

# ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

## RODAJE LETAL

### ★ ★ ★ ★ Luces, cámara... ★

Después de varios sucesos tan extraños como peligrosos, la estrella del cine mudo André Patel ha invitado a Hollywood a nuestros intrépidos investigadores. En *Rodaje letal*, un escenario especial para *Arkham Horror: El juego de cartas*, de 1 a 4 jugadores investigarán los problemáticos plató del Estudio C para descubrir el origen de estos insólitos acontecimientos. Sin embargo, cuanto más exploren Hollywood, más conscientes serán de que no todo es lujo y oropel.

### Símbolo de la expansión

Las cartas de esta expansión pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



## Modos de juego

*Rodaje letal* se puede jugar como escenario independiente o como historia secundaria incluida en cualquier campaña.

### Escenario independiente

Al jugarlo como escenario independiente, sigue los pasos de la sección “Escenarios independientes” de la referencia de reglas. Este reglamento es la guía de campaña de *Rodaje letal*. Este escenario tiene dos modos de dificultad. Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

🌀 **Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 🧠, 🧠, 🦋, ☆.

🌀 **Difícil:** 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, 🧠, 🧠, 🦋, ☆.

### Historia secundaria (modo de campaña)

Una historia secundaria es un escenario que puede jugarse entre dos escenarios cualesquiera de una campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Jugar una historia secundaria le cuesta una cantidad de experiencia a cada investigador de la campaña. Los investigadores conservan durante el resto de la campaña las Debilidades, traumas, experiencia y recompensas obtenidas por jugar una historia secundaria. Cada historia secundaria sólo puede jugarse una vez por campaña.

Al jugar este escenario como historia secundaria, hazlo como si estuvieses preparando el siguiente escenario de la campaña, con las mismas Debilidades, traumas y Apoyos de historia ya obtenidos. Sin embargo, para este escenario usa siempre la bolsa de caos del modo de escenario independiente (restablece la bolsa de caos tras completarlo).

**Jugar la historia secundaria *Rodaje letal* le cuesta 3 puntos de experiencia a cada investigador.**



## Reglas adicionales y aclaraciones

### Alerta

“Alerta” es una capacidad de palabra clave que aparece en algunos Enemigos de *Rodaje Letal*. Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al intentar evitar a un Enemigo que tenga la palabra clave “Alerta”, tras aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho Enemigo realiza un ataque contra el investigador que intenta evitar. El Enemigo no se agota tras realizar un ataque de “Alerta”. Este ataque ocurre tanto si el Enemigo está enfrentado con el investigador que intenta evitar como si no lo está.

## Pruebas combinadas

Algunas pruebas de *Rodaje letal*, conocidas como pruebas combinadas, requieren que un investigador realice una prueba de habilidades combinadas a la vez (por ejemplo: “Realiza una prueba de  + ”). Las pruebas combinadas se consideran pruebas de ambos tipos de habilidad. Es posible asignarles cartas que tengan cualquiera de los iconos de habilidad presentes en la prueba, y ambos iconos se consideran iconos de habilidad iguales, apropiados o válidos.

## Escurridizo

“Escurridizo” es una capacidad de palabra clave que aparece en algunos Enemigos de *Rodaje letal*. Si un Enemigo preparado que tenga la palabra clave “Escurridizo” ataca o es atacado, después de que se resuelva ese ataque, ese Enemigo deja de estar enfrentado a todos los investigadores inmediatamente, se mueve a un Lugar conectado (sin investigadores si es posible) y se agota. Este efecto tiene lugar tanto si el Enemigo está enfrentado al investigador atacante como si no lo está.

## Errante

Algunos Enemigos tienen la palabra clave “Errante”. Durante la fase de Enemigos (en el paso de estructura 3.2), cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave “Errante” se mueve a un Lugar conectado por la ruta más corta hacia el Lugar designado (como se describe entre paréntesis junto a la palabra “Errante”).

-  Si hay varios Lugares válidos como posible Lugar designado, el investigador jefe puede elegir hacia qué Lugar se mueve el Enemigo.



Si un enemigo con “Errante” tuviera que moverse a un Lugar que esté bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.

## Atrezo

Durante este escenario, los investigadores pueden tomar el control de Apoyos de historia **Atrezo** especiales.

