

ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

Guía de Campaña

EL LEGADO DE DUNWICH

Su mano os aprieta las gargantas pero ni aun así Los veis...

“Lo primero que pienso hacer es quemar este maldito diario, y si quieren obrar como hombres prudentes les aconsejo que dinamiten cuanto antes la piedra altar que hay en esa cima y echen abajo todos los círculos de monolitos que se levantan en las restantes montañas. Cosas así son las que, a la postre, traen a seres como esos de los que tanto gustaban los Whateley...”

—H.P. Lovecraft, “El Horror de Dunwich”

El legado de Dunwich es una campaña para Arkham Horror: El juego de cartas pensada para 1–4 jugadores. La expansión deluxe El legado de Dunwich contiene dos escenarios: “Actividad extracurricular” y “La casa siempre gana”. Estos escenarios pueden jugarse por separado, o bien combinarse con los seis packs de Mitos del ciclo El legado de Dunwich para crear una campaña mayor formada por ocho partes.

Reglas adicionales y aclaraciones

“Exiliar”

Algunas cartas de Jugador del ciclo El legado de Dunwich deben ser exiliadas cuando se usan. Al exiliar una carta, es retirada de la partida y devuelta a tu colección. Durante el juego de campaña, una carta que haya sido exiliada debe volver a adquirirse con puntos de experiencia (entre un escenario y otro) si quieres incluirla de nuevo en tu mazo. Si exiliar 1 o más cartas fuese a hacer que tu mazo quedara reducido por debajo del tamaño de mazo de tu investigador, al comprar cartas entre un escenario y otro tendrás que comprar tantas cartas como sea necesario para mantener un tamaño de mazo válido (al adquirir cartas de esta forma, puedes adquirir cartas de nivel 0 a coste de experiencia 0 hasta llegar a un tamaño de mazo válido).

Preparación de la campaña

Para preparar la campaña El legado de Dunwich, realiza los siguientes pasos en orden.

1. Elegir los investigadores.
2. Cada jugador crea su mazo de Investigador.
3. Elegir el nivel de dificultad.
4. Crear la bolsa de caos de la campaña.

◆ Fácil (quiero experimentar la historia):

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , .

◆ Normal (quiero un reto):

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , .

◆ Difícil (quiero una verdadera pesadilla):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5 , , , , .

◆ Experto (quiero descubrir el verdadero Arkham Horror):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, , , , , .

Los jugadores ya están preparados para comenzar en el Prólogo.

Icono de la expansión

Las cartas de la campaña El legado de Dunwich pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Prólogo

El Dr. Henry Armitage se sirve un vaso de pinot y toma asiento en su mesa mientras os hace un gesto para que os sentéis frente a él.

–Lamento haberos avisado con tan poca antelación –os dice. Tiene el rostro pálido, y el sudor le perla las arrugas de preocupación que surcan su frente.

Armitage, el bibliotecario jefe de la Universidad Miskatonic y antiguo mentor vuestro, se puso en contacto con vosotros de forma privada con la esperanza de conseguir vuestra ayuda. Deseosos de prestársela, os pusisteis camino de su casa en el Barrio Sur. Al entrar, os sorprendió ver el desorden imperante. Había libros y notas desperdigadas por su escritorio, y una botella de vino volcada en el suelo junto a la chimenea. El Armitage que siempre habéis conocido era una persona pulcra y bien organizada.

El anciano se toma un instante para componer sus ideas y os dice:

*–Estoy buscando a dos de mis colegas: el Dr. Francis Morgan, profesor de Arqueología, y Warren Rice, profesor de idiomas. Se suponía que Warren iba a reunirse conmigo para almorzar hoy, ya que íbamos a hablar acerca de varios hallazgos importantes, pero ha desaparecido desde entonces. Al principio no le di importancia, pero tengo la acuciante sensación de que hay algo más. Es una sensación muy... **familiar**.*

Nunca antes habéis visto a Armitage tan preocupado. Cuando va a coger el vaso de su escritorio, le tiemblan las manos, y da un sorbo de forma nerviosa.

