

* Daisy Walker

La bibliotecaria

1


5




2


2



Miskatonic

Recibes +1  y +1 de cordura por cada Apoyo **Tomo** que controles.

: De una en una, resuelve una capacidad  de cada Apoyo **Tomo** que controles, ignorando su coste . Límite de una vez por partida.

Efecto : +1. Puedes devolver un Apoyo **Tomo** de tu pila de descartes a tu mano.

Puedo cerrar los libros, pero jamás podré olvidar sus palabras.

5

7



* Daisy Walker

La bibliotecaria



Tamaño de mazo: 30.

Opciones de creación de mazos: Cartas **Tomo** de nivel 0–5, cartas **Buscador** (🔍) de nivel 0–3, cartas neutrales de nivel 0–5, hasta cinco otras cartas **Guardián** y/o **Místico** (♣️ y/o ♠️) de nivel 0.

Requisitos de creación de mazos (no cuentan para el tamaño de mazo): **Bolso de mano de Daisy**, **El Necronomicón** (*Traducción de John Dee*), **1 Debilidad básica aleatoria**.

Daisy es una respetada bibliotecaria de la Universidad

Miskatonic que siempre había sentido que los libros eran lo más importante en su vida. Exploraba en la ficción lo que aborrecía en la vida real: horror, violencia, miedo. Entonces se topó con la traducción de John Dee del Necronomicón. Era blasfemo, impío y demasiado terrible para ser real. Pero dados sus estudios en materias oscuras y de ocultismo, Daisy sabía que había más verdad que ficción en las páginas de los libros. Comenzaba a preguntarse qué otros secretos ocultaba la colección restringida de la Biblioteca Orne...

2

* Bolso de mano de Daisy

APOYO

*Objeto*

Solo para el mazo de Daisy Walker. Avanzada.

Tienes 2 espacios de mano adicionales que solo pueden usarse para Apoyos Tomo.

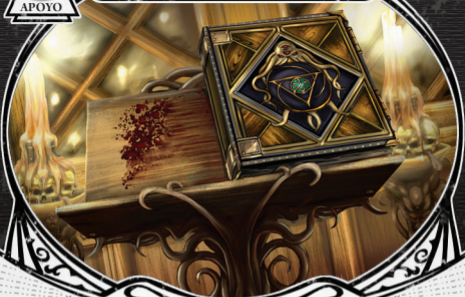
🔪 Cuando juegues un Apoyo Tomo durante tu turno, agota el Bolso de mano de Daisy: Ese Apoyo obtiene Rápido.



El Necronomicon

Traducción de John Dee





APOYO



DEBILIDAD

Objeto • Tomo

Avanzada.

Revelación – Pon esta carta en juego en tu zona de amenaza, con 3 puntos de horror sobre ella. No puede abandonar el juego mientras tenga 1 o más puntos de horror sobre ella. Mientras esté en juego, considera cada  que reveles en una ficha de Caos como ,  y  (resuelve las tres).

➡: Mueve 1 punto de horror de esta carta a Daisy Walker. A continuación, si esta carta no tiene horror sobre ella, descártala.





Lee o muere

FÁCIL/NORMAL



–X. X es la cantidad de Apoyos **Tomo** que controle Daisy Walker.



Revela otra ficha. Si fracasas, descarta las 2 primeras cartas de tu mazo.



–2. Si esta prueba es un ataque o un intento de evitar contra el Nombrador de los muertos y no tienes éxito por al menos 2, te ataca.



–3. Si fracasas, Daisy Walker recibe 1 punto de horror.



Lee o muere

DIFÍCIL/EXPERTO



–X. X es 1 más la cantidad de Apoyos **Tomo** que controle Daisy Walker.



Revela otra ficha. Si fracasas, descarta las 3 primeras cartas de tu mazo.



–3. Si esta prueba es un ataque o un intento de evitar contra el Nombrador de los muertos y no tienes éxito por al menos 3, te ataca.



–5. Si fracasas, Daisy Walker recibe 1 punto de horror.



Indagación mortal

No sabes qué entidad ha quedado liberada del interior del Necronomicon, pero se está extendiendo por el campus como una sombra letal. Debes detenerla antes de que se vuelva demasiado poderosa como para poder contenerla.

