



Aprende a jugar

¡Bienvenidos a Arkham!

Nos encontramos en 1926, en pleno apogeo de los tumultuosos años veinte. Chicas frívolas danzan hasta el amanecer en garitos clandestinos llenos de humo, consumiendo bebidas alcohólicas suministradas por mafiosos y contrabandistas. Son los años posteriores a la guerra que debía haber acabado con todas las guerras, y es el momento de celebrar.

Pero una oscura sombra se proyecta sobre la ciudad de Arkham. Entidades alienígenas conocidas como Primigenios acechan en el vacío más allá del tiempo y el espacio, agitando convulsas en el umbral que separa nuestros mundos. Si nadie detiene los esotéricos rituales de quienes los adoran y las ignotas criaturas que les sirven, los Primigenios convertirán nuestro mundo en su devastado reino.

Tan sólo un puñado de investigadores pueden hacer frente al horror de Arkham. ¿Tendrán éxito?

Arkham Horror es un juego de tablero de terror y acción heroica, con partidas que duran de dos a tres horas y en las que pueden participar de uno a seis jugadores. El juego está ambientado en la ciudad ficticia de Arkham, Massachusetts, inmortalizada en las obras de los mitos de Cthulhu escritas por H. P. Lovecraft.

Resumen del juego

Terribles criaturas procedentes de más allá del tiempo y el espacio amenazan la ciudad de Arkham. Los jugadores deben unir sus fuerzas para evitar la inminente catástrofe. Si no se toman medidas, estos antiguos y malignos seres despertarán y no sólo arrasarán la ciudad de Arkham; también el resto del mundo.

Arkham Horror es un juego cooperativo. Todos los jugadores forman parte del mismo equipo y ganan o pierden la partida en grupo. Cada jugador controla a un intrépido investigador, uno de los pocos individuos excepcionales que están al tanto del peligro que se cierne sobre nuestro mundo. Los investigadores deben explorar la ciudad para descubrir lugares, personas y criaturas de naturaleza tanto ordinaria como sobrenatural. Con suerte, a lo largo de este periplo los investigadores reunirán las pistas y recursos necesarios para enfrentarse a los Primigenios y, en última instancia, frustrar sus malvados designios.

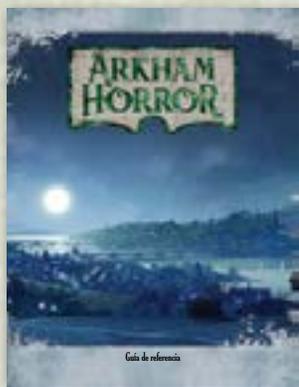
Cómo aprender a jugar

Este cuaderno está diseñado para instruir a jugadores noveles en las reglas de *Arkham Horror*. Para facilitar la experiencia introductoria, en este cuaderno se omiten algunas de las reglas e interacciones más complejas. La *Guía de referencia* contiene las reglas de juego al completo, y en ella se explican todas las excepciones que no aparecen contempladas en este cuaderno. Es mejor consultar la *Guía de referencia* para aclarar todas las dudas que puedan surgir durante el transcurso de la partida.

Notas al margen

A lo largo de este cuaderno verás notas como ésta en los márgenes de las páginas; en ellas se ofrece contexto para las reglas, ejemplos visuales, consejos estratégicos o textos de ambientación adicionales.

Contenido



Guía de referencia



12 módulos de tablero
5 Barrios - 7 Calles



4 hojas de Escenario



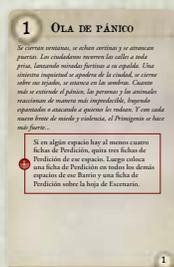
12 hojas de Investigador
Con sus correspondientes fichas y peanas



6 cartas de referencia



32 cartas de Titular



40 cartas de Archivo



36 cartas de Anomalía



96 cartas de Evento



72 cartas de Encuentro

Ambas tienen la misma imagen al dorso.
No las mezcles antes de preparar la partida.



12 cartas de Aliado



28 cartas de Objeto



10 cartas de Hechizo



26 cartas especiales



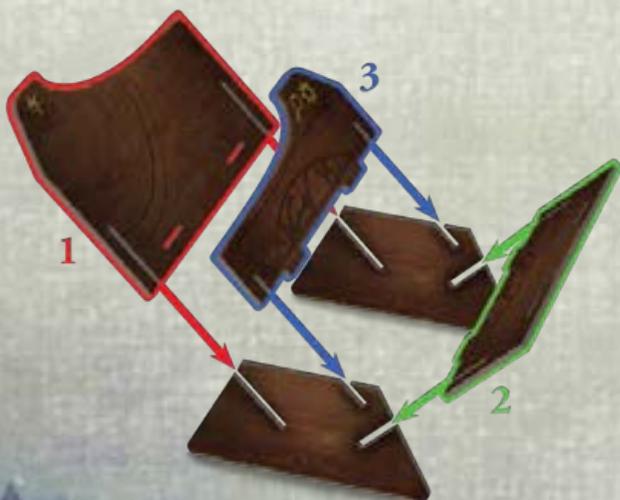
37 cartas iniciales



12 cartas de Estado



62 cartas de Monstruo



Soporte para el mazo de Eventos
Montar siguiendo la ilustración



48 fichas de Pista/Perdición



42 fichas de Daño
36 de "1 de Daño"
6 de "3 de Daño"



42 fichas de Horror
36 de "1 de Horror"
6 de "3 de Horror"



40 fichas de Dinero
31 de "1 dólar"
9 de "5 dólares"



5 fichas de Anomalía



30 fichas de Concentración
6 para cada habilidad



6 dados



24 fichas de Restos



18 fichas de Mitos



10 indicadores variados



6 fichas de Activación

Preparación de la partida

Para preparar una partida hay que seguir este procedimiento en el orden establecido:

1. Elegir un escenario

Escoged entre todos una de las hojas de Escenario disponibles. Para la primera partida se recomienda utilizar “La llegada de Azathoth”. Coloca esa hoja en la zona de juego. Todas las demás hojas de Escenario se devuelven a la caja del juego.

2. Disponer el tablero y los mazos de Encuentro

Coloca los módulos de Barrio y Calle siguiendo las instrucciones del reverso de la hoja de Escenario. Cada módulo de Calle tiene asociado un icono que señala su tipo. Hay que usar los módulos que tengan los iconos correspondientes.