–Intenté encontrar a Francis, con la esperanza de que supiera donde estaba Warren, pero él también está ilocalizable. Francis ha estado frecuentando un garito de juego muy a menudo, o eso me han dicho.

–Os he llamado porque me preocupa que Warren pueda estar en problemas. Os estaría muy agradecido si pudierais encontrarlo. Y puede que también queráis pedirle ayuda a Francis si lográis dar con él.

🕒 Los investigadores deben decidir (elige una opción):

❖ *El profesor Warren fue visto por última vez trabajando bien entrada la noche en el departamento de Humanidades de la Universidad Miskatonic. Busquémoslo allí.*

Pasad al “Escenario I-A: Actividad extracurricular” si queréis encontrar primero al profesor Warren Rice.

❖ *El Dr. Francis Morgan fue visto por última vez apostando en el Clover Club, un bar clandestino y garito de juego de postín ubicado en el centro. Vamos a hablar con él.*

Pasad al “Escenario I-B: La casa siempre gana” si queréis encontrar primero al Dr. Francis Morgan.

Escenario I-A: Actividad extracurricular

Al Dr. Armitage le preocupa que su colega, el profesor Warren Rice, pueda estar en problemas, así que os ha pedido ayuda para encontrar a su amigo. Parece irracionalmente nervioso por la desaparición de su colega teniendo en cuenta que el profesor Rice sólo ha estado "desaparecido" unas horas...

Preparación

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Actividad extracurricular*, *Hechicería*, *El Más Allá*, *Esclavos de Bishop*, *Chotacabras*, *Antiguos males*, *Puertas cerradas* y *Agentes de Yog-Sothoth*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- En función de las siguientes circunstancias, debe usarse una versión distinta de Despachos del profesorado en este escenario.
 - Si Actividad extracurricular es el primer escenario de la campaña, usa la carta Despachos del profesorado (*La noche aún es joven*). Ponla aparte, fuera del juego, y retira Despachos del profesorado (*Se ha hecho tarde*) de la partida.
 - Si ya has completado La casa siempre gana, usa la carta Despachos del profesorado (*Se ha hecho tarde*). Ponla aparte, fuera del juego, y retira Despachos del profesorado (*La noche aún es joven*) de la partida.
- Deja aparte las siguientes cartas, fuera del juego: "Jazz" Mulligan, Pócima alquímica, El experimento, Profesor Warren Rice, Residencia estudiantil y Laboratorios de química.
- Pon en juego los Lugares Patio principal de Miskatonic, Biblioteca Orne, Edificio de Ciencias, Edificio de Humanidades, Sindicato de estudiantes y Edificio de administración. Cada investigador comienza la partida en el Patio principal de Miskatonic.
- Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Distribución sugerida de los Lugares





NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron o fueron derrotado): Al huir de la universidad, oís gritos que provienen desde el extremo norte del campus. Una ambulancia pasa a vuestro lado, y os teméis lo peor. Horas más tarde, os enteráis de que “una especie de perro rabioso” se coló en la residencia estudiantil. La criatura atacó a los estudiantes del interior, y muchos quedaron gravemente heridos o murieron en el ataque.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *el profesor Warren Rice ha sido secuestrado.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores no lograron salvar a los estudiantes.* Os persigue la culpa. Añade 1 ficha 🎲 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ 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 1 punto de experiencia al meditar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al escenario I-B: La casa siempre gana. Si no es así, pasa al Interludio I: El destino de Armitage.

Resolución 1: *Encontráis al profesor Rice atado y amordazado en el armario empotrado de su despacho. Cuando lo liberáis, os informa de que los extraños hombres y mujeres que deambulaban por el campus llevaban horas acechándole. Le acorralaron en su despacho y le ataron, aunque Rice no está seguro de cuál era su propósito. Le explicáis que os envía el Dr. Armitage, y Rice parece aliviado, aunque sospecha que el Dr. Morgan también podría estar en peligro. Puesto que los extraños del campus parecían tener como objetivo al profesor Rice, decidís que el mejor curso de acción es escoltarlo lejos del campus lo antes posible. Cuando os marcháis de la universidad, oís gritos que provienen desde el extremo norte del campus. Una ambulancia pasa a vuestro lado, y os teméis lo peor. Horas más tarde, os enteráis de que “una especie de perro rabioso” se coló en la residencia estudiantil. La criatura atacó a los estudiantes del interior, y muchos quedaron gravemente heridos o murieron en el ataque.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores rescataron al profesor Warren Rice.* Un investigador cualquiera puede elegir añadir al Profesor Warren Rice a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores no lograron salvar a los estudiantes.* Os persigue la culpa. Añade 1 ficha 🎲 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al escenario I-B: La casa siempre gana.