El Dr. Henry Armitage no ocupa un espacio de aliado y obtiene: «Tienes 2 espacios de mano adicionales que solo pueden usarse para Apoyos **Tomo**».

«Jazz» Mulligan obtiene: «**▶▶**: Muévete a un Lugar **Miskatonic** que esté a un máximo de 3 conexiones de distancia».

12



Leer puede ser mortal

Un tremendo remolino y una atronadora voz surgen del Necromonición, haciendo volar un tornado de páginas por el aire. Una sombra siniestra se ciernen sobre todo el campus y luego escapa por la tempestad desatada. Cuando esta acaba, el grimorio cae al suelo, desprovisto de energía. La presencia que lo tuviera cogido antes ha desaparecido. Al tomarlo en tus manos, da una cierta sensación de vacuidad.



(→R2)



Lectura rápida

La forma de sellar a este ser debe de aparecer en uno de los muchos tomos que hay en el campus...

Ignora todos los **Objetivos** que haya en los Lugares.

 Si eres Daisy Walker, los investigadores que estén en tu Lugar gastan 1 pista : Añade a tu mazo 1 carta de Jugador que esté boca abajo bajo este Lugar y baraja tu mazo.

Objetivo – Encuentra una forma de desterrar al Nombrador de los muertos antes de que sea demasiado tarde.





Un capítulo más

Te encuentras en la sección restringida de la Biblioteca Orne, rodeada de volúmenes de antiguos textos heréticos. Los ensalmos que has encontrado podrían bastar para disipar la entidad, o tal vez para volver a meterla en el Necromonición del que salió. Tu voz alcanza un crescendo mientras repites las palabras. Las sombras se deslizan por la estancia. Las paredes y el techo se curvan. Las páginas aletean por las impetuosas ráfagas. Cada fibra de tu cabello se eleva. Todo se ve arrastrado por el caos resultante, como un pincel húmedo recorriendo el lienzo de la realidad.

(→R1)

Nombrador de los muertos

La presencia del interior del grimorio

2

3

2




Monstruo • Geist • Élite

Cazador.

Presa – Solo Daisy Walker.

Obligado – Cuando el Nombrador de los muertos fuera a ser derrotado: En vez de eso, cúralo por completo, agótaló y muévelo a la Biblioteca Orne.

➔: Si eres Daisy Walker y controlas al menos 4 Apoyos **Tomo** que no sean Debilidad: **Negociar**. Realiza una prueba de  (18). Esta prueba recibe -2 a su dificultad por cada Apoyo **Tomo** que controles. Si tienes éxito, haz avanzar el acto.



ENEMIGO



ARKHAM HORROR

EL JUEGO DE CARTAS

LEE O MUERE

ESCENARIO DE DESAFÍO

Lee o muere es un escenario de desafío especial para *Arkham Horror: El juego de cartas*, diseñado para ser jugado con Daisy Walker. Este escenario se puede jugar como escenario independiente o incluirse en una campaña como historia secundaria. **Para jugar este escenario, son necesarias una copia de la caja básica de *Arkham Horror: El juego de cartas* y de la expansión deluxe *El legado de Dunwich*.**

Investigadores paralelos

Los investigadores paralelos son versiones imprimibles alternativas de investigadores ya aparecidos en productos de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Estos investigadores, junto con sus cartas características avanzadas, son completamente jugables en cualquier escenario o campaña.

- Al crear un mazo de Daisy Walker, puedes elegir si quieres usar la versión original o la versión paralela tanto de su anverso como de su reverso. Cada versión tiene sus propias ventajas y desventajas, y también puedes mezclar ambas versiones. Esto significa que puedes usar las dos caras originales, las dos paralelas, el anverso original con el reverso paralelo o el anverso paralelo y el reverso original.
- Independientemente de la versión de Daisy que utilices, también puedes mejorar de forma opcional las cartas características de Daisy a sus nuevas cartas características avanzadas (sustituyendo las versiones originales). Estas versiones vienen indicadas por la palabra clave Avanzada en el Bolso de mano de Daisy y por el subtítulo «Debilidad avanzada» en El Necronomicón. Estas dos cartas siempre van juntas; si eliges mejorar el Bolso de mano de Daisy, también debes mejorar El Necronomicón. Esta mejora no cuesta experiencia y puede realizarse en cualquier momento de una campaña. Sin embargo, tras realizar la mejora no podrás deshacerla a menos que se te indique lo contrario.

