✶ Wendy Adams

La pilla

4 | 3 | 1 | 4

Vagabundo • Bendecido • Maldito

Añade el Recuerdo de la marea a tu mazo.

Después de que evites con éxito a un Enemigo que no sea ***Élite***: Sella sobre ese Enemigo 1 ficha ✧ o ⚶ de la bolsa de caos, o bien cualesquiera fichas ✧ o ⚶ reveladas de la bolsa de caos durante esta prueba.

Efecto ✶: +2. Busca en la bolsa de caos hasta 2 fichas ✧ y/o ⚶ y revélalas, ignorando sus efectos.

"Las pequeñas cosas son importantes. Los adultos no se dan cuenta de eso."

7 | 7

Illus. Jacob Murray

© 2021 FFG

✶Wendy Adams

La pilla

Tamaño de mazo: 30.

Elección de *rasgo*: Al crear el mazo, elige ***Bendecido*** o ***Maldito***, o bien elige ambos y obtén +5 al tamaño de mazo.

Opciones de creación de mazo: Cartas Superviviente (✦) de nivel 0–5, cartas neutrales de nivel 0–5, cartas de tu(s) rasgo(s) elegido(s) de nivel 0–5.

Requisitos de creación de mazos (no cuentan para el tamaño de mazo): Amuleto de Wendy, Sola y abandonada,1 Debilidad básica aleatoria.

Cuando Wendy era pequeña, su mamá solía dejarle jugar con su collar. También le contaba historias, y Wendy hacía girar el collar para ver cómo brillaba. Cuando les llegaron noticias de que su padre había desaparecido en el mar, su mamá empezó a actuar de forma inusual y a dibujar extraños símbolos con tiza por toda la casa. Se llevaron a mamá al manicomio, y Wendy fue a un orfanato. Antes de que se la llevaran, mamá le dio el collar para "protegerla". Wendy se quedó varios años en el orfanato antes de escaparse, tras decidir que podría cuidar mejor de sí misma ella sola.

Objeto • Amuleto

Sólo para el mazo de Wendy Adams. Permanente.

Cuando un enemigo fuese a prepararse o se fuese a colocar perdición sobre él, libera una ficha ✧ o ⚕ sellada sobre ese Enemigo: Cancela ese efecto.

Durante una prueba de habilidad que estés realizando, cuando fuese a revelarse una ficha de Caos de la bolsa de caos: En lugar de eso, resuelve una ficha ✧ o ⚕ sellada sobre ese Enemigo.

© 2021 FFG

2

APOYO

✶Amuleto de Wendy

Objeto • Reliquia

Sólo para el mazo de Wendy Adams. Avanzada.

Puedes jugar cualquier Evento de tu pila de descartes como si estuviera en tu mano.

Obligado – Después de que juegues un Evento o descartes un Evento del juego: Colócalo en la parte inferior de tu mazo en lugar de en tu pila de descartes.

Illus. Linda Tso

© 2021 FFG

TRAICIÓN

Sola y abandonada

DEBILIDAD

Locura

Avanzada.

Revelación – Retira de la partida todas las cartas de tu pila de descartes que no sean Debilidad. Si no se retiraron cartas por este efecto, devuelve esta carta a tu mazo y baraja éste. De otro modo, recibe 3 puntos de horror directo.

No los necesito. No necesito a nadie.

Illus. Ben Zweifel

© 2021 FFG

Sube la Marea Roja

FÁCIL / NORMAL

X. X es la mitad del número de cartas ***Sospechoso*** y ***Escondite*** que haya en la zona de victoria (redondeando hacia arriba).

–2, o bien –4 si estás negociando con un Enemigo ***Sospechoso*** o investigando un Lugar ***Escondite***.

–3. Si tienes éxito, mira la primera carta del mazo de Indicios. Puedes elegir barajar el mazo de Indicios.

–1. Si fracasas, añade la primera carta del mazo de Encuentros al mazo de Indicios y baraja éste.

© 2021 FFG

Sube la Marea Roja

DIFÍCIL/EXPERTO

–X. X es el número de cartas ***Sospechoso*** y ***Escondite*** que haya en la zona de victoria.