Resolución 2: *Activáis todas las alarmas de incendios de la residencia estudiantil y hacéis salir a los estudiantes a toda prisa por la salida norte del edificio, esperando poder huir del campus. Muchos de los estudiantes están confusos y agotados, pero creéis que intentar explicarles la situación haría más mal que bien. Minutos más tarde, un terrible chillido resuena por todo el campus, penetrante y ensordecedor. Les decís a los estudiantes que esperen y volvéis a la residencia para investigar. Sin embargo, no encontráis el menor indicio de la extraña criatura, lo cual os causa mucha más preocupación que alivio. Os apresuráis a llegar a los despachos del profesorado para encontrar al profesor Rice, pero no hay ni rastro de él por ninguna parte.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *el profesor Warren Rice ha sido secuestrado.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los estudiantes han sido rescatados.*
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al escenario I-B: La casa siempre gana. Si no es así, pasa al Interludio I: El destino de Armitage.

Resolución 3: *Tras derrotar a la extraña y aterradora criatura del departamento de Alquimia, os apresuráis a llegar a los despachos del profesorado para encontrar al profesor Rice. Para cuando llegáis a su despacho, no hay ni rastro de él por ninguna parte.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *el profesor Warren Rice ha sido secuestrado.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *el experimento ha sido derrotado.*
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al escenario I-B: La casa siempre gana. Si no es así, pasa al Interludio I: El destino de Armitage.

Resolución 4: *Os despertáis horas más tarde, agotados y heridos. No estáis seguros de lo que habéis visto, pero su mera visión os inundó la mente de terror. Otros supervivientes os dicen que "una especie de perro rabioso" se coló en la residencia estudiantil. La criatura atacó a los estudiantes del interior, y muchos quedaron gravemente heridos o murieron en el ataque.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores estuvieron inconscientes varias horas.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *el profesor Warren Rice ha sido secuestrado.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores no lograron salvar a los estudiantes.* Os persigue la culpa. Añade 1 ficha 🎲 a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ 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 1 punto de experiencia al meditar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al escenario I-B: La casa siempre gana. Si no es así, pasa al Interludio I: El destino de Armitage.



Escenario I-B: La casa siempre gana

El Dr. Armitage os sugirió que buscáseis a su socio, el Dr. Francis Morgan. No está seguro de si el Dr. Morgan tiene problemas, pero no le agradan particularmente las compañías que está frecuentando su colega. Se encuentra en el Clover Club, un notorio garito de juego en algún lugar del centro. Encontrar la ubicación exacta del club no es fácil; tenéis que untar unas cuantas manos sólo para descubrir cuál de los restaurantes del centro actúa como tapadera del club. Se trata de La Bella Luna, un establecimiento italiano de cierta sofisticación que hay junto al teatro. Os ponéis vuestras mejores galas y os dirigís allí.

Delante de La Bella Luna hay un hombre con traje de raya diplomática que os escudriña con la mirada cuando os acercáis.

—Que lo pasen bien —os dice con una sonrisa taimada mientras abre la puerta del restaurante.

Preparación

🕒 Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *La casa siempre gana*, *Mala suerte*, *La banda de Naomi* y *Ratas*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



🕒 Pon aparte los conjuntos de encuentros *Abominaciones espantosas* y *Miedo impactante*, fuera del juego. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



🕒 Pon en juego los Lugares Salón del Clover Club, Bar del Clover Club, Sala de juego del Clover Club y La Bella Luna. Cada investigador comienza la partida en La Bella Luna.

