



# ARKHAM HORROR V2.0





# Arkham Horror v2.0

Un escenario de Axos para

# FIASCO



Para descargar más escenarios de Fiasco, visita [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)

# CRÉDITOS

Escrito por Axos y Aria

## LA SITUACIÓN

### MIENTRAS EN ARKHAM...

La ciudad descansa tranquila, tal vez sea la ultima noche que pueda hacerlo...

Las diferentes sectas cultistas estaban esperando este momento, las estrellas están alineadas y todo yace preparado para el resurgir de los primigenios.

Solo unos pocos investigadores, gente común, pueden hacer algo para detener su llegada, pues si realmente despiertan : la ciudad entera quedará sumida en la más profunda oscuridad para siempre!!!

### PELIS PARA AMBIENTARSE

Arkham Horror (Juego de Mesa), Las Mansiones de la Locura (Juego de Mesa). La Llamada de Cthulhu (libro y juego de rol), El Horror de Dunwich, Los Mitos y todas las obras del universo H.P Lovecraft

## CONSEJOS

Intentad trabajar en equipos y usar cualquier cosa, aunque no parezca realmente importante, pues : los pequeños detalles marcan la diferencia!

Centraos en detener a los sectarios y cultistas, el objetivo es intentar que el primigenio no regrese!

# RELACIONES...

## 1 FAMILIA

- ☐ Padre o Madre e hijo
- ☐ Padrastro o Madastra e hijo
- ☐ Hermanos Gemelos (sin saberlo)
- ☐ Primos cercanos
- ☐ Tio y Sobrino
- ☐ Primo del pueblo

## 2 TRABAJO

- ☐ Antiguos compañeros de trabajo
- ☐ Escritor y su fuente
- ☐ Investigador y su ayudante
- ☐ Conductor y pasajero
- ☐ Propietario del Hotel y huésped
- ☐ Líder cultista y seguidor

## 3 AMISTAD

- ☐ Manipulador y victima
- ☐ Compañeros del campamento para gordos
- ☐ Compañeros de borracheras en el Restaurante de Velma
- ☐ Rivales amistosos
- ☐ Vecinos recientes
- ☐ Compañeros de proyecto sobre Mitos Arcanos

## 4 ROMANCE

- ◻ • Amor prohibido por la familia
- ◻ •• Marido y Mujer
- ◻ ••• Acosador y acosado
- ◻ •••• Aventura de una noche
- ◻ ••••• Relación por correspondencia
- ◻ •••••• Antiguos Amantes

## 5 CRIMEN

- ◻ • Limpiador de escenas del crimen y asesino
- ◻ •• Apostador y corredor de apuestas
- ◻ ••• Vendedor de organos y comprador/proveedor
- ◻ •••• Matones (Mafiosos, Gamberros)
- ◻ ••••• Ladrones (de tiendas, de casas, de coches)
- ◻ •••••• Traficante de antigüedades y cliente/proveedor

## 6 COMUNIDAD

- ◻ • Cargos Electos (Concejal, Alcalde)
- ◻ •• Grupo de estudio de la Universidad de Miskatonic
- ◻ ••• Voluntarios de la parroquia
- ◻ •••• Secta Cultista
- ◻ ••••• FBI o Agencia del Gobierno
- ◻ •••••• Alcohólico o drogadicto anónimo y su padrino

## ...UNA HISTORIA DE TENTÁCULOS

# NECESIDADES...

## 1 ESCAPAR

- ☐ ...de una pesadilla con muchos tentáculos
- ☐ ...de una relación que se ha vuelto extraña
- ☐ ...de un círculo de piedras y hogueras
- ☐ ...de los rumores sobre tu naturaleza
- ☐ ...de Arkham por algún delito cometido
- ☐ ...de Arkham portener información sectaria

## 2 AJUSTAR CUENTAS

- ☐ ...con un científico loco y obstinado
- ☐ ...con una eminencia de la Universidad de Miskatonic
- ☐ ...con un sectario
- ☐ ...con un tcho tcho
- ☐ ...con la Banda de Sheldon
- ☐ ...con la logia del Crepúsculo de Plata

## 3 PASARLO DE MUERTE

- ☐ ...comiendo el famoso pastel de Pollo
- ☐ ...tomando la píldora Azul Amatent
- ☐ ...leyendo el Necronomicón
- ☐ ...mirando 'Un Príncipe para Corina'
- ☐ ...destruyendo tu reputación
- ☐ ...espiando a la hermana Mary en el convento

## 4 HACERSE RESPETAR

- ☐ ...por todos en Arkham enmendando tu error
- ☐ ...por tu profesor/tutor
- ☐ ...por los cuerpos del orden local
- ☐ ...por tu familia
- ☐ ...por tu perro al que decepcionaste
- ☐ ...por los sectarios

## 5 SABER LA VERDAD

- ☐ ...sobre los portales
- ☐ ...sobre el Necronomicón
- ☐ ...sobre la historia de tu padre y la Banda de Sheldon
- ☐ ...sobre la Refinería Marsh
- ☐ ...sobre el Horror de Dunwich
- ☐ ...sobre el tonto de Hank