–3, o bien –5 si estás negociando con un Enemigo ***Sospechoso*** o investigando un Lugar ***Escondite***.

–4. Si tienes éxito, mira la primera carta del mazo de Indicios. Puedes elegir barajar el mazo de Indicios.

–2. Si fracasas, añade la primera carta del mazo de Encuentros al mazo de Indicios y baraja éste.

© 2021 FFG

Plan 1a

La chica nueva

Llegas a Innsmouth y te pones manos a la obra inmediatamente, preguntando a los lugareños si han visto a tu padre, el sitio de la fotografía o al hombre del bombín que te dejó la foto.

Obligado – Cuando este plan fuese a avanzar por llegar a su umbral de perdición: En lugar de eso, retira toda la perdición que haya en juego, añade un Enemigo ***Monstruo*** puesto aparte aleatorio al mazo de Indicios y baraja éste. A continuación, si no hay Enemigos ***Monstruo*** puestos aparte, haz avanzar el plan al plan 1b.

3

PLAN
1b

Demasiadas preguntas

Te resulta habitual que la gente te rechace y te aparte pero, por algún motivo, a la gente de aquí le molestan tus preguntas inquisitivas más aún de lo que habrías esperado. La última persona con la que hablas es un hombre que hiede a pescado y que tiene una piel pálida y enfermiza y extrañas rugosidades que le surcan el cuello. Después de eso, empiezan a seguirte por todas partes, y no tienen pinta amistosa precisamente.

Haz aparecer el Enemigo Muchedumbre airada puesto aparte en la Plaza de Innsmouth, agotado.

Coloca 1 pista sobre cada Enemigo ***Sospechoso*** y Lugar ***Escondite*** que haya en juego.

Plan 2a

Demasiadas preguntas

Cuanto más tiempo te quedas allí y más preguntas haces, más peligro encuentras. Los lugareños te miran con rabia y sospecha y, lo que es peor aún, ves extrañas criaturas aladas merodeando por los tejados en busca de presas...

La Muchedumbre airada no puede ser derrotada.

Después de que Wendy Adams evite a la Muchedumbre airada: Puede descubrir 1 pista de su Lugar.

Cada Enemigo ***Sospechoso*** pierde Indiferente y entra en juego con +1 pista.

Cada Lugar ***Escondite*** recibe +1 a su valor de pista.

9

PLAN
2b

Se acaba el tiempo

Te escondes tras un montón de basura de olor acre y esperas el martilleo de los pesados pasos de la muchedumbre que te busca sin cesar. No sabes por qué te persiguen, ¡sólo estabas haciendo preguntas! Pero está claro que no puedes quedarte más tiempo aquí. En Arkham, las miradas de la gente pasan de largo ante chiquillos callejeros como tú. De pronto empiezas a desear que eso también pasase aquí.

(→**R2**)

Acto 1a

Buscando a papá

Decir que esta ciudad es menos acogedora que Arkham sería quedarse corto.

Las cartas ***Sospechoso*** y ***Escondite*** no se pueden añadir a la zona de victoria excepto mediante la Foto misteriosa.

Obligado – Si no hay cartas ***Sospechoso*** o ***Escondite*** en juego: Wendy Adams debe robar cartas de la parte superior del mazo de Indicios hasta que robe una carta ***Sospechoso*** o ***Escondite***.

Objetivo – Busca a papá usando la Foto misteriosa. Cuantas menos cartas queden en el mazo de Indicios, mejor. Si está vacío, haz avanzar el acto.

¡Es él!

Esto no sirve de nada. Es posible que papá estuviera en Innsmouth en algún momento, pero hace mucho que se fue. Y a los lugareños no parece gustarles un pelo que nadie pregunte por él. Es posible que sepan más de lo que dicen o que simplemente estén protegiendo otros secretos que no tienen nada que ver. Sea como sea, seguir allí ha dejado de ser seguro.

Sin embargo, justo cuando estás a punto de rendirte y volver a la parada de autobús para regresar a Arkham, ves a un hombre que lleva un atuendo familiar: un largo abrigo de lana y un bombín marrón.

(→**R1**)

Foto misteriosa

Lo único que me queda de él

APOYO

Objeto

Agota la Foto misteriosa: Realiza una acción de negociar contra un Enemigo ***Sospechoso*** o bien dale la vuelta a la Foto misteriosa.