🕒 Pon en juego el Jefe de sala del Clover Club en el Salón del Clover Club.

🕒 Pon aparte las siguientes cartas, fuera del juego: Pasillo en penumbra, Peter Clover, Dr. Francis Morgan y todas las copias de Puerta del final del pasillo.

🕒 Baraja el resto de cartas de Encuentro para formar el mazo de Encuentros.

Nota: Al comienzo de este escenario, el plan 1a otorga a cada Enemigo **Criminal** la palabra clave Indiferente, lo que evita que esos Enemigos se enfrenten a ti automáticamente. En algún momento, esos Enemigos podrían perder la palabra clave Indiferente. Recuerda que los Enemigos que dejen de ser indiferentes se enfrentarán automáticamente a los investigadores que estén en el mismo Lugar de forma normal.



NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores desistieron antes del Acto 3 o fueron derrotado): Apenas lograrás salir del club con vida. Ve a la **Resolución 1**.

Resolución 1: *Huis hasta el final de la manzana y os paráis para recuperaros. Antes de poder recobrar el aliento, el suelo tiembla con gran estruendo. La gente sale de sus casas y tiendas para ver qué es ese alboroto, y se forma una multitud en la calle. Os acercáis a la primera fila de la muchedumbre y os horroriza ver que el edificio del que habíais huido minutos antes ha quedado reducido a escombros. No hay ni rastro del Dr. Morgan por ninguna parte.*

- ☉ Anota en el registro de campaña que la banda de O'Bannion tiene cuentas que saldar con los investigadores.
- ☉ Anota en el registro de campaña que el Dr. Francis Morgan ha sido secuestrado.
- ☉ Si algún jugador “hizo trampas”, añade 1 ficha de caos ☘ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ 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 1 punto de experiencia al meditar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al escenario I-A: Actividad extracurricular. Si no es así, pasa al Interludio I: El destino de Armitage.

Resolución 2: *—¿Pero qué diantres...? —El Dr. Morgan sale por fin de su estupor cuando lograrás ponerlos a salvo. Le preguntáis qué recuerda, y balbucea y sacude la cabeza.*

—Es todo como nebuloso —explica, visiblemente agotado—. ¡Estaba en la mayor racha de mi vida! Puede que me hubiera tomado alguna copa de más. Pero, esas criaturas... no había visto nada así desde...

Pierde el hilo, y notáis perfectamente cómo su mente trabaja a toda velocidad. Abre los ojos como platos al comprenderlo, y su rostro palidece.

—Puede que no esté en la mejor de las formas, pero os ayudaré con vuestra investigación. Cueste lo que cueste.

- ☉ Anota en el registro de campaña que la banda de O'Bannion tiene cuentas que saldar con los investigadores.
- ☉ Anota en el registro de campaña que los investigadores rescataron al Dr. Francis Morgan. Un investigador cualquiera puede elegir añadir al Dr. Francis Morgan a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Si algún jugador “hizo trampas”, añade 1 ficha de caos ☘ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al escenario I-A: Actividad extracurricular.

Resolución 3: *Aunque no lograsteis encontrar al Dr. Morgan en el club, el hombre al que rescatasteis os está agradecido por vuestra ayuda. Se presenta como Peter Clover, el dueño del establecimiento que acabáis de abandonar. A pesar de la situación, mantiene un aire de serena profesionalidad. Al salir a la calle, un brillante Chrysler B-70 se detiene junto a vosotros, y de él sale una bellísima mujer de largo cabello castaño y ojos pequeños. Está flanqueada por hombres de aspecto peligroso que se meten la mano en la chaqueta al veros.*

—Peter —dice con un suspiro de alivio—. Estás bien. ¿Es cierto que ha habido problemas? —Se vuelve hacia vosotros y os dirige una mirada asesina—. ¿Quiénes son?

El Sr. Clover se sacude el polvo del chaleco, sin aspecto de estar preocupado. —Naomi, querida, son amigos míos. Ellos... —se aclara la garganta—. Ellos me han acompañado fuera del establecimiento —explica tras una breve pausa—. Se han ganado nuestra gratitud.