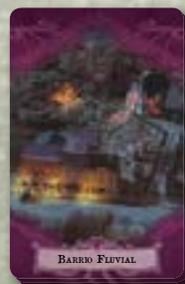
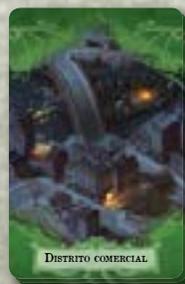
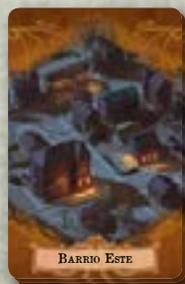
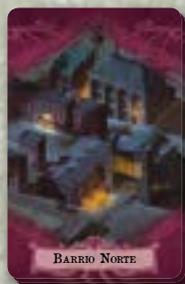
Baraja las cartas de Encuentro por separado para crear los mazos de Encuentro. Sólo hay que utilizar las cartas de Calle y las de los Barrios que estén presentes en el escenario actual; en el caso de “La llegada de Azathoth”, se usan los mazos del Centro, ▲ Barrio Este, Distrito comercial, ▲ Barrio Norte y Barrio Fluvial. En cada uno de estos mazos hay exactamente ocho cartas. **Procura no incluir accidentalmente cartas de Evento en estos mazos** (ver paso 3). Todas las demás cartas de Barrio se devuelven a la caja del juego.



Hoja de Escenario



El mazo de Calles



Los mazos de Barrio

3. Preparar el mazo de Eventos

En cada escenario se usa un mazo propio de cartas de Evento que se corresponde con los cinco Barrios presentes en dicho escenario. Todas estas cartas de Evento se guardan en un solo mazo aunque tengan distintas ilustraciones en el dorso.

En el borde inferior de cada carta de Evento, a la izquierda, figura el nombre del escenario al que pertenece esa carta (ver ejemplo al margen). Coge las 24 cartas de Evento que corresponden al escenario “La llegada de Azathoth”, barájalas y colócalas boca abajo en el soporte para el mazo de Eventos.

Las cartas de Evento de los otros escenarios se devuelven a la caja del juego.

Soporte para el mazo de Eventos

El soporte para el mazo de Eventos sirve para mantenerlo inclinado de modo que se puedan robar de cartas tanto de la parte superior del mazo como de la parte inferior.



4. Crear el mazo de Monstruos

Reúne las cartas de Monstruo indicadas en la sección “Mazo de Monstruos” del reverso de la hoja de Escenario. Todas las demás cartas de Monstruo se devuelven a la caja del juego.

Coloca los Monstruos iniciales siguiendo las instrucciones del reverso de la hoja de Escenario; para jugar a “La llegada de Azathoth”, hay que poner una carta de Extraños con túnicas en la Plaza de la Independencia y otra en la Cueva Negra.

Los Monstruos se colocan en los espacios señalados con la cara de “preparado” a la vista (la que tiene la ilustración de mayor tamaño).



Luego se barajan las cartas restantes para formar el mazo de Monstruos y se coloca éste junto al tablero con la cara de “preparado” hacia arriba.

5. Crear la reserva de Mitos

La reserva de Mitos es un recipiente opaco (una bolsa para dados, un cuenco o la tapa de la caja del propio juego) del cual se extraen fichas de Mitos al azar. Usad lo que tengáis a mano como recipiente para la reserva de Mitos.

En el reverso de la hoja de Escenario se indica la cantidad de fichas de Mitos que deben agregarse a la reserva de Mitos. Todas las fichas de Mitos sobrantes se devuelven a la caja del juego.



Las ilustraciones del reverso de las cartas de Evento son idénticas a las que aparecen en las cartas de Barrio; se diferencian de ellas por el icono de Pista (♁) que figura en la esquina superior izquierda, y también porque en el borde inferior se muestra el nombre del escenario al que pertenecen.

Reversos de cartas diferentes

Las cartas de los mazos de Eventos y Monstruos presentan distintas ilustraciones en el reverso; de este modo puede identificarse fácilmente de qué tipo es la carta que está en la parte superior del mazo en todo momento.

Siempre que se baraje un conjunto de cartas de Evento o de Monstruo, debe realizarse un corte final del mazo para que la primera carta de la parte superior del mismo sea aleatoria.



Fichas de Mitos



Cartas de Titular



Las cartas especiales pueden ser Objetos, Aliados, Hechizos o Talentos, pero todas presentan la misma ilustración en el reverso (ver arriba). Durante la partida recibirás instrucciones para buscar cartas concretas de estos mazos, así que es recomendable ordenarlos alfabéticamente.



Cada carta de Archivo tiene un número en la esquina superior izquierda. Como no todas estas cartas presentan el mismo aspecto, estos números constituyen el mejor modo de identificarlas.

El anverso de una carta de Archivo es la cara en cuya esquina superior izquierda aparece este número.

6. Crear el mazo de Titulares

Baraja las cartas de Titular y reparte trece boca abajo formando un mazo. Estas trece cartas conforman el mazo de Titulares. Las cartas de Titular sobrantes se devuelven a la caja del juego.

7. Preparar los recursos y el Catálogo

Baraja por separado las cartas de Objeto, Aliado y Hechizo para formar sendos mazos y colócalos en la zona de juego. Las cartas especiales y las de Estado deben organizarse por separado y mantenerse apartadas a un lado de la zona de juego (ver nota al margen).

Coge las cinco primeras cartas del mazo de Objetos y colócalas en fila y boca arriba junto a su mazo. Esta fila de cartas se denomina CATÁLOGO. Los Objetos del Catálogo pueden ganarse o comprarse resolviendo encuentros a lo largo de la partida. Ciertas localizaciones (como por ejemplo el Colmado) te permiten adquirir Objetos del Catálogo a cambio de Dinero.



8. Preparar las reservas de fichas

Separa todas las fichas según el tipo y colócalas junto con los dados al alcance de todos los jugadores.



Fichas de Restos



Fichas de Pista/Perdición

9. Preparar el Archivo

El Archivo es un conjunto de cartas que se utiliza en cada escenario para narrar una historia durante el transcurso de la partida. Las cartas de Archivo presentan distintos formatos tanto en el anverso como en el reverso, pero todas ellas tienen un número en la esquina superior izquierda. Las cartas de Archivo han de amontonarse por orden numérico hasta que se reciban instrucciones para utilizarlas.

10. Escoger investigadores

Cada jugador elige una hoja de Investigador. Hay muchos investigadores, y cada uno de ellos posee capacidades especiales y puntuaciones de habilidad únicas.

Después, cada jugador coge la correspondiente ficha de Investigador (encajada sobre una peana), una ficha de Activación y una carta de referencia. Todos los jugadores han de ponerse de acuerdo para designar a uno de ellos como el **LÍDER**. El jugador elegido coge la ficha de Activación del Líder (la que tiene dibujada una linterna) y la utilizará como su ficha de Activación. A partir de este momento, los jugadores pasan a denominarse “investigadores”.



Pertenencias iniciales – Cada investigador recibe las cartas y fichas de Dinero que se indican en la sección “Pertenencias iniciales” del reverso de su hoja de Investigador. Las cartas iniciales de cada investigador pueden identificarse fácilmente porque tienen su retrato en el reverso (ver nota al margen). Algunos investigadores deben elegir entre dos o más de sus pertenencias. Se permite examinar las cartas antes de tomar una decisión. Las cartas que no se hayan elegido y las de los investigadores que no se vayan a utilizar deben devolverse a la caja del juego.

