



# \* Agnes Baker

La camarera

5

2

2

3



## Hechicero

Como coste adicional para jugar un Evento **Hechizo**, puedes recibir 1 punto de daño. Si lo haces, reduce en 2 el coste para jugar ese Evento, y puedes devolver ese Evento a tu mazo y barajar éste en lugar de descartarlo.

Efecto : +1. Puedes curarte 1 punto de daño.

*“Llevo la magia en la sangre. Me recorre las venas bombeada por el corazón.”*

8

6



# \* Agnes Baker

La camarera



Tamaño de mazo: 25.

**Opciones de creación de mazos:** Cartas Místico (👁️) de nivel 0-5, cartas *Hechizo* de nivel 0-3, cartas *Ocultismo* de nivel 0-3, cartas neutrales de nivel 0-5.

**Requisitos de creación de mazos** (no cuentan para el tamaño de mazo): Herencia de Hiperbórea, Recuerdo oscuro, 1 Debilidad básica aleatoria.

**Opciones adicionales:** Cuando mejores una carta *Hechizo*, en vez de eso puedes pagar el coste de experiencia completo de la versión de mayor nivel y dejar la versión de menor nivel en tu mazo (no cuenta para el tamaño de tu mazo ni para la cantidad de copias de esa carta que hay en tu mazo).

*Puede que, en esta vida, Agnes Baker sólo sea una sencilla camarera, pero en una vida anterior, fue una poderosa bruja. Todo comenzó cuando encontró un extraño artefacto, una especie de llave, en una polvorienta colección de pertenencias familiares que había en el ático de su casa. Al tocarlo, los recuerdos volvieron como una marca, junto con una palabra: "Hiperbórea".*

3

## \* Herencia de Hiperbórea

Artefacto de otra vida

APOYO

*Objeto • Reliquia*

Sólo para el mazo de Agnes Baker. Avanzada.

Sólo se puede asignar a la Herencia de Hiperbórea daño y/u horror de efectos de cartas de Jugador.

➤ Después de que juegues una carta **Hechizo**:  
Roba 1 carta.





4

EVENTO



## Recuerdo oscuro

DEBILIDAD

*Hechizo*

Avanzada.

Coloca 1 ficha de Perdición sobre el plan en curso.  
Este efecto puede hacer que el plan en curso avance.

**Obligado** – Si el Recuerdo oscuro está en tu mano al final de tu turno: Revélalo y recibe 2 puntos de horror.





# Mala sangre

FÁCIL/NORMAL



–X. X es la cantidad de recuerdos que ha recuperado Agnes Baker.



–2. Prepara a Elspeth Baudin y resuelve su palabra clave Errante.



–3. Si fracasas y hay un recuerdo en el Lugar de Elspeth Baudin, coloca esta ficha sobre ese Lugar.



–6. Agnes Baker puede recibir hasta 3 puntos de daño para aumentar tu valor de habilidad en 2 por cada punto de daño recibido.



## Mala sangre

DIFÍCIL/EXPERTO



–X. X es la cantidad de recuerdos que ha recuperado Agnes Baker más 1.



–3. Prepara a Elspeth Baudin y resuelve su palabra clave Errante. Si está enfrentada a un investigador, realiza un ataque.



–5. Si fracasas y hay un recuerdo en el Lugar de Elspeth Baudin, coloca esta ficha sobre ese Lugar.



–8. Agnes Baker puede recibir hasta 3 puntos de daño para aumentar tu valor de habilidad en 2 por cada punto de daño recibido.

## Sangre de Hiperbórea

**Obligado** – Al final de la fase de Enemigos, si Elspeth Baudin está preparada y hay un recuerdo en su Lugar: Revela una ficha aleatoria de la bolsa de caos y colócala sobre ese Lugar.

**Obligado** – Si hay 1 o más fichas de Caos sobre un Lugar que no tenga recuerdos: Devuélvelas a la bolsa de caos.

**Obligado** – Si sobre un Lugar que tenga recuerdos hay fichas de Caos que tengan un valor combinado de 6 o más (ignorando +/- y tratando cada ficha **S** y **X** como -6): Devuélvelas a la bolsa de caos y Elspeth Baudin recupera ese recuerdo.