La mujer cruza los brazos y dedica un instante a examinaros con la mirada antes de dedicaros una sonrisa sardónica.

—Muy bien. Entonces debo daros las gracias por cuidar de Peter. Y ahora marchaos; ya nos encargamos nosotros del resto.

Hace un gesto a los matones que la flanquean, y éstos pasan junto a vosotros para dirigirse a la entrada trasera del club mientras se sacan armas de fuego de las chaquetas. No estáis seguros de que quiere decir “encargarse”, pero estáis totalmente seguros de que no queréis estar aquí cuando empiece el tiroteo. Les dais las gracias a Naomi y a Peter y os marcháis.

- ☉ Anota en el registro de campaña que *Naomi apoya a los investigadores.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *el Dr. Francis Morgan ha sido secuestrado.*
- ☉ Si algún jugador “hizo trampas”, añade 1 ficha de caos ☘ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de Victoria X de cada carta que haya en la zona de victoria.
- ☉ Pasa al Interludio I: El destino de Armitage.

Resolución 4: *Varios bomberos os sacan de entre los escombros, y uno de ellos exclama: –¡Tenemos supervivientes!*

Varios de ellos os practican primeros auxilios, y la policía os pregunta por lo sucedido. Estáis seguros de que no se van a creer vuestra historia de que unas horribles monstruosidades han derribado el edificio desde dentro. Sin saber muy bien qué decir, declaráis vagamente que apenas recordáis gran cosa.

–Os vamos a llevar al Santa María –dice una de las enfermeras mientras señala una ambulancia cercana. Sabiendo como sabéis lo acuciante de la situación, os escabullís mientras está distraída con algo de los escombros...

- ☉ Anota en el registro de campaña que *la banda de O'Bannon tiene cuentas que saldar con los investigadores.*
- ☉ Anota en el registro de campaña que *el Dr. Francis Morgan ha sido secuestrado.*
- ☉ Si algún jugador “hizo trampas”, añade 1 ficha de caos ☘ a la bolsa de caos durante el resto de la campaña.
- ☉ Cada investigador sufre 1 trauma físico.
- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores estuvieron inconscientes varias horas.*
- ☉ 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 1 punto de experiencia al meditar sobre los acontecimientos de la noche.
- ☉ Si éste es el primer escenario de la campaña, pasa al escenario I–A: Actividad extracurricular. Si no es así, pasa al Interludio I: El destino de Armitage.

Interludio I: El destino de Armitage

Comprueba el registro de campaña. Si los investigadores estuvieron inconscientes varias horas: Lee **El destino de Armitage 1**.

Si no es así, pasa a **El destino de Armitage 2**.

El destino de Armitage 1: *Vuestras experiencias en la universidad y en el Clover Club os han dejado más que simplemente agitados. No estáis seguros de qué pensar sobre quienquiera (o lo que quiera) que fuese tras Rice y Morgan. Ahora os preocupa el Dr. Armitage, así que volvéis a su casa lo más rápido que podéis. Cuando llegáis, descubrís que han reventado los cerrojos de su puerta delantera, y que han registrado a lo bestia su sala de estar y su estudio. El Dr. Armitage no aparece por ninguna parte. Al buscar por su casa, encontráis un diario que los intrusos no se han llevado porque estaba oculto bajo otros documentos en el cajón inferior del escritorio del Dr. Armitage. El diario parece escrito en un extraño idioma que no podéis descifrar, y emplea una escritura que no habéis visto jamás en la vida. Por suerte, parece que el Dr. Armitage ya se había tomado la molestia de traducirlo, y al parecer pertenece a un tal “Wilbur Whateley”.*

El diario, junto con muchas de las notas de Armitage, cuenta un relato alucinante que apenas seríais capaces de creer de no ser por vuestras siniestras experiencias de esta misma noche...

- ☉ Anota en el registro de campaña que *el Dr. Henry Armitage ha sido secuestrado.*
- ☉ Cada investigador obtiene una bonificación de 2 puntos de experiencia, pues leer el diario de Wilbur les da conocimientos sobre el mundo oculto de los mitos.
- ☉ La historia continúa en el Escenario II: El museo Miskatonic.

