

Bienvenida a **ARKHAM**

Una guía ilustrada para quienes
visiten la histórica ciudad de
ARKHAM, MASSACHUSETTS
◊ además de pueblos como ◊
DUNWICH, INNSMOUTH
y KINGSPORT

**ARKHAM
HORROR™**

minotauro

Bienvenido a
ARKHAM

SOCIEDAD HISTÓRICA DE ARKHAM
CUARTA EDICIÓN

SOCIEDAD HISTÓRICA DE ARKHAM

SR. REGINALD PEABODY, COMISARIO
EL BARRIO SUR, ARKHAM, MASS.



*Todas las publicaciones están disponibles directamente en la Sociedad Histórica de Arkham.
Pueden encontrarse más ejemplares en los archivos del Arkham Advertiser.*

Hecho con Garamond 9,5/11.

En la ciudad de Roston, Mass.

Bienvenido a Arkham

Published by Aconyte Books, 2024

Copyright 2025© 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 *Welcome to Arkham*

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664,
08034 Barcelona. Copyright © 2025 Editorial Planeta, SA,
sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Traducción: © Daniel Casado Rodríguez, 2024

Revisado por: dtm+tagstudy

ISBN: 978-84-450-1687-9

Depósito legal: B. 13.957-2024

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

Sumario

Bienvenido a Arkham	13	La Universidad Miskatonic	69
EL CENTRO	14	El edificio administrativo	70
El Ayuntamiento de Arkham	15	Las instalaciones deportivas	71
El Sanatorio de Arkham	16	Los dormitorios	72
El hotel Excelsior	17	Las casas de las fraternidades y sororidades	73
El Primer Banco Nacional de Arkham	18	El Observatorio Astronómico Gerald Warren	74
La Plaza de la Independencia	19	El edificio de Humanidades	75
La Bella Luna	20	El Museo Miskatonic	76
El Clover Club	21	El patio principal	79
El Cine Palace	22	La Biblioteca Orne	80
El Teatro Ward	25	El edificio de Ciencias	81
		El Sindicato de Estudiantes	82
		La capilla de la universidad	83
EL BARRIO ESTE	26	Bienvenido a Dunwich	103
El motel Hibb	27	LA PLAZA PÚBLICA	104
La comisaría de policía	28	El puente del arroyo Bishop	105
El restaurante de Velma	29	La iglesia congregacional	106
		La estación de tren de Dunwich	107
FRENCH HILL	30	El almacén general de Osborn	108
Los jardines Bayfriar	31	La escuela	109
La funeraria Duterte	32	LA ZONA RURAL	110
La Logia del Crepúsculo de Plata	33	La cañada Cold Spring	111
La mansión Meiger	34	La pradera de diez acres	112
La casa de la bruja	37	Las ruinas de la hacienda de los Whateley	113
EL DISTRITO COMERCIAL	38	EL PÁRAMO DEVASTADO	114
Los muelles	39	Devil's Hopyard	115
El puente Thomas Ward	40	La casa de los Gardner	116
El Club Tictac	41	La cabaña de Harney Jones	117
La Innombrable	42	SENTINEL HILL	118
La isla ignota	43	El bosque de Dunwich	119
EL BARRIO NORTE	44	La Colina del Brujo	120
El Arkham Advertiser	45	La cima coronada por menhires	121
La tienda de curiosidades	46		
La estación de tren	47		
EL BARRIO FLUVIAL	48		
La cueva negra	49		
El cementerio Christchurch	50		
El Almacén Schoffner	51		
EL BARRIO SUR	52		
La Sociedad Histórica de Arkham	53		
La Pensión de Ma	54		
La iglesia del sur	55		
LA PERIFERIA	56		
La Colina del Ahorcado	57		
El Club del Ruiseñor	58		
El hospital de Santa María	61		
La vieja tienda de magia	62		
EL BOSQUE DE ARKHAM	64		

Bienvenido a Innsmouth	125
EL CENTRO	126
La tienda de comestibles First National	127
Fish Street	128
El Innsmouth Tribune	129
La Librería Little	130
Los suburbios ribereños	131
LA BARRIADA INDUSTRIAL	132
El hotel Gilman House	133
La tienda de curiosidades de Henderson	134
El puerto de Innsmouth	135
La Refinería Marsh	136
La estación de ferrocarril	137
LA COSTA DE INNSMOUTH	138
El Arrecife del Diablo	139
El cabo del Halcón	140
Los túneles de marea	141
NEW CHURCH GREEN	142
La Orden Esotérica de Dagón	143
La cárcel de Innsmouth	144
El callejón del Matasanos	145

