

# ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE ROL



Joe Diamond





# Joe Diamond

EL DETECTIVE PRIVADO

## HABILIDADES

5+	AGILIDAD	CONOCIMIENTOS	6+
5+	ATLETISMO	APLOMO	4+
4+	INGENIO	COMBATE CUERPO A CUERPO	5+
6+	PRESENCIA	COMBATE A DISTANCIA	4+
6+	INTUICIÓN	OCULTISMO	6+



## TALENTOS

**Duro de pelar.** Cuando realices un esfuerzo, puedes reducir en 1 ó 2 puntos el resultado del dado que tires para determinar la herida que sufres (hasta un resultado mínimo de 1).

**Una pistola en cada mano.** Cuando empuñes dos pistolas, una vez por turno después de efectuar un ataque ganas 1 dado adicional que solamente podrás usar para realizar un ataque adicional con la otra pistola. Los dos ataques pueden efectuarse contra un mismo objetivo o contra objetivos distintos.

## HECHIZOS

## EQUIPO

Colt 1911 (izquierda)



Colt 1911 (derecha)



**Dos pistolas Colt 1911.** 13 metros. Daño 2. Cada pistola se empuña en una mano. Cuando estés trabado con un enemigo a distancia de cuerpo a cuerpo, sólo puedes atacar a ese enemigo con estas pistolas. Si obtienes al menos tres éxitos, infliges una herida.

**Munición del calibre .45.** Si sacas un 1 en alguno de los dados al utilizar esta arma, marca uno de los círculos de munición que hay arriba; si todos los círculos de una pistola están marcados, debes recargarla.

**Puñetazo/patada.** Cuerpo a cuerpo. Daño 1.

**Gabardina barata (armadura).** Cuando lledes a cabo una reacción para eludir un ataque, puedes volver a tirar el dado. Debes aceptar el nuevo resultado. Este objeto es destruido si sufres una herida mientras lo llevas puesto.

**Otras pertenencias.** Sombrero de fieltro, 2 cargadores adicionales, mechero Zippo, 12 dólares.



## Referencia rápida para los investigadores

### ACCIONES SIMPLES

Son acciones que tienen pocas probabilidades de fracasar. Normalmente sólo cuesta un dado realizarlas.

Algunos ejemplos de acciones simples:

- ◆ **Movimiento** (gasta 1 dado para desplazarte hasta 3 metros en cualquier dirección).
- ◆ **Ponerte en pie o tumbarte en el suelo.**
- ◆ **Abrir o cerrar algo, como por ejemplo una puerta.**
- ◆ **Recoger un objeto cercano, extraerlo de un recipiente o guardarlo en algún sitio.**
- ◆ **Accionar un mecanismo sencillo, como tirar de una palanca o pulsar un botón.**

### ACCIONES COMPLEJAS

Las acciones complejas requieren de cierta pericia para realizarse con éxito. Intentarlas siempre cuesta como mínimo un dado.

Algunos ejemplos de acciones complejas:

- ◆ **Ayudar a otro:** Puedes gastar 1 dado para otorgar **ventaja** a otro personaje en su próxima acción compleja. El objetivo solamente puede beneficiarse de esta ventaja una vez por acción, y para poder recibirla debe ser capaz de gastar al menos 1 dado para efectuar la tirada pertinente.
- ◆ **Curar daño físico:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Conocimientos**. Cada éxito obtenido cura 1 dado (3 dados si se utilizan suministros médicos). El límite de la reserva de dados no puede exceder 6. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.
- ◆ **Curar horror:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Aplomo** (para curarse uno mismo) o **Presencia** (para curar a otra persona). Si tienes éxito, sustituye un dado de horror de la reserva correspondiente por un dado normal. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.

- ◆ **Recargar bajo presión:** En una situación caótica o estresante, tira 1 o más dados usando la habilidad **Agilidad**. Si tienes éxito, consigues recargar tu arma. Si no estás bajo presión, puedes recargar con una acción simple gastando 1 dado.
- ◆ **Separarse:** Si estás trabado en cuerpo a cuerpo con un enemigo, tira al menos 1 dado usando la habilidad **Combate cuerpo a cuerpo**. Si tienes éxito, puedes moverte hasta 3 metros. Si fallas, no puedes moverte en este turno.

### DURANTE EL TURNO DE LOS INVESTIGADORES:

- ◆ Todos los investigadores actúan juntos.
- ◆ Cuando te toque actuar, describe lo que pretende hacer tu personaje.
- ◆ Gasta dados de tu reserva para realizar acciones simples o complejas.
- ◆ **Esfuerzo:** Al comienzo del turno de los investigadores, antes de que se repongan las reservas de dados, puedes curar todo el daño que has sufrido (restableciendo el límite de tu reserva de dados al máximo permitido). Si lo haces, sufres una herida.

### DURANTE EL TURNO DE LOS ENEMIGOS:

- ◆ En el turno del Director de Juego, puedes llevar a cabo reacciones (son un tipo de acciones complejas).
- ◆ Las reacciones cuestan 1 dado.

### REACCIONES:

Las reacciones se usan durante el turno del Director de Juego. La mayoría vienen dadas por los talentos o capacidades de tu investigador, pero hay una en concreto que tienen todos los personajes:

- ◆ **Esquivar/bloquear/resistir:** Para esquivar un ataque a distancia, bloquear un ataque cuerpo a cuerpo o resistir un ataque mágico, tira un solo dado usando la habilidad **Agilidad** (para esquivar), **Combate cuerpo a cuerpo** (para bloquear) o **Aplomo** (para resistir). Si tienes éxito, anulas todo el daño y evitas todos los demás efectos del ataque.

### OPCIONES PARA LA SUBIDA DE NIVEL

Tu investigador subirá de nivel en dos ocasiones durante el transcurso de la aventura. El Director de Juego te indicará cuándo ocurre esto.

- ◆ En la primera subida puedes elegir una habilidad y mejorarla una vez.
- ◆ En la segunda subida puedes mejorar una sola vez dos habilidades distintas (pero ninguna puede mejorarse más allá de 3+), o bien puedes ganar la capacidad que se describe a continuación.

#### NUEVA CAPACIDAD

**Sabueso.** Una vez por escena, cuando realices una acción compleja para actuar de manera discreta (por ejemplo, para moverse sigilosamente o espiar una conversación), puedes añadir 2 dados a la tirada.