El destino de Armitage 2: *Cuando llegáis a casa del Dr. Armitage en el Barrio Sur, le encontráis sentado en su escritorio, con el rostro pálido y sudando de preocupación. Os agradece que buscaseis a sus colegas, pero no parece aliviado. Tras una larga pausa, se coloca las gafas y explica:*

–Me temo que debo disculparme. Hay algo que no os mencioné antes –os dice, antes de empezar a contaros un relato que apenas seríais capaces de creer de no ser por vuestras siniestras experiencias de esta misma noche...

- ☉ Anota en el registro de campaña que *los investigadores rescataron al Dr. Henry Armitage. Un investigador cualquiera puede elegir añadir al Dr. Henry Armitage a su mazo. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador, y aparece en el conjunto de encuentros El destino de Armitage, indicado por el siguiente icono:*



- ☉ La historia continúa en el Escenario II: El museo Miskatonic.

¿Qué viene ahora?

Aunque todos los escenarios del ciclo *El legado de Dunwich* pueden jugarse como escenarios independientes, también pueden combinarse para formar una campaña completa de ocho escenarios. El siguiente escenario de la campaña *El legado de Dunwich* aparece en el pack de Mitos *El museo Miskatonic*, y la historia continuará a lo largo de los seis packs del ciclo.

Créditos

Diseño de Arkham Horror: El juego de cartas: Nate French y Matthew Newman

Diseño de la expansión: Matthew Newman

Edición: Nate French, Kevin Tomczyk y Katrina Ostrander

Revisión: Molly Glover

Traducción: Sergio Hernández

Diseño gráfico de Arkham Horror: El juego de cartas: Mercedes Opheim y Evan Simonet con Monica Helland y Christopher Hosch

Diseño gráfico de la expansión: Mercedes Opheim con Christopher Hosch

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de cubierta: Tomasz Jedruszek

Dirección artística: Andy Christensen y Zoë Robinson

Jefe de dirección artística: Andy Christensen

Grupo narrativo de Arkham Horror: Dane Beltramy, Michael Hurley, Matthew Newman, Katrina Ostrander y Nikki Valens

Texto narrativo de "El legado de Dunwich": Matthew Newman

Jefa de producción: Megan Duehn

Jefe de LCG: Chris Gerber

Director creativo: Andrew Navaro

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Mark Anderson, Brad Andres, Alan Bahr, Erin Bahr, Craig Bergman, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia Colby, Tom Capor, Amber Cowles, Isaac Cowles, Andrea Dell'Agnese, Luke "Click for a Credit" Eddy, Richard A. Edwards, Justin Engelking, Julia Faeta, Tony Fanchi, Jeremy Fredin, Chris Gerber, Jed Humphries, Gwendolyn Kornblum, Samuel Langenegger, Ian Martin, Cat Miller, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Amy Pirkel, Zap Riecken, Brian Schwebach, Michael Strunk, Sean Switajewski, Alex Tomita, Zach "Soy un superviviente" Varberg, Matt Watson, Jeremy "¿Al otro lado de qué velo?" Zwirn

© 2016 Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic es TM y © de Gamegenic GmbH Alemania. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, LCG y el logotipo de LCG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PRUEBA
DE COMPRA

EL LEGADO DE
DUNWICH
FFAH02
8435407613577

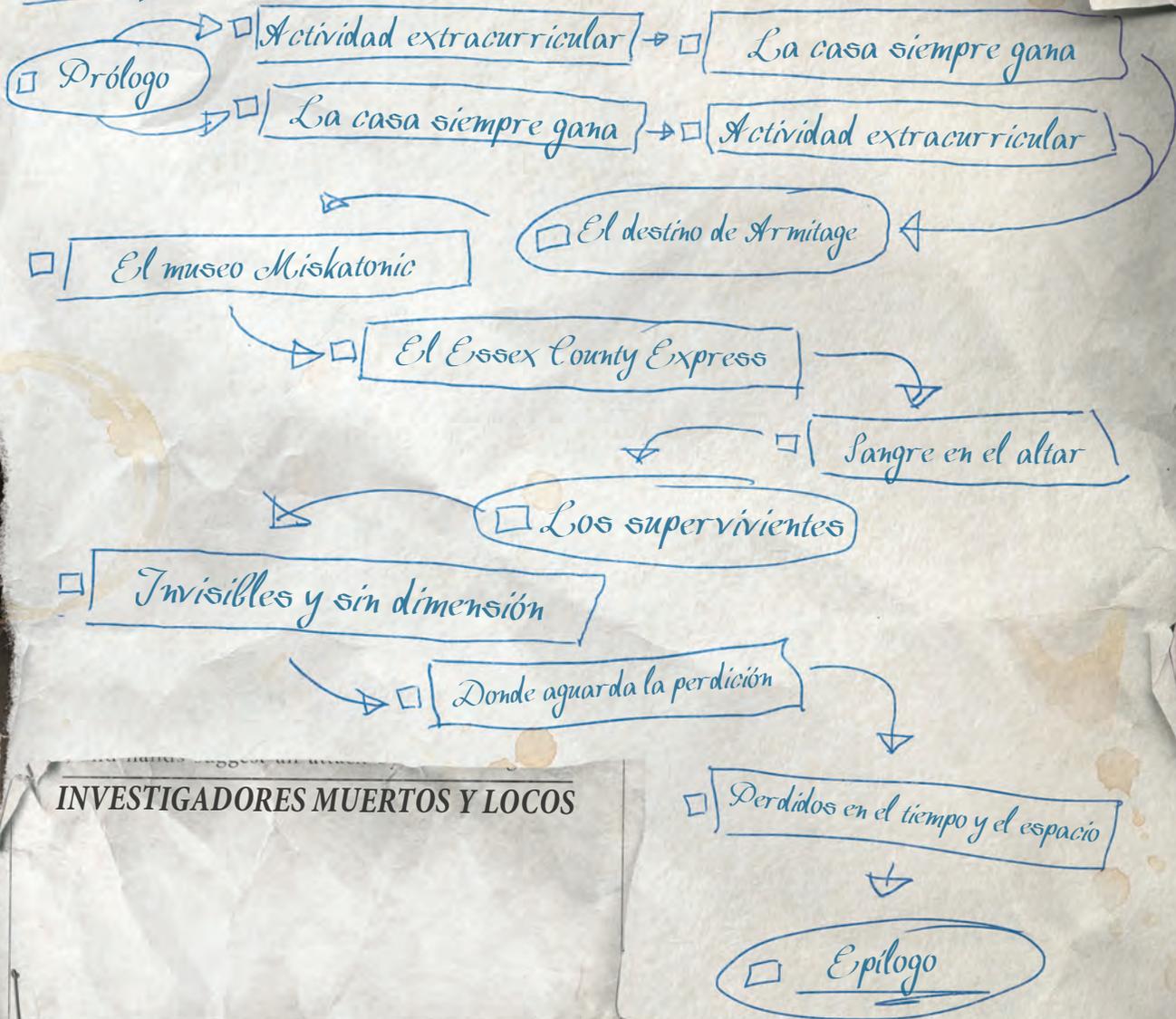
Registro de Campaña: *El legado de Dunwich*
INVESTIGADORES

NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR
INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR	INVESTIGADOR
EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE	EXPERIENCIA DISPONIBLE
TRAUMAS (Físicos) (Mentales)	TRAUMAS (Físicos) (Mentales)	TRAUMAS (Físicos) (Mentales)	TRAUMAS (Físicos) (Mentales)
DEBILIDADES/APOYOS DE HISTORIA OBTENIDOS			

Notas de Campaña

Sacrificados a Yog-Sothoth

Campaña



INVESTIGADORES MUERTOS Y LOCOS

LAS MANSIONES DE LA LOCURA

SEGUNDA EDICIÓN

UN JUEGO DE TABLERO
TOTALMENTE COOPERATIVO
DE MISTERIOS
Y LOCURA

EDGE

© 2016 Fantasy Flight Games. Mansions of Madness, Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games.