Bienvenido a Kingsport	149
CENTRAL HILL	150
La séptima casa a la izquierda	151
El Hospital Congregacional	152
La Residencia San Erasmus para Marineros	153
HARBORSIDE	154
607 de Water Street	155
El puerto de Kingsport	156
El Faro de North Point	157
La Soga y el Ancla	158
La estación de tren	159
EL PEÑÓN DE KINGSFORT	160
La extraña casa en la niebla	161
La Calzada Elevada	162
La Estación Telegráfica Inalámbrica	163
LA COSTA SUR	164
La Colonia de Artistas	165
El salón de baile Diamond Dog	166
La Escuela Hall	167
Las cavernas de Kingsport	168
La tienda de curiosidades de Neil	169

FRENCH HILL, ARKHAM.



EXCELSIOR HOTEL

Arkham • Boston • New York



Estimada Lillian,

No sé cuándo tendré la oportunidad de terminar y enviar esto, así que lo siento si esto te llega después de mi regreso. Pero el solo hecho de escribirte es un motivo de consuelo. Creo que mantengo mis pensamientos organizados, y necesito tener las cosas en orden.

Estoy muy preocupada por el tío Reggie. Pero eso ya lo sabes. Es extraño estar de vuelta en Arkham. No es sólo extraño porque «ha pasado mucho tiempo». Es más bien extraño como «no puedo ver lo que debería estar viendo». Tiene sentido?

Tal vez solo sean nervios por la preocupación y los sueños. ¡Mira dónde me estoy quedando! Decidí darme un capricho, al menos por un par de días. Cuando era pequeña, siempre veía al Excelsior como un castillo de cuento de hadas, y cuando pasábamos por delante, el tío Reggie me prometía que algún día podría alojarme en él. Así que estar aquí me acerca a él, al menos en mis pensamientos.

También pensé que me ayudaría a calmarme. Es muy agradable, pero no creo que tenga el efecto que yo quería. Pensar en el sueño que tuve anoche todavía me pone nerviosa.

Estaba en una calle oscura. Oía el sonido de una fuerte lluvia, pero no llovía. Me rodeaba una espesa niebla que convertía las paredes en húmedas, sombrías y mullidas.

Alguien se movía a lo lejos, justo en el límite de mi visión. No podía ver sus rasgos, tan solo era una forma oscura. Me hizo señas.

Me pareció que su brazo era demasiado largo.

Escalofríos, escalofríos, ¿verdad? Estoy siendo tonta al dejar que esto me altere, ¿verdad?



Arkham, ciudad ancestral y asediada por las leyendas. El lugar en el que hoy se asienta lleva habitado desde hace siglos, desde mucho antes de que los puritanos atracaran en Massachusetts, y las ruinas y las reliquias de aquellos días —que el paso del tiempo ha enterrado en el olvido— están a la espera de que las descubran quienes se atreven a buscarlas.

En 1660, un grupo de puritanos marginados de Boston fundó la ciudad que en la actualidad se conoce como Arkham. Su líder, «el Excelentísimo Reverendo Elias Huntley», quien acabó siendo el primer alcalde y líder espiritual de la ciudad, había tenido ciertas desavenencias con los líderes de la Iglesia sobre varios temas, y la historia cambia según quien la cuente. Con el paso del tiempo, la ciudad fue creciendo de forma constante y fue el epicentro del comercio de todo el Valle del Miskatonic. A finales del siglo XVIII, uno de los descendientes de Huntley, Mycroft Huntley, fundó el Seminario conciliar para presbíteros y frailes, que se terminó uniendo a la ya incipiente Universidad Miskatonic y formó un prestigioso centro educativo, con una facultad de Medicina de renombre y una buena reputación en cuanto a la investigación histórica y antropológica, así como una biblioteca voluminosa.