Espacio de inicio – Todas las fichas de Investigador se colocan en el espacio de inicio que aparezca señalado como tal en la hoja de Escenario. El espacio de inicio del escenario “La llegada de Azathoth” es la Estación de trenes del Barrio Norte.

11. Preparativos finales

Una vez dispuestos los componentes de juego, lo único que falta es colocar las fichas de Pista y Perdición que aguardan a los investigadores en la historia que van a protagonizar.

Colocar las Pistas iniciales – Se roban las **tres** primeras cartas del mazo de Eventos, de una en una. Con cada carta robada, se coloca una ficha de Pista en la zona central del correspondiente módulo de Barrio. Luego se añade esa carta a su mazo de Barrio; para ello hay que coger las dos primeras cartas de ese mazo, mezclar estas tres cartas y luego volver a colocarlas todas en la parte superior del mazo.

Colocar la Perdición inicial – Se coloca una ficha de Perdición en cada uno de los espacios señalados en el reverso de la hoja de Escenario. En el caso de “La llegada de Azathoth”, estos espacios son el Arkham Advertiser, la Plaza de la Independencia, el Restaurante de Velma, la Isla ignota y la Cueva Negra.

La Perdición se propaga una vez – Se roba la carta de la **parte inferior** del mazo de Eventos y se descarta boca arriba junto a éste. Luego se pone una ficha de Perdición en cada espacio que tenga un icono de Perdición junto a su nombre en la carta (ver nota al margen).

Preparación final del escenario – Se resuelven los efectos descritos en la sección “Preparativos finales” del reverso de la hoja de Escenario. En el caso de “La llegada de Azathoth”, hay que coger las cartas 2 y 3 del Archivo y colocarlas boca arriba junto a la hoja de Escenario; esta zona de la superficie de juego se denomina **CÓDICE**. Luego se crea un mazo de Anomalías barajando las cartas de Anomalía de “Fisura temporal” y se deposita en la zona de juego. Todas las cartas de Anomalía sobrantes se devuelven a la caja del juego. Las cartas del **CÓDICE** imponen reglas especiales y un marco argumental para el escenario. Más adelante explicaremos su uso; de momento basta con leerlas en voz alta por orden, empezando por el anverso de la carta 2 (es decir, el texto de la cara en la que aparece el número).

Arquetipos de investigador

En la parte trasera de cada hoja de Investigador se indica el arquetipo o arquetipos de dicho investigador. Estos arquetipos ilustran los puntos fuertes de ese investigador y las estrategias más eficaces para utilizarlo, pero por lo demás carecen de efecto en el juego.

Para jugar la primera partida es recomendable escoger al menos un investigador **Místico** y otro **Defensor**, pero no dudéis en probar distintas combinaciones hasta dar con la que más os divierta.



La ilustración, el nombre y la ocupación de cada investigador aparecen en el reverso de sus correspondientes cartas iniciales.



Icono de Perdición junto al “Motel Hibb”



Carta de Encuentro en una Anomalía

Turnos disponibles

Durante la fase de Acción y la fase de Encuentros, los investigadores pueden resolver sus turnos en el orden que prefieran.

Una vez realizadas tus dos acciones, dale la vuelta a tu ficha de Activación para dejarla con la cara de “inactiva” a la vista.



Activa Inactiva

Cuando termines de resolver tu encuentro, dale la vuelta otra vez a tu ficha de Activación para dejarla con la cara de “activa” hacia arriba.

El Códice

El Códice es el conjunto de todas las cartas situadas en la zona de juego junto a la hoja de Escenario. Estas cartas añaden objetivos concretos y reglas exclusivas asociadas al escenario actual. Las reglas descritas en estas cartas se mantienen en vigor hasta que se retiran del Códice.

! Cuando haya al menos tres fichas de Pista sobre la hoja de Escenario, añade al Códice la carta 4. (No quites esta carta del Códice.)

! Cuando haya al menos tres fichas de Perdición sobre la hoja de Escenario, dale la vuelta a esta carta.

Muchas cartas indican el número de Pistas que deben revelarse o la cantidad de fichas de Perdición que han de neutralizarse. En estos casos siempre aparece el icono de una ficha de Pista o de Perdición junto al texto para que puedas identificarlos fácilmente.

Secuencia de juego

Una partida de *Arkham Horror* transcurre a lo largo de una serie de rondas de juego. Cada una de estas rondas consta de cuatro fases:

1. **Fase de Acción** – Durante la fase de Acción, los investigadores se turnan para realizar un máximo de dos acciones cada uno (por ejemplo, moverse o atacar a los Monstruos).
2. **Fase de Monstruos** – Durante la fase de Monstruos, estos se activan y atacan a los investigadores a los que estén enfrentados, o se preparan si se habían agotado previamente.
3. **Fase de Encuentros** – Durante la fase de Encuentros, los investigadores se turnan para resolver un encuentro. Cada encuentro narra brevemente la experiencia vivida por el investigador en su ubicación actual.
4. **Fase de Mitos** – Durante la fase de Mitos, cada investigador roba dos fichas que pueden provocar la aparición de Pistas, Monstruos y Perdición en Arkham.

Una vez concluida la fase de Mitos, se inicia una nueva ronda empezando otra vez por la fase de Acción. En las páginas siguientes se explican con más detalle cada una de estas fases.

Cómo ganar la partida

Al principio de la partida se desconocen las condiciones de victoria. Los investigadores deben seguir todas las pistas y atar los cabos para desentrañar el misterio del escenario y hallar el modo de prevenir la calamidad que se avecina.

Las cartas del Códice (ver nota al margen) plantean objetivos que deben cumplirse para avanzar en la trama del escenario. El primer objetivo en “La llegada de Azathoth” está en la carta 3, y consiste en acumular tres Pistas sobre la hoja de Escenario. Una vez completado este primer objetivo, se añade al Códice una carta que establece un nuevo objetivo. Completar esta progresión de objetivos constituye el modo de alcanzar la victoria.

Revelar Pistas

El escenario “La llegada de Azathoth” comienza con tres Pistas repartidas por los Barrios que conforman el tablero. Puedes recoger estas Pistas moviéndote a cualquier espacio de esos Barrios y resolviendo ENCUENTROS (más adelante explicaremos cómo). Es posible que necesites varios encuentros para recogerlas todas.

Una vez recogidas las Pistas, deberás realizar una acción de REVELAR PISTAS (que también describiremos luego) a fin de atar los cabos que has descubierto. Siguiendo este procedimiento, las Pistas recogidas se colocan sobre la hoja de Escenario para señalar vuestro progreso en el cumplimiento del primer objetivo.

Salvaguardas contra la Perdición

Las cartas del Códice también describen el modo en que las fuerzas sobrenaturales que se oponen a vosotros tratan de frustrar vuestros progresos. En “La llegada de Azathoth”, hay que darle la vuelta a la carta 3 si en algún momento hay tres fichas de Perdición o más sobre la hoja de Escenario. Para evitarlo, podéis retirar fichas de Perdición del tablero realizando acciones de SALVAGUARDA (que se explicarán más adelante).

