Arkham Horror
El juego de cartas

Regreso a El círculo roto

Regreso a El círculo roto es una expansión para *Arkham Horror: El juego de cartas* que modifica y complementa la campaña *El círculo roto*. Esta expansión contiene varios conjuntos de encuentros nuevos, cartas separadoras para organizar tu colección, un nuevo mazo de cartas de Tarot y nuevas cartas de Jugador que puedes usar para personalizar tus mazos de investigador.

Cómo usar esta expansión

Para usar esta expansión, comienza una campaña de *El círculo roto* (o un escenario independiente de esa campaña), siguiendo las instrucciones de preparación de la guía de campaña de *El círculo roto*. Sin embargo, al preparar cualquier escenario usando esta expansión, busca la nueva carta de Escenario llamada **"Regreso a (nombre de escenario)"** y sigue sus instrucciones de preparación adicionales.

Cada una de estas cartas de Escenario nuevas se incluye en uno de los siguientes conjuntos de encuentros, que modifican y complementan el escenario original:

- ***Regreso a Desaparición en la finca del Crepúsculo***
- ***Regreso a La hora bruja***
- ***Regreso a las puertas de la muerte***
- ***Regreso a El nombre secreto***
- ***Regreso a La paga del pecado***
- ***Regreso a Por el bien común***
- ***Regreso a Unión y desilusión***
- ***Regreso a En las garras del caos***
- ***Regreso a Ante el trono negro***

Estos conjuntos de encuentros contienen nuevos desafíos y nuevas versiones de cartas anteriores. Cuando se te indique que reúnas uno de estos conjuntos de encuentros, sigue las instrucciones de la nueva carta de Escenario; algunas de estas cartas sustituirán a cartas anteriores, mientras que otras simplemente se pondrán aparte o se añadirán al mazo de Encuentros.

Por ejemplo: al preparar La hora bruja usando esta expansión, busca la carta cuyo nombre es "Regreso a La hora bruja" y sigue sus instrucciones de preparación adicionales.

Esta expansión también incluye siete conjuntos de encuentros nuevos que están diseñados para sustituir a siete conjuntos de encuentros empleados en la campaña *El círculo roto*:

Brujería	→	***Hechicería***
Espíritus atrapados	→	***Espíritus sedientos de sangre***
Destino inexorable	→	***Destino innombrable***
El reino de la muerte	→	***El reino inestable***
Ciudad de pecados	→	***Ciudad de los malditos***
Frío helador	→	***Nieblas heladoras***
Antiguos males	→	***Males inminentes***

- *Hechicería* sustituye al conjunto de encuentros *Brujería* de *El círculo roto*.
- *Espíritus sedientos de sangre* sustituye al conjunto de encuentros *Espíritus atrapados* de *El círculo roto*.
- *Destino innombrable* sustituye al conjunto de encuentros *Destino inexorable* de *El círculo roto*.
- *El reino inestable* sustituye al conjunto de encuentros *El reino de la muerte* de *El círculo roto*.
- *Ciudad de los malditos* sustituye al conjunto de encuentros *Ciudad de pecados* de *El círculo roto*.
- *Nieblas heladoras* sustituye al conjunto de encuentros *Frío helador* de la caja básica.
- *Males inminentes* sustituye al conjunto de encuentros *Antiguos males* de la caja básica.

Cuando se te indique que reúnas uno de estos conjuntos de encuentros, éste sustituye al conjunto de encuentros original. Retira ese conjunto de encuentros de la partida y usa el nuevo como se indica.

Regreso a La hora bruja

Realiza la preparación como se indica en la guía de campaña de *El círculo roto*, con las siguientes excepciones:

- Al reunir los conjuntos de encuentros, reúne también los nuevos conjuntos de encuentros de *Regreso a La hora bruja* que se muestran aquí.

- Retira de la partida la carta Bosques de Arkham *(Claro tranquilo)*.

(Sigue en el reverso.)

Por ejemplo: las instrucciones de preparación de esta carta indican a los jugadores que sustituyan el conjunto de encuentros Ciudad de pecados *por* Ciudad de los malditos, *el conjunto de encuentros* Antiguos males *por* Males inminentes *y el conjunto de encuentros* Brujería *por* Hechicería.

