

# \* Daisy Walker

Bibliotekarka

1


5




2


2



## Miskatonic.

Dostajesz +1  i +1 do pocztytalności za każdy atut z cechą **Księga**, który kontrolujesz.

 : Rozpatrz (pojedynczo) zdolność  z każdego kontrolowanego przez ciebie atutu z cechą **Księga**, ignorując ich koszt . (Limit raz na grę).

Efekt : +1. Możesz cofnąć na swoją rękę atut z cechą **Księga** z twojego stosu kart odrzuconych.

*„Nawet gdy zamknę książkę, nie uda mi się zapomnieć, co w niej przeczytałam”.*







## \* Daisy Walker

Bibliotekarka



Rozmiar talii: 30.

**Opcje tworzenia talii:** karty z cechą **Księga**

o poziomie 0-5, karty Poszukiwacza (🔍)

o poziomie 0-3, karty neutralne o poziomie 0-5,

do pięciu innych kart Strażnika i /lub Mistryka

(🔮 i /lub 🔮) o poziomie 0.

**Wymogi tworzenia talii** (nie wliczane do wielkości talii): Torebka Daisy, Necronomicon (*Przekład Johna Dee*), 1 losowe podstawowe osłabienie.

Daisy była szanowaną bibliotekarką na Uniwersytecie

Miskatonic i uważała, że książki to najważniejsza rzecz w jej życiu. W fikcji

fascynowało ją to, co w prawdziwym życiu uważała za odstręczające – groza,

przemoc, strach. Któregoś razu natrafiła na „Necronomicon” w tłumaczeniu Johna

Dee. Dzieło było bliźniacze, plugawe i zbyt okropne, aby mogło być prawdą. Jednak

Daisy, czytając niejasne, okultystyczne teksty, zdawała sobie sprawę, że na stronach

tej księgi z pewnością jest więcej prawdy niż fikcji. Teraz zaczęła się zastanawiać,

jakie jeszcze tajemnice może skrywać zastrzeżona sekcja Biblioteki Orme’a.

2

## \* Torebka Daisy

ATUT

*Przedmiot.*

Tylko talia Daisy Walker. Zaawansowane.

Masz 2 dodatkowe strefy rąk, w których możesz przechowywać jedynie karty atutów z cechą **Księga**.

☞ Kiedy podczas twojej tury zagrywasz atut z cechą **Księga**, wyczerp Torebkę Daisy: dany atut zyskuje słowo kluczowe Szybka.



ATUT

# Necronomicon

Przekład Johna Dee



ZAAWANSOWANE OSŁABIENIE

## *Przedmiot. Księga.*

**Odkrycie** – Umieść Necronomicon w grze, na twoim obszarze zagrożenia, i umieść na nim 3 żetony przerażenia. Nie może on opuścić gry, dopóki znajduje się na nim 1 lub więcej żetonów przerażenia.

Traktuj każdy odkryty przez ciebie ☆ na żetonie chaosu jako ♁, ♁ i ♁.

➡: Porusz na Daisy Walker 1 żeton przerażenia z Necronomiconu. Następnie odrzuć Necronomicon, jeśli nie ma na nim żadnych żetonów przerażenia.





# Przeczytaj lub zgiń

ŁATWY / STANDARDOWY



–X. X to liczba atutów z cechą *Księga*, które kontroluje Daisy Walker.



Odkryj nowy żeton. Jeśli test zakończy się porażką, odrzuć 2 karty z wierzchu twojej talii.



–2. Jeśli jest to atak lub próba wymknięcia się przeciwko Przywoływaczowi umarłych i nie zakończy się sukcesem o przynajmniej 2, Przywoływacz umarłych atakuje cię.



–3. Jeśli test zakończy się porażką, Daisy Walker otrzymuje 1 punkt przerażenia.



# Przeczytaj lub zgiń

TRUDNY / EKSPERCKI



–X. X to o 1 więcej niż liczba atutów z cechą **Księga**, które kontroluje Daisy Walker.