No es aconsejable obsesionarse demasiado con la investigación, ya que si la Perdición aumenta de forma descontrolada puede propagarse por toda Arkham hasta consumir la ciudad entera, lo cual supone perder la partida. ¡Hallar un equilibrio entre la revelación de Pistas para completar objetivos y la prevención de la Perdición es vital para salvar Arkham de la destrucción total!

Conceptos básicos

Antes de explicar cómo se resuelven las distintas fases del juego, es importante que te familiarices con algunos conceptos básicos que aparecerán con frecuencia a lo largo de la partida.

Pruebas de habilidad

Una prueba de habilidad (o “prueba” a secas) representa un obstáculo físico, mental o social que debe superarse. En las cartas se pedirá que resuelvas estas pruebas, ya sea formulándolas de manera directa o simplemente con un icono de habilidad entre paréntesis (como puede verse en la primera frase del ejemplo de la nota al margen).

Para resolver una de estas pruebas, debes tirar tantos dados como la puntuación de la habilidad en cuestión que figure en tu hoja de Investigador. Esta puntuación puede verse aumentada o reducida por diversos efectos de juego, así como por un modificador que se indique en el enunciado de la prueba (por ejemplo, “-1”). Incluso aunque el valor modificado de una habilidad sea cero, siempre tirarás como mínimo un dado.

Cada resultado de cinco o seis que obtengas se contabiliza como un ÉXITO. Si obtienes al menos un Éxito, se considera que has SUPERADO la prueba. Si no obtienes ningún Éxito, entonces has FALLADO la prueba. La cantidad total de Éxitos que hayas conseguido es el RESULTADO DE LA PRUEBA; es posible que en el enunciado de la carta se haga referencia a esta cifra.

Después de superar o fallar una prueba, sigue las instrucciones de la carta para el resultado correspondiente. Si no se especifica ningún resultado, entonces la carta no tendrá efecto adicional.

Modificación de pruebas de habilidad

Algunos componentes del juego permiten VOLVER A TIRAR dados, manipularlos o directamente añadir Éxitos al resultado de una prueba. Por ejemplo, **se puede gastar una ficha de Pista o de Concentración para volver a tirar un dado**. Este tipo de modificaciones se aplican después de la tirada inicial, pero antes de determinar el resultado final de la prueba.

Daño y Horror

Tu resistencia física y tu fortaleza mental se pondrán a prueba en las calles de Arkham. Cuando sufras Daño u Horror, coloca esa misma cantidad de fichas de Daño o de Horror sobre tu hoja de Investigador.

En cada hoja de Investigador se muestran tus puntuaciones de Vida y Cordura (ver nota al margen). Si alguna vez tienes tantas fichas de Daño como tu puntuación de Vida o tantas fichas de Horror como tu puntuación de Cordura, tu investigador es derrotado.

Cuando recuperas Vida o Cordura, debes retirar de tu hoja de Investigador la cantidad correspondiente de fichas de Daño o de Horror, respectivamente.

Derrota de investigadores

Cuando tu investigador es derrotado, se retira su ficha del tablero y **se descartan todas tus cartas y fichas**.

Si te derrotan, no sólo pierdes tu investigador y su equipo; la ciudad de Arkham también sufre las consecuencias. Cuando te derroten, **debes colocar una ficha de Perdición sobre la hoja de Escenario**.

Luego tendrás que **escoger un nuevo investigador** para seguir jugando. Devuelve a la caja del juego la hoja y la ficha del investigador derrotado, y elige otro investigador que no haya controlado nadie aún durante la partida actual.

Siguiendo el procedimiento descrito en la preparación de la partida, coge tu nueva hoja de Investigador, su ficha y sus pertenencias iniciales.

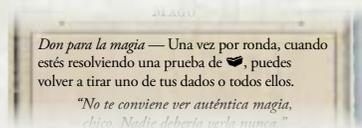
Una vez concluida la fase de Mitos de la ronda actual, coloca tu ficha de Investigador en el espacio de inicio (en “La llegada de Azathoth” es la Estación de trenes) y ya estarás listo para reanudar la investigación.

Ejemplo de prueba de habilidad

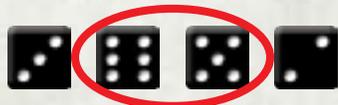
Dexter Drake ha de realizar una prueba de Saber (🔮). Su puntuación de Saber es 4, por lo que tira cuatro dados y obtiene los siguientes resultados:



Solamente ha conseguido un Éxito (el cinco); le basta para superar la prueba, aunque esperaba tener más suerte.



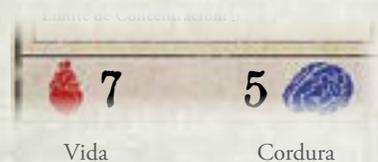
Dexter posee una capacidad especial (Don para la magia) que le permite volver a tirar uno o todos los dados. Como no quiere repetir toda la tirada, opta por lanzar uno solo de los dados.



Después de este nuevo lanzamiento, Dexter ha obtenido dos Éxitos (el cinco anterior y un seis con la nueva tirada). Ha superado la prueba.

Vida y Cordura

Tus puntuaciones de Vida y de Cordura se muestran en tu hoja de Investigador.



Si quieres recuperar Vida y Cordura, debes iniciar encuentros en localizaciones cuyos iconos se correspondan con estos que aparecen en tu hoja de Investigador (como por ejemplo el Restaurante de Velma).

Si te han derrotado

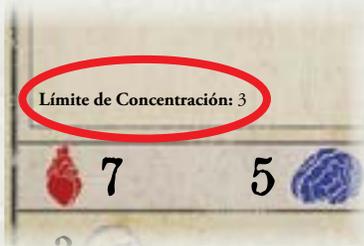
Durante el intervalo de tiempo que transcurre desde que tu anterior investigador es derrotado hasta que colocas tu nuevo investigador sobre el tablero, no resuelves ningún encuentro ni te afectan las cartas de Titular; no obstante, sí tendrás que robar dos fichas de Mitos durante la fase de Mitos siguiendo el procedimiento habitual (ver más adelante).

Espacios del tablero

Cada módulo de Barrio está formado por tres espacios (localizaciones) separados por líneas blancas. La zona central de cada Barrio no es un espacio; no puedes moverte a ella. Cada módulo de Calle se considera un único espacio.



Cuando un investigador se mueve, debe desplazarse a un espacio adyacente. Daniela puede moverse un máximo de dos espacios realizando una acción de movimiento. Con su primer movimiento, se desplaza desde el Restaurante de Velma hasta el espacio de Calle adyacente.