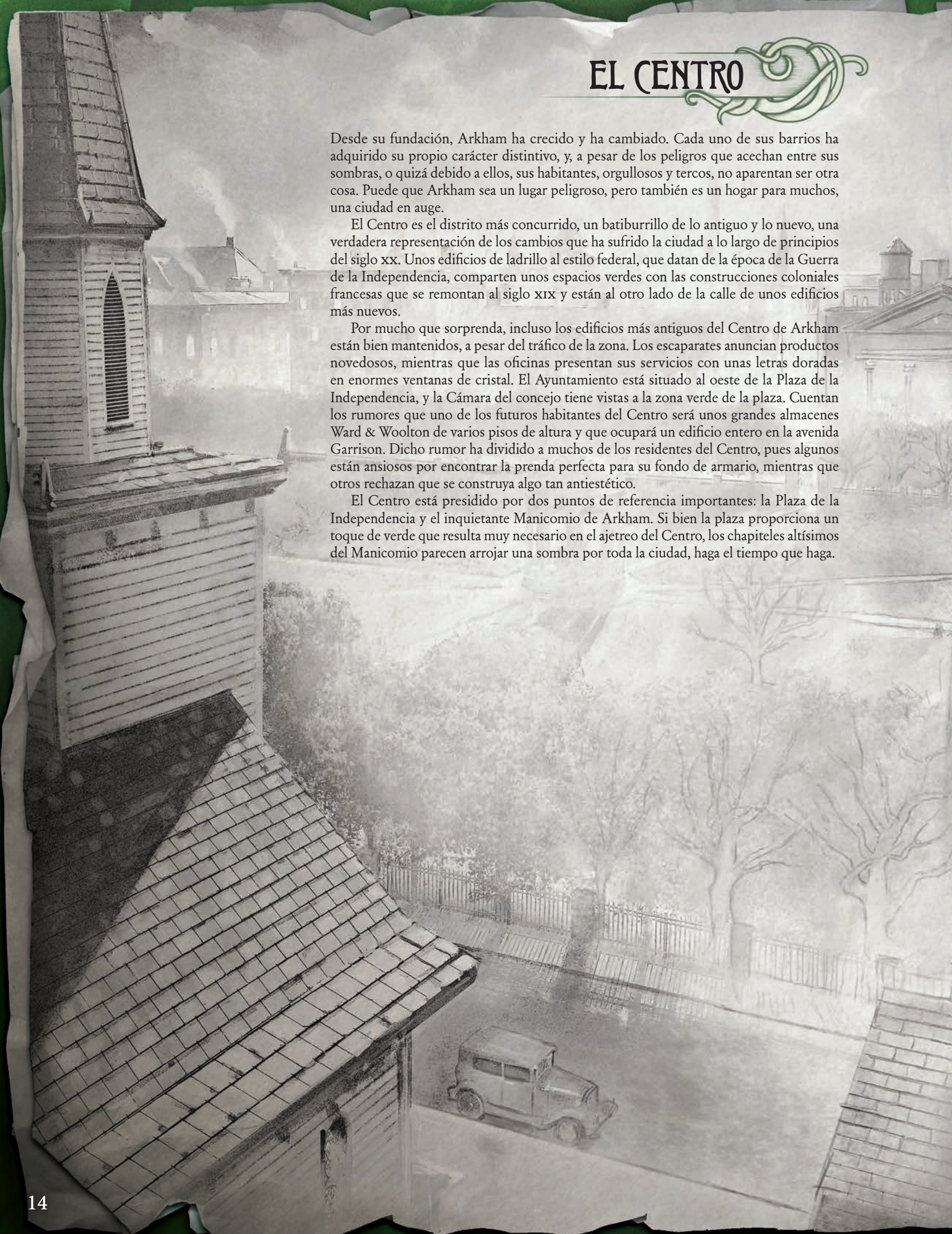
A pesar de su aspecto adormilado, Arkham cuenta con un buen número de habitantes: alrededor de 30 000 almas residen en la ciudad o en sus alrededores. La proximidad de la



BIENVENIDO A ARKHAM

ciudad con el río Miskatonic y la existencia de varias líneas de ferrocarril —que conducen hasta Boston e incluso Nueva York— han conseguido que sea un centro de comercio para toda Nueva Inglaterra, así como la presencia de varias fábricas textiles y de otra índole situadas a lo largo del valle del río Miskatonic. Después de Boston y Cambridge, Arkham fue una de las primeras grandes ciudades de Massachusetts en contar con electricidad y fontanería interior, aunque la ciudad siga siendo famosa por sus calles adoquinadas iluminadas por unas parpadeantes lámparas de gas.