Variante: conjuntos de encuentros aleatorios

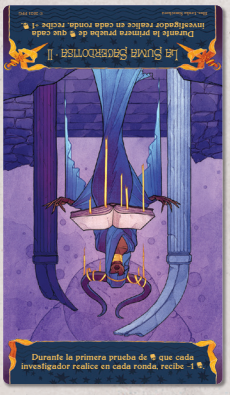
Como variante opcional, para añadir caos y rejugabilidad, puedes elegir mezclar el conjunto de encuentros nuevo y el antiguo, barajarlos y luego elegir al azar varias de esas cartas para crear un nuevo conjunto de encuentros. La cantidad total de cartas que debe tener el nuevo conjunto de encuentros debe ser la misma que la del conjunto original (7 cartas para *Brujería + Hechicería*, 4 cartas para *Espíritus atrapados + Espíritus sedientos de sangre*, 6 cartas para *Destino inexorable + Destino innombrable*, 4 cartas para *El reino de la muerte + El reino inestable*, 5 cartas para *Ciudad de los pecados + Ciudad de los malditos*, 4 cartas para *Frío helador + Nieblas heladoras* y 3 cartas para *Antiguos males + Males inminentes*).

El mazo de Tarot

Esta expansión incluye un mazo de 22 cartas de Tarot que se corresponden con cada uno de los arcanos mayores del tarot. Estas cartas se pueden emplear para realizar lecturas de tarot sencillas como suplemento de cualquier escenario o campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*.

Nota: Las cartas de Tarot tienen dos orientaciones: de pie e invertidas. En las lecturas de tarot, una carta invertida tiene el efecto contrario (y por lo general, adverso). Al usar esta variante opcional, las cartas de pie hacen que el juego sea más fácil, mientras que las invertidas lo complican.

De pie



Invertida

Lectura de 1 carta ("Caos")

Antes de realizar ninguna otra parte de la preparación, baraja el mazo de Tarot y revela la primera carta con orientación aleatoria. Sus efectos permanecerán activos durante el escenario y podrían ser positivos o negativos en función de la orientación. Esta lectura es ideal si quieres añadirle una pincelada de caos a un escenario.

Lectura de 2 cartas ("Equilibrio")

Antes de realizar ninguna otra parte de la preparación, baraja el mazo de Tarot y revela la primera carta de pie y la siguiente invertida. Sus efectos permanecerán activos durante el escenario, y una carta tendrá un efecto positivo y la otra, negativo. Esta lectura es ideal si quieres añadirle un toque de aleatoriedad o de rejugabilidad a un escenario, pero quieres que el efecto esté más equilibrado.

Lectura de 3 cartas ("Elección")

Antes de realizar ninguna otra parte de la preparación, baraja el mazo de Tarot y revela las 3 primeras cartas de pie. A continuación, elige 2 y ponlas en posición invertida. Los efectos de las 3 cartas permanecerán activos durante el escenario, y una carta tendrá un efecto positivo y las otras dos, negativo, pero los investigadores deciden cuáles. Esta lectura es ideal si quieres añadir un elemento de decisión estratégica a la lectura.

Lectura de campaña ("Destino")

Antes de empezar una campaña, baraja el mazo de Tarot y revela 1 carta por cada escenario de la campaña, ignorando las historias secundarias y contando los escenarios con varias partes como escenarios distintos. Coloca todas las cartas formando una línea horizontal y de pie. Cada una de estas cartas se aplica a un escenario de la campaña, de forma que la carta de la izquierda se corresponde con el primer escenario, y la de la derecha con el último. A continuación, elige la mitad de las cartas (redondeando hacia arriba) y ponlas en posición invertida. Esta lectura es ideal si quieres que tu lectura tenga consecuencias a largo plazo y te obligue a planear con anticipación.

Lecturas personalizadas

Existen infinitas posibilidades que puedes emplear para realizar lecturas con el mazo de Tarot que incluye esta expansión. ¡Tienes total libertad para crear las que quieras!

Instrucciones adicionales de la guía de campaña

Las siguientes secciones se añaden a la guía de campaña, y los jugadores deben leerlas al jugar con *Regreso a El círculo roto*.