Límite de Concentración

Restos



Los Restos representan sobras de rituales arcanos o despojos de criaturas sobrenaturales. Pueden utilizarse para lanzar Hechizos de manera más segura o bien canjearse por Dinero en determinados encuentros que tienen lugar en el Arkham Advertiser o en los Muelles.

Fase de Acción

Durante la fase de Acción, los investigadores se desplazan por la ciudad, obteniendo recursos y combatiendo peligros cada vez mayores. Cada investigador resuelve un turno propio. Estos turnos pueden sucederse en el orden que prefieran los jugadores.

Durante tu turno, puedes llevar a cabo hasta dos de las siguientes acciones. **Solamente puedes realizar cada acción una vez por ronda.**

Movimiento

Mueves tu ficha de Investigador un máximo de dos espacios (ver nota al margen). Puedes gastar Dinero para seguir moviéndote; por cada dólar que gastes de este modo te mueves un espacio más, hasta un máximo de dos espacios adicionales.

Si al moverte entras en un espacio ocupado por un Monstruo que está preparado, ese Monstruo se **ENFRENTA** a ti. Retira su carta del tablero y sitúala junto a tu hoja de Investigador. Cuando un Monstruo está enfrentando a ti, es conveniente dejar a la vista su cara de “agotado” (la que puede verse en la nota al margen de la página siguiente).

Conseguir fondos

Cuando realizas esta acción, ganas un dólar.



Ficha de Dinero

Concentración

Ganas una ficha de Concentración para una habilidad de tu elección. La puntuación de la habilidad elegida aumenta en uno mientras la ficha de Concentración esté en tu poder.



Fichas de Concentración

Las fichas de Concentración pueden gastarse al resolver una prueba para volver a tirar dados. Por cada ficha de Concentración que gastes puedes volver a tirar un dado, aun cuando la habilidad que se esté poniendo a prueba no se corresponda con la ficha de Concentración que has gastado.

No puedes tener más de una ficha de Concentración de cada habilidad. Además, en tu hoja de Investigador figura un **LÍMITE DE CONCENTRACIÓN** (ver nota al margen) que indica la cantidad máxima de fichas de Concentración que puedes tener en total.

Salv guarda

Al realizar una acción de salvaguarda, debes resolver una prueba de Saber (📖). Por cada Éxito que obtengas en ella, puedes quitar una ficha de Perdición del espacio que ocupas actualmente. Si logras retirar al menos dos fichas de Perdición con una sola acción de salvaguarda, ganas también una ficha de Restos (ver nota al margen).

Ataque

Eliges un Monstruo que esté en el mismo espacio que tú (incluso si ya está enfrentado a ti o a otro investigador que también esté en tu espacio) y te **ENFRENTAS** a él colocándolo junto a tu hoja de Investigador (si no está ya ahí). Luego resuelves una prueba de Fuerza (👊) aplicando el modificador de ataque del Monstruo (ver nota al margen).

Por cada Éxito que obtengas, infliges al Monstruo un punto de Daño. Señala este Daño colocando la misma cantidad de fichas de Daño encima de la carta de Monstruo. Estas fichas permanecerán sobre la carta cuando el Monstruo se mueva. Si el Daño que ha acumulado el Monstruo es igual o superior a su puntuación de Vida, has conseguido derrotarlo. Cuando un Monstruo es derrotado, se pone su carta **encima** del mazo de Monstruos; además, si en ella aparece el icono de Restos (🗑️), ganas una ficha de Restos.

Evasión

Cuando estás enfrentado a un Monstruo, tu repertorio de acciones se ve limitado (ver nota al margen). Para separarte de un Monstruo puedes llevar a cabo una acción de evasión, que consiste en realizar una prueba de Observación (👁️) aplicando el modificador de evasión del Monstruo. Si estás enfrentado a varios Monstruos, sólo se aplica a la prueba el modificador que te haga tirar menos dados.

Por cada Éxito que obtengas, te **SEPARAS** de un Monstruo y lo **AGOTAS** colocándolo en tu espacio del tablero con la cara de “agotado” hacia arriba. Si consigues suficientes Éxitos como para evitar a todos los Monstruos a los que te estás enfrentando, puedes realizar una acción adicional.

Revelar Pistas

Para la mayoría de los escenarios se requiere que haya una cantidad determinada de fichas de Pista sobre la hoja de Escenario. Esto se consigue principalmente realizando acciones de revelar Pistas.

Al llevar a cabo esta acción, debes resolver una prueba de Observación (👁️). Por cada Éxito que obtengas, puedes colocar una de tus Pistas sobre la hoja de Escenario.

Intercambio

Cuando realizas una acción de intercambio, tú y todos los demás investigadores que estén en el mismo espacio que tú podéis intercambiar cualquier cantidad de Aliados, Objetos, Hechizos, Dinero, Pistas y Restos entre vosotros. Normalmente no se pueden intercambiar Vida, Cordura, Talentos ni Estados.

Acción de componente

Además de las acciones descritas anteriormente, algunos componentes de juego te permiten realizar otras acciones exclusivas. En los enunciados de estos componentes, toda acción de componente aparece precedida siempre de la palabra “Acción” en negrita.

Rezagado

Durante el transcurso de la partida es posible que un investigador quede **REZAGADO**. Si quedas rezagado, debes tumbar tu ficha de Investigador. Al comienzo de tu turno en la siguiente fase de Acción volverás a poner en pie tu ficha de Investigador, pero en ese turno solamente dispondrás de una acción.



Investigador rezagado

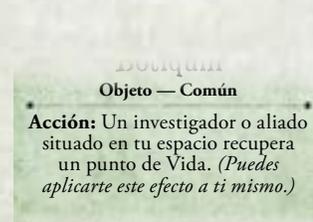
Cartas de Monstruo



- Vida – La cantidad de Daño que ha de infligirse al Monstruo para derrotarlo.
- Modificador de ataque – Se aplica a la prueba realizada durante una acción de ataque.
- Modificador de evasión – Se aplica a la prueba realizada durante una acción de evasión.
- Restos – Ganas una ficha de Restos si derrotas a un Monstruo que tiene este icono.

Enfrentamientos

Mientras estés enfrentado a un Monstruo, solamente puedes realizar acciones de concentración, ataque y evasión. Además, tampoco puedes resolver encuentros.



Acción de componente de una carta de Objeto

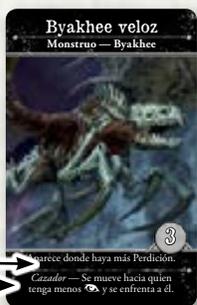


Preparado Agotado

Enfrentamientos

Mientras estés enfrentado a uno o varios Monstruos, solamente podrás realizar acciones de ataque, evasión y concentración, y además no resuelves un encuentro durante la fase de Encuentros.

Cartas de Monstruo



- Lugar de aparición — Este enunciado indica el espacio en el que aparece el Monstruo.
- Instrucciones de activación — Este enunciado indica cómo se activa el Monstruo.
- Velocidad — Este número indica cuánto se mueve el Monstruo durante su activación.