Escenarios de desafío

























Los escenarios de desafío son escenarios imprimibles especiales que emplean productos existentes de la colección de *Arkham Horror: El juego de cartas* junto con cartas imprimibles adicionales para crear contenido nuevo. Estos escenarios están diseñados con determinados prerrequisitos en mente para crear una experiencia complicada similar a un puzzle.

El desafío de escenario *Lee o muere* gira en torno a la investigadora Daisy Walker y tiene los siguientes prerrequisitos:

- Es obligatorio elegir a Daisy Walker como uno de los investigadores que jueguen este escenario.
- El mazo de Daisy Walker debe incluir al menos 4 Apoyos **Tomo**. Las Debilidades **Tomo** no cuentan para esta cifra.

Escenario independiente

Al jugarlo como escenario independiente, sigue los pasos de la sección «Escenarios independientes» de la referencia de reglas. Consulta la siguiente sección para ver las instrucciones de preparación adicionales. Al jugarlo como escenario independiente, *Lee o muere* tiene cuatro modos de dificultad. Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

- Fácil:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , .
- Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .
- Difícil:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, , , , , , .
- Experto:** 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, , , , , , .

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 solo puede jugarse una vez por campaña.

Al jugar este escenario como historia secundaria durante una campaña, hazlo como si estuvieses preparando el siguiente escenario de la campaña, con la misma bolsa de caos, Debilidades, traumas y Apoyos de historia ya obtenidos.

Los investigadores solo pueden jugar *Lee o muere* como historia secundaria si Daisy Walker está en la campaña. Jugar la historia secundaria *Lee o muere* le cuesta 3 puntos de experiencia a Daisy Walker y 1 punto de experiencia a cada uno de los demás investigadores.

Icono de la expansión

Las cartas de la serie «investigadores paralelos» pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



Escenario de desafío: Lee o muere

Te has pasado toda la vida leyendo. De niña, no era más que un sencillo interés en historias inofensivas. Eran relatos espeluznantes, sí, pero inofensivos en cualquier caso. Tu fascinación por el horror y lo macabro hizo que te ganaras el apodo de «Sustitos» entre tus amigos y compañeros de clase. A medida que creciste, también lo hizo esta fascinación, hasta rayar en lo obsesivo. Tu apetito por el terror evolucionó del misterio y la ficción a algo más. Algo real.

Cuando descubriste la traducción del Necronomicón de John Dee, supiste que por fin habías encontrado el verdadero terror que ansiabas en secreto. Ojalá hubieras sabido lo que te esperaba tras haber leído ese horrible tomo. Lo habrías encerrado con llave en la colección restringida de Henry Armitage en la Biblioteca Orne y no habrías vuelto a sacarlo de allí.

Al menos eso quieres pensar. Pero ni siquiera tú puedes poner en duda la atracción del Kitab al-Azif. El Libro de los Muertos. Por esa razón, cuando el Dr. Armitage te hizo llamar a la Biblioteca Orne, el temor que sentías en los huesos presagiaba exactamente lo que había ocurrido.

—No entiendo cómo puede haber pasado esto —dice el Dr. Armitage mientras examina la destrucción. Toda la colección restringida está hecha un verdadero desastre. El Necronomicón se encuentra abierto en una mesa cercana, con los cierres metálicos rotos. Pasas los dedos por sus coriáceas páginas similares a la piel humana. Tus ojos van recorriendo las palabras, siguiendo una danza familiar:

«Se pasean inadvertidos y pestilentes por los solitarios lugares donde se pronunciaron las Palabras y se profririeron los Rituales en su debido momento. Sus voces hacen tremolar el viento y sus conciencias trepidar la tierra».

Se te hace un nudo en la garganta cuando te das cuenta de lo que debe de haber ocurrido. Algo ha sido liberado, y eres la única que puede averiguar cómo detenerlo...

Pasa a la **Preparación**.

Preparación del investigador

- Retira todos los Apoyos **Tomo** que no sean Debilidad del mazo de Daisy Walker. Deja aparte todos estos Apoyos, fuera del juego.

Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Lee o muere*, *Actividad extracurricular*, *Hechicería*, *El Más Allá*, *Esclavos de Bishop*, *Chotacabras*, *Antiguos males*, *Puertas cerradas*, *Agentes de Yog-Sothoth* y *El destino de Armitage*. Todos estos conjuntos, excepto *Lee o muere*, se pueden encontrar en la expansión deluxe *El legado de Dunwich*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Retira de la partida la carta de referencia de escenario original del conjunto de encuentros *Actividad extracurricular*: Usa la nueva carta de referencia de escenario que se proporciona con el conjunto de encuentros descargable *Lee o muere*.
- Retira de la partida los mazos de Acto y de Plan originales del conjunto de encuentros *Actividad extracurricular*: 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 *Lee o muere*.
- Retira de la partida el Lugar Despachos del profesorado (*Se ha hecho tarde*), el Lugar Laboratorios de alquimia, el Apoyo de historia Pócima alquímica, el Enemigo El experimento y el Apoyo de historia Profesor Warren Rice. Estas cartas no se usan en el escenario de desafío.
- Pon en juego todos los Lugares restantes: Patio principal de Miskatonic, Biblioteca Orne, Edificio de Humanidades, Sindicato de estudiantes, Edificio de Ciencias, Edificio de administración, Residencia estudiantil y Despachos del profesorado (*La noche aún es joven*).
 - Daisy Walker comienza la partida en la Biblioteca Orne.
 - Cada uno de los demás investigadores comienza la partida en el Patio principal de Miskatonic.
 - Puesto que la Residencia estudiantil y los Despachos del profesorado empiezan la partida en juego y los Laboratorios de alquimia se han retirado de la partida, ignora cualquier capacidad Obligado que fuera a poner en juego estos Lugares.**
- Baraja todos los Apoyos **Tomo** puestos aparte que se retiraron anteriormente del mazo de Daisy Walker y coloca 1 de ellos boca abajo bajo cada Lugar excepto el Patio principal de Miskatonic, empezando por los Lugares más alejados de la Biblioteca Orne. Coloca todos los Apoyos **Tomo** puestos aparte restantes boca abajo bajo la Biblioteca Orne.
 - Por ejemplo, si Daisy Walker había puesto aparte 12 Apoyos **Tomo**, se colocaría 1 boca abajo bajo cada Lugar excepto el Patio principal de Miskatonic, y los 6 restantes se colocarían bajo la Biblioteca Orne.
- Pon en juego el Apoyo de historia «Jazz» Mulligan en el Edificio de Ciencias.
- Coloca el Enemigo Nombrador de los muertos (se proporciona en el conjunto de encuentros descargable *Lee o muere*) en juego en la Biblioteca Orne, sin enfrenar y agotado.
- Daisy Walker toma el control del Apoyo de historia Dr. Henry Armitage. Si el Dr. Henry Armitage ya es parte del mazo de un investigador, busca al Dr. Henry Armitage en el mazo de ese investigador y ponlo en juego bajo el control de Daisy Walker.
- Baraja el resto de las cartas de Encuentro para crear el mazo de Encuentros.
- La partida ya está lista para empezar.**

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: Cuando despiertas, el suelo de la biblioteca es un caos de papeles diseminados y libros rotos. Tienes el *Necronomicón* delante, firmemente cerrado una vez más mediante su cierre metálico. Ojalá la presencia que había quedado liberada vuelva a estar encerrada en su interior. Pero no puedes arriesgarte a que el grimorio se quede aquí; dejarlo solo es excesivamente peligroso. Te metes el tomo en el bolso de mano, sabiendo que solo tú puedes mantenerlo a salvo... o mantener a los demás a salvo de él.

- Daisy Walker obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria o bien igual a la cantidad de Apoyos **Tomo** que tenía en juego al final de la partida, lo que sea mayor.
- Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.
- Daisy Walker puede mejorar el Bolso de mano de Daisy a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de *El Necronomicón (Traducción de John Dee)* a su versión original.

Resolución 2: Vuelves a guardarte el tomo en el bolso de mano. Solo te queda esperar que la entidad que había quedado liberada no provoque más daños...

- Daisy Walker obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria o bien igual a la cantidad de Apoyos **Tomo** que tenía en juego al final de la partida, lo que sea mayor.
- Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.
- Daisy Walker debe mejorar *El Necronomicón (Traducción de John Dee)* a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada del Bolso de mano de Daisy a su versión original.

Se concede permiso para fotocopiar este documento únicamente para uso personal.
También está disponible para su descarga en 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. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. 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.

