

CALLES DE ARKHAM

—Aguarda un segundo, encanto —dijo Marie a Diana, echándose la boa por encima del hombro con practicada pericia mientras autografiaba la postal de una admiradora. La muchacha era la última de una pequeña muchedumbre que se había agolpado frente a la entrada de artistas del Nightingale después del espectáculo. Cuando la joven se marchó con la postal en las manos y una sonrisa en los labios, Marie dejó de interpretar su personaje artístico. Parecía cansada—. Podrías esperar dentro, ¿sabes? Te conseguiría entradas para el espectáculo. Vagar por estos callejones de noche no es seguro.

Diana se encogió de hombros.

—Conozco a demasiada gente en los palcos. Además, prefiero las sesiones privadas. Ésas en las que los monstruos mueren al final de tus canciones en vez de regresar a casa con sus hijos —afirmó Diana mientras le pasaba un termo a Marie—. Ten, para la garganta. Está pasando algo raro en la universidad. Imagino que aquello será más peligroso que esto.

—A lo mejor se lleva una sorpresa, señorita Stanley —la voz de Tommy Muldoon resonó por el callejón mientras se aproximaba a ellas con paso firme—. Nunca se sabe lo que podría estar acechando en la oscuridad —de repente metió la mano entre las sombras y, dando un tirón, sacó a un trastabillante Finn Edwards de detrás de un cubo de basura—. ¿Cómo está tu primo el enfermo, Finn? Supongo que a estas alturas ya tendrá un pie en la tumba, ¿no?

—¡Dios bendito! —exclamó Finn—. ¿Es que tu madre no te ha enseñado modales? No puedes ir por ahí zarandeando a la gente de ese modo. ¡No es cristiano! —hizo una pausa para sacudirse la camisa con la mano—. El pobre de mi primo...

De repente el suelo tembló y se oyó una breve explosión en la distancia. Diana frunció el ceño.

—No hay tiempo para discutir —dijo—. Tenemos que ir a la Universidad Miskatonic. Ahora mismo.

ICONO DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas y módulos de tablero de esta expansión están marcadas con el icono de expansión de *Calles de Arkham* para diferenciar estos componentes de las cartas y módulos de tablero de la caja básica de *Las Mansiones de la Locura*.



RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

Calles de Arkham es una expansión para la segunda edición de Las Mansiones de la Locura en la que los investigadores deberán enfrentarse a los terribles secretos que se ocultan tras la aparente normalidad de Arkham. Desde el campus de la Universidad Miskatonic hasta los bares clandestinos y tapaderas controladas por bandas criminales, los investigadores afrontarán peligros tanto sobrenaturales como mundanos. Tan sólo su ingenio, su aplomo y la ocasional oportunidad para desarrollar su potencial oculto les permitirán sobreponerse a las amenazas que se ciernen sobre la ciudad... y sobre sus propias vidas.

Calles de Arkham pone a tu disposición tres escenarios adicionales, más eventos de los Mitos y un nuevo tipo de rompecabezas para la aplicación digital, así como las cartas de Elixir y las fichas de Mejora introducidas por primera vez en esta expansión. También se incluyen nuevos módulos de tablero, monstruos, investigadores y diversas cartas que aportarán variedad a vuestras investigaciones.



CONTENIDO

La expansión Calles de Arkham incluye los siguientes componentes:

- 17 módulos de tablero
- 4 cartas de Investigador con sus correspondientes miniaturas
- 7 indicadores de Monstruo con sus correspondientes miniaturas
- 11 cartas de Objeto común
- 9 cartas de Objeto único
- 15 cartas de Hechizo
- 8 cartas de Estado
- 5 cartas de Daño
- 5 cartas de Horror
- 6 cartas de Elixir
- 12 fichas de Personaje
- 30 fichas de Mejora
- 2 fichas de Puerta
- 2 fichas de Pared

Montaje de los monstruos

Para montar las miniaturas de los monstruos han de encajarse las clavijas en los orificios de sus correspondientes peanas. El Lloigor se monta sobre la peana grande, los Vampiros estelares se montan sobre las peanas medianas, y todas las demás miniaturas se montan sobre las peanas pequeñas.

Cómo usar esta expansión

Para jugar con la expansión *Calles de Arkham* hay que barajar las cartas de Elixir y colocarlas boca arriba formando un mazo en la zona de juego central. Las fichas de Mejora se añaden a la reserva general de fichas. Todos los demás componentes de esta expansión se incorporan en los respectivos mazos o reservas de la segunda edición de *Las Mansiones de la Locura*. Recuerda acceder al Administrador de colección de la aplicación digital para añadir este producto a tu colección.



REGLAS ADICIONALES

Elixir

Al comienzo de tu turno,

tienes la oportunidad de

mejorar 1 atributo de tu

elección. Si lo haces, dale

la vuelta a esta carta.

ELIXIRES

Los Elixires representan brebajes químicos que pueden encontrarse en el transcurso de una investigación. Algunos de los efectos introducidos en esta expansión permiten que los investigadores obtengan Elixires.

