está escrito en segunda persona del plural, debido a la naturaleza de algunos casos en los que la narración solo se aplica a una persona, en ocasiones pasará a estar en singular (sin que esto sea obstáculo para seguir jugando el caso en grupo; podéis imaginar que el texto se aplica al investigador jefe, por ejemplo).

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dar las gracias especialmente a Cyril Demaegd, que me obligó a aceptar este desafío; a Vincent Lelavechef, Marion Jourdan y Alexandre «Génisse» Amira por ayudarme a llevarlo a buen puerto; a Croc, por empujarme a terminarlo; y a Amandine Privat y el resto del equipo de pruebas que me han ayudado a mejorarlo.

Un juego basado en el sistema de Sherlock Holmes Detective asesor, diseñado por Suzanne Goldberg y Gary Grady

Escenarios: Grégory Privat

Maquetación: SPACE Cowboys

Revisión y corrección: Adam Marostica/SPACE Cowboys

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión en español: Camila Castañón Moreschi

Ilustración de cubierta: Pascal Quidault y René Aigner

(diseño de la placa)

Ilustraciones interiores (excepto El caso Spartacus): René Aigner

Ilustraciones de El caso Spartacus: Bernard Bittler

Retrato de Lovecraft: Bernard Bittler

Mapas de la ciudad: Bernard Bittler

Mapa de la selva: Grégory Privat

Plano de La Casa del Brujo: SPACE Cowboys

Oficina de Investigación es un juego de SPACE Cowboys - Asmodee Group - 47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT - Francia
© 2021 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

Descubre las últimas noticias sobre Oficina de Investigación y SPACE Cowboys en @SpaceCowboysFR, space_cowboys_oficial y SpaceCowboys1.

A pesar del cuidado que hemos tenido al crear este juego, si descubres que le faltan componentes o alguno está dañado, por favor, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente en la siguiente dirección: soporte.asmodee.es. Atenderemos tu solicitud cuanto antes.