### INSPIRACIÓN

Tu puntuación máxima de Inspiración se restablece al principio de cada partida. Puedes gastar tu Inspiración de las siguientes maneras.

- ◆ Después de tener éxito en una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para añadir un éxito adicional al resultado.
- ◆ Al llevar a cabo una reacción para esquivar, bloquear o resistir un ataque, puedes gastar 1 de Inspiración para resolver dicha reacción con **ventaja**.
- ◆ Antes de realizar una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para realizar dicha acción con **ventaja**.
- ◆ Puedes gastar 1 o más de Inspiración para introducir un elemento narrativo en la escena actual. Por ejemplo, en una situación peligrosa podrías encontrar un bisturí con el que defenderte, o quizá establecer una relación previa con un PNJ pese a no haberla declarado de antemano (la validez de estos elementos narrativos siempre quedará supeditada a la discreción del DJ).
- ◆ También puedes gastar Inspiración para evitar los efectos de determinados traumas allí donde se especifique.



## Tu historia hasta ahora...

Eres Joe Diamond, un detective privado célebre por aceptar casos que las personas más racionales consideran bulos supersticiosos. Has trabajado para gente rica y también para otros que no tienen ni donde caerse muertos; todos estaban igual de desesperados cuando llamaron a la puerta del cuchitril del Barrio Norte donde tienes tu agencia, en la misma calle que el *Arkham Advertiser*.

Has pasado las dos últimas semanas investigando varias desapariciones. Tus hallazgos te han revuelto el estómago: sangre seca, huesos roídos, jirones de ropa... pero ningún cadáver. La policía no tiene ningún reparo en atribuir los hechos a ataques de animales salvajes, atracos violentos o simples escapadas. Está claro que en el cuerpo hay alguien corrupto que se dedica a encubrir la terrible realidad, y tú estás decidido a llegar hasta el fondo del asunto. Has recopilado una serie de atestados policiales sospechosos, y todos apuntan al mismo agente.

Tu amiga Daisy Walker, bibliotecaria en la Universidad Miskatonic, te ha telefoneado para avisarte de que esta noche se pasará por tu casa junto con otras personas que también están interesadas en localizar a los desaparecidos y poner fin a los ataques contra los ciudadanos de Arkham. Hace escasos minutos que acaban de llegar todos.

### DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE ARKHAM

Nº DE PLACA: 16, agente Cooper	ATESTADO Nº 113
LUGAR: Hospital de Santa María	FECHA: 23 de agosto de 1926
	HORA: 21:35

#### INFORME

Denunciada actividad sospechosa durante el turno de noche. Ni rastro de intrusos.

### DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE ARKHAM

Nº DE PLACA: 16, agente Cooper	ATESTADO Nº 122
Peabody con Main	FECHA: 26 de agosto de 1926
	HORA: 06:50

#### INFORME

Recibida llamada anónima avisando de un olor extraño en el lugar de los hechos. Se trataba de un mapache muerto.

### DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE ARKHAM

Nº DE PLACA: 16, agente Cooper	ATESTADO Nº 131
LUGAR: Comisaría	FECHA: 2 de septiembre de 1926
	HORA: 14:00

#### INFORME

Una mujer mayor, la señora Hamish, ha acudido para denunciar la desaparición de su marido. La señora Hamish padece demencia. Desapareció durante tres horas...



# ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE ROL



Carolyn Fern





# Carolyn Fern

LA PSICÓLOGA

## HABILIDADES

6+	AGILIDAD	CONOCIMIENTOS	4+
5+	ATLETISMO	APLOMO	5+
4+	INGENIO	COMBATE CUERPO A CUERPO	6+
5+	PRESENCIA	COMBATE A DISTANCIA	6+
4+	INTUICIÓN	OCULTISMO	5+



## TALENTOS

**Presencia terapéutica.** Cuando un aliado situado a 5 metros de distancia saque algún 1 en los dados de horror, puedes sufrir 1 punto de daño de horror para cambiar todos esos resultados de 1 por resultados de 6.

**Serenidad profesional.** Cuando realices una acción compleja de **Aplomo** para curar daño de horror que hayas sufrido tú, puedes volver a tirar hasta 2 dados. Debes aceptar los nuevos resultados.

## EQUIPO

**Manual de psicología clínica.** Una vez por partida durante una escena narrativa, puedes realizar una acción compleja de **Presencia** tomando como objetivo a otro personaje que haya sufrido algún trauma. Si tienes éxito, el objetivo puede eliminar un trauma de su elección y curarse todo el daño de horror que haya acumulado. Si fallas, tanto el objetivo como tú sufrirás 2 puntos de daño de horror cada uno.



**Botiquín.** Cuenta como suministros médicos cuando el usuario realiza una acción para curar daño físico. Cada vez que se use este objeto, tacha uno de los círculos de cantidad (o ponle una ficha encima). Si todos los círculos están marcados, habrá que reponer los suministros del botiquín para poder volver a usarlo.

**Puñetazo/patada.** *Cuerpo a cuerpo.* Daño 1.

**Otras pertenencias.** Reloj de bolsillo, medallón, gafas, libreta, 9 dólares.

## HECHIZOS



## Referencia rápida para los investigadores

### ACCIONES SIMPLES

Son acciones que tienen pocas probabilidades de fracasar. Normalmente sólo cuesta un dado realizarlas.

Algunos ejemplos de acciones simples:

- ◆ **Movimiento** (gasta 1 dado para desplazarte hasta 3 metros en cualquier dirección).
- ◆ **Ponerte en pie o tumbarte en el suelo.**
- ◆ **Abrir o cerrar algo, como por ejemplo una puerta.**
- ◆ **Recoger un objeto cercano, extraerlo de un recipiente o guardarlo en algún sitio.**
- ◆ **Accionar un mecanismo sencillo, como tirar de una palanca o pulsar un botón.**

### ACCIONES COMPLEJAS

Las acciones complejas requieren de cierta pericia para realizarse con éxito. Intentarlas siempre cuesta como mínimo un dado.

