



NOCHE CERRADA

Kate Winthrop se cerró el cuello del abrigo para resguardarse del frío de aquella húmeda noche otoñal. Un automóvil negro pasó de largo junto a ella con un chirrido de neumáticos, seguido de cerca por un coche patrulla. Kate se apretó contra la barandilla de hierro del puente que cruzaba el Miskatonic para apartarse de la persecución.

Se había enterado por los periódicos de la reciente oleada de delitos violentos que sacudía la ciudad; la tensión se palpaba en el ambiente. Las noches se hacían cada vez más largas; en ellas había descubierto una oscuridad más profunda, al acecho entre las sombras que cubrían Arkham, y el instrumental de su laboratorio en la universidad reaccionaba a una influencia desconocida que ella era incapaz de observar.

Algo se acercaba.

Resumen de la expansión

En *Noche Cerrada*, los investigadores exploran aspectos de Arkham que nunca deberían ver la luz del día. El crimen organizado ha establecido una fuerte presencia en la ciudad, sectas clandestinas conspiran al servicio de un amo tenebroso, una luna desconocida pende en el firmamento y horrores indescriptibles merodean en la noche. Esta expansión contiene dos escenarios totalmente nuevos, encuentros para todas las localizaciones de Arkham, más monstruos y anomalías, y cuatro investigadores que se enfrentarán a estos terrores armados con nuevos hechizos, objetos y aliados.

Icono de la expansión



Todas las cartas incluidas en esta expansión están señaladas con el icono de *Noche Cerrada* para distinguirlas de las cartas propias de la caja básica y de otros productos de la línea de *Arkham Horror*.

Contenido

2 hojas de Escenario	48 cartas de Evento
4 cartas de Hechizo	1 soporte para el mazo de Monstruos
4 hojas de Investigador	72 cartas de Encuentro
28 cartas especiales	4 fichas de Investigador con peanas
7 cartas de Titular	4 cartas de Aliado
12 cartas iniciales	4 cartas de Objeto
20 cartas de Archivo	8 fichas de Pista/Perdición de valor 3
6 cartas de Estado PERSEGUIDO	7 fichas de Pista/Perdición de valor 1
12 cartas de Anomalía	
22 cartas de Monstruo	

Cómo usar esta expansión

Algunos de los componentes incluidos en esta expansión interactúan con otros elementos de la misma (como Estados o cartas especiales, por ejemplo). Por este motivo, y a menos que se especifique lo contrario, el contenido de *Noche Cerrada* ha de utilizarse en su totalidad cuando se juega con esta expansión.

- Las cartas de Encuentro, Titular, Aliado, Objeto y Hechizo se incorporan a sus respectivos mazos antes de barajarlos.
- Las cartas de Archivo, Estado y Monstruo, así como las cartas especiales e iniciales, se añaden a sus respectivos mazos colocándolas por orden alfabético o agrupadas según el personaje.
- Los nuevos mazos de Anomalías y Eventos se guardan por separado para utilizarlos siguiendo las instrucciones del escenario seleccionado. **Es importante no mezclar las cartas de Evento con las de Encuentro.**
- Los investigadores nuevos pueden combinarse con los de la caja básica sin ningún problema.
- En los nuevos escenarios se utilizan algunas cartas de Monstruo y Códice de la caja básica (además de las propias que se incluyen en esta expansión).

Durante la partida, el mazo de Monstruos debe guardarse en su soporte de tal modo que las cartas tengan la cara de “preparada” a la vista (consulta la ilustración que hay en el reverso de esta hoja). Siguiendo el procedimiento habitual, las cartas se roban siempre de la parte inferior del mazo y se descartan colocándolas en la parte superior del mismo.

Aclaraciones a las reglas

Perseguido

Como las demás cartas de Estado, las nuevas cartas de PERSEGUIDO tienen información por las dos caras. El reverso de estas cartas no debe mirarse a menos que así lo requiera un efecto de juego.

Monstruos de Élite

Cuando varios efectos de juego proporcionan la capacidad Élite X a un Monstruo, sus aplicaciones son acumulativas.