Odkryj nowy żeton. Jeśli test zakończy się porażką, odrzuć 3 karty z wierzchu twojej talii.



–3. Jeśli jest to atak lub próba wymknięcia się przeciwko Przywoływaczowi umarłych i nie zakończy się sukcesem o przynajmniej 3, Przywoływacz umarłych atakuje cię.



–5. Jeśli test zakończy się porażką, Daisy Walker otrzymuje 1 punkt przerażenia.

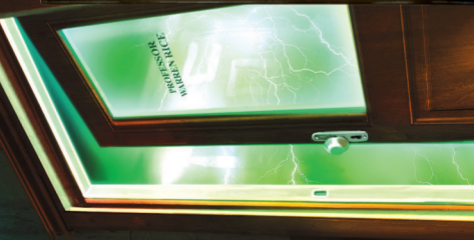


## Śmiertelne śledztwo

Czymkolwiek jest istota uwolniona po otwarciu Necronomiconu, rozaczka morderczy cień na terenie całego kampusu. Musicie ją zatrzymać, nim stanie się zbyt potężna.

Dr Henry Armitage nie zajmuje strefy sprzymierzeńca i zyskuje: „Masz 2 dodatkowe strefy rąk, w których możesz przechowywać jedynie karty atutów z cechą **Księża**”.

„Jazz” Mulligan zyskuje: „**▶▶**: Porusz się do lokalizacji z cechą **Miskatonic** oddalonej o maksymalnie 3 połączenia.”

**12**



## Czytanie grozi śmiercią

Z Necronomiconu wyłania się potężny wir i oguszający głos, który wystrzeliwuje w niebo tornadem stronic. Złowieszczy cień, który wisiał nad całym kampusem, zostaje porwany wraz z narastającą nawabnicą. Gdy burza cichnie, pozbawiony energii grymuar upada z hukiem na podłogę. Czymkolwiek była zamieszkująca go obecność, zniknęła. Teraz księga wydaje się dziwnie lekka.

(→Z2)





## Szybkie czytanie

*Sposób na wypędzenie tej istoty musi być opisany w którejs z licznych ksiąg na terenie kampusu...*

Zignoruj wszystkie **Cele** na lokalizacjach.

⚡ Jeśli jesteś Daisy Walker, badacze w twojej lokalizacji wydają 1 ♠ zetonów wskazówek: wtasuj do twojej talii 1 zakrytą kartę gracza znajdującą się pod tą lokalizacją.

**Cel** – Znajdź sposób na wypędzenie Przywoływacza umarłych, nim będzie za późno.





## Wciągająca lektura

Stoicie w zastrzeżonej części Biblioteki Orné'a, otoczeni przez liczne tomiszcza pełne starożytnych, heretyckich tekstów. Inkantacje, które znaleźliście, mogą okazać się wystarczające, by przepędzić istotę — lub chociaż na nowo uwiezić ją pośród stron Necroniconu. Wasze głosy stają się coraz głośniejsze, gdy powtarzacie słowa. Po pokoju pelzają tajemnicze cienie, a ściany i sufit wyginają się. Nagła wichura trzepocze stronami księgi. Każdy włos na waszych ciałach staje dęba. Chaos zgarbna wszystko dookoła niczym mokry pędzel muskający płótno rzeczywistości.

(→Z1)

# Przywoływacz umarłych

Istota z tajemnej księgi

2

3


2

**Potwór. Echo duszy. Elitarny.**

Łowca.

**Polowanie** – Tylko Daisy Walker.

**Wymuszony** – Kiedy Przywoływacz umarłych miałby zostać pokonany: zamiast tego całkowicie go wylecz, wyczerp i porusz do Biblioteki Orne'a.

➔ Jeśli jesteś Daisy Walker i kontrolujesz przynajmniej 4 niebędące osłabieniem atuty z cechą **Księga: Pertraktacje**. Wykonaj test  (18). Ten test dostaje -2 do trudności za każdy kontrolowany przez ciebie atut z cechą **Księga**. Jeśli test zakończył się sukcesem, spowoduj postęp aktu.

WRÓG