8



## Sin piedad

*Un restallido de poder arcano recorre el cielo en busca de ti y tus compañeros. Durante un breve instante, el tormento es insoportable. El dolor recorre tu cuerpo como si fuera veneno por tus venas. Un destello de luz te ciega. Y tan repentinamente como empezó, termina. Pero falta algo. Has perdido algo. ¿Está tratando de robarte los recuerdos?*

Elspeth Baudin ataca a cada investigador siguiendo el orden de juego, independientemente de sus Lugares actuales (*incluso si está agotada*).  
Vuelve a darle la vuelta a este plan.



## Paseo por la memoria

¡Debes recuperar los recuerdos perdidos de tu vida anterior antes de que lo haga Elspeth!

⚡ Los investigadores que estén en el Lugar de Agnes Baker gastan, como grupo, 2 pistas : Agnes Baker recupera el recuerdo que haya en su Lugar.

**Obligado** – Si Agnes Baker es derrotada, pasa a (→R2).

**Objetivo** – Recupera más recuerdos que Elspeth. Si los 9 recuerdos han sido recuperados (por cualquier bando), haz avanzar el acto.





## Recuerdo de una conquista eterna

### Si Agnes recuperó más recuerdos que Elspeth:

*Elspeth cae delante de ti mientras el dolor le recorre el cuerpo.*

*–Venga, adelante. Acaba con esto –bufa entre dientes mientras te mira con un odio terrible. El poder arcano crepita en tu mano. Es tu enemiga. Tu conquistada. Su vida y sus recuerdos están en tus manos. Deberías tomar lo que es tuyo por derecho.*

(→R1)

### Si Elspeth recuperó más recuerdos que Agnes:

*Caes de rodillas, abrumada por el dolor. Elspeth se alza sobre ti y la energía arcana crepita en sus manos.*

*–Eres débil –se burla–. No mereces este poder. Pero yo...  
–Sonríe–. Yo seré mucho mejor.*

(→R2)

# \* Elspeth Baudin

Hechicera de Hiperbórea

8

4

8

*Humanoide • Hechicero • Élite*

Alerta. Errante (Lugar más cercano que tenga al menos 1 recuerdo). Represalia.

Elspeth Baudin no puede ser evitada automáticamente y recibe -1 a combate y -1 a evitar por cada recuerdo que haya recuperado.

**Obligado** – Cuando Elspeth Baudin fuese a ser derrotada: En vez de eso, cúrale todo el daño, dale la vuelta y resuelve el texto de su otro lado.



ENEMIGO

## Triunfo y subyugación



*La luz se estrella contra el cielo nocturno cuando tu magia y la de Elspeth se cruzan. Un estruendoso repiqueteo, como una sirena de ultratumba señalando el juicio, os hace caer de rodillas a Elspeth y a ti. Ella se agita de dolor y se clava las uñas en las sienes. Empleas tu poder para aferrar sus recuerdos y tiras con todas tus fuerzas.*

Agnes Baker debe decidir (elige una opción):

- ◆ Agnes Baker recupera 1 recuerdo de Elspeth Baudin.
- ◆ Agnes Baker obtiene 2 pistas  de la reserva de fichas.

A continuación, dale la vuelta a esta carta, agotada y sin enfrentar.



Después recibiste una llamada de la Tienda de curiosidades del Barrio Norte. Elspeth había estado buscando más artefactos como tu "herencia", llegando incluso a pronunciar el nombre de "Hiperbórea". Está buscando algo que pueda desbloquear más recuerdos suyos, igual que tú... pero no es como tú. Esa siniestra sonrisilla suya, la forma en la que temblaban sus contactos al oír su nombre... Te estremeces al pensar lo que podría hacer alguien con aviesas intenciones si contara con el tipo de poderes que encierran tus recuerdos...

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Mala sangre*, *Los hilos del destino*, *Hermandad pnakótica*, *Las máscaras de medianoche*, *Puertas cerradas*, *Ángeles descarnados* y *Secta oscura*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, reúne sólo las 5 cartas de Traición (2x Pista falsa y 3x Sombra acechante) y los siguientes Lugares: Barrio Norte, Centro (*Primer Banco de Arkham*), Barrio Este, Universidad Miskatonic y Barrio Fluvial. No reúnas los demás Lugares ni las cartas de Acto, de Plan y de referencia de escenario de ese conjunto.