- Daño y Horror — La cantidad de Daño y Horror que causa el Monstruo.

Fase de Monstruos

Las fuerzas de los Mitos acechan en cada rincón de Arkham, amenazando a los investigadores mientras ponen en práctica sus malignos planes. Durante la fase de Monstruos, los Monstruos se mueven, atacan y cumplen sus siniestros objetivos.

Estados de los Monstruos

Un Monstruo puede estar **PREPARADO**, **AGOTADO** o **ENFRENTADO**, según su ubicación física y la cara de su carta que esté boca arriba.

- **Preparado** — Los Monstruos preparados buscan activamente a los investigadores y están listos para moverse o atacar. Un Monstruo situado en un espacio del tablero con la cara de “preparado” hacia arriba (ver nota al margen) está preparado. Si un Monstruo preparado se halla en el mismo espacio que un investigador (por el motivo que sea), se enfrenta a ese investigador. Los Monstruos agotados o los que ya están enfrentados no se enfrentan a los investigadores que estén en sus espacios.
- **Agotado** — Los Monstruos agotados están distraídos o se encuentran impedidos de algún modo, normalmente porque algún investigador los ha evitado con éxito. Un Monstruo situado en un espacio del tablero con la cara de “agotado” hacia arriba está agotado. Un Monstruo agotado no puede moverse, atacar ni enfrentarse a investigadores.
- **Enfrentado** — Los Monstruos enfrentados han encontrado a un investigador y se disponen a atacarle. Un Monstruo situado junto a una hoja de Investigador está enfrentado a él. Los Monstruos enfrentados deben colocarse con la cara de “agotado” hacia arriba para que todos sus atributos de juego estén a la vista.

La mayoría de los Monstruos sólo pueden estar enfrentados a un investigador. No existe límite al número de Monstruos a los que puede enfrentarse un mismo investigador.

Pasos de la fase de Monstruos

La fase de Monstruos se resuelve en tres pasos.

1. **Se activan los Monstruos que estén preparados** — Todos los Monstruos preparados se activan según su tipo:
 - **Cazador** — Los Monstruos Cazadores se mueven hacia investigadores específicos y se enfrentan a ellos; por ejemplo, hacia el investigador que tenga la puntuación más baja de Pistas o el mayor número de Pistas.
 - **Errante** — Los Monstruos Errantes se mueven hacia localizaciones, no investigadores; por ejemplo, hacia el espacio con más fichas de Perdición o hacia el espacio inestable (ver más adelante).
 - **Acechante** — Los Monstruos Acechantes no se mueven, sino que provocan algún otro efecto perjudicial, como puede ser la aparición de fichas de Perdición sobre el tablero.

Cuando un Monstruo se mueve, recorre tantos espacios como su Velocidad a menos que en el enunciado de su activación esté especificado que “se mueve directamente”, en cuyo caso se coloca en el espacio indicado sin importar la distancia que lo separe de él. Recuerda que, cuando un Monstruo entra en un espacio ocupado por un investigador, se detiene inmediatamente y se enfrenta a ese investigador.

El **espacio inestable** es un vórtice de actividad paranormal. El espacio del tablero señalado con un icono de Perdición (☁) en la primera carta de la pila de descartes del mazo de Eventos es el espacio inestable.
2. **Los Monstruos enfrentados atacan** — Todos los Monstruos que estén enfrentados a un investigador le infligen tanto Daño y Horror como el número de iconos de Daño y de Horror, respectivamente, que figuren en la parte inferior de su carta de Monstruo (ver nota al margen).
3. **Se preparan los Monstruos que estén agotados** — Todos los Monstruos agotados se preparan; dales la vuelta a sus cartas de modo que sus caras de “preparado” queden hacia arriba. Estos Monstruos no se han movido ni han atacado en la ronda actual, pero están listos para hacerlo en la siguiente. Como ahora ya están preparados, cada uno de estos Monstruos se enfrenta a un investigador que se encuentre en su mismo espacio.

Fase de Encuentros

Durante la fase de Encuentros, cada investigador resuelve un breve efecto narrativo que relata lo que está haciendo en su ubicación actual. Estos ENCUENTROS pueden tener una amplia diversidad de consecuencias en función de las decisiones y pruebas de habilidad planteadas al investigador. Los jugadores se turnan para resolver encuentros en el orden que prefieran.

En tu turno has de robar y resolver una carta de Encuentro **a menos que estés enfrentado a un Monstruo**. Mientras estés enfrentado no podrás resolver encuentros.

Si estás en un espacio de Barrio, roba una carta del mazo de Encuentros de ese Barrio y resuelve el enunciado que se corresponda con el espacio que ocupas en él. Si estás en un espacio de Calle, roba una carta del mazo de Encuentros en las Calles y resuelve el enunciado que se corresponda con el tipo de Calle en el que estés.



Zona residencial



Puente



Zona verde

Beneficios de los encuentros

Los espacios de Barrio presentan iconos que denotan la posible naturaleza de los encuentros que se resuelven en ellos.

Los iconos situados a la izquierda de la flecha indican las pruebas de habilidad más habituales o el tipo de pago que se suele exigir en ellos. Los iconos situados a la derecha de la flecha indican los beneficios que cabe esperar de estos encuentros. En la contraportada de la *Guía de referencia* se ofrece un listado descriptivo de estos iconos.



Los iconos que hay sobre el “Colmado” sugieren que en la mayoría de los encuentros se te pedirá que gastes Dinero, y que a cambio recibirás Objetos con el rasgo Común.

Concluir el encuentro

Una vez que hayas terminado de resolver los efectos de tu encuentro, descarta esa carta colocándola en la parte inferior del mazo del que la has robado, **a menos que se tratase de una carta de Evento** (ver nota al margen).

Tras resolver un encuentro planteado por una carta de Evento, **si has ganado alguna Pista** del Barrio que ocupas actualmente, descarta esa carta poniéndola boca arriba en la pila de descartes del mazo de Eventos. **Si no has ganado ninguna Pista**, devuelve la carta a la parte superior del mazo de Encuentros del Barrio correspondiente mezclándola con las dos primeras cartas de dicho mazo.



Las fichas de Pista son indispensables para avanzar en la mayoría de los escenarios. Cada ficha de Pista que haya en un Barrio indica la existencia de una carta de Evento entre las tres primeras cartas del mazo de ese Barrio que te brinda la oportunidad de conseguir esa Pista.

Aparte de reflejar vuestros progresos en la investigación, cada ficha de Pista se puede descartar durante una prueba de habilidad para volver a tirar un dado.

Cómo leer los encuentros



En una partida con varios jugadores, pídele a otro que te lea en voz alta el enunciado del encuentro sin revelarte las consecuencias de las decisiones o pruebas de habilidad que debas realizar hasta después de haber tomado la decisión o completado la prueba. ¡Así es más emocionante!