Algunos ejemplos de acciones complejas:

- ◆ **Ayudar a otro:** Puedes gastar 1 dado para otorgar **ventaja** a otro personaje en su próxima acción compleja. El objetivo solamente puede beneficiarse de esta ventaja una vez por acción, y para poder recibirla debe ser capaz de gastar al menos 1 dado para efectuar la tirada pertinente.
- ◆ **Curar daño físico:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Conocimientos**. Cada éxito obtenido cura 1 dado (3 dados si se utilizan suministros médicos). El límite de la reserva de dados no puede exceder 6. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.
- ◆ **Curar horror:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Aplomo** (para curarse uno mismo) o **Presencia** (para curar a otra persona). Si tienes éxito, sustituye un dado de horror de la reserva correspondiente por un dado normal. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.

- ◆ **Recargar bajo presión:** En una situación caótica o estresante, tira 1 o más dados usando la habilidad **Agilidad**. Si tienes éxito, consigues recargar tu arma. Si no estás bajo presión, puedes recargar con una acción simple gastando 1 dado.
- ◆ **Separarse:** Si estás trabado en cuerpo a cuerpo con un enemigo, tira al menos 1 dado usando la habilidad **Combate cuerpo a cuerpo**. Si tienes éxito, puedes moverte hasta 3 metros. Si fallas, no puedes moverte en este turno.

### DURANTE EL TURNO DE LOS INVESTIGADORES:

- ◆ Todos los investigadores actúan juntos.
- ◆ Cuando te toque actuar, describe lo que pretende hacer tu personaje.
- ◆ Gasta dados de tu reserva para realizar acciones simples o complejas.
- ◆ **Esfuerzo:** Al comienzo del turno de los investigadores, antes de que se repongan las reservas de dados, puedes curar todo el daño que has sufrido (restableciendo el límite de tu reserva de dados al máximo permitido). Si lo haces, sufres una herida.

### DURANTE EL TURNO DE LOS ENEMIGOS:

- ◆ En el turno del Director de Juego, puedes llevar a cabo reacciones (son un tipo de acciones complejas).
- ◆ Las reacciones cuestan 1 dado.

### REACCIONES:

Las reacciones se usan durante el turno del Director de Juego. La mayoría vienen dadas por los talentos o capacidades de tu investigador, pero hay una en concreto que tienen todos los personajes:

- ◆ **Esquivar/bloquear/resistir:** Para esquivar un ataque a distancia, bloquear un ataque cuerpo a cuerpo o resistir un ataque mágico, tira un solo dado usando la habilidad **Agilidad** (para esquivar), **Combate cuerpo a cuerpo** (para bloquear) o **Aplomo** (para resistir). Si tienes éxito, anulas todo el daño y evitas todos los demás efectos del ataque.

### OPCIONES PARA LA SUBIDA DE NIVEL

Tu investigador subirá de nivel en dos ocasiones durante el transcurso de la aventura. El Director de Juego te indicará cuándo ocurre esto.

- ◆ En la primera subida puedes elegir una habilidad y mejorarla una vez.
- ◆ En la segunda subida puedes mejorar una sola vez dos habilidades distintas (pero ninguna puede mejorarse más allá de 3+), o bien puedes ganar la capacidad que se describe a continuación.

#### NUEVA CAPACIDAD

**Revelación devastadora.** Una vez por partida, elige un personaje situado a no más de 6 metros de distancia con el que puedas hablar y que sea capaz de entenderte, y luego realiza una acción compleja de **Intuición**. Si tienes éxito, el personaje descarta inmediatamente todos los dados de su reserva (lo que significa que no podrá llevar a cabo una reacción como respuesta a esto) y además, si ésta es una escena estructurada, su reserva de dados no se repone al comienzo de su siguiente turno.

### INSPIRACIÓN

Tu puntuación máxima de Inspiración se restablece al principio de cada partida. Puedes gastar tu Inspiración de las siguientes maneras.

- ◆ Después de tener éxito en una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para añadir un éxito adicional al resultado.
- ◆ Al llevar a cabo una reacción para esquivar, bloquear o resistir un ataque, puedes gastar 1 de Inspiración para resolver dicha reacción con **ventaja**.
- ◆ Antes de realizar una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para realizar dicha acción con **ventaja**.
- ◆ Puedes gastar 1 o más de Inspiración para introducir un elemento narrativo en la escena actual. Por ejemplo, en una situación peligrosa podrías encontrar un bisturí con el que defenderte, o quizá establecer una relación previa con un PNJ pese a no haberla declarado de antemano (la validez de estos elementos narrativos siempre quedará supeditada a la discreción del DJ).
- ◆ También puedes gastar Inspiración para evitar los efectos de determinados traumas allí donde se especifique.



## Tu historia hasta ahora...

Eres Carolyn Fern, trabajas como psicóloga y experta hipnotista en el Sanatorio para Enfermos Mentales de Arkham. Mucha gente cree que tus pacientes son poco más que psicópatas y dementes peligrosos, pero tú los ves como almas torturadas que buscan solaz. Has consagrado tu vida a la curación de mentes desequilibradas, y en todo el tiempo que llevas ejerciendo tu oficio has aprendido a distinguir las aflicciones que obedecen a causas naturales de las que son provocadas por las fuerzas siniestras que acechan al otro lado del velo que separa los mundos.

Uno de tus pacientes, un veterano de guerra llamado Philip Drew, siente el irrefrenable impulso de alimentarse de carne humana. Llevas ya un tiempo tratándolo, pero en las últimas semanas se ha producido en él un cambio peculiar. En varias ocasiones había mencionado aullidos de perros que solamente él podía oír y que le exhortaban a acudir a un gran festín. La semana pasada empezó a sufrir episodios con violentas convulsiones mientras gritaba a pleno pulmón: «¡Los perros del bosque negro vienen de camino!». Lo habrías atribuido a un empeoramiento de su psicosis particular, pero hace unos días mató a un escritor que le estaba entrevistando, le arrancó varios trozos de carne a dentelladas y se escapó del manicomio.

No te sientes orgullosa de ello, pero cuando viste tirada en el suelo la libreta del escritor con los apuntes que estaba tomando, en un momento de debilidad decidiste cogerla. Su contenido es escalofriante: bocetos y descripciones de distintos tipos de bestias antropófagas. Parece que el escritor sufría los mismos delirios. Y últimamente también tú has empezado a oír aullidos en la lejanía, casi imperceptibles, que te ponen la carne de gallina.