Desaparición en la finca del Crepúsculo

En lugar de jugar *Regreso a Desaparición en la finca del Crepúsculo*, los jugadores pueden elegir hacer lo siguiente:

- Cada jugador elige uno de los investigadores neutrales del prólogo de forma normal. A continuación, cada jugador roba una carta de Tarot aleatoria del mazo de Tarot y consulta la siguiente lista para ver qué le ha ocurrido a su personaje y lo anota en el registro de campaña donde corresponda (sumando la cantidad total de pruebas que se dejaron). No se puede robar la misma carta para más de un personaje.
  - 0: *(nombre del personaje) desapareció en la niebla. Se dejaron 2 pruebas.*
  - 1–2: *(nombre del personaje) desapareció en la niebla. Se dejaron 0 pruebas.*
  - 3–6: *(nombre del personaje) fue arrebatado por espectros. Se dejaron 3 pruebas.*
  - 7–9: *(nombre del personaje) fue arrebatado por espectros. Se dejaron 5 pruebas.*
  - 10–12: *(nombre del personaje) fue absorbido al reino espectral. Se dejaron 2 pruebas.*
  - 13–16: *(nombre del personaje) fue absorbido al reino espectral. Se dejaron 4 pruebas.*
  - 17–18: *(nombre del personaje) fue absorbido al reino espectral. Se dejaron 6 pruebas.*
  - 19–20: *el vigilante se llevó a (nombre del personaje). Se dejaron 3 pruebas.*
  - 21: *el vigilante se llevó a (nombre del personaje). Se dejaron 5 pruebas.*

La hora bruja

Si los investigadores resuelven la **Introducción 2** y aceptan su destino, en lugar de resolver el segundo punto de esa introducción (que otorga La Torre · XVI y el As de bastos), el investigador jefe puede elegir resolver el siguiente punto:

- Realiza una lectura de campaña de 8 cartas con el mazo de Tarot usando estas 8 cartas en este mismo orden: La Templanza, La Justicia, El Ermitaño, El Ahorcado, El Sumo Sacerdote, Los Amantes, El Carro, La Rueda de la Fortuna.

Independientemente de las elecciones tomadas durante la introducción, se añade la siguiente resolución a la lista de posibles resoluciones:

Resolución 5: *Observáis cómo Anette, la líder del aquelarre, vuelve a reunir a sus sacerdotisas en torno al fuego. Juntas, completan los últimos ritos de su hechizo. El gélido viento se convierte en ventisca, y sus cánticos resuenan por todo el bosque.*

Una vez completado su hechizo, una oscura ráfaga de viento apaga la hoguera del centro del claro. Las sombras que hay tras la línea de árboles se retuercen y enroscan repentinamente, entrando en el claro y tirando del borde de las capas de las brujas. Una a una, las sombras retuercen y tiran de cada una de las brujas hasta meterlas en la oscuridad... a todas excepto a una.

La bruja llamada Erynn permanece allí un momento y os mira a los ojos como si tratara de averiguar vuestras intenciones.

–Si estáis diciendo la verdad, reuníos conmigo donde yacen enterradas nuestras antepasadas. Allí podremos hablar.

Dicho esto, desaparece. Sólo queda el pálido brillo de la luna para guiaros de vuelta a casa.

- Anota en el registro de campaña que *las brujas lanzaron su hechizo.*
- Anota en el registro de campaña que *Erynn quiere ver a los investigadores.*

- Anota en la sección "Recuerdos descubiertos" del registro de campaña la *Flauta hipnotizadora* y el *Ensalmo extraño*. Cada investigador obtiene 3 puntos de experiencia adicional, pues obtiene información sobre el misterioso pasado de Arkham.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

La paga del pecado

Se añade la siguiente resolución a la lista de posibles resoluciones:

Resolución 3: *Cuando os marcháis de la Colina del Ahorcado, la niebla antinatural permanece como un recordatorio de que elegisteis la información y el poder antes que la seguridad de la ciudad. Lo último que veis al cruzar el arroyo es la sangre que baja por la corteza de los árboles que flanquean el puente. La visión es repulsiva, y sin embargo... Tal vez podáis conseguir información por aquí. Antes de seguir hacia vuestro próximo destino, estudiáis las extrañas marcas durante un momento, con la esperanza de que hayáis hecho lo correcto.*

- Anota en el registro de campaña que *1 hereje fue liberada en Arkham*.
- Anota *Marcas sangrientas en los árboles* en la sección "Recuerdos descubiertos".
- Anota en el registro de campaña que *Erynn se unió a los investigadores.* Un investigador cualquiera puede elegir añadir a su mazo el Apoyo de historia Erynn MacAoidh. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.