- (C) Si un Apoyo **Atrezo** es derrotado, colócalo en la zona de victoria en vez de descartarlo.
- (C) Si un investigador que controla un Apoyo **Atrezo** es derrotado, dale el control de ese Apoyo al investigador más cercano.
- (C) Como capacidad ⚡, un investigador puede darle el control de un Apoyo **Atrezo** a otro investigador que esté en su Lugar. Cada investigador puede realizar esta capacidad únicamente una vez en cada ronda.



## Rodaje letal

Has llegado a Hollywood a instancias de tu contacto, el actor de cine mudo André Patel. Según André, está sucediendo algo extraño en el Estudio C. Han desaparecido cámaras y elementos de atrezzo, y una serie de accidentes ha estado a punto de detener la producción. Entre los miembros de los elencos se rumorea que las películas están "malditas", pero nada de ello se había tomado en serio hasta que uno de los actores apareció muerto.

El sol del final de la tarde azota la cálida acera mientras buscas a André entre la multitud. Media docena de figurantes con máscaras de alienígena pasan velozmente a tu lado, seguidos de un ayudante de escena que arrastra una enorme pata de dinosaurio en una carretilla. Por fin lo ves al otro lado del estudio, junto a un trío de hombres lobo. Se le iluminan los ojos al verte, y atraviesa el bullicioso estudio a buen paso.

—¡Por fin! —dice con una reverencia—. Pensé que no llegabas nunca. ¡Y justo a tiempo! Sígueme, por favor.

Mientras la estrella de cine mudo te lleva por el estudio, ves partes de los distintos platós. Un viaje cósmico incluye un cohete no demasiado realista, un mago ataviado con una túnica y "saturnianos" alienígenas. Por su parte, La isla olvidada está repleta de pirámides toscamente pintadas y descomunales dinosaurios de papel maché. Cuando pasáis junto al plató del horror gótico de La contessa abominable, se oye un grito que os hiela la sangre.

—No creo que los recientes percances sean únicamente fruto de la mala suerte—, dice André con tono grave—. Por desgracia, mi reputación me ha complicado sacarles respuestas directas al resto de actores y al equipo. Nadie quiere decirle a su estrella que algo no va bien en plató. Por eso necesito que indagues por los platós y descubras qué es lo que piensan qué ocurre de verdad.

El semblante de André se ilumina y añade: —La verdad es que esto podría ser bastante divertido. Espero que estés a la altura de la tarea.

## Preparación

- Reúne todas las cartas del conjunto de encuentros *Rodaje letal*. Este conjunto viene indicado por el siguiente icono:



- Pon en juego el Estudio central, con el lado (*Silencio en plató*) boca arriba. Pon en juego el Plató espacial, el Plató de selva y el Plató gótico.

◇ Cada investigador empieza la partida en el Estudio central.

- Reúne los tres Apoyos *Atrezo*, barájalos y colócalos boca abajo, formando un montón, bajo el Estudio central.

- Pon aparte el Apoyo de historia André Patel, fuera del juego.

- Pon aparte, fuera del juego, los siguientes conjuntos de encuentros: *Viaje cósmico*, *La isla olvidada* y *La contessa abominable*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Baraja las cartas de Encuentro restantes para formar el mazo de Encuentros.

- (Nota: Si estás jugando *Rodaje letal* como una historia secundaria, usa la bolsa de caos del modo de escenario independiente en lugar de la bolsa de caos de la campaña mientras dure el escenario).

- Los investigadores ya están listos para comenzar.

## Interludio: Toma dos

Comprueba la zona de victoria. Si hay tres Apoyos **Atrezo** en la zona de victoria, añade una ficha "0" a la bolsa de caos y elige un **Atrezo** para poner aparte, fuera del juego. A continuación, si...

- ☉ ... el Telescopio Helios no está en la zona de victoria, pasa a **Viaje cósmico** (página 8).
- ☉ ... el Báculo de la serpiente no está en la zona de victoria, pasa a **La isla olvidada** (página 13).
- ☉ ... la Capa maldita no está en la zona de victoria, pasa a **La condesa abominable** (página 16).

**Viaje cósmico:** –Por aquí siempre da la impresión de que nos falta un figurante –comenta André. En el plató está todo tranquilo mientras buscáis el elemento de atrezo principal para Un viaje cósmico. Según algunos testigos, se han producido varios incendios misteriosos, todos cerca del Telescopio Helios. Tras varios minutos de búsqueda, un grave rugido metálico procedente del cohete rompe el silencio. André pone la mano sobre el casco de madera.