Poco después de la fuga de Drew recibiste varias llamadas de una amiga tuya, Loretta Clark, que trabaja como enfermera de noche en el Hospital de Santa María. Está segura de que algo siniestro acecha por los pasillos del centro médico. Teniendo en cuenta lo que has visto en la libreta, las sospechas de la enfermera Clark y el creciente número de desapariciones y profanaciones de tumbas, has optado por una solución impropia de una científica: contactar con un detective privado llamado Joe Diamond con la esperanza de que te ayude a encontrar a Drew y hacer que cesen los aullidos. Acabas de llegar a su casa a altas horas de la noche.

Puedo oírlo, está muy cerca.  
Cada vez suena más fuerte.  
Voy a liberar  
a mi hermano de manada.  
El hambre nos guía, el Devorador  
provee para sus hijos.  
Hemos de ir con los muertos  
congelados, reunirnos con quien  
prepara los cuerpos para el festín.



# ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE ROL



Daisy Walker



# Daisy Walker

## LA BIBLIOTECARIA

### HABILIDADES

6+	AGILIDAD	CONOCIMIENTOS	4+
6+	ATLETISMO	APLOMO	5+
4+	INGENIO	COMBATE CUERPO A CUERPO	6+
5+	PRESENCIA	COMBATE A DISTANCIA	6+
5+	INTUICIÓN	OCULTISMO	4+



### TALENTOS

**Concentración.** Una vez por turno, después de que realices una acción compleja de **Aplomo**, **Conocimientos**, **Ingenio** o **Intuición**, puedes volver a tirar 1 dado. Si fallas, no podrás volver a usar este talento durante el resto de la escena.

### EQUIPO

**Necronomicón (traducción de John Dee).** Dos manos. Debes llevar encima este libro para poder lanzar hechizos.

**Apuntes de la colección de libros de consulta restringida.** Una vez por escena, cuando realices una acción compleja para lanzar un hechizo, puedes añadir 3 dados a tu reserva para esa tirada. Por cada 1 que saques (después de las repeticiones pertinentes), sufres 2 puntos de daño de horror. Si sacas al menos tres resultados de 1, en vez de eso sufres un trauma.

**Puñetazo/patada.** Cuerpo a cuerpo. Daño 1.

**Otras pertenencias.** *Página con la clave del Cultes des Goules* (traducida al inglés), portafolio, linterna, 10 dólares.

### HECHIZOS

**Consunción.** Puedes realizar una acción compleja de **Ocultismo** para lanzar este hechizo. Si tienes éxito, un personaje de tu elección al que puedas percibir en un radio de 15 metros sufre 2 puntos de daño. Al comienzo de su siguiente turno, ese personaje debe realizar una acción compleja de **Ocultismo** o **Atletismo**. Si la falla o no puede realizarla, sufre 3 puntos de daño y una herida (sumando 2 a la tirada).

Por cada 1 que saques al realizar esta acción (después de las repeticiones pertinentes), sufres 1 punto de daño de horror.

**Contrahechizo.** Cuando otro personaje al que puedas percibir en un radio de 18 metros lance un hechizo (el Director de Juego es libre de decidir qué se considera «hechizo»), puedes llevar a cabo una reacción usando **Ocultismo** para lanzar este hechizo, restando 1 al resultado del dado. Si tienes éxito, el hechizo del personaje falla. Si sacas un 1, sufres 1 punto de daño de horror.

**Nieblas de R'lyeh.** Puedes realizar una acción compleja de **Ocultismo** para lanzar este hechizo. Si tienes éxito, tú o un aliado al que puedas percibir en un radio de 6 metros os volvéis translúcidos e incorpóreos; en este estado no se puede atacar, ser atacado, interactuar con objetos físicos ni ser visto (el personaje se transforma en una bruma que emite un tenue resplandor). El objetivo del hechizo puede atravesar cualquier objeto o muro en el que haya espacio para que pase el aire. El hechizo dura hasta el final del turno de los investigadores en una escena estructurada, o hasta que el personaje afectado realice una acción simple o compleja (como moverse).

Por cada éxito adicional que obtengas en la tirada, puedes afectar a un personaje más o mantener el hechizo activo durante un turno adicional. Si sacas algún 1 en la tirada, tú y todos los personajes objetivo sufrís 1 punto de daño de horror cada uno.

Si el hechizo expira cuando el objetivo se halla en un lugar donde no hay sitio para su cuerpo físico, será expulsado al espacio libre más cercano y sufrirá 4 puntos de daño físico y 4 puntos de daño de horror.



## Referencia rápida para los investigadores

### ACCIONES SIMPLES

Son acciones que tienen pocas probabilidades de fracasar. Normalmente sólo cuesta un dado realizarlas.

Algunos ejemplos de acciones simples:

- ◆ **Movimiento** (gasta 1 dado para desplazarte hasta 3 metros en cualquier dirección).
- ◆ **Ponerte en pie o tumbarte en el suelo.**
- ◆ **Abrir o cerrar algo, como por ejemplo una puerta.**
- ◆ **Recoger un objeto cercano, extraerlo de un recipiente o guardarlo en algún sitio.**
- ◆ **Accionar un mecanismo sencillo, como tirar de una palanca o pulsar un botón.**

### ACCIONES COMPLEJAS

Las acciones complejas requieren de cierta pericia para realizarse con éxito. Intentarlas siempre cuesta como mínimo un dado.

Algunos ejemplos de acciones complejas:

- ◆ **Ayudar a otro:** Puedes gastar 1 dado para otorgar **ventaja** a otro personaje en su próxima acción compleja. El objetivo solamente puede beneficiarse de esta ventaja una vez por acción, y para poder recibirla debe ser capaz de gastar al menos 1 dado para efectuar la tirada pertinente.
- ◆ **Curar daño físico:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Conocimientos**. Cada éxito obtenido cura 1 dado (3 dados si se utilizan suministros médicos). El límite de la reserva de dados no puede exceder 6. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.
- ◆ **Curar horror:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Aplomo** (para curarse uno mismo) o **Presencia** (para curar a otra persona). Si tienes éxito, sustituye un dado de horror de la reserva correspondiente por un dado normal. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.

- ◆ **Recargar bajo presión:** En una situación caótica o estresante, tira 1 o más dados usando la habilidad **Agilidad**. Si tienes éxito, consigues recargar tu arma. Si no estás bajo presión, puedes recargar con una acción simple gastando 1 dado.
- ◆ **Separarse:** Si estás trabado en cuerpo a cuerpo con un enemigo, tira al menos 1 dado usando la habilidad **Combate cuerpo a cuerpo**. Si tienes éxito, puedes moverte hasta 3 metros. Si fallas, no puedes moverte en este turno.

### DURANTE EL TURNO DE LOS INVESTIGADORES:

- ◆ Todos los investigadores actúan juntos.
- ◆ Cuando te toque actuar, describe lo que pretende hacer tu personaje.
- ◆ Gasta dados de tu reserva para realizar acciones simples o complejas.
- ◆ **Esfuerzo:** Al comienzo del turno de los investigadores, antes de que se repongan las reservas de dados, puedes curar todo el daño que has sufrido (restableciendo el límite de tu reserva de dados al máximo permitido). Si lo haces, sufres una herida.

### DURANTE EL TURNO DE LOS ENEMIGOS:

- ◆ En el turno del Director de Juego, puedes llevar a cabo reacciones (son un tipo de acciones complejas).
- ◆ Las reacciones cuestan 1 dado.

### REACCIONES:

Las reacciones se usan durante el turno del Director de Juego. La mayoría vienen dadas por los talentos o capacidades de tu investigador, pero hay una en concreto que tienen todos los personajes:

- ◆ **Esquivar/bloquear/resistir:** Para esquivar un ataque a distancia, bloquear un ataque cuerpo a cuerpo o resistir un ataque mágico, tira un solo dado usando la habilidad **Agilidad** (para esquivar), **Combate cuerpo a cuerpo** (para bloquear) o **Aplomo** (para resistir). Si tienes éxito, anulas todo el daño y evitas todos los demás efectos del ataque.

### OPCIONES PARA LA SUBIDA DE NIVEL

Tu investigador subirá de nivel en dos ocasiones durante el transcurso de la aventura. El Director de Juego te indicará cuándo ocurre esto.

- ◆ En la primera subida puedes elegir una habilidad y mejorarla una vez.
- ◆ En la segunda subida puedes mejorar una sola vez dos habilidades distintas (pero ninguna puede mejorarse más allá de 3+), o bien puedes ganar la capacidad que se describe a continuación.

#### NUEVO HECHIZO

**Mirada de Ouraxsh.** Realiza una acción compleja de **Ocultismo**. Si tienes éxito, otro personaje al que puedas percibir en un radio de 24 metros sufre 2 puntos de daño físico y 1 punto de daño de horror. Por cada éxito adicional que obtengas además del primero, puedes afectar a un objetivo adicional. Si sacas algún 1 en la tirada, sufres 2 puntos de daño de horror.

### INSPIRACIÓN

Tu puntuación máxima de Inspiración se restablece al principio de cada partida. Puedes gastar tu Inspiración de las siguientes maneras.

- ◆ Después de tener éxito en una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para añadir un éxito adicional al resultado.
- ◆ Al llevar a cabo una reacción para esquivar, bloquear o resistir un ataque, puedes gastar 1 de Inspiración para resolver dicha reacción con **ventaja**.
- ◆ Antes de realizar una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para realizar dicha acción con **ventaja**.
- ◆ Puedes gastar 1 o más de Inspiración para introducir un elemento narrativo en la escena actual. Por ejemplo, en una situación peligrosa podrías encontrar un bisturí con el que defenderte, o quizá establecer una relación previa con un PNJ pese a no haberla declarado de antemano (la validez de estos elementos narrativos siempre quedará supeditada a la discreción del DJ).
- ◆ También puedes gastar Inspiración para evitar los efectos de determinados traumas allí donde se especifique.



## Tu historia hasta ahora...

Eres Daisy Walker, la encargada de la renombrada Biblioteca Orne de la Universidad Miskatonic. Dispones de acceso a la colección de libros de consulta restringida de la biblioteca, y con el paso de los años has descubierto la existencia de fuerzas sobrenaturales que desafían toda comprensión. Desesperada por proteger a los inocentes de criaturas que no deberían existir, has probado algunos de los conjuros que se describen en el pavoroso *Necronomicón*; y milagrosamente, han funcionado.

En las dos últimas semanas has notado que cada vez acuden menos estudiantes a la biblioteca, cosa que te extraña porque los exámenes finales están a la vuelta de la esquina. También viste a uno de los profesores, Peter Warren, merodeando cerca de la colección de libros de consulta restringida, pero cuando se dio cuenta de que lo estabas observando fingió interesarse por otra cosa.

Ayer mismo sorprendiste a una alumna llamada Rita Young fisgando en la entrada de la sección de libros restringidos. Tras insistirle un rato, te contó que una de sus amigas ha desaparecido y la policía se niega a ayudarla, por lo que ha decidido tomar cartas en el asunto.

Tras ganarte su confianza, llamaste a tu amigo Joe Diamond, un detective privado, para que os ayude a llegar al fondo de las desapariciones. Es bien entrada la noche cuando la joven y tú llegáis a casa del detective. Llevas contigo un libro que podría ayudaros a descifrar la página del extraño diario que encontró Young.

*Cultes des Goules*  
págs. 131-132, 135, traducción

*En muchas sectas, concretamente las que practican ritos que se consideran tabú (como el canibalismo), es habitual el uso de métodos clandestinos de comunicación. A lo largo de los siglos se han empleado escrituras cifradas, intrincados gestos con las manos, elaborados movimientos de los ojos y otras técnicas diversas.*

*Estas formas de comunicación suelen ser concebidas por humanos, en ocasiones bajo el influjo de fuerzas antiguas o sobrenaturales, y son endémicas de la región donde se rinde el culto. Estas sectas operan a menudo de manera epidémica, de tal forma que...*

Esta sección del libro original tenía las esquinas de las páginas...



ARKHAM HORROR<sup>®</sup>  
EL JUEGO DE ROL



Rita Young





# Rita Young

LA ATLETA

## HABILIDADES

4+	AGILIDAD	CONOCIMIENTOS	5+
4+	ATLETISMO	APLOMO	5+
5+	INGENIO	COMBATE CUERPO A CUERPO	4+
6+	PRESENCIA	COMBATE A DISTANCIA	6+
6+	INTUICIÓN	OCULTISMO	6+



## TALENTOS

**Estrella del atletismo.** La primera vez que gastes un dado para moverte cada turno, puedes recorrer 3 metros adicionales. Cuando realices una acción compleja para separarte de un enemigo, puedes tirar 1 dado adicional.

**Luchadora consumada.** Cuando realices una acción compleja para atacar a un objetivo con el que estés trabada en combate cuerpo a cuerpo y obtengas al menos tres éxitos en la tirada, ese objetivo no podrá llevar a cabo una reacción para bloquear tu ataque.

## HECHIZOS

## EQUIPO

**Bate de béisbol de Rita.** Cuerpo a cuerpo. Daño 2. Dos manos.

Si obtienes al menos tres éxitos, infliges 1 punto de daño adicional. Cada vez que saques un 1 en un ataque para el que utilices esta arma (después de las repeticiones pertinentes), tacha o marca uno de los círculos de calidad del bate. Si todos los círculos están marcados, el bate se rompe.

**Cazadora de cuero (armadura).** Cuando sufras daño a consecuencia de un ataque cuerpo a cuerpo, reduce ese daño en 1 (hasta un mínimo de 1).

**Puñetazo/patada.** Cuerpo a cuerpo. Daño 1.

**Libro de texto «Fundamentos de economía empresarial».** Una vez por partida durante una escena narrativa, puedes realizar una acción compleja de **Presencia** para regatear un precio. Puedes añadir 1 dado a esta tirada. Si tienes éxito, negocias una transacción más favorable para ti (el precio se reduce a la mitad o el vendedor te ve con buenos ojos). Si fallas, el personaje con el que estabas negociando reacciona con hostilidad hacia ti y el resto del grupo.

**Otras pertenencias.** Zapatillas de deporte, 7 dólares.





## Referencia rápida para los investigadores

### ACCIONES SIMPLES

Son acciones que tienen pocas probabilidades de fracasar. Normalmente sólo cuesta un dado realizarlas.

Algunos ejemplos de acciones simples:

- ◆ **Movimiento** (gasta 1 dado para desplazarte hasta 3 metros en cualquier dirección).
- ◆ **Ponerte en pie o tumbarte en el suelo.**
- ◆ **Abrir o cerrar algo, como por ejemplo una puerta.**
- ◆ **Recoger un objeto cercano, extraerlo de un recipiente o guardarlo en algún sitio.**
- ◆ **Accionar un mecanismo sencillo, como tirar de una palanca o pulsar un botón.**

### ACCIONES COMPLEJAS

Las acciones complejas requieren de cierta pericia para realizarse con éxito. Intentarlas siempre cuesta como mínimo un dado.

Algunos ejemplos de acciones complejas:

- ◆ **Ayudar a otro:** Puedes gastar 1 dado para otorgar **ventaja** a otro personaje en su próxima acción compleja. El objetivo solamente puede beneficiarse de esta ventaja una vez por acción, y para poder recibirla debe ser capaz de gastar al menos 1 dado para efectuar la tirada pertinente.
- ◆ **Curar daño físico:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Conocimientos**. Cada éxito obtenido cura 1 dado (3 dados si se utilizan suministros médicos). El límite de la reserva de dados no puede exceder 6. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.
- ◆ **Curar horror:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Aplomo** (para curarse uno mismo) o **Presencia** (para curar a otra persona). Si tienes éxito, sustituye un dado de horror de la reserva correspondiente por un dado normal. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.

- ◆ **Recargar bajo presión:** En una situación caótica o estresante, tira 1 o más dados usando la habilidad **Agilidad**. Si tienes éxito, consigues recargar tu arma. Si no estás bajo presión, puedes recargar con una acción simple gastando 1 dado.
- ◆ **Separarse:** Si estás trabado en cuerpo a cuerpo con un enemigo, tira al menos 1 dado usando la habilidad **Combate cuerpo a cuerpo**. Si tienes éxito, puedes moverte hasta 3 metros. Si fallas, no puedes moverte en este turno.

### DURANTE EL TURNO DE LOS INVESTIGADORES:

- ◆ Todos los investigadores actúan juntos.
- ◆ Cuando te toque actuar, describe lo que pretende hacer tu personaje.
- ◆ Gasta dados de tu reserva para realizar acciones simples o complejas.
- ◆ **Esfuerzo:** Al comienzo del turno de los investigadores, antes de que se repongan las reservas de dados, puedes curar todo el daño que has sufrido (restableciendo el límite de tu reserva de dados al máximo permitido). Si lo haces, sufres una herida.

### DURANTE EL TURNO DE LOS ENEMIGOS:

- ◆ En el turno del Director de Juego, puedes llevar a cabo reacciones (son un tipo de acciones complejas).
- ◆ Las reacciones cuestan 1 dado.

### REACCIONES:

Las reacciones se usan durante el turno del Director de Juego. La mayoría vienen dadas por los talentos o capacidades de tu investigador, pero hay una en concreto que tienen todos los personajes:

- ◆ **Esquivar/bloquear/resistir:** Para esquivar un ataque a distancia, bloquear un ataque cuerpo a cuerpo o resistir un ataque mágico, tira un solo dado usando la habilidad **Agilidad** (para esquivar), **Combate cuerpo a cuerpo** (para bloquear) o **Aplomo** (para resistir). Si tienes éxito, anulas todo el daño y evitas todos los demás efectos del ataque.

### OPCIONES PARA LA SUBIDA DE NIVEL

Tu investigador subirá de nivel en dos ocasiones durante el transcurso de la aventura. El Director de Juego te indicará cuándo ocurre esto.

- ◆ En la primera subida puedes elegir una habilidad y mejorarla una vez.
- ◆ En la segunda subida puedes mejorar una sola vez dos habilidades distintas (pero ninguna puede mejorarse más allá de 3+), o bien puedes ganar la capacidad que se describe a continuación.

#### NUEVA CAPACIDAD

**Defensa desesperada.** Cuando un personaje que esté situado a 3 metros o menos de ti sea alcanzado por un ataque, puedes llevar a cabo una reacción usando **Atletismo**. Si tienes éxito, te colocas inmediatamente delante de ese personaje y recibes el golpe en su lugar. Si sacas un 6, en vez de eso los dos conseguís eludir el ataque por completo.

### INSPIRACIÓN

Tu puntuación máxima de Inspiración se restablece al principio de cada partida. Puedes gastar tu Inspiración de las siguientes maneras.

- ◆ Después de tener éxito en una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para añadir un éxito adicional al resultado.
- ◆ Al llevar a cabo una reacción para esquivar, bloquear o resistir un ataque, puedes gastar 1 de Inspiración para resolver dicha reacción con **ventaja**.
- ◆ Antes de realizar una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para realizar dicha acción con **ventaja**.
- ◆ Puedes gastar 1 o más de Inspiración para introducir un elemento narrativo en la escena actual. Por ejemplo, en una situación peligrosa podrías encontrar un bisturí con el que defenderte, o quizá establecer una relación previa con un PNJ pese a no haberla declarado de antemano (la validez de estos elementos narrativos siempre quedará supeditada a la discreción del DJ).
- ◆ También puedes gastar Inspiración para evitar los efectos de determinados traumas allí donde se especifique.



# Tu historia hasta ahora...

Eres Rita Young, estudiante de Empresariales en la Universidad Miskatonic de Arkham, Massachusetts. Hace algunas semanas empezaste a notar que varios de tus compañeros faltaban a clase. Aunque te llamó la atención, finalmente decidiste que no era asunto tuyo. Pero hace tres días la situación cambió cuando tu mejor amiga, Elsie Moore, no se presentó a vuestra carrera de entrenamiento matutina. Cuando tú y tu amigo Grant Moses, que trabaja como repartidor para el Hospital de Santa María, fuisteis a la habitación de Elsie en la residencia universitaria, encontrasteis manchas de sangre seca y una página de un extraño diario, pero ni rastro de vuestra amiga. Los símbolos inscritos en aquella página hacían que te diera vueltas la cabeza y te zumbasen los oídos, así que la cogiste y te fuiste derecha a la comisaría para denunciar la desaparición de Elsie.

Un policía desaliñado llamado Billy Cooper escuchó tu historia con desgana, se echó a reír y dijo que probablemente tu amiga se había fugado porque no estaba hecha para la vida de estudiante. Te dieron ganas de partirle la cara allí mismo, pero en vez de eso te contuviste y decidiste indagar tú misma en busca de respuestas.

Con la página del diario como única prueba, te colaste a hurtadillas en la colección de libros de consulta restringida de la Biblioteca Orne con la esperanza de hallar en ellos alguna clave que te permitiese descifrar los misteriosos símbolos. Tu curiosidad llamó la atención de la bibliotecaria, Daisy Walker. No era tu intención contarle nada sobre la página, pero algo en la expresión de su rostro al mencionarle que buscabas a Elsie hizo que confiaras en ella. Daisy Walker telefoneó a alguien y agarró un montón de libros de la sección restringida. Varias horas después, Walker y tú os halláis frente a la vivienda del detective privado Joe Diamond.

Handwritten symbols on aged paper, likely the mysterious symbols mentioned in the text. The symbols are arranged in several lines on a piece of yellowed, patterned paper with blue horizontal lines. The symbols themselves are complex, resembling a mix of cursive letters and abstract shapes, some with dots or other markings. The paper is placed over a white textured surface, possibly a napkin.



# ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE ROL



William Yorick





# William Yorick

EL SEPULTURERO

## HABILIDADES

6+	AGILIDAD	CONOCIMIENTOS	6+
4+	ATLETISMO	APLOMO	5+
6+	INGENIO	COMBATE CUERPO A CUERPO	5+
4+	PRESENCIA	COMBATE A DISTANCIA	5+
4+	INTUICIÓN	OCULTISMO	5+



## TALENTOS

**Doblete.** Después de que un aliado ataque con éxito a un objetivo que esté trabado en combate cuerpo a cuerpo contigo, puedes usar 1 dado (si te queda alguno) para realizar una acción compleja de **Atletismo**. Si tienes éxito, el objetivo es empujado 1,5 metros hacia atrás; si al hacerlo choca contra algún obstáculo, sufre 1 punto de daño. En caso contrario, el objetivo es derribado.

**Preparación y postura.** Puedes realizar una acción simple para prepararte físicamente. Si lo haces, la próxima vez que realices una acción compleja de **Atletismo** o **Combate cuerpo a cuerpo** en tu turno actual podrás volver a lanzar los dados que quieras. Debes aceptar los nuevos resultados.

## EQUIPO

**Pala de sepulturero.** *Cuerpo a cuerpo.* Daño 2. Dos manos. Si obtienes al menos tres éxitos, infliges una herida.

**Chaqueta de cuero gruesa (armadura).** Cuando sufras daño a consecuencia de un ataque cuerpo a cuerpo, reduce ese daño en 1 (hasta un mínimo de 1).

**Puñetazo/patada.** *Cuerpo a cuerpo.* Daño 1.

**Lámpara de queroseno.** Ilumina un radio de 6 metros cuando está encendida.

**Otras pertenencias.** Un par de guantes gruesos, caja de cerillas, petaca con licor, 8 dólares.

## HECHIZOS



## Referencia rápida para los investigadores

### ACCIONES SIMPLES

Son acciones que tienen pocas probabilidades de fracasar. Normalmente sólo cuesta un dado realizarlas.

Algunos ejemplos de acciones simples:

- ◆ **Movimiento** (gasta 1 dado para desplazarte hasta 3 metros en cualquier dirección).
- ◆ **Ponerte en pie o tumbarte en el suelo.**
- ◆ **Abrir o cerrar algo, como por ejemplo una puerta.**
- ◆ **Recoger un objeto cercano, extraerlo de un recipiente o guardarlo en algún sitio.**
- ◆ **Accionar un mecanismo sencillo, como tirar de una palanca o pulsar un botón.**

### ACCIONES COMPLEJAS

Las acciones complejas requieren de cierta pericia para realizarse con éxito. Intentarlas siempre cuesta como mínimo un dado.

Algunos ejemplos de acciones complejas:

- ◆ **Ayudar a otro:** Puedes gastar 1 dado para otorgar **ventaja** a otro personaje en su próxima acción compleja. El objetivo solamente puede beneficiarse de esta ventaja una vez por acción, y para poder recibirla debe ser capaz de gastar al menos 1 dado para efectuar la tirada pertinente.
- ◆ **Curar daño físico:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Conocimientos**. Cada éxito obtenido cura 1 dado (3 dados si se utilizan suministros médicos). El límite de la reserva de dados no puede exceder 6. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.
- ◆ **Curar horror:** Tira 1 o más dados usando la habilidad **Aplomo** (para curarse uno mismo) o **Presencia** (para curar a otra persona). Si tienes éxito, sustituye un dado de horror de la reserva correspondiente por un dado normal. Esta acción sólo puede realizarse durante escenas narrativas.