Si hay un Enemigo ***Sospechoso*** que no tenga pistas en tu Lugar, los investigadores que estén en tu Lugar gastan, como grupo, 1 pista, o bien 2 pistas si está en juego el plan 2: –*¿Ha visto a mi padre*? Añade ese Enemigo a la zona de victoria.

© 2021 FFG

Foto misteriosa

Lo único que me queda de él

APOYO

Objeto

Agota la Foto misteriosa: Realiza una acción de investigar en un Lugar ***Escondite*** o bien dale la vuelta a la Foto misteriosa.

Si estás en un Lugar ***Escondite*** que no tenga pistas, los investigadores que estén en ese Lugar gastan, como grupo, una cantidad de pistas igual a su valor de pista: *–¿Dónde estará papá ahora?* Añade ese Lugar a la zona de victoria, moviendo a un Lugar conectado todos los Enemigos e investigadores que haya en él.

© 2021 FFG

Arkham Horror
El juego de cartas

Sube la Marea Roja

ESCENARIO DE DESAFÍO

Sube la Marea Roja es un escenario de desafío especial para *Arkham Horror: El juego de cartas*, diseñado para ser jugado con Wendy Adams. Este escenario se puede jugar como escenario independiente o incluirse en una campaña como historia secundaria. **Para jugar este escenario, es necesaria una copia de la *caja básica de Arkham Horror: El juego de cartas* y de la expansión deluxe *La conspiración de Innsmouth*.**

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 Wendy Adams, 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 Wendy que utilices, también puedes mejorar de forma opcional las cartas características de Wendy a sus nuevas cartas características avanzadas (sustituyendo las versiones originales). Estas versiones vienen indicadas por la palabra clave Avanzada. Estas dos cartas siempre van juntas; si eliges mejorar el Amuleto de Wendy, también debes mejorar Sola y abandonada. Esta mejora no cuesta experiencia y puede realizarse en cualquier momento durante una campaña. Sin embargo, tras realizar la mejora no podrás deshacerla a menos que se te indique algo distinto.

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 puzle.

El desafío de escenario *Sube la Marea Roja* gira en torno a la investigadora Wendy Adams y tiene los siguientes prerrequisitos:

- Es obligatorio elegir a Wendy Adams como uno de los investigadores que jueguen este escenario.

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 instrucciones de preparación adicionales. Al jugarlo como escenario independiente, *Sube la Marea Roja* 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 sólo 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.

Jugar la historia secundaria *Sube la Marea Roja* le cuesta 3 puntos de experiencia a Wendy Adams 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: Sube la Marea Roja

A la gente le dan igual todas aquellas personas que se han quedado atrás. Es lo primero que aprendiste en la calle, después de irte del orfanato. Tuviste que apañártelas sola y hacer lo que hiciera falta para salir adelante. Hasta ahora, has logrado sobrevivir con tu ingenio y con el amuleto que te dejó mamá antes de que se la llevaran. De vez en cuando, alguien hace gala de compasión y echa alguna moneda en tu vaso. Hubo una mañana magnífica en la que una amable señora que salía del Restaurante de Velma te dio la salchicha y los huevos que le habían sobrado. Pero, por lo general, no puedes depender de nadie que no seas tú. Aunque los demás chiquillos callejeros estén en tu misma situación, no crees que puedas considerarlos como amigos, excepto quizás a James si exageras un poco. No, está claro que tus mejores y únicos amigos son el hambre, la soledad, el aburrimiento y las dudas. Y pese a todo, tu vida es en cierta forma mejor que en el orfanato.

Y luego llegó el día fatídico. Empezó como cualquier otro, James y tú atravesabais el Barrio Fluvial, "recogiendo" todo lo que pudierais venderle a Oliver Thomas. Lo demás seguro que acabaría en manos de la banda de Marvin, un puñado de pilluelos que habían hecho piña para intimidar a los demás, pero entre tus hallazgos hay algo que te llama la atención: una fotografía. No es una fotografía cualquiera, sino una de tu padre.