Unión y desilusión

Si *Erynn se unió a los investigadores* y *los investigadores se han puesto de parte del aquelarre* durante la preparación de este escenario, lee la siguiente **Introducción adicional** antes de preparar el escenario:

Introducción adicional: *Erynn sopesa vuestras palabras cuando le decís que vais a poneros de parte del aquelarre y a ayudarlas a detener el ritual de la Logia pese a lo que habéis descubierto sobre la suma sacerdotisa.*

–No sé –admite–. ¿Es realmente lo que queréis? –Suspira con aspecto más agotado y preocupado que antes–. Muy bien. Si es lo que vais a hacer, que así sea. Pero espero que entendáis lo que estáis haciendo...

Sustituye la **Resolución 4** de la guía de campaña original por la siguiente versión nueva de la **Resolución 4**. Las resoluciones adicionales que hay tras ella se añaden a la lista de posibles resoluciones.

Resolución 4: *Anette se acerca para enfrentarse al etéreo cascarón de la resucitada.*

–¡Hermana! Somos nosotras quienes te llamamos aquí desde el más allá. *–La destrozada resucitada vuelve su atención a Anette, y el resto de su aquelarre aguarda expectante.*

–¿Qué estás haciendo, necia? ¡Este espíritu no es una simple bruja! –grita Carl Sanford. Pero es demasiado tarde. Anette ignora a Sanford y sigue hablando con la presencia espectral.

–Durante años, hemos sufrido una injusticia tras otra. Comparte conmigo tus secretos, hermana. Juntas, con un solo cuerpo, mente y alma, podremos empezar de nuevo.

El fantasma extiende su largo brazo esquelético. Las hermanas de Anette se quedan sin aliento cuando su suma sacerdotisa se adelanta para arrodillarse y ofrecerse ante el ser. Con una repentina oleada de energía, el alma fantasma es absorbida dentro de Anette. Ésta se derrumba en el suelo debido al impacto espiritual. Su cuerpo se retuerce de tormento, pero ninguna de las demás brujas se adelanta a ayudarla; sólo se quedan mirando con terror y fascinación a partes iguales. Al fin, Anette se pone en pie con los ojos brillantes de poder místico. Cuando habla, no suena su voz.

–Hermanas, regocijaos, pues he renacido –dice Keziah.

Carl Sanford le da un golpecito con su bastón a uno de vosotros. Estabais tan ensimismados por los acontecimientos que tenían lugar frente a vosotros que no os habíais dado cuenta de que los miembros de la Logia se retiraban sigilosamente hacia el borde del claro. Uno de los miembros del

Círculo Interno de la Logia levanta un revólver e intenta disparar, pero la suma sacerdotisa se limita a mirarlo, y el brazo del hombre se aja y pudre ante vuestros ojos. Su arma cae con estrépito al suelo, y el sectario emite un último gemido ronco antes de quedar como una cáscara marchita en el suelo.

–Debemos irnos de este lugar de inmediato –dice Sanford con seriedad–. Este ser posee poder sobre la vida y la muerte. No tolerará nuestra presencia por más tiempo.

Anette... No, Keziah... vuelve su atención hacia vosotros, y sus ojos se iluminan: –Me parecéis familiares, hijos. Venid, venid. No tengáis miedo. No tenéis nada que temer de mí –sonríe de forma malévola. Su voz es como cuchillos que se clavan en vuestra alma..., pero tal vez ésta sea la oportunidad que estabais esperando.

- *Avanzáis y aceptáis el ofrecimiento de Keziah*. Pasa a la **Resolución 9.** Sólo es posible elegir esta opción si un investigador tiene El Libro Negro en su mazo y si *Erynn se unió a los investigadores*.
- *Huis con Sanford y la Logia*. Pasa a la **Resolución 10**.

Resolución 9: *Avanzáis sin apartar la mirada de los ojos de Keziah. Éste es el momento para el que os habíais preparado. Toda vuestra investigación, todos los misterios que habéis descubierto os han llevado aquí. Al poder. A la inmortalidad. Keziah asiente con intención. Sus labios muestran una juguetona sonrisa siniestra.*

–Venid, hermanas. Es el momento de obtener la recompensa por vuestra lealtad.

Viendo que no son rivales para ella, Carl Sanford y los miembros de la Logia huyen hacia el bosque y os dejan solos al aquelarre y a vosotros. Uno a uno, vuestras nuevas aliadas y vosotros firmáis el Libro Negro de Azathoth. Keziah os concede un ápice de su conocimiento y poder a cada uno y luego os dice lo que ha comprado vuestra lealtad. Habla de los Primigenios, de la inmortalidad, del Mensajero y su sabiduría demoníaca. De ahora en adelante, habéis cambiado para la eternidad...