- ◆ **Recargar bajo presión:** En una situación caótica o estresante, tira 1 o más dados usando la habilidad **Agilidad**. Si tienes éxito, consigues recargar tu arma. Si no estás bajo presión, puedes recargar con una acción simple gastando 1 dado.
- ◆ **Separarse:** Si estás trabado en cuerpo a cuerpo con un enemigo, tira al menos 1 dado usando la habilidad **Combate cuerpo a cuerpo**. Si tienes éxito, puedes moverte hasta 3 metros. Si fallas, no puedes moverte en este turno.

### DURANTE EL TURNO DE LOS INVESTIGADORES:

- ◆ Todos los investigadores actúan juntos.
- ◆ Cuando te toque actuar, describe lo que pretende hacer tu personaje.
- ◆ Gasta dados de tu reserva para realizar acciones simples o complejas.
- ◆ **Esfuerzo:** Al comienzo del turno de los investigadores, antes de que se repongan las reservas de dados, puedes curar todo el daño que has sufrido (restableciendo el límite de tu reserva de dados al máximo permitido). Si lo haces, sufres una herida.

### DURANTE EL TURNO DE LOS ENEMIGOS:

- ◆ En el turno del Director de Juego, puedes llevar a cabo reacciones (son un tipo de acciones complejas).
- ◆ Las reacciones cuestan 1 dado.

### REACCIONES:

Las reacciones se usan durante el turno del Director de Juego. La mayoría vienen dadas por los talentos o capacidades de tu investigador, pero hay una en concreto que tienen todos los personajes:

- ◆ **Esquivar/bloquear/resistir:** Para esquivar un ataque a distancia, bloquear un ataque cuerpo a cuerpo o resistir un ataque mágico, tira un solo dado usando la habilidad **Agilidad** (para esquivar), **Combate cuerpo a cuerpo** (para bloquear) o **Aplomo** (para resistir). Si tienes éxito, anulas todo el daño y evitas todos los demás efectos del ataque.

### OPCIONES PARA LA SUBIDA DE NIVEL

Tu investigador subirá de nivel en dos ocasiones durante el transcurso de la aventura. El Director de Juego te indicará cuándo ocurre esto.

- ◆ En la primera subida puedes elegir una habilidad y mejorarla una vez.
- ◆ En la segunda subida puedes mejorar una sola vez dos habilidades distintas (pero ninguna puede mejorarse más allá de 3+), o bien puedes ganar la capacidad que se describe a continuación.

#### NUEVA CAPACIDAD

**Aún no he acabado.** Una vez por partida, puedes realizar una acción compleja de **Aplomo** para curarte a ti mismo. Si tienes éxito, tu reserva de dados se restablece a su límite máximo. Si obtienes al menos dos éxitos en la tirada, también puedes curarte de una herida que sufras actualmente. Esta capacidad puede utilizarse en escenas narrativas y estructuradas.

### INSPIRACIÓN

Tu puntuación máxima de Inspiración se restablece al principio de cada partida. Puedes gastar tu Inspiración de las siguientes maneras.

- ◆ Después de tener éxito en una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para añadir un éxito adicional al resultado.
- ◆ Al llevar a cabo una reacción para esquivar, bloquear o resistir un ataque, puedes gastar 1 de Inspiración para resolver dicha reacción con **ventaja**.
- ◆ Antes de realizar una acción compleja, puedes gastar 1 de Inspiración para realizar dicha acción con **ventaja**.
- ◆ Puedes gastar 1 o más de Inspiración para introducir un elemento narrativo en la escena actual. Por ejemplo, en una situación peligrosa podrías encontrar un bisturí con el que defenderte, o quizá establecer una relación previa con un PNJ pese a no haberla declarado de antemano (la validez de estos elementos narrativos siempre quedará supeditada a la discreción del DJ).
- ◆ También puedes gastar Inspiración para evitar los efectos de determinados traumas allí donde se especifique.



## Tu historia hasta ahora...

Eres William Yorick, sepulturero con alma de actor. Velas por los difuntos de Arkham, cuidando de su lugar de reposo eterno mientras recitas frases de docenas de tus obras de teatro favoritas ante un público tan cautivo como silencioso. En las últimas semanas, la dignidad de los muertos y la soledad de su compañía se han visto interrumpidas; una tras otra, numerosas tumbas han sido profanadas y sus cadáveres desmembrados, devorados y robados. Diversos cementerios amanecen alfombrados de huesos y ajueres funerarios como si fuesen vulgar basura desperdigada. Esto te hierva la sangre y te parte el alma.

Pasas las noches en vela patrullando los camposantos en un intento por sorprender a los ladrones con las manos en la masa, pero tras la cuarta jornada de vigilia sin rastro alguno de los culpables debiste quedarte dormido por accidente, pues lo siguiente que recuerdas es ser despertado por la mano firme y la mirada amable del padre Iwanicki, un cura que estaba visitando la iglesia cuyo cementerio vigilabas. El sacerdote te dijo que los muertos no eran los únicos que estaban desapareciendo en la ciudad; tanto sus feligreses como otros ciudadanos de Arkham también se han esfumado sin dejar rastro. Iwanicki te ha pedido ayuda para vengar a los difuntos y liberar a los vivos, y tú has accedido a ello. Sin duda se trata del papel de tu vida.

Tras tomarte un prolongado descanso a instancias del cura, ahora te encuentras frente a la casa de un detective privado llamado Joe Diamond. Confías en que Diamond pueda ayudarte a dar con los monstruos que merodean por las calles y cementerios de Arkham.

### VIEJO CEMENTERIO DE ARKHAM

NOMBRE DEL FALLECIDO:	FECHA: 14 de agosto de 1926
Jane Doe	PARCELA: 124
NOTAS: Entierro organizado por el Hospital de Santa María, pagado por los contribuyentes de Arkham.	

### VIEJO CEMENTERIO DE ARKHAM

NOMBRE DEL FALLECIDO:	FECHA: 6 de agosto de 1926
Robert Lowes	PARCELA: 122

NOTAS: Restos sin reclamar, ningún pariente vivo.  
Pago de la parcela organizado por el Hospital de Santa María a través de una subvención, abonado por los contribuyentes de Arkham.

FIRMADO: Ruth Turner, forense,  
Hospital de Santa María

*¿El hospital vende cadáveres?  
¿La forense?*

*Otra tumba vacía.*

a Turner, forense,  
Hospital de Santa María