Es inconfundible. No tienes la menor duda. En la foto, tu padre se encuentra delante de un edificio que no reconoces. El cartel que tiene a su espalda parece estar en un idioma distinto, así que probablemente sea un lugar muy, muy lejano. Es imposible saber cuánto hace que se hizo la foto. Está ajada, sucia y con algunos cortes. Le das la vuelta y ves una letra familiar que dice: "La Marea Roja subirá pronto. Ponte a salvo, pequeña mía".

Le ruegas a James que te cuente de dónde ha salido la foto, y afirma que la echó en tu vaso un hombre que llevaba un largo abrigo de lana y un bombín de color marrón oscuro. Fue un poco antes de que os toparais con la banda de Marvin. Te pones en marcha de inmediato y preguntas aquí y allí para encontrar al hombre del bombín. Tu única pista es que se subió a un autobús cerca del Barrio Este. Al decrépito autobús sin letrero que lleva a la ciudad portuaria de Innsmouth. Reúnes tantas monedas como puedes y coges el único bus que lleva al viejo puerto marino dejado a su suerte. Si papá sigue ahí, tienes que encontrarlo. ¡Debes hacerlo!

Pasa a la **Preparación.**

Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Sube la Marea Roja, La desaparición de Elina Harper, Agentes de Dagón, Niebla sobre Innsmouth, Los lugareños, Frío helador, Puertas cerradas, Ángeles descarnados* y *Las máscaras de medianoche*. 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). No reúnas ninguna de las demás cartas de ese conjunto de encuentros.
- Retira de la partida la carta de referencia de escenario del conjunto de encuentros *La desaparición de Elina Harper*. Usa la nueva carta de referencia de escenario que se proporciona con el conjunto de encuentros descargable *Sube la Marea Roja*.
- Retira de la partida todos los actos y planes del conjunto de encuentros *La desaparición de Elina Harper*. 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 *Sube la Marea Roja*.
- Pon en juego los siguientes Lugares: Plaza de Innsmouth, Refinería Marsh, Puerto de Innsmouth, Puente de Fish Street, Tienda de comestibles First National, Gilman House y Librería Little.
- Prepara el mazo de Indicios. Para ello, sigue estos pasos:
  - Busca los 6 Enemigos únicos que tienen el rasgo ***Sospechoso*** y los 6 Lugares de una sola cara que tienen el rasgo ***Escondite***.
  - Baraja estas 12 cartas para formar un mazo que será el mazo de Indicios. Colócalo cerca de la carta de referencia del escenario.
- Roba la primera carta del mazo de Indicios y resuelve su capacidad **Revelación**.
  - Si es un Lugar, Wendy Adams comienza la partida en él.
  - Si es un Enemigo, Wendy Adams comienza la partida en el Lugar de ese Enemigo.
  - Todos los demás investigadores comienzan la partida en la Plaza de Innsmouth.
- Pon aparte, fuera del juego, cada uno de los siguientes Enemigos ***Monstruo***: Ser alado y ambas copias del Ángel descarnado cazador.
- Pon aparte, fuera de juego, la Muchedumbre airada *(se puede encontrar en el reverso de la carta de referencia Buscando a la agente Harper)*.
- En función del número de investigadores (suma 1 al número de investigadores si juegas en la dificultad Difícil y 2 si juegas en Experto):
  - Si sólo hay 1 investigador, no se realizan cambios.
  - Si hay 2 investigadores, comienza con 1 de perdición en el plan 1.
  - Si hay 3 investigadores, comienza con 2 de perdición en el plan 1.
  - Si hay 4 investigadores, añade 1 Enemigo ***Monstruo*** puesto aparte aleatorio al mazo de Indicios y baraja éste.
  - Si hay 5 investigadores *(aunque no físicamente)*, añade 1 Enemigo ***Monstruo*** puesto aparte aleatorio al mazo de Indicios y baraja éste y comienza con 1 de perdición en el plan 1.
  - Si hay 6 investigadores *(aunque no físicamente)*, añade 1 Enemigo ***Monstruo*** puesto aparte aleatorio al mazo de Indicios y baraja éste y comienza con 2 de perdición en el plan 1.
- Retira de la partida los Apoyos de historia Thomas Dawson y Elina Harper.
- Pon en juego el Apoyo de historia de doble cara Foto misteriosa (incluido en el conjunto de encuentros *Sube la Marea Roja)*, bajo el control de Wendy Adams.
  - Wendy Adams puede elegir con qué lado entra en juego.
  - La Foto misteriosa no puede abandonar el juego excepto si Wendy Adams es eliminada *(si la Foto misteriosa abandona el juego de esta forma, todos los investigadores supervivientes deben desistir, pues no tienen forma alguna de proseguir con su objetivo)*.
- Baraja las cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.
- **La partida ya está lista para empezar.**