–Está caliente –dice con voz queda. La nave se estremece cuando la estrella de cine abre la escotilla.

Al seguir a André al interior, sientes que tus pisadas resuenan sobre un metal sólido. Lo que descubris dentro desafía toda explicación. La nave es mucho más grande y detallada en el interior que en el exterior; los paneles de las paredes están cubiertos de tubos metálicos y consolas brillantes. Sigues a André hasta la tapa de una lente que yace rota en el suelo.

–Esto era parte del telescopio, pero ¿dónde está el resto? –pregunta. Como si respondiera, el cohete se sacude como si estuviera vivo.

Corres hacia una portilla de cristal y, al mirar hacia el exterior, ves el vacío del espacio profundo, moteado de estrellas. André también mira incrédulo hacia el exterior.

–Creo que ya no estamos en Hollywood.

- ★ ★ ★
- ★ (C) Reúne el conjunto de encuentros *Viaje cósmico*. Este conjunto de encuentros viene indicado por el siguiente icono: ★



- (C) Descarta todos los Enemigos del juego. Mueve cada investigador al Plató espacial y pon aparte cada uno de los demás Lugares **Plató**, fuera del juego, descartando todas las fichas y cartas que haya en esos Lugares.
- (C) Pon en juego todos los Lugares del conjunto de encuentros *Viaje cósmico* (consulta la colocación de Lugares en la página 10).
- ◆ Pon el Apoyo de historia Cohete en juego en el Plató espacial. Cada investigador entra en el Cohete.
- (C) Coloca pistas en el Plató espacial hasta su valor de pista.
- (C) Pon en juego el Enemigo Monarca saturniano en el Bastión del gobernante supremo, con el lado (*Anfitrión atento*) boca arriba.
- (C) Añade el acto 2a – Viaje cósmico y el acto 3a – De donde vinieron al mazo de Acto actual.
- (C) Pon el Apoyo de historia Telescopio Helios puesto aparte en juego junto al mazo de Acto.
- (C) Añade la pila de descartes de Encuentros y todas las cartas restantes del conjunto de encuentros *Viaje cósmico* al mazo de Encuentros y baraja éste.
- (C) Reúne todas las cartas de Encuentro de una sola cara de los conjuntos de encuentros *La isla olvidada* y *La contessa abominable* puestos aparte. Barájalas para crear el “mazo de carrete”. Coloca el mazo de carrete junto a la carta de referencia de escenario.
- (C) Añade 2 fichas (C) a la bolsa de caos.
- (C) Continúa la partida.

## Colocación de Lugares para el Acto 2: Viaje cósmico



## Vehículos

Un Apoyo que tenga la palabra clave Vehículo representa un vehículo en el que los supervivientes pueden entrar o del que pueden salir. Un Apoyo que tenga esta palabra clave se llama Vehículo y sigue estas reglas:

- Ⓢ Mientras la carta pequeña de un investigador esté colocada de forma que se solape con un Vehículo, el investigador se encuentra en ese Vehículo. Mientras la carta pequeña de un investigador esté colocada de forma que se solape con su Lugar, el investigador no se encuentra en un Vehículo (*aunque esté en el mismo Lugar que un Vehículo*).
- ⚡ Como capacidad , un investigador puede entrar en un Vehículo que esté en su Lugar o salir de él. Mueve la carta pequeña de ese investigador sobre el Vehículo o quítala del mismo y colócala sobre su Lugar para indicar su nueva posición. Cada investigador puede realizar esta capacidad sólo una vez por ronda.
- ⚡ Un investigador que esté en un Vehículo también está en el Lugar de ese Vehículo.
- ⚡ Mientras un investigador esté en un Vehículo, no puede moverse de forma independiente al Vehículo.
- Ⓢ Los Vehículos suelen tener una o más capacidades que les permiten moverse a un Lugar conectado. Cuando un Vehículo se mueve de un Lugar a otro, todos los investigadores que estén en el Vehículo se mueven con él.
- Ⓢ Los Vehículos no alteran de forma alguna el movimiento de los Enemigos ni su enfrentamiento salvo que se indique algo distinto.



