



★ 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.