Se concede permiso para fotocopiar este documento únicamente para uso personal.
También está disponible para su descarga en www.fantasyflightgames.es

NO LEAS ESTO
hasta el final del escenario

Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores desistieron: Pasa a la **Resolución 1.**

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

Resolución 1: *No has encontrado a papá, pero sí a alguien casi igual de valioso: el hombre del bombín marrón. Te acercas como si tal cosa, esperando que te ignore como suele hacer todo el mundo y puedas encararte con él. Lo sigues a un oscuro callejón y te das cuenta de inmediato de que te está llevando a un lugar a salvo de ojos curiosos.*

–No pensé que fueras a seguirme –te dice cuando estáis solos.

Las preguntas brotan de tu interior. ¿Conoce a tu padre? ¿Dónde está? ¿A qué viene la foto? ¿Qué es la Marea Roja? Pero él se limita a llevarse un dedo a los labios:

–Chitón, niña. Vas a hacer que me maten –Suspira, se quita el sombrero y se pasa los temblorosos dedos por el cabello aceitoso–. Mira, lo único que puedo decirte es que... tu padre se mezcló con malas personas. Gente que da mucho miedo. Pero quería salirse. Y la única forma de salir... –Hace una mueca y sacude la cabeza–. Tienes que entenderlo. No puede volver a casa. Tú correrías peligro y él también. Pero... aun así quería que supieras que te quiere. Por eso...

Te secas una lágrima furtiva que amenazaba con bajar por tu mejilla. El hombre parece aterrado. Salvo que sea un actor de marca mayor, debe de estar diciendo la verdad. Le haces una última pregunta: ¿quiénes son las malas personas con las que se mezcló papá? Pero en cuanto se lo preguntas, dice que no con la cabeza y retrocede.

–¡Ya he dicho demasiado! –exclama antes de salir huyendo.

- Ignora el valor de Victoria X de las cartas ***Sospechoso*** y ***Escondite*** de la zona de victoria. En vez de eso...
  - Wendy Adams gana 1 punto de experiencia por cada carta que haya en la zona de victoria después de la tercera.
  - Cada uno de los demás investigadores obtiene 1 punto de experiencia por cada carta que haya en la zona de victoria después de la quinta.
- Si Wendy Adams fue derrotada, debe mejorar Sola y abandonada a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada del Amuleto de Wendy a su versión original.
- Si Wendy Adams no fue derrotada, puede mejorar el Amuleto de Wendy a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de Sola y abandonada a su versión original.

Resolución 2: *Esperas a que tus perseguidores doblen la esquina antes de volver con sigilo a la parada del autobús y coger el siguiente con destino a Arkham. Presa de la ira, arrugas los laterales de la foto de papá. Una lágrima solitaria te recorre la mejilla. Sigues sin tener ninguna pista de verdad. ¿Quién era el hombre del bombín y el abrigo de lana de esa mañana? ¿En qué clase de lío te has metido? Pero al mirar la foto una vez más, un destello de esperanza permanece en tu mente: papá sigue vivo. Tiene que estarlo.*

- Ignora el valor de Victoria X de las cartas ***Sospechoso*** y ***Escondite*** de la zona de victoria. En vez de eso...
  - Wendy Adams gana 1 punto de experiencia por cada carta que haya en la zona de victoria después de la tercera.
  - Cada uno de los demás investigadores obtiene 1 punto de experiencia por cada carta que haya en la zona de victoria después de la quinta.
- Wendy Adams debe mejorar Sola y abandonada a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada del Amuleto de Wendy a su versión original.

© 2021 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.

FANTASY FLIGHT GAMES