- Anota en el registro de campaña que *el aquelarre de Keziah tiene el mundo en su poder.*
- El aquelarre gana la campaña (los investigadores que sean verdaderamente leales al aquelarre ganan la campaña).

Resolución 10: *Odiáis tener que admitirlo, pero Sanford lleva razón. No podéis participar en esta locura. Pero en el mismo instante en el que esa idea cruza vuestra mente, la expresión de Keziah se vuelve gélida.*

–Que así sea –dice mientras extiende la mano. Huis presa del pánico junto con el resto de la Logia, con la esperanza de ser lo bastante rápidos como para escapar de la magia de la bruja.

Vuestra huida es como un borrón. Brujas y espíritus os persiguen incesantemente por el bosque maldito. Apenas lográis volver a la orilla antes de que os alcancen. Es posible que los demás miembros de la Logia no tuvieran tanta suerte. Tras dispersarse en muchas direcciones, no estáis seguros de cuántos lograron escapar; tampoco veis a Carl Sanford por ninguna parte, aunque sospecháis que tenía un plan previsto para esta contingencia.

- Anota en el registro de campaña que *Anette Mason está poseída por el mal.*
- Pasa a la **Resolución 8.**

Giro del destino

Se añaden los siguientes puntos a la lista de condiciones.

- *Si los investigadores han arrestado a Anette:*
  - Borra 1 marca. Quita 1 ☠ de la bolsa de caos.
- *Si Anette enseñó a los investigadores los hechizos de antaño:*
  - Cada investigador puede buscar en la colección una Debilidad básica ***Pacto, Maldición, Augurio*** o ***Crepúsculo de Plata*** de su elección y añadirla a su mazo. Cada investigador que lo haga obtiene 4 puntos de experiencia adicional que sólo se pueden gastar para comprar o mejorar cartas ***Hechizo, Ritual, Hechicero*** o ***Bruja***.
- *Si los investigadores han arrestado a Sanford:*
  - Borra 1 marca. Añade una ficha –1 a la bolsa de caos.

- *Si los investigadores han tomado el control de la Logia del Crepúsculo de Plata:*
  - Añade 2 fichas ◬ a la bolsa de caos. Cada investigador comienza el siguiente escenario con 2 recursos adicionales y 2 cartas adicionales en su mano inicial.

Ante el trono negro

Se añade la siguiente resolución a la lista de posibles resoluciones:

Resolución 5: *Es esto. El fin de todas las cosas y el trono de noche del ser conocido como Azathoth. Sabéis que no tiene sentido dañarlo, si es que una cosa así puede sufrir daño siquiera, así que os ponéis a buscar una forma de evitar que despierte. Ahora entendéis que los espíritus que visteis en la Colina del Ahorcado estaban intentando advertiros. Intentaban alejaros del mismo camino por el que los llevó Keziah muchos años atrás. El ensalmo de Anette sirvió como alarma para esta criatura, así que lo convertiréis en una nana.*

Os lleva una eternidad encontrar entre estas vastas salas atemporales el espíritu que sabe cómo invertir el ensalmo. Y os lleva mucho más tiempo aún sacarle las palabras de su garganta hueca. Pero juntos pronunciáis en voz alta el rito que acaba definitivamente con la obra de Keziah. Azathoth vuelve a dormir, aunque sabéis que no lo hará eternamente. Tras completar vuestra tarea, os dais media vuelta y afrontáis la oscuridad tras llamar a vuestros corceles. Es hora de ir a casa.

- Anota en el registro de campaña que *Azathoth duerme... por ahora.*
- Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria. Cada investigador obtiene 5 puntos de experiencia adicionales por haber evitado que el universo sea devorado.
- Cada investigador sufre 1 trauma físico y 1 trauma mental, pues su pesadillesca labor pasa factura en sus cuerpos y mentes.
- ¡Los investigadores ganan la campaña!

Lista de logros

A continuación, tienes una lista de logros para la campaña *Regreso a El círculo roto* que puedes intentar conseguir mientras juegas. Estos logros sólo pueden completarse al jugar con los conjuntos de encuentros de *Regreso a El círculo roto*. Marca la casilla que hay junto a los logros a medida que consigas completarlos. ¡Si quieres un gran reto, trata de completarlos todos!