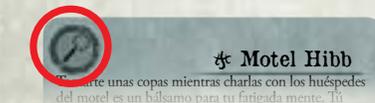
Ganar cartas concretas



Si un efecto de juego te permite ganar una carta específica mencionando su nombre en MAYÚSCULAS, búscala en los mazos de cartas especiales o de Estado.

Las cartas de Estado tienen texto por ambas caras. Los Estados BENDICIÓN y MALDICIÓN están en caras opuestas de una misma carta. El Estado PACTO SINIESTRO posee un enunciado secreto en el reverso; cuando se recibe esta carta, hay que robar una copia al azar sin mirar lo que pone en el reverso.

Cartas de Evento



Los encuentros descritos en las cartas de Evento representan una oportunidad para ganar Pistas con las que completar la investigación. Si no consigues la Pista que proporciona un encuentro, éste vuelve a añadirse al mazo para que se pueda volver a intentar más adelante.

Fase de Mitos

Durante la fase de Mitos, cada investigador recibe un turno para robar fichas de la reserva de Mitos, empezando por el Líder y procediendo en sentido horario alrededor de la mesa. En tu turno, roba dos fichas de la reserva de Mitos (de una en una) y resuelve sus efectos. Cuando hayas robado tus dos fichas, **no las devuelvas a la reserva**.



Propagación de la Perdición (♣) – La Perdición se propaga una vez descartando boca arriba la carta de la **parte inferior** del mazo de Eventos y poniendo una ficha de Perdición en la localización que está marcada con un icono de Perdición (♣) en dicha carta.

Cuantas más fichas de Perdición haya sobre el tablero, peor será la situación de Arkham. En las cartas del Códice se describen las terribles consecuencias de la acumulación de Perdición.



Aparición de Monstruo (👁) – Aparece un Monstruo; para ello se roba la carta de la **parte inferior** del mazo de Monstruos y se coloca sobre el tablero siguiendo las instrucciones de su enunciado de aparición. Si en éste se hace referencia a la **PRESA** del Monstruo, se considera que es el investigador hacia el que se moverá al activarse.



Leer un Titular (📖) – Se roba la primera carta del mazo de Titulares y se lee en voz alta. A menos que se indique lo contrario, el efecto de la carta de Titular solamente se aplica al investigador que la ha robado. A continuación, se descarta la carta colocándola boca arriba en una pila de descartes. Si no quedan cartas de Titular en el mazo cuando se requiera robar una, **en vez de eso se coloca una ficha de Perdición sobre la hoja de Escenario**.



Aparición de Pista (🔑) – Aparece una Pista; para ello se coge la primera carta de la **parte superior** del mazo de Eventos y se coloca una ficha de Pista en la zona central del Barrio correspondiente. Acto seguido se cogen esa carta y las dos primeras cartas del mazo de Barrio correspondiente, se barajan las tres juntas y se colocan en la parte superior del mazo del Barrio.



Estallido de portal (🌟) – Se resuelve un estallido de portal cogiendo la primera carta de la **parte superior** del mazo de Eventos y colocando una ficha de Perdición **en cada uno de los espacios del Barrio correspondiente**. A continuación, se añade esa carta a la pila de descartes del mazo de Eventos, se baraja ésta y se coloca en la parte inferior del mazo de Eventos.



Retribución (👊) – Se resuelven los efectos de Retribución de todos los componentes que estén en juego; estos son los efectos que vayan precedidos del icono de Retribución (👊). Normalmente sólo se aplicará el efecto de Retribución descrito en la hoja de Escenario, pero algunos Titulares y otras cartas también podrían tener efectos de Retribución.



Vacía – Si se roba una ficha que no tiene ningún icono, no ocurre nada. Los investigadores gozan de un respiro momentáneo en su lucha contra la inexorable amenaza de los Mitos.

Reponer la reserva de Mitos

Cuando haya que robar fichas de la reserva de Mitos y no quede ninguna, se devuelven a la reserva todas las fichas de Mitos que se hayan utilizado durante la partida y luego se roban las fichas necesarias.

Añadir fichas de Mitos

Aunque no es algo habitual, algunos efectos de juego pueden requerir que se añadan fichas a la reserva de Mitos. Estas fichas deben tomarse de la caja del juego y agregarse a la reserva de Mitos.

¡Otra ronda más!

Una vez terminada la fase de Mitos, la partida continúa con una nueva ronda empezando por la fase de Acción. Este procedimiento se repite hasta que los investigadores hayan ganado o perdido la partida.

Reglas adicionales

Aún hay unas cuantas cosas más que deberías saber para salvar Arkham. En las secciones siguientes se describen las Anomalías y los Objetos, Aliados y Hechizos que se pueden conseguir durante el transcurso de la investigación.

Objetos, Aliados y Hechizos

Tus diversos encuentros en Arkham te procurarán Aliados, Hechizos y Objetos con los que combatir la maldad de los Mitos. Cuando ganes una de estas cartas, róbalas del mazo correspondiente.



Aliados



Hechizos



Objetos

Si ganas una carta que posea un rasgo específico (por ejemplo, un “Objeto **Común**” o un “Objeto **Extraordinario**”), muestra cartas de la parte superior del mazo hasta que saques una carta que posea el rasgo indicado. Quédate con esa carta, devuelve las demás al mazo y luego barájalo.

El Catálogo

Cuando ganes un Objeto, en vez de robarlo del mazo de Objetos puedes optar por coger un Objeto del Catálogo que posea los rasgos especificados (si lo hay). Después de coger un Objeto del Catálogo, debes robar una nueva carta de Objeto para reemplazarlo.

Si se te indica que **COMPRES** Objetos del Catálogo, debes gastar tanto Dinero como el precio del Objeto (ver nota al margen) para poder quedártelo.

Manos

Cuando estés resolviendo una prueba, puedes utilizar cualquier número de cartas que sumen entre todas un máximo de dos iconos de Mano (ver nota al margen). Por ejemplo, podrías atacar usando una Escopeta (dos Manos) o un Revólver del .38 (una Mano), pero no con ambas cartas a la vez.

No existe límite al número de Objetos que puede llevar encima un investigador.

Lanzamiento de Hechizos

A diferencia de los Objetos y los Aliados, el uso de Hechizos siempre acarrea un coste. Para aplicar el efecto de un Hechizo, primero debes sufrir tanto Horror como el número de iconos de Horror que haya en la carta de Hechizo (ver nota al margen). Puedes gastar fichas de Restos en vez de sufrir Horror al lanzar un Hechizo; cada ficha que gastes te permite ignorar un icono de Horror.

Asignación de Daño y Horror

Algunas cartas (Aliados, sobre todo) tienen puntuaciones de Vida y Cordura como los investigadores. Cuando sufras Daño u Horror, puedes adjudicar estas pérdidas a una de tus cartas si posee la puntuación necesaria (Vida o Cordura); basta con ponerle encima las fichas recibidas. No puedes asignar Daño a una carta que no tenga Vida, ni tampoco asignar Horror a una carta que no tenga Cordura. Cuando un Aliado o cualquier otro recurso tenga encima una cantidad de Daño igual o superior a su Vida, o bien una cantidad de Horror igual o superior a su Cordura, debes descartar esa carta.