## 6 ECHAR UN POLCO

- ☐ ...con cualquiera, en cualquier lugar
- ☐ ...con un sectario
- ☐ ...con la hija de la cabra
- ☐ ...con la bruja
- ☐ ...en la Universidad de Miskatonic
- ☐ ...en la comisaría de Arkham

## ...UNA HISTORIA DE TENTÁCULOS

# LOCALIZACIONES...

## 1 ARKHAM

- ◻ • Manicomio de Arkham
- ◻ ◦ Hospital de St. Mary
- ◻ ◦ Universidad de Miskatonic
- ◻ ◦ Pensión de Ma
- ◻ ◦ Museo de Arkham
- ◻ ◦ Isla Ignota

## 2 DUNWICH

- ◻ • Granja Whateley
- ◻ ◦ El Arrollo de Bishop
- ◻ ◦ Pueblo de Dunwich
- ◻ ◦ Feria de Darke
- ◻ ◦ Sentinel Hill
- ◻ ◦ Brezal Marchito

## 3 KINGSPORT

- ◻ • La Extraña casa en la Niebla
- ◻ ◦ Séptima Casa a la Izquierda
- ◻ ◦ El Faro del Norte
- ◻ ◦ La Tienda de Curiosidades de Neil
- ◻ ◦ Central Hill
- ◻ ◦ Estación de Bus



## 4 INNSMOUTH

- Prisión de Innsmouth
- Refinería Marsh
- Callejón del Matasanos
- Hotel Gilman House
- Orden Esotérica de Dagón
- Arrecife del Diablo

## 5 OTRAS LOCALIZACIONES

- Teatro ambulante del Rey de Amarillo
- Exposición sobre la Maldición del Faraón Oscuro
- Indicador de Susurros del Pasado
- La casa de la Bruja
- El hogar del Tcho Tcho
- Club de Mi-Go's solteros

## 6 OTROS MUNDOS

- El Gran Salón del Celeno
- R'lyeh
- Yuggoth
- Carcosa
- Meseta de Leng
- Las tierras del Sueño

## ...UNA HISTORIA DE TENTÁCULOS

# OBJETOS...

## 1 DESAGRADABLES

- ☐ Pene en formol de Rasputín
- ☐ Tentáculo de un Shoggoth
- ☐ Un dado Rojo Maldito
- ☐ La primera muestra usada de Xorisa
- ☐ Una cucaracha voladora en la cabeza
- ☐ Un kebab podrido en el bolsillo

## 2 INFORMACIÓN

- ☐ Tomo sobre artefactos Arcanos y las diferentes Sectas
- ☐ Testamento del rector de la Universidad de Miskatonic
- ☐ La última copia del diario del loco Alzhared
- ☐ Carnet de pertenencia a la Logia del Crepúsculo de Plata
- ☐ Bloc de notas del Jefe de Policia
- ☐ Posavasos con un código alfanumérico

## 3 VALIOSOS

- ☐ La Trompeta Dorada
- ☐ Una botella de Whiskey
- ☐ El Necronomicón
- ☐ Un baúl lleno de lupas
- ☐ Una estatuilla de Cthulhu
- ☐ Un colgante con un Símbolo Arcano

## 4 SENTIMENTAL

- ☐ La pluma del profesor Harvey Walters
- ☐ La guitarra de Pete Cubo de Basura
- ☐ Un juego de dados benditos azules
- ☐ El primer billete de la compañía de autobuses
- ☐ Fotografía del grupo de investigadores desaparecidos
- ☐ Una tablilla con extraños símbolos

## 5 TRANSPORTE

- ☐ Tiara que abre portales al ponersela
- ☐ Un coche de Policía con un cadáver en el malatero
- ☐ Patinete a motor de una sola plaza
- ☐ Un vale para el tren-bus ilimitado
- ☐ Duke, el perro de Pete Cubo de Basura
- ☐ Hidroavión biplaza con porta maletas

## 6 ARMAS

- ☐ Metralleta Thompson
- ☐ Revólver del .45
- ☐ Piedra verde y lila que brilla en la oscuridad
- ☐ Granada de mano
- ☐ Lata de líquido inflamable de 20 litros
- ☐ Tomo sobre hechizos

## ...UNA HISTORIA DE TENTÁCULOS

# PREPARACIÓN INSTANTÁNEA PARA ARKHAM HORROR V2.0

## RELACIONES

**Para tres jugadores...**

- \* Trabajo: Propietario del Hotel y huésped
- \* Amistad: Compañeros de borracheras en el Restaurante de Velma
- \* Crimen: Traficante de antigüedades y cliente/proveedor

**Para cuatro jugadores, añadid...**

- \* Romance: Relación por correspondencia

**Para cinco jugadores, añadid...**

- \* Comunidad: Secta Cultista

## NECESIDADES

**Para tres jugadores...**

- \* Escapar: de un círculo de piedras y hogueras

**Para cuatro o cinco jugadores, añadid...**

- \* Ajustar cuentas: con un tcho tcho

## LOCALIZACIONES

**Para tres, cuatro o cinco jugadores...**

- \* Arkham: Universidad de Miskatonic

## OBJETOS

**Para tres o cuatro jugadores...**

- \* Valiosos: Un colgante con un Símbolo Arcano

**Para cinco jugadores, añadid...**

- \* Valiosos: Una estatuilla de Cthulhu