- ☐ **¿A quién vas a llamar?:** Derrota a 13 Enemigos ***Geist*** o ***Espectral***. Anota marcas en el registro de campaña para llevar la cuenta. Los Enemigos que sean descartados o añadidos a la zona de victoria no cuentan.
- ☐ **Salvador de la humanidad:** Rescata a todos los Enemigos ***Crepúsculo de Plata*** que aparecen en "A las puertas de la muerte".
- ☐ **10/10 Lo leería de nuevo:** Usando El Libro Negro, recibe un total de 10 puntos de horror con su capacidad a lo largo de la campaña. Anota marcas en el registro de campaña para llevar la cuenta.
- ☐ **Ni Carl ni Corl:** Sé parte del Círculo Interno de la Logia del Crepúsculo de Plata y luego traiciónalos en "Unión y desilusión".
- ☐ **La regla de tres:** Une fuerzas con Erynn y vuélvete en contra de su aquelarre en "Unión y desilusión".
- ☐ **Nuevo orden mundial:** Ayuda a la Logia del Crepúsculo de Plata a ganar la campaña *El círculo roto*.
- ☐ **La inmortalidad suena bien:** Ayuda al aquelarre de Anette a ganar la campaña *El círculo roto*.
- ☐ **Es más como una excursión:** Completa "En las garras del caos" sin que se produzca ni una sola incursión.

¿Te acuerdas de estos?: Descubre los siguientes recuerdos:

- ☐ Flauta hipnotizadora
- ☐ Componentes del ritual
- ☐ Trozo de sombra desgarrado
- ☐ Ensalmo extraño
- ☐ Diario de Gilman
- ☐ Fórmulas de Keziah
- ☐ Crucifijo gastado
- ☐ Voluta de niebla espectral
- ☐ Muñeca de vaina de maíz
- ☐ Marcas sangrientas en los árboles

Caso cerrado: Salva a cada uno de los siguientes personajes de un terrible destino:

- ☐ Valentino Rivas
- ☐ Gavriella Mizrah
- ☐ Penny White
- ☐ Jerome Davids

- ☐ **Música de los Dioses Exteriores:** Acepta tu destino y gana la campaña *El círculo roto* uniéndote a los flautistas de Azathoth.
- ☐ **Tejido de sombra y niebla:** Rechaza tu destino y gana la campaña *El círculo roto* creando un hechizo para contener a Azathoth.
- ☐ **Letra pequeña:** Gana la campaña *El círculo roto* firmando tu nombre en El Libro Negro de Azathoth.
- ☐ **atla zov ne sarbalap sal iD:** Gana la campaña *El círculo roto* descubriendo un antiguo ensalmo y logrando invertirlo.
- ☐ **Pericia en el círculo:** Gana la campaña *El círculo roto* en dificultad Experto.

Icono de la expansión

Las cartas de la expansión *Regreso a El círculo roto* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta:

Nota: *Algunas cartas de esta expansión son versiones alternativas de cartas existentes de la caja básica o de El círculo roto. Para evitar que los jugadores sepan de qué carta se trata, el anverso de algunas de estas cartas tiene la misma información de copyright, número de conjunto de encuentros, icono de expansión y número de identificación que su versión original. El dorso de la carta indica la información del conjunto real de la carta.*

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Matthew Newman con Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición/Revisión: B.D. Flory

Traducción: Sergio Hernández

Revisión: Camila Castañón Moreschi

Jefe de juegos de cartas: Jim Cartwright

Revisión de la historia de *Arkham Horror*: Kara Centell-Dunk y Phil Henry

Dirección creativa de historia y ambientación: Katrina Ostrander

Diseño gráfico de la expansión: Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de portada: Jake Murray

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Gestión de producción: Justin Anger y Tim Najmolhoda

Director creativo visual: Brian Schomburg

Gestor de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Kayli Ammen, Avita Amoeba, Cody Anderson, John "Hightower" Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Rhylie Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Josiah "Duke" Harrist, James "Which Haunted Woods?" Howell, Bob Juranek, John Juranek, Nate Langreder, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh "Magnifi" McCluey, Kevin "Langford" McLenithan, Chad "Sphere Undone" Reverman, Devin Stinchcomb, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson

TM, ® y © 2021 Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM, ® y © Gamegenic GmbH, Alemania. Los componentes reales pueden ser distintos a los mostrados. Fabricado en China.

PROOF OF PURCHASE

AHC61
Return to The Circle Undone