Sin embargo, por encima de todo eso, Arkham se ha labrado una reputación como lugar en el que lo extraño acontece. La Biblioteca Orne de la Universidad Miskatonic contiene una de las mayores colecciones del mundo de volúmenes místicos en su muy bien resguardada sección de «Colecciones Especiales». Las leyendas sobre bestias ignotas y brujería ancestral parecen flotar en el aire, y en ocasiones da la impresión de que casi cada habitante de la ciudad puede contar una historia sobre un encuentro con un tentáculo serpenteante en las cloacas, una sombra ondeante que descendía a la luz de la luna o un extraño sueño profético sobre una ciudad sumergida. A pesar de estos cuentos populares, leyendas y rumores, o tal vez gracias a ellos, Arkham es una ciudad a la que muchas personas se ven atraídas, un lugar por el que muchos de sus habitantes están dispuestos a luchar.



EL CENTRO

Desde su fundación, Arkham ha crecido y ha cambiado. Cada uno de sus barrios ha adquirido su propio carácter distintivo, y, a pesar de los peligros que acechan entre sus sombras, o quizá debido a ellos, sus habitantes, orgullosos y tercos, no aparentan ser otra cosa. Puede que Arkham sea un lugar peligroso, pero también es un hogar para muchos, una ciudad en auge.

El Centro es el distrito más concurrido, un batiburrillo de lo antiguo y lo nuevo, una verdadera representación de los cambios que ha sufrido la ciudad a lo largo de principios del siglo xx. Unos edificios de ladrillo al estilo federal, que datan de la época de la Guerra de la Independencia, comparten unos espacios verdes con las construcciones coloniales francesas que se remontan al siglo xix y están al otro lado de la calle de unos edificios más nuevos.

Por mucho que sorprenda, incluso los edificios más antiguos del Centro de Arkham están bien mantenidos, a pesar del tráfico de la zona. Los escaparates anuncian productos novedosos, mientras que las oficinas presentan sus servicios con unas letras doradas en enormes ventanas de cristal. El Ayuntamiento está situado al oeste de la Plaza de la Independencia, y la Cámara del concejo tiene vistas a la zona verde de la plaza. Cuentan los rumores que uno de los futuros habitantes del Centro será unos grandes almacenes Ward & Woolton de varios pisos de altura y que ocupará un edificio entero en la avenida Garrison. Dicho rumor ha dividido a muchos de los residentes del Centro, pues algunos están ansiosos por encontrar la prenda perfecta para su fondo de armario, mientras que otros rechazan que se construya algo tan antiestético.

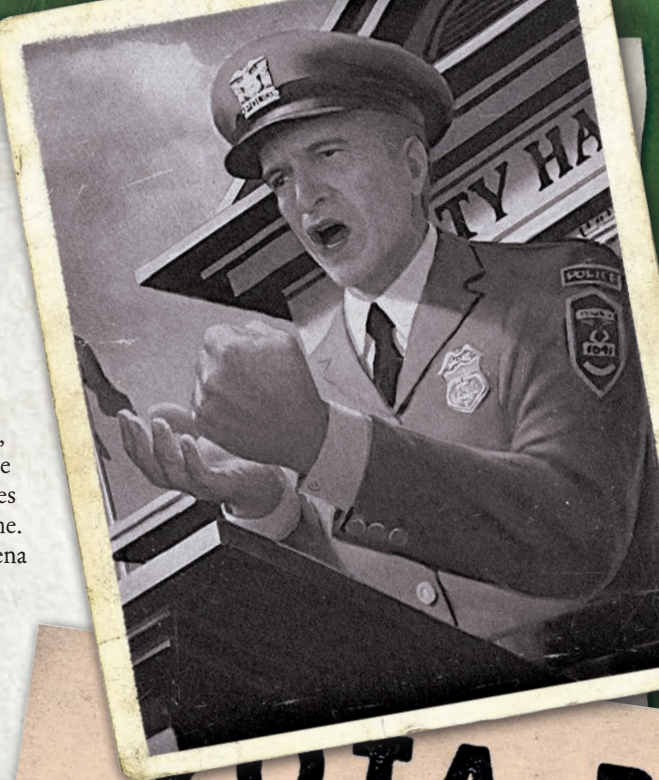
El Centro está presidido por dos puntos de referencia importantes: la Plaza de la Independencia y el inquietante Manicomio de Arkham. Si bien la plaza proporciona un toque de verde que resulta muy necesario en el ajetreo del Centro, los chapiteles altísimos del Manicomio parecen arrojar una sombra por toda la ciudad, haga el tiempo que haga.

El Ayuntamiento de Arkham

Construido con el estilo «neogriego» nada más salir de la avenida Peabody, con vistas a la Plaza de la Independencia, el Ayuntamiento es uno de los edificios más reconocibles del floreciente centro de la ciudad. Aunque quizá parezca sorprendente, dado que se trata de una ciudad de semejante tamaño, el ayuntamiento tiene poco más de quince años. La ciudad mantuvo su antiguo ayuntamiento casi en ruinas durante muchas décadas, hasta que una larga campaña, promovida por el entonces concejal Charlie Kane, acabó dando lugar a la construcción del nuevo ayuntamiento justo antes de que se desatara la Gran Guerra.

A pesar de ello, el ayuntamiento sigue siendo un edificio muy concurrido y activo, al parecer a todas las horas del día. Las reuniones de los concejales de la ciudad se celebran cada martes por la tarde en la cámara principal del edificio, unas reuniones que cuentan casi con un lleno completo y suelen alargarse hasta las tantas de la noche. Bajo el primer mandato del alcalde Kane, el ayuntamiento ha adquirido una buena reputación por su enfoque impetuoso y proactivo a la hora de hacer que Arkham sea un lugar seguro; y los funcionarios suelen trabajar directamente con los agentes de policía de la ciudad y del condado, con la sucursal del FBI y —aunque ocurra con menos frecuencia—, con varios administradores y profesores veteranos de la Universidad Miskatonic, para asegurarse de que el público, en su mayor parte, no tenga que preocuparse por los muchos peligros a los que ellos y su ciudad podrían tener que enfrentarse.

Más allá del acto de gestionar la ciudad en sí, uno de los rasgos más interesantes del ayuntamiento es el archivo municipal, que contiene documentos públicos que se remontan a la fundación de la ciudad. El acta constitutiva original con la que se fundó Arkham se muestra en el archivo, así como otros registros públicos y personales importantes entregados por Elias Huntley y varios de sus descendientes; Michael Robert Orne, una conocida celebridad de la ciudad; el pastor Uriah Crawford y muchos otros estadistas, predicadores, historiadores y profesores del pasado de la ciudad. Aquellos que busquen registros genealógicos o arquitectónicos encontrarán un verdadero depósito de información, organizado y etiquetado por la meticulosa Willa Murgatroyd, quien ha convertido la preservación de la historia de Arkham en su misión de vida. Murgatroyd trabaja codo con codo con miembros de la Sociedad Histórica de Arkham y con historiadores de la Universidad Miskatonic, varios de los cuales suelen pasarse por el archivo del ayuntamiento para valerse de su gran repositorio de material para desentramar alguno de los misterios ocultos de la ciudad.



KANE
TU CANDIDATO PARA ALCALDE DE ARKHAM
X CHARLIE KANE

MENORES IMPUESTOS, MEJORES ESCUELAS, MENOS CRIMENES
RECORTA ESTA IMAGEN Y PÉGALA EN UNA VENTANA



El Sanatorio de Arkham

Construido poco después de la Guerra de Secesión, el Sanatorio para enfermos mentales de Arkham preside una montaña a las afueras del Centro y se cierne con su silueta siniestra por encima de la ciudad. Bradley Nehemiah, el arquitecto que lo diseñó, lo hizo con la intención de que contuviera todas las instalaciones necesarias, con espacio para hacer ejercicio y llevar a cabo terapias al aire libre. Tras un periodo de construcción asediado por varios retrasos —provocados por tormentas de nieve y aguaceros a destiempo, dos accidentes de obreros y una grieta en la base—, el Sanatorio abrió sus puertas en 1872 ante el gran interés del público. En lo que fue un cruel giro del destino, Nehemiah acabó siendo uno de los primeros pacientes del centro, al caer en las garras de la tuberculosis apenas tres años después de que completaran la edificación. Con el paso de los años, el sanatorio empezó a hospedar a un número creciente de pacientes que sufrían de trastornos psiquiátricos y que requerían de un tratamiento de duración indefinida. Para el siglo xx, ya pasó a tener el nombre oficial de Manicomio de Arkham —aunque sea una denominación a la que muchos lugareños no terminan de acostumbrarse—, y ahora lidia más que nada con el tratamiento de enfermedades psiquiátricas.