Por ejemplo, un Terror mórfico con 4 de Vida tiene la capacidad "Élite 1" impresa en su texto de reglas, y una carta del Códice también le proporciona "Élite 1". A todos los efectos, el Monstruo tiene 4 de Vida más 2 de Vida adicionales por cada investigador.

Quitar módulos del tablero

Algunos efectos de juego eliminan módulos del tablero. Cuando se quita un módulo de Barrio del tablero, también se eliminan del juego sus correspondientes cartas de Encuentro, incluidas las que estén en el mazo de Eventos, que deberán buscarse y extraerse del mismo. Una vez hecho esto se baraja el mazo de Eventos, pero sin añadirle las cartas de la pila de descartes ni alterar el orden de ésta.

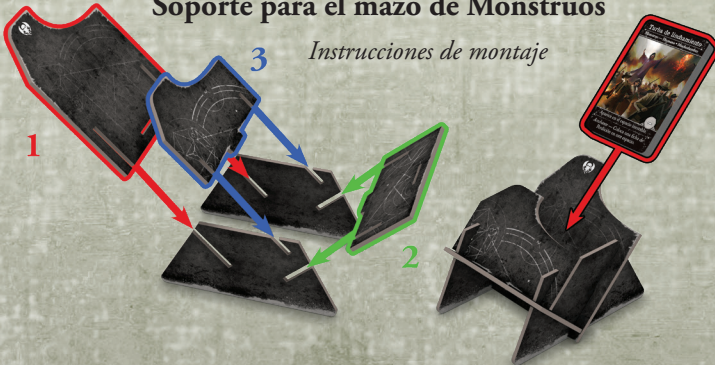
Modificar la reserva de Mitos

Cuando haya que eliminar de la partida una ficha de Mitos, si es posible se deberá seleccionar una ficha del tipo apropiado de entre las que aún estén dentro de la reserva. De no ser así, se escogerá una ficha del tipo apropiado de entre las que se hayan robado de la reserva pero aún no se hayan devuelto a la misma.

Cuando haya que añadir una ficha a la reserva de Mitos, basta con introducirla directamente en ella.

Soporte para el mazo de Monstruos

Instrucciones de montaje



Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Philip D. Henry con Daniel Lovat Clark

Producción: Jason Walden

Revisión de texto: Christopher Meyer

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de tablero: Andrew Fischer

Contenido narrativo de Arkham Horror: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk y Matt Newman

Diseño gráfico de la expansión: WiL Springer

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Anders Finer

Ilustraciones del interior: Cristi Balanescu, Helge C. Balzer, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Ignazio Bazán Lazcano, Arden Beckwith, Mark Behm, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Christopher Burdett, Joshua Cairos, Felicia Cano, Mike Capprotti, Caravan Studios, Matthew Cowdery, Guillaume Ducos, Derek D. Edgell, David Gaillet, Diego Gisbert, Quintin Gleim, Falk Haensel, Woodrow Hinton, Rafal Hryniewicz, Aurelian Hubert, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Priscilla Kim, Drazenka Kimpel, Julian Kok, Alexander Kozachenko, Robert Laskey, Patrick McEvoy, Brynn Metheny, Mark Molnar, Reiko Murakami, David Nash, John Pacer, Borja Pindado, Jose Manuel Rey, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Andreia Ugrai, Magali Villeneuve y Frank Walls

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Jefe de proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de desarrollo de producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navaro

Pruebas de juego: America, Boyd Bortorf, Kerry Boyles, Monica Brivio, Brian Carpenter, Jim Cartwright, Mr. Chip, Kevin Cioffi, Sarah Cioffi, Carl Coffey, Dane Curi, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Dave Dzwonek, Julia Facta, Zachary Foggo, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Tim Huckelbery, Clinton Jeffrey, Ander L., Stefan Lilly, Betsy Munro Jeffrey, Emile de Maat, David McCulloch, Adam McLean, Francis Mercier, Todd Michlitsch, Calli Oliverius, Jamie Perconti, Brandon Perdue, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Matt Turchyn, Amudha Venugopalan, Luuk Weltevreden, Maree Weltevreden, Matt Wenderski y Billy Wilkins

¡Un agradecimiento especial a todos los que habéis colaborado en las pruebas del juego!