En ocasiones sufrirás **Daño directo** o bien **Horror directo**. Este tipo de Daño y Horror no se puede asignar a Aliados ni a Objetos; debes sufrirlo tú.

Cartas de Objeto



- a. Precio – La cantidad de Dinero que debes gastar para comprar el Objeto.
- b. Rasgos – Los rasgos carecen de efectos propios, pero algunos encuentros y demás enunciados podrían aludir a ellos.
- c. Manos – La cantidad de Manos libres necesarias para poder usar el Objeto durante una prueba.

Descartes

Cuando tengas que descartar una carta de Estado, especial o inicial, simplemente devuélvela a su mazo.

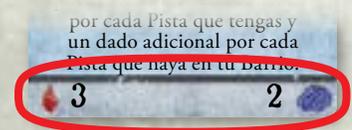
Para descartar una carta de Aliado, Objeto o Hechizo, colócala en la parte inferior del mazo correspondiente.

La magia de los Mitos

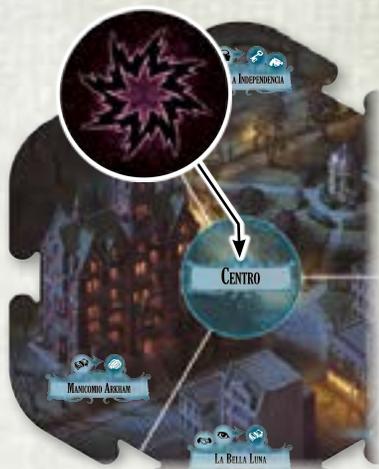
En *Arkham Horror*, la magia es un poder ignoto y terrorífico que puedes someter a tu voluntad, pero que también puede volverse en tu contra y destrozarte la mente.



Cuando lanzas un Hechizo, en primer lugar debes sufrir tanto Horror como el número de iconos de Horror que haya en la parte inferior de la carta.



Puntuaciones de Vida y Cordura en una carta de Aliado



La ficha de Anomalía se coloca en la zona central del Barrio.



Carta de Encuentro en Anomalía

Anomalías

Las Anomalías son sucesos misteriosos y terroríficos, como por ejemplo un portal que conduce a otra dimensión. Aparecen cuando la Perdición se propaga sin control, y son el primer indicio de peores problemas que se avecinan.

No todos los escenarios contemplan la aparición de Anomalías, aunque en “La Llegada de Azathoth” sí que se usan. Siempre que así sea, debe añadirse al Códice la carta que resume las reglas de las Anomalías (la número 2).

Colocación de fichas de Anomalía

Cuando haya tres fichas de Perdición en un mismo espacio, se coloca una ficha de Anomalía en la zona central de ese Barrio. Del mismo modo, si en un Barrio hay un total de cinco fichas de Perdición, debe colocarse una ficha de Anomalía en él. Sólo puede haber una ficha de Anomalía en cada Barrio.

Anomalías y Perdición

Si se da el caso de que deba colocarse una ficha de Perdición en cualquier espacio de un Barrio que ya contiene una Anomalía, **en vez de eso la ficha de Perdición se coloca sobre la hoja de Escenario**, sin importar el número de fichas de Perdición que haya en ese Barrio.

Eliminación de Anomalías

Un investigador puede realizar acciones de salvaguarda y resolver encuentros en Anomalías para retirar fichas de Perdición del espacio que ocupa actualmente. Una vez que se han retirado todas las fichas de Perdición de un Barrio, la Anomalía presente en ese Barrio se estabiliza y ya puede quitarse también la ficha de Anomalía.

Encuentros en Anomalías

En tu propio turno durante la fase de Encuentros, si estás en un Barrio que contiene una Anomalía, **debes resolver un encuentro en una Anomalía en vez de un encuentro convencional en ese Barrio** (ver nota al margen). Para ello roba la primera carta de la parte superior del mazo de Anomalías y resuelve la sección que se corresponda con la cantidad de fichas de Perdición que haya en tu espacio.

Créditos

Diseño de la tercera edición del juego: Nikki Valens
Diseño del juego original: Richard Launius y Kevin Wilson
Desarrollo adicional: Daniel Lovet Clark con Dane Beltrami, Pat Harrigan y Tim Uren
Redacción de reglas: Adam Baker
Traducción: Juanma Coronil
Revisión de texto: Molly Glover con Matt Click
Coordinador de juegos de tablero: Andrew Fischer
Contenido narrativo de Arkham Horror: Kara Centell-Dunk y Matt Newman
Coordinación de contenido narrativo: Katrina Ostrander
Diseño gráfico: WiL Springer y Evan Simonet
Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch
Ilustración de la caja: Anders Finer
Ilustraciones del tablero: Jokubas Uoginas
Ilustraciones del interior: Justin Adams, Tommy Arnold, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mark Behm, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Greg Bobrowski, Jon Bosco, Matt Bradbury, Igor Burlakov, Joshua Cairós, Mike Capprotti, Chelsea Conlin, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Christina Davis, Nick Deligaris, Anthony Devine, Nele Diel, Stanislav Dikolenko, Dleoblack, Dual Brush Studios, Guillaume Ducos, Nicholas Elias, Alexandr Elichev, Melissa Findley, Aurore Folny, Tony Foti, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Ethan Patrick Harris, Dani Hartel, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Taylor Ingvarsson, Maggie Ivy, Jason Juta, Romana Kendelic,

Jeffrey Klein, Sam Lamont, Robert Laskey, Chun Lo, Dan Masso, Jesse Mead, Lindsey Messecar, Michal Milkowski, Aaron B. Miller, Mark Molnar, Monztre, Reiko Murakami, Jake Murray, David Auden Nash, Germán Nóbile, Andrew Olson, John Pacer, Chris Peuler, Borja Pindado, Scott Purdy, Chris Rallis, Jose Manuel Rey, Roberto Ricci, Brad Rigney, Jordan Saia, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Caravan Studio, Andreia Ugrai, Brian Valenzuela, VIKO, Magali Villeneuve, SC Watson, Owen William Weber, Jarreau Wimberly, Darek Zabrocki, Andreas Zafiratos
Dirección artística: Jeff Lee Johnson
Responsable de dirección artística: Melissa Shetler
Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas
Coordinadores de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn
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: Carolina Blanken, Pieter Blanken, Andrea Dell’Agnese, Caterina D’Agostini, Julia Facta, Crystalyn Flores, Anita Hilberdink, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Kestrel McCarthy, Michelle McCarthy, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Jerry Santos, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Luuk Weltevreden, Maree Weltevreden
 ¡Un agradecimiento especial a todos los que habéis colaborado en las pruebas del juego!