

Zbroja łowcy

□ **Zaklęta.** Zbroja łowcy zyskuje cechę *Relikwia* i zajmuje strefę mistyczną zamiast strefy ciała.

□□ **Runy ochronne.** Zbroi łowcy można przypisywać obrażenia i/lub punkty przerażenia zadawane innym badaczom w twojej lokalizacji.

□□ **Wytrzymała.** Zbroja łowcy dostaje +2 do wytrzymałości.

□□ **Uświęcona.** Zbroja łowcy dostaje +2 do poczytalności.

□□ **Lekka.** Zbroja łowcy dostaje -1 do kosztu i zagranie jej nie wywołuje ataków towarzyszących.

□□□ **Pochłaniacz uroków.** Po tym, jak do Zbroi łowcy zostanie przypisane 1 lub więcej obrