✶ Agnes Baker

Kelnerka

5 2 2 3

Czarnoksiężnik.

„Po tym, jak na Agnes Baker zostanie umieszczony 1 lub więcej żetonów przerażenia: zadaj 1 obrażenie wrogowi w twojej lokalizacji (Limit raz na fazę).

Efekt ✶: +1 za każdy żeton przerażenia na Agnes Baker.

„Pamiętam inne życie, pełne potężnej magii i podbojów”.

6 8

Illus. Magali Villeneuve © 2016 FFG

4

ATUT

Automatyczna .45

Przedmiot. Broń. Palna.

Zużywalny (4 naboje).

➤➤ Wydaj 1 nabój: **Walka**. Do tego ataku dostajesz +1 ✊. Ten atak zadaje +1 obrażenie.

© 2016 FFG

0

ATUT

*Lita Chantler

Fanatyczka

Sprzymierzeniec.

Dopóki kontrolujesz Litę Chantler, zyskuje ona: „Każdy badacz w twojej lokalizacji dostaje +1 ✊.

↻ Kiedy badaczowi w twojej lokalizacji uda się zaatakować (sukces) wroga z cechą ***Potwór***: dany badacz zadaje +1 obrażenie”.

3 3

PODSTĘP

Na skrzydłach ciemności

Odkrycie – Wykonaj test (4). Jeśli test zakończy się porażką, otrzymujesz 1 obrażenie i 1 punkt przerażenia. Następnie uwolnij się ze zwarcia z każdym wrogiem nie-***Dziecięciem nocy***, z którym jesteś w zwarciu, i porusz się do lokalizacji z cechą ***Centralna***.

Skrzydlate Dziecię Nocy zanurkowało z nieba i pochwyciło cię szponiastymi dłońmi, unosząc cię w mrok.

© 2016 FFG

PODSTĘP

Na skrzydłach ciemności

Odkrycie – Wykonaj test (4). Jeśli test zakończy się porażką, otrzymujesz 1 obrażenie i 1 punkt przerażenia. Następnie uwolnij się ze zwarcia z każdym wrogiem nie-***Dziecięciem nocy***, z którym jesteś w zwarciu, i porusz się do lokalizacji z cechą ***Centralna***.

Skrzydlate Dziecię Nocy zanurkowało z nieba i pochwyciło cię szponiastymi dłońmi, unosząc cię w mrok.

✶Rex Murphy

Reporter

3 4 2 3

Reporter.

Po tym, jak podczas badania zakończysz test umiejętności z sukcesem o 2 lub więcej: odkryj 1 żeton wskazówki w twojej lokalizacji.

Efekt : +2. Zamiast tego możesz zdecydować, że ten test automatycznie kończy się porażką, aby dobrać 3 karty.

„Tym razem nic mnie nie powstrzyma przed odkryciem prawdy”.

6 9

Illus. Cristi Balanescu © 2016 FFG

✶Bliźniacze .45 Jenny

X

ATUT

Idealnie dopasowane

Przedmiot. Broń. Palna.

Tylko talia Jenny Barnes. Zużywalny (X naboi).

➤➤ Wydaj 1 nabój: **Walka.** Do tego ataku dostajesz +2 ✊. Ten atak zadaje +1 obrażenie.

„Czy te pistolety nie należą przypadkiem do pana Donohue?" Jenny uniosła broń, przyjmując pozę strzelecką. „Myślę, że mnie z nimi bardziej do twarzy. Nie sądzisz?"

© 2016 FFG

Budynek administracyjny

4

LOKALIZACJA

1

Miskatonic.

Wymuszony – Po odkryciu Budynku administracyjnego: umieść w grze odłożone na bok Gabinety wydziału.

Wymuszony – Na koniec twojej tury, jeśli znajdujesz się w Budynku administracyjnym wydziału: odrzuć wierzchnią kartę z twojej talii.

Pomieszczenia muzeum

LOKALIZACJA

Miskatonic.

Drzwi prowadzące do Pomieszczeń muzeum są zablokowane. Nie możesz poruszyć się do Pomieszczeń muzeum.

Wejście do muzeum zyskuje: „➡: Wykonaj test ✊ (5), aby wyważyć drzwi do muzeum. Jeśli test zakończy się sukcesem, natychmiast spowoduj postęp do aktu 1b.”

Illus. Mark Molnar

© 2016 FFG

Sala wystawowa

Wystawa przyrody naturalnej

4

LOKALIZACJA

1

Miskatonic. Wystawa.

Wymuszony – Po tym, jak poruszysz się do tej lokalizacji: odrzuć ze swojej ręki 2 losowe karty.

Na tej wystawie nic nie wydaje się naturalne.

Zwycięstwo 1.

© 2016 FFG

TAJEMNICA 2b

Niespodziewany zamęt

Na zewnątrz rozlega się głośny łoskot i słyszycie wrzaski bólu dobiegające z salonu. Jakaś potworna istota wdarła się do lokalu, niszcząc klatkę schodową i powalając na ziemię zarówno gangsterów jak i klientów.

Rozstaw w Salonie w Clover Club losowego wroga z odłożonego na bok zestawu spotkań *Ohydne wynaturzenia*. Wtasuj do talii spotkań pozostałą część tego zestawu spotkań, odłożony na bok zestaw spotkań *Paniczny strach* oraz stos odrzuconych kart spotkań.

Porusz do Salonu w Clover Club wszystkich badaczy oraz niebędących w zwarciu wrogów z La Bella Luny. Usuń z gry La Bella Lunę.

AKT 2b

Los dr. Morgana

Jeśli gracze nie ukończyli Zajęć pozalekcyjnych:

> *Znajdujecie dr. Morgana uprawiającego hazard w jednym z pomieszczeń dla VIP-ów, ale... wygląda na to, że gra w karty z dwójką nieprzytomnych ludzi, a jego źrenice są rozszerzone, jakby był w jakimś transie. Najwidoczniej nie jest w stanie przestać się śmiać, rozmawiać i uśmiechać się do innych „graczy”.*

Umieść w grze, w Strefie dla VIP-ów, odłożonego na bok Dr. Morgana. Talia postępuje do Aktu 3a – „Stawiam wszystko”.

Jeśli gracze ukończyli Zajęcia pozalekcyjne:

> *Pomieszczenia dla VIP-ów pełne są zdeformowanych i zakrwawionych ciał. Nigdzie nie widać dr. Morgana. Nagle słyszycie, że w głównej części klubu rozlegają się krzyki i odgłosy strzałów.*

„Umieść w grze, w Barze w Clover Club, odłożonego na bok Petera Clovera. Przeszukaj talię spotkań (lub karty poza grą) w poszukiwaniu wroga z cechą ***Wynaturzenie*** i rozstaw go w Barze w Clover Club. Talia postępuje do Aktu 3a – „Pas”.

PODSTĘP

Porwany!

Odkrycie – Wykonaj test (4) lub (4). Jeśli test zakończy się porażką, do puli potencjalnych ofiar dodaj kontrolowany przez ciebie atut z cechą ***Sprzymierzeniec***. Następnie dołącz Porwany! do aktualnej tajemnicy. Jeśli nie masz żadnych atutów z cechą ***Sprzymierzeniec***, zamiast tego otrzymujesz 2 obrażenia i odrzucasz Porwany!

Wymuszony – Kiedy talia tajemnic, do której została dołączona ta karta, postępuje: wybierz losową potencjalną ofiarę i umieść ją pod talią tajemnic.

© 2016 FFG

PODSTĘP

Porwany!

Odkrycie – Wykonaj test (4) lub (4). Jeśli test zakończy się porażką, do puli potencjalnych ofiar dodaj kontrolowany przez ciebie atut z cechą ***Sprzymierzeniec***. Następnie dołącz Porwany! do aktualnej tajemnicy. Jeśli nie masz żadnych atutów z cechą ***Sprzymierzeniec***, zamiast tego otrzymujesz 2 obrażenia i odrzucasz Porwany!

Wymuszony – Kiedy talia tajemnic, do której została dołączona ta karta, postępuje: wybierz losową potencjalną ofiarę i umieść ją pod talią tajemnic.

© 2016 FFG

PODSTĘP

Porwany!

Odkrycie – Wykonaj test (4) lub (4). Jeśli test zakończy się porażką, do puli potencjalnych ofiar dodaj kontrolowany przez ciebie atut z cechą ***Sprzymierzeniec***. Następnie dołącz Porwany! do aktualnej tajemnicy. Jeśli nie masz żadnych atutów z cechą ***Sprzymierzeniec***, zamiast tego otrzymujesz 2 obrażenia i odrzucasz Porwany!

Wymuszony – Kiedy talia tajemnic, do której została dołączona ta karta, postępuje: wybierz losową potencjalną ofiarę i umieść ją pod talią tajemnic.

© 2016 FFG

Yithian, poszukiwacz gwiazd

3 4 5

Potwór. Yithian.

Rozstawienie – Inny wymiar.

Mściwy.

Wymuszony – Kiedy Yithian, poszukiwacz gwiazd atakuje badacza, który ma więcej niż 10 kart na swoim stosie kart odrzuconych: umieść 1 żeton zagłady na Yithianie, poszukiwaczu gwiazd.

WRÓG

© 2016 FFG

Yithian, poszukiwacz gwiazd

3 4 5

Potwór. Yithian.

Rozstawienie – Inny wymiar.

Mściwy.

Wymuszony – Kiedy Yithian, poszukiwacz gwiazd atakuje badacza, który ma więcej niż 10 kart na swoim stosie kart odrzuconych: umieść 1 żeton zagłady na Yithianie, poszukiwaczu gwiazd.

WRÓG

© 2016 FFG

Trzymaj się planu

ATUT

Talent.

Trwałe. Wyjątkowa.

Zanim dobierzesz twoje początkowe karty: przeszukaj twoją talię w poszukiwaniu maksymalnie 3 różnych kart wydarzeń z cechą ***Taktyka*** i/lub ***Zapasy***, i dołącz je do Trzymaj się planu. Potasuj twoją talię.

Karty, które są dołączone do Trzymaj się planu, mogą zostać zagrane tak, jakby znajdowały się na twojej ręce. Jako dodatkowy koszt zagrania dołączonej karty wyczerp Trzymaj się planu.

Illus. Stanislav Dikolenko

© 2017 FFG.

Trzymaj się planu

ATUT

Talent.

Trwałe. Wyjątkowa.

Zanim dobierzesz twoje początkowe karty: przeszukaj twoją talię w poszukiwaniu maksymalnie 3 różnych kart wydarzeń z cechą ***Taktyka*** i/lub ***Zapasy***, i dołącz je do Trzymaj się planu. Potasuj twoją talię.

Karty, które są dołączone do Trzymaj się planu, mogą zostać zagrane tak, jakby znajdowały się na twojej ręce. Jako dodatkowy koszt zagrania dołączonej karty wyczerp Trzymaj się planu.

Illus. Stanislav Dikolenko

© 2017 FFG.

Tajemnica 2a

Niech rozpęta się burza

Rozgniewane morze cały czas smaga wyspę. Fale rozbijają się o mury, a krople deszczu bębnią w dachy budynków. Czy wzbierające morze jest kluczem do otwarcia szlaku? Jeśli tak, to nie masz wyboru i musisz pozwolić burzy szaleć...

Każda kopia Pradawnego zła zyskuje Mroczną falę.

Badacze wydają, jako grupa, 1 żetonów wskazówek: umieść 1 żeton zagłady na tej tajemnicy (ten efekt może spowodować postęp tej tajemnicy). Każdy badacz zyskuje 2 żetony zasobów. (Limit grupowy 1 raz na rundę).

6

© 2017 FFG

Tajemnica 2a

Niech rozpęta się burza

Rozgniewane morze cały czas smaga wyspę. Fale rozbijają się o mury, a krople deszczu bębnią w dachy budynków. Czy wzbierające morze jest kluczem do otwarcia szlaku? Jeśli tak, to nie masz wyboru i musisz pozwolić burzy szaleć...

Każda kopia Pradawnego zła zyskuje Mroczną falę.

Badacze wydają, jako grupa, 1 żetonów wskazówek: umieść 1 żeton zagłady na tej tajemnicy (ten efekt może spowodować postęp tej tajemnicy). Każdy badacz zyskuje 2 żetony zasobów. (Limit grupowy 1 raz na rundę).

6

© 2017 FFG

AKT 2b

Czeluść trucizny

Jeśli badacz aktywował zdolność ➤ na Komnacie trucizny, dany badacz czyta następujący fragment:

- Jeśli „otrzymałeś zastrzyk”, szlam jest obrzydliwy, ale niegroźny. Rozpatrz **Przygotowanie Aktu 3**.
- Jeśli nie „otrzymałeś zastrzyku”, trucizna przenika przez twoją skórę, rozkładając twoje organy od środka. Zostajesz zabity. Rozpatrz **Przygotowanie Aktu 3**.

Jeśli żaden badacz nie aktywował zdolności ➤ na Komnacie trucizny:

> *Podłogi i ściany w całym labiryncie obracają się i przesuwają, pozbawiając cię równowagi. Ześlizgujesz się, kiedy grunt przechyla się pod tobą i spadasz prosto do trującej czeluści.*

Przesuń każdego badacza do Komnaty trucizny. Każdy badacz w tej grupie, który nie „otrzymał zastrzyku”, zostaje zabity. Rozpatrz **Przygotowanie Aktu 3**.

1

ATUT

Pradawny kamień

Niezidentyfikowany

Przedmiot. Relikwia.

➤➤: **Badanie.** Do tego badania twoja lokalizacja dostaje +3 do wartości zasłony. Jeśli test zakończył się sukcesem, odkryj 1 dodatkowy żeton wskazówki w twojej lokalizacji, odrzuć Pradawny kamień i zanotuj w Dzienniku kampanii, że „zbadaliście kamień". Obok w nawiasie zanotuj trudność tego testu umiejętności.

© 2017 FFG.

1

ATUT

Pradawny kamień

Niezidentyfikowany

Przedmiot. Relikwia.

➤➤: **Badanie.** Do tego badania twoja lokalizacja dostaje +3 do wartości zasłony. Jeśli test zakończył się sukcesem, odkryj 1 dodatkowy żeton wskazówki w twojej lokalizacji, odrzuć Pradawny kamień i zanotuj w Dzienniku kampanii, że „zbadaliście kamień". Obok w nawiasie zanotuj trudność tego testu umiejętności.

© 2017 FFG.

2

ATUT

Pradawny kamień

Wiedza Starszych

Przedmiot. Relikwia.

Możesz zawrzeć ten atut w twojej talii tylko poprzez ulepszenie go z Pradawnego kamienia *(Niezidentyfikowany)* i tylko jeśli „zbadaliście kamień" (patrz Dziennik kampanii).

Zużywalny (X sekretów). X to liczba w nawiasie obok zapisu, że „zbadaliście kamień."

Kiedy dobierasz dowolną liczbę kart, wydaj tyle samo sekretów: zadaj tyle samo obrażeń wrogowi w twojej lokalizacji.

© 2018 FFG

2

ATUT

Pradawny kamień

Wiedza Starszych

Przedmiot. Relikwia.

Możesz zawrzeć ten atut w twojej talii tylko poprzez ulepszenie go z Pradawnego kamienia *(Niezidentyfikowany)* i tylko jeśli „zbadaliście kamień" (patrz Dziennik kampanii).

Zużywalny (X sekretów). X to liczba w nawiasie obok zapisu, że „zbadaliście kamień."

Kiedy dobierasz dowolną liczbę kart, wydaj tyle samo sekretów: zadaj tyle samo obrażeń wrogowi w twojej lokalizacji.

© 2018 FFG

2

ATUT

Pradawny kamień

Harmonia umysłów

Przedmiot. Relikwia.

Możesz zawrzeć ten atut w twojej talii tylko poprzez ulepszenie go z Pradawnego kamienia *(Niezidentyfikowany)* i tylko jeśli „zbadaliście kamień" (patrz Dziennik kampanii).

Zużywalny (X sekretów). X to liczba w nawiasie obok zapisu, że „zbadaliście kamień."

Kiedy dobierasz dowolną liczbę kart, wydaj tyle samo sekretów: wylecz tyle samo punktów przerażenia z karty w twojej lokalizacji.

© 2018 FFG

2

ATUT

Pradawny kamień

Harmonia umysłów

Przedmiot. Relikwia.

Możesz zawrzeć ten atut w twojej talii tylko poprzez ulepszenie go z Pradawnego kamienia *(Niezidentyfikowany)* i tylko jeśli „zbadaliście kamień" (patrz Dziennik kampanii).

Zużywalny (X sekretów). X to liczba w nawiasie obok zapisu, że „zbadaliście kamień."

Kiedy dobierasz dowolną liczbę kart, wydaj tyle samo sekretów: wylecz tyle samo punktów przerażenia z karty w twojej lokalizacji.

© 2018 FFG

✱Henry Deveau

Porywacz Alejandra

4 3 2

Humanoid. Konspirator. Elitarny.

Odkrycie – Zamień tę kartę z wersją Henry'ego Deveau z cechą ***Gap***, usuwając daną wersję z gry. Dołącz odłożonego na bok Alejandra Velę do Henry'ego Deveau. Talia postępuje do Aktu 3c — „Los Alejandra".

Mściwy.

Henry twierdzi, że wie, gdziej jest Alejandro. Wychodzicie z jadłodajni i skręcacie do pobliskiej alejki. Kiedy tylko wchodzicie w uliczkę, Henry wyciąga nóż i atakuje was!

Zwycięstwo 1.

WRÓG

© 2018 FFG