★ ★ ★ ★ ★  
★ **La isla olvidada:** André te sigue por el plató ambientado en La isla olvidada: follaje de plástico, hierba artificial barata, el siseo de una máquina de niebla... Según André, encontraron a un miembro del equipo balbuceando en el plató con el elemento de atrezo principal de la película en la mano, el Báculo de la serpiente. Mientras buscáis el objeto, empezas a sentir que el suelo se vuelve más blando bajo vuestros pies. Al bajar la vista, ves que el calzado se te hunde en una tierra mojada y margosa. La humedad del aire se ha vuelto opresiva, y se oye el ruido de las cigarras y los cantos de pájaros a lo lejos. Miras hacia arriba y ves gruesas hojas verdes que tapan parcialmente un cielo de un vivo color azul. Ya no estás en el plató de selva, ¡sino en la propia selva!

–¿Qué locura es ésta? –dice André mientras se enjuga el ceño. Luego da un respingo cuando una larga serpiente reptaba sobre sus zapatos y se pierde entre la maleza. Al dar un paso atrás tras ver la serpiente, descubres un sinuoso sendero que se adentra en la selva. Alguien, o algo, se marchó del Estudio C y se metió en este otro mundo. En base a todo lo que has oído, el elemento de atrezo desaparecido parece ser el meollo de este extraño fenómeno.

- 🕒 Reúne el conjunto de encuentros *La isla olvidada*. Este conjunto de encuentros viene indicado por el siguiente icono:



- 🕒 Descarta todos los Enemigos del juego. Mueve cada investigador al Plató de selva y pon aparte cada uno de los demás Lugares **Plató**, fuera del juego, descartando todas las fichas y cartas que haya en esos Lugares.
- 🕒 Pon en juego todos los Lugares del conjunto de encuentros *La isla olvidada* (consulta la colocación de Lugares en la página 15).

- ★ ★ ★
- ◆ Coloca 4 recursos en las Ruinas del rey serpiente, como sellos. Pon el Apoyo de historia Báculo de la serpiente puesto aparte en juego en las Ruinas del rey serpiente.
  - ◆ Haz aparecer el Enemigo Alosaurio de doble cara en el Río de selva, con el lado (*Depredador indómito*) boca arriba.
  - ⌚ Añade el acto 2a – La isla olvidada y el acto 3a – Destruir la fuente al mazo de Acto actual.
  - ⌚ Añade la pila de descartes de Encuentros y todas las cartas restantes del conjunto de encuentros *La isla olvidada* al mazo de Encuentros y baraja éste.
  - ⌚ Reúne todas las cartas de Encuentro de una sola cara de los conjuntos de encuentros *Viaje cósmico* y *La contessa abominable* puestos aparte. Barájalas para crear el “mazo de carrete”. Coloca el mazo de carrete junto a la carta de referencia de escenario.
  - ⌚ Añade 2 fichas 🌿 a la bolsa de caos.
  - ⌚ Continúa la partida.



## Colocación de Lugares para el Acto 2: La isla olvidada



★ ★ ★

★ **La contessa abominable:** –Se rumorea que algunos de los actores de esta producción se han pasado un poco en cuanto a lo de meterse en el papel. Y la cosa no acaba ahí. La semana pasada, uno de los ayudantes estuvo a punto de resultar estrangulado por la Capa maldita de la contessa pese a que ni siquiera la llevaba puesta –te cuenta André mientras te lleva al plató de La contessa abominable.

Una pálida luna brilla en un cielo mate y proyecta largas sombras sobre un campo de tumbas. El fondo muestra un lúgubre castillo gótico con enormes torres, gárgolas siniestras y vidrieras de colores. Tu visión empieza a dar vueltas mientras la escena cambia ante tus ojos. El castillo y sus alrededores vuelven a cobrar nitidez. Al levantar la mirada, ves que el techo del plató ha desaparecido, sustituido por un firmamento estrellado, y que las paredes se han visto reemplazadas por un frondoso bosque. El oscuro castillo preside el paisaje tras haberse vuelto repentinamente real.



★ ★ ★ ★ ★ ★  
★ –Esto es imposible –dice André mientras contempla el desolado panorama. ★  
★ Antes de que puedas responder, un aullido rompe el silencio y varias for- ★  
mas de pesadilla surgen de entre los árboles cercanos. Corréis juntos colina  
arriba para refugiaros en el siniestro castillo. Cuando las enormes puertas  
se cierran a vuestra espalda, el sonido de una risa demencial resuena por el  
amplio vestíbulo. Una bella mujer de piel pálida y labios rojos como la san-  
gre sale de entre las sombras. Lleva un gran cáliz en la mano.