Ni el interior ni el exterior del llamado «manicomio» transmiten una sensación de convalecencia ni buena salud. Nehemiah construyó el sanatorio siguiendo el estilo neogótico, con unos chapiteles altísimos, ventanas y puertas abovedadas y gárgolas que se asoman desde los tejados y muros. En el interior del centro, la zona de recepción es la única que alberga un atisbo de luz. Más allá, el suelo de baldosas de piedra transmite cada eco que se produce y otorga a la mayoría de las salas una corriente eterna. Las salas inferiores, que contienen a los pacientes que sufren de los casos de psicosis más graves, parecen más una cárcel que un hospital o un sanatorio propiamente dicho.

A pesar de la sensación de terror que embarga el ambiente en todo momento, los distintos médicos del Manicomio de Arkham han experimentado cierto éxito a la hora de tratar enfermedades mentales. Tanto la terapia artística como las nuevas «terapias de análisis», popularizadas por Freud y Jung, se han empezado a emplear de forma más asidua en todo el centro, en especial desde la residencia del jefe de psicología, el doctor Charles Badoe. Aun así, Adam Mintz, doctor en Medicina, ha expresado que se siente muy escéptico en cuanto a dichas técnicas novedosas y que prefiere los métodos de eficacia ya demostrada, como el tratamiento farmacológico, las descargas eléctricas y, para los casos más graves, un tratamiento experimental que denomina «lobotomía». El doctor Mintz es un gran defensor de la farmacología, pues fue el campo en el que se centró en la facultad de Medicina, y emplea unas tinturas y sueros intravenosos psicoactivos cada vez más potentes.

Los médicos del manicomio afirman gozar de un gran éxito y de avances en el tratamiento de las enfermedades mentales, aunque los camilleros y enfermeros se encargan de sus respectivas tareas con una resignación lúgubre: cada día tienen que lidiar con pacientes desobedientes, episodios violentos y los gritos constantes de los dementes y los desquiciados. La enfermera jefe, Heather, suele tener una expresión perdida y distraída mientras se encarga de hacer malabares con sus muchas tareas, atrapada en la extrañeza eterna del interior del manicomio. De vez en cuando se pregunta si es que Arkham en sí es un lugar que provoca la locura, dado que sus pacientes no dejan de relatar sueños sobre ciudades sumergidas, historias de viajeros sombríos bajo las pirámides y visiones de un rey vestido con harapos.

FICHA CLÍNICA HOSPITAL St Mary's H.I. 133

NOMBRE Malachi (Apellido desconocido)

Fecha de admisión 21/09/1926 Sexo Varón Edad 25 Estado civil Soltero(?) Sala ?

Profesión Desconocida Número de registro ?

Último domicilio Desconocida Natural de Estados Unidos Hijos ?

Expediente militar Desconocida Religión Desconocida

PROCESO DE ADMISIÓN Voluntaria Certificado Amanesia, histeria

Traslado de ? Criminal ?

ESTADO MENTAL en el momento del ingreso El paciente grita y delira sin sentido. Profundamente paranoico. Rechaza el tratamiento. Pide que se le permita abandonar Arkham.

DIAGNÓSTICO Locura temporal, amnesia. Trastorno solitario.

Posibles causas—Predisposición Desconocida Excitación ?

APECTO FÍSICO Markas superficiales, hematomas, examen completo imposible.

Fechas de admisión anteriores ? y de altas ?

DATO DE AFECTACIÓN ?

Duración de la estancia 1 años ? Recuperado. ?

3 meses ? Solitario. ?

3 días ? Sin mejora. ?

Circunstancias Encontrado inconsciente en un... Escapado. ?

9/27 Traslado a Sanatorio Providencia

10/3 Murió Mientras estaba ingresado

Causa de la muerte Intoxicación aguda