- Cuando un investigador gana un Elixir, debe coger una copia de esa carta al azar y boca arriba (es decir, con la ilustración a la vista).
- Las cartas de Elixir tienen información de juego por ambas caras.
 - No se puede mirar el reverso de una carta de Elixir a menos que un efecto de juego indique de manera específica que se le dé la vuelta a esa carta.
 - Cuando un investigador le da la vuelta a una carta de Elixir, debe resolver inmediatamente los efectos descritos en el reverso de dicha carta. En ocasiones esto implica descartar la carta.
- Cuando un investigador descarta un Elixir, su carta se devuelve al mazo de Elixires.
- Los investigadores no pueden mirar el reverso de ninguna carta del mazo de Elixires.
- Los Elixires que están boca arriba son pertenencias, y como tales pueden soltarse, recogerse y entregarse a otros investigadores mediante una acción de intercambio.
- Los Elixires que están boca abajo no son pertenencias, y por tanto no pueden soltarse, recogerse ni entregarse a otros investigadores mediante una acción de intercambio.

MEJORAS

Algunos efectos de juego hacen que los investigadores obtengan Mejoras. En el enunciado de tales efectos se utiliza siempre el verbo "mejorar".

Cuando un investigador se beneficia de un efecto que mejora uno de sus atributos, ha de coger la ficha correspondiente a dicho atributo y colocarla en su zona de juego. Si el efecto le permite mejorar un atributo de su elección, podrá escoger la ficha que quiera.



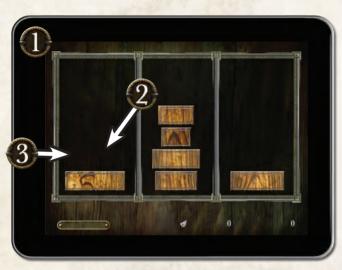
Fichas de Mejora

- Cuando un investigador tiene una ficha de Mejora en su zona de juego, el valor impreso del atributo representado por esa ficha se incrementa en 1.
- Cada atributo sólo puede mejorarse una vez.
- Las fichas de Mejora no son pertenencias, y por lo tanto no pueden soltarse ni intercambiarse a menos que un efecto de juego lo permita de manera específica.
- Cuando un investigador descarta una ficha de Mejora, ésta se devuelve a la reserva común de fichas de Mejora.

ROMPECABEZAS DE TORRE

Un rompecabezas de Torre es un tipo de rompecabezas en el que un investigador trata de reconstruir una torre o imagen que aparece dividida en tres columnas distintas.

- Las piezas de un rompecabezas de Torre se presentan mezcladas al azar y repartidas en tres columnas (1).
- Usando un paso de rompecabezas, un investigador puede desplazar la pieza superior de cualquiera de las tres columnas arrastrándola a otra columna (2).
 - Las piezas movidas se colocan siempre en la parte superior de la columna de destino (3).



- El rompecabezas se resuelve cuando todas las piezas estén situadas de tal modo que formen una sola columna en la que pueda verse correctamente la torre o imagen.
 - Una torre está en la posición correcta cuando todas sus piezas están ordenadas de arriba abajo y de menor a mayor tamaño (4).



PREGUNTAS FRECUENTES

P. ¿Puede Marie Lambeau utilizar su capacidad de investigador para atacar con un Hechizo al principio de su turno?

R. Sí.

P. ¿Puede Tommy Muldoon utilizar el Objeto único Becky con cualquier tirada?

R. Sí.

P.; Tengo que descartar Virtuoso si he sufrido Horror boca abajo?

R. Sí, cuando se provoca un efecto por haber sufrido Daño u Horror, éste tiene lugar independientemente de que se haya sufrido boca abajo o boca arriba.



CRÉDITOS

Fantasy Flight Games

Diseño y desarrollo de la expansión: Kara Centell-Dunk y Grace

Holdinghaus, con Tony Fanchi

Producción: Jason Walden **Edición:** David Hansen

Revisión del texto: Matt Click y Allan Kennedy

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadores de juegos de tablero: Andrew Fischer y Justin Kemppainen

Equipo de autores de Arkham Horror: Dane Beltrami, Matthew Newman,

Katrina Ostrander y Nikki Valens

Diseño gráfico de la expansión: WiL Springer

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de la caja: Jokubas Uogintas

Ilustraciones del tablero: Yoann Boissonnet

Ilustraciones adicionales del interior: William Thomas Arnold, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Ignacio Bazán Lazcano, Dmititri Bielak, Colin Boyer, Mathew Cowdery, Alexandre Dainche, Tony Foti, John Goodenough, Dani Hartel, Brent Hollowell, Rafał Hrynkiewicz, Clark Huggins, Amelie Hutt, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Robert Laskey, Rhonda Libbey, Brynn Metheney, Régis Moulun, David Nash, German Nobile, Borja Pindado, Gabby Portal, Douglas Sirois, David Sourwine, Josh Stewart, Andreia Ugrai, Magali Villeneuve y Matt Zeilinger

Dirección artística: Andy Christensen, Deb Freytag y Taylor Ingvarsson **Esculpido de miniaturas:** Grégory Clavilier, Cory DeVore, Tyler Russo y Catherine Shen

Coordinador de esculpido: Niklas Norman

Responsable de dirección artística: Melissa Shetler

Edición de textos de ficción: Katrina Ostrander

Desarrollo del software: Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia y Gary Storkamp

Coordinación de controles de calidad: Zach Tewalthomas

Producción digital ejecutiva: Keith Hurley

Jefe de proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de desarrollo de producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Director creativo: Andrew Navaro

Asmodee Norteamérica

Coordinadores de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego

T.J. Allred, Joseph Bozarth, Mathieu Brachet, Sacha Cauvin, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Nicolas Josse, Mark Larson, Alexandar Ortloff, Al Peffers y Jerry Santos