- Retira de la partida la carta de referencia de escenario original del conjunto de encuentros *Los hilos del destino*. Usa la nueva carta de referencia de escenario que se proporciona con el conjunto de encuentros descargable *Mala sangre*.
- Pon en juego los Lugares Barrio Norte, Centro, Barrio Este, Universidad Miskatonic, Barrio Fluvial, Ayuntamiento, Restaurante de Velma y Tienda de curiosidades.
  - Todos los investigadores comienzan la partida en el Restaurante de Velma.
- Busca los siguientes Lugares en los reversos del mazo de Acto original del conjunto de encuentros *Los hilos del destino*: Exposición eztlí, Cueva negra, Vías de tren y Comisaría de Arkham. Elige 1 al azar y ponlo en juego, ignorando su capacidad **Revelación**. Retira de la partida las cartas de Acto y de Plan originales del conjunto de encuentros *Los hilos del destino*.
- Crea los mazos de Acto y de Plan únicamente con las nuevas cartas de Acto y de Plan que se proporcionan con el conjunto de encuentros descargable *Mala sangre*.
- Retira de la partida el Apoyo de historia *Ichtaca (La guardiana olvidada)* y el Apoyo de historia *Diario de expedición*.
- Coloca el Enemigo Elspeth Baudin, que se proporciona con el conjunto de encuentros descargable *Mala sangre*, en juego en la Tienda de curiosidades.
- Coloca 1 recurso sobre cada Lugar en juego como "recuerdos".
- Baraja las cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.
- La partida ya está lista para empezar.**

## 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.

## Recuperar recuerdos

En este escenario, Agnes y Elspeth compiten por recuperar recuerdos.

- Agnes puede recuperar recuerdos usando la capacidad del acto 1a.

- Elspeth recupera recuerdos automáticamente mediante las capacidades **Obligado** del plan 1a; cuando el modificador combinado de las fichas de Caos de su Lugar es 6 o más (ignorando +/-).

Únicamente a efectos de contar sus modificadores, considera estas fichas de Caos como si se hubieran revelado durante una prueba de habilidad.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados:** Pasa a la **Resolución 2**.

**Resolución 1:** Sería muy sencillo. Podrías acabar con ella ahora mismo y evitar que amenace a más gente con sus poderes... Pero ¿entonces qué te diferenciaría de ella? Bajas la mano y la magia se dispersa en el aire frío.

—¿Por qué? —te pregunta con la voz rota por el dolor. Sacudes la cabeza y le dices que se equivoca. El verdadero poder es la capacidad de lograr la paz, no de librar guerras.

—Necia —te espeta mientras se pone en pie tambaleante—. No eres más que una debilucha a fin de cuentas. Y lamentarás haberme dejado con vida.

Observas cómo se aleja trastabillando, con sólo unos fragmentos de su vida anterior en la cabeza. Sus poderes se han visto considerablemente reducidos, pero aún supone un problema. Tal vez tendrías que haberte encargado de ella como te dijo. Aun así, das un suspiro de alivio. No quieres que este poder cambie el tipo de persona que eres. No vas a permitir que acabes como ella, cueste lo que cueste.

- Agnes Baker obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todas las cartas de la zona de victoria o igual a la cantidad de recuerdos que hubiera recuperado al final de la partida, lo que sea mayor.
- Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todas las cartas de la zona de victoria.
- Agnes Baker **puede** mejorar la Herencia de Hiperbórea a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada del Recuerdo oscuro a su versión original.

**Resolución 2:** Elspeth te tiene a su merced. Levanta la mano y su magia amenaza con hacerte pedazos. Sonríe burlona. Cierras los ojos y te preparas... pero el golpe final no llega. En vez de eso, te pone en pie de un tirón y te sacude el polvo del delantal.

—Venga —susurra con una mueca infernal—. No eres un animal gimoteante. ¿No recuerdas lo que eres de verdad? ¿Lo que somos de verdad?

Y se marcha sin seguir castigándote y dejándote únicamente con fragmentos de tu vida anterior.

- Agnes Baker obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todas las cartas de la zona de victoria o igual a la cantidad de recuerdos que hubiera recuperado al final de la partida, lo que sea mayor.
- Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todas las cartas de la zona de victoria.
- Agnes Baker **debe** mejorar el Recuerdo oscuro a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de la Herencia de Hiperbórea a su versión original.

Se concede permiso para fotocopiar este documento únicamente para uso personal. También está disponible para su descarga en [fantasyflightgames.es](http://fantasyflightgames.es)

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son \* de Fantasy Flight Games. Los componentes reales pueden ser distintos de los mostrados.