–Bienvenidos a mi humilde morada. Soy la contessa Demetriou. Imagino que  
han venido por el banquete, ¿verdad? Por desgracia, ¡el menú son ustedes! –  
exclama antes de desaparecer convertida una bandada de murciélagos.

El sonido de arañazos y mordiscos que proviene del exterior es cada vez  
mayor, por lo que André se vuelve hacia ti.

–Corren extraños rumores en el plató acerca de esa capa, y ahora la lleva  
puesta la contessa. Es posible que, si se la arrebatamos, podamos poner  
fin a... todo esto – dice mientras señala con un gesto todo lo que os rodea.

🕒 Reúne el conjunto de encuentros *La contessa abominable*. Este  
conjunto de encuentros viene indicado por el siguiente icono:



🕒 Descarta todos los Enemigos del juego. Mueve cada investiga-  
dor al Plató gótico y pon aparte cada uno de los demás Lugares  
**Plató**, fuera del juego, descartando todas las fichas y cartas que  
haya en esos Lugares.

🕒 Pon en juego todos los Lugares del conjunto de encuentros *La con-  
tessa abominable* (consulta la colocación de Lugares en la página 18).

🔹 Haz aparecer a La contessa en el Trono de sangre, con el lado  
(*Innecesariamente engreída*) boca arriba.

- ★ ★ ★
- ★ (C) Coloca pistas en el Plató gótico hasta su valor de pista.
- (C) Añade el acto 2a – La contessa abominable y el acto 3a – Baño de sangre al mazo de Acto actual.
- (C) Añade la pila de descartes de Encuentros y todas las cartas restantes del conjunto de encuentros *La contessa abominable* al mazo de Encuentros y baraja éste.
- (C) Reúne todas las cartas de Encuentro de una sola cara de los conjuntos de encuentros *Viaje cósmico* y *La isla olvidada* puestos aparte. Barájalas para crear el “mazo de carrete”. Coloca el mazo de carrete junto a la carta de referencia de escenario.
- (C) Añade 2 fichas **A** a la bolsa de caos.
- (C) Continúa la partida.

## Colocación de Lugares para el Acto 2: La contessa abominable



## Embrujado

Algunos Lugares de este escenario tienen la palabra clave “Embrujado”. Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al investigar un Lugar, después de aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho investigador debe resolver todas las capacidades “Embrujado” de ese Lugar.

Un Lugar está “Embrujado” con respecto a los efectos de otras cartas si tiene al menos una capacidad “Embrujado” (impresa o no).



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados):** *La locura que ha hecho presa del Estudio C también te ha afectado a ti. Te resulta difícil recordar quién eras antes de los sucesos de hoy. ¿Eres tú mismo? ¿Estás interpretando un papel? Mientras intentas averiguar la verdad, comienzan los créditos del final.*

☉ Cada investigador debe buscar en la colección una Debilidad **Locura** o **Defecto** básica aleatoria y añadirla a su mazo permanentemente. Esta carta no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

☉ Pasa al **Fin**.

**Resolución 1:** *Furioso, el monarca dispara el Telescopio Helios alocadamente contra decorados y figurantes por igual. Mientras huyes de allí, vuelves la mirada y ves que André desaparece cuando un rayo caleidoscópico impacta en él. Una vez en el exterior, tan sólo oyes unos siniestros chasquidos que casi parecen una risa.*

☉ Retira el Apoyo de historia André Patel de la partida.

☉ Pasa al **Fin**.

**Resolución 2:** *André te da una palmadita en la espalda y se frota los ojos mientras suspira.*

*–Bien joué, mon ami. No podría haber sobrevivido a esto sin tu ayuda.*

Sostienes en las manos el telescopio, que ahora está inerte, mientras tu mente vaga para pensar en las cosas tan increíbles que has visto: Saturno, las criaturas alienígenas y la inmensidad del espacio. No te hará falta ir a ver Viaje cósmico cuando la estrenen, porque ya la has vivido.

 Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 3:** –¡Esas criaturas gigantes! –exclama André–. Jamás habría pensado que sería posible ver algo semejante. Y tú has estado sensacional. No sé cómo darte las gracias, amigo mío. La estrella de cine no parece afectada en lo más mínimo por los extraños y alucinantes horrores con los que os habéis encontrado. Los restos de la gema del báculo están hechos añicos a tus pies. Piensas para tus adentros que tal vez no estés hecho para Hollywood.

 Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 4:** André se sacude una copiosa cantidad de tierra de tumba del chaleco y empieza a jugar con su bastón. –No estoy seguro, pero es posible que La contessa abominable se haya quedado sin actriz protagonista. Sigo sin saber muy bien lo que ha pasado o por qué, pero me alegra que estuvieras aquí para ayudar.

 Pasa a la **Resolución 5**.

**Resolución 5:** Varias horas después, encuentras a André de pie frente a Erika Strand, la productora, que está sentada en el suelo y apoyada en la pared, con la cabeza entre las manos. –¿Un día duro, amiga mía? –pregunta André mientras se inclina para dejar una taza de té hirviendo junto a ella. Tras dar un sorbo para probarlo, Erika mira a André.

–¿Qué ha pasado? ¿Y por qué me siento como si acabase de perder un combate contra un tren? –pregunta.

André la examina con una expresión en la que la preocupación ha dado paso a la curiosidad.

–No estoy seguro, pero está claro que no eras tú misma. Supongo que tenemos mucho de qué hablar.

Erika asiente mientras la estrella de cine le cuenta los extraños y fantásticos sucesos acaecidos durante el día. Tras terminar el relato, André coge su bastón y su sombrero de una mesa cercana.

–Debo irme. Parece que el misterio aún no se ha resuelto del todo, pero me despido de vosotros –El actor se gira cuando está a punto de cruzar el umbral y esboza una sonrisa traviesa–. Nous nous reverrons, mon ami.

 Pasa al **Fin**.

**Fin:** A lo lejos, en alguna parte, se escucha una siniestra risa. Tras unos instantes, se calla y grita: –¡Corten! Hemos terminado.

 Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de cada carta que haya en la zona de victoria.

◆ Si “los investigadores llegaron a tiempo”, cada investigador obtiene 1 punto de experiencia adicional.

 Si el Apoyo de historia André Patel estaba bajo el control de un investigador cuando acabó el escenario, cualquier investigador puede añadirlo a su mazo durante el resto de la campaña. Este Apoyo no cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

 Si estás jugando en modo de campaña, restablece la bolsa de caos de tu campaña.



# Créditos

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Waleed Ma'arouf con Josiah "Duke" Harrist y Nicholas Kory

**Productor:** Eric Stanton

**Edición:** Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta

**Revisión del texto inglés:** Alyssa Barringer

**Traducción:** Sergio Hernández

**Especialista de reglas de juego:** Alex Wener

**Gestión de la línea de productos:** Caitlyn McGrath

**Gestión de diseño de juego:** Kate Morgan

**Revisión de la historia de *Arkham Horror*:** Daniel Lovat Clark, Ryann Collins y Philip D. Henry

**Revisión cultural y de sensibilidad:** Comité de sensibilidad cultural de FFG

**Diseño gráfico de la expansión:** Joseph D. Olson

**Coordinadora de diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Dirección artística:** Tim Flanders, Jeff Johnson, Kate Swazee y Stephen Somers

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Especialista de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Desarrollo de franquicia:** Andy Christensen, Joe DeSimone, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander y Sean Ryan

**Gestión de producción:** Justin Anger y Austin Litzler

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**Director de operaciones del estudio:** John Franz-Wichlacz

**Vicepresidente de estrategia:** Jim Cartwright

**Diseñador de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

## Pruebas de juego

Avita Amoeba, Gilles "Raxle" Belhassen, Stephanie "Kahlane" Belhassen, Ryan Blood, Eddie Burgoyne, Crista Burgoyne, Rafa Cerrato, Michael Chen, Anthony Clark, Rhylic Colby, Shelley Danielle, Wes Divin, Johannes Duckeck, Richard A. Edwards, Tony Fanchi, Sam Fuhrman, Bradley "Pax" Galbraith, Alfredo Gómez, Álvaro "Kortatu" González, Rainer Grant, Richard Harris, Dean Howard, James Howell, Grant Hyslop, Josh Jones, Michael Joyce, Kenny Ling, Josh McCluey, John Molinari, Josh Parrish, Steve Reineccius, Zap Riecken, Jordi Solera, Addison Stumpf, Kevin Tuttle, Egoitz Uribeetxebarria, Steinar Watne, Owen Weldon, Alex Xöul



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

