

## SANDBOX (II): LOCALIZACIONES

### OFICINA DE LEITER EN LA UNIVERSIDAD

Creación compartida del jugador que interpreta a Lee Howard

**Emplazamiento:** Facultad de Letras.

**Apariencia:** Pequeño – Todo bastante **recogido** – **Impersonal** – Ventana que da al **campanario** (**Descubrir**: se ve la campana atada a un lateral debido al viento que sopla fuera).

**Partes:**

- **Escritorio** y una silla.
- **Archivadores**.
- **Chimenea**. Aquí se han quemado bastantes documentos.
- **Espejo** de pared roto (**Descubrir**: parcialmente fundido → el investigador que lo inspecciona siente una inequívoca presencia a su espalda → **COR 0/1**).
- **Puerta** que comunica con una pequeña salita (antiguo archivador), área de trabajo de Emilia Court.

**Otras pistas:**

- **Descubrir**: dos cajas de cerillas del restaurante Hibb's Roadhouse.
- Hay un cuadro muy bien hecho colgado en la pared (**describir**). **Descubrir (difícil)**: Está firmado por Cecil Hunter.

**Posibilidades y peligros:**

- **Inventa algo que podría saberse sobre Charles Leiter a partir de algún objeto de su despacho** (y el Guardián lo revelará).

### LA CASA DE CAMPO DE LEITER

Creación compartida del jugador que interpreta a Wilbur Welch

**Emplazamiento:** En **Boundary St.**, casi en la esquina con el final de West Saltonstall St.

**Apariencia:** Pequeña y coqueta casa de campo (**Idea**: vivienda de la **universidad**) – **Más detalles**.

**Partes:**

- **MOSTRAR MAPA** → los investigadores se mueven libremente a continuación.
- **Sobre el felpudo** yacen varias cartas: son todo circulares de la universidad + **CARTA DEL MANICOMIO**.
- Nada más entrar, **Escuchar**: pasos en el piso de arriba (**Idea [difícil]**: muy pesados). Cuando se demuestre que no hay nadie, **COR 0/1**.
- **Salón** (**describir a partir del mapa**): en la chimenea se han quemado papeles.
- **Estudio** (**describir a partir del mapa**): desorden. **Buscar libros + Contabilidad**: información sobre los anormales ingresos de Leiter (miles de dólares) y los bajonazos igual de repentinos de sus cuentas corrientes. Rápida extracción de todo lo que tenía en los últimos días.
- **Comedor** (**describir a partir del mapa**): caos semiorganizado y una maleta abierta sobre la mesa.
- **Cocina** (**describir a partir del mapa**): a medio recoger. **Descubrir**: agenda casi vacía, con una anotación del 12 de septiembre “*Cerrajero, 12 horas*”.

**Otras pistas:**

- **Descubrir**: **puerta trasera** reemplazada recientemente. **Cerrojos** nuevos en ventanas y puertas.
- Si se registra la casa completamente, **Descubrir (difícil)**: escondrijo con 4425 dólares → **Decide dónde está el escondrijo, cómo es y cómo accedes al dinero**.

**Posibilidades y peligros:**

- **Oaks y Shaunassy** estarán esperando a los investigadores a la salida.

## POLICÍA DE ARKHAM

Creación compartida del jugador que interpreta a Lee Howard

**Emplazamiento:** Comisaría de policía de Arkham (East Armitage St. esquina con Marsh St.).

**Apariencia:** Descripción libre.

**Posibilidades y peligros:**

- **Congestión:** los policías no dejan de traer gente que se ha peleado (**Escuchar [difícil]** a un agente hablar con otro: nunca había visto nada así: “la gente está de los nervios”).
- Entrevista con el teniente detective **Bill Somerset** (lo conoces: de qué y cómo es, además de alguien a quien le gusta demostrar quién está al mando) → **Caso cerrado:** Leiter murió de un ataque al corazón y el teniente no tiene “cabeza ni tiempo para dedicarse a semejantes extravagancias”.

## MANSIÓN HOBHOUSE

Creación compartida del jugador que interpreta a Kim Malden

**Emplazamiento:** A media hora de Arkham saliendo por High Lane, al norte → Se atraviesa una densa zona boscosa (¿qué ves durante el trayecto que te llame la atención?) → Al llegar, fallo eléctrico: el coche se cala.

**Apariencia:** Ruinosa casa colonial de tres plantas que se alza sobre unos jardines descuidados – Aspecto triste – No hay luz eléctrica ni velas– Qué más.

**Posibilidades y peligros:**

- Planta baja (**Escuchar**: ruidos arriba).
- Gran escalera (**Descubrir**: gusanos).
- Primera Planta (frío intenso: vaho y escarcha bajo los pies, que hace ruido).
- Planta desván (aparición parcial del Horror: **COR 1/1D4**).
- Sótano → Di algo concreto que quieras encontrar aquí.

## BAGATELAS ARRINCONADAS

Creación compartida del jugador que interpreta a Wilbur Welch

**Emplazamiento:** En el centro de la acera sur de Main St., entre South West St. y South Garrison St. **Idea:** Consolidado y respetable negocio de antigüedades, pequeño pero bien considerado.

**Apariencia:** MOSTRAR MAPA → Describir sobre el mismo toda la planta baja.

**Partes:**

- Nada despierta sospechas (descripción progresiva de cada estancia) salvo el dormitorio de Héctor y Carla y el sótano.
- **Dormitorio de Héctor y Carla:** puerta cerrada, olor a podredumbre y sábanas con manchas.
- **Sótano:** una tirada de **Descubrir** revela una trampilla parcialmente oculta que conduce a un laberíntico subterráneo plagado de cajas viejas, cofres, ataúdes robados y muchísimos huesos, algunos esculpidos como antorchas, sillas, escritorios... (**COR 0/1D3**). En el centro, a mucha profundidad ya, se encuentra una cámara alrededor de un pozo de ladrillo que se adentra en la oscuridad (territorio de los gules) y donde se guardan los Documentos de la Caza de Brujas de Arkham.

**Posibilidades y peligros:**

- O Héctor o Carla se encuentran siempre en el laberíntico subterráneo. Además, los disparos atraerán la atención de los gules.

## RESTAURANTE CRAWFORD'S

Creación compartida del jugador que interpreta a Kim Malden

**Emplazamiento:** En la **zona norte** de Arkham.

**Apariencia:** Lugar **de postín** – Se sirven **comidas con muchos platos** al más puro estilo antiguo – Precios bastante **prohibitivos** – Local **casi vacío** – **Concretar toda la descripción por parte del jugador.**

**Partes:**

- **Gran salón.**
- **Cocinas** (con puerta trasera).
- **Dos reservados** (aquí se lleva a cabo la comida o la cena con los investigadores).

**Posibilidades y peligros:**

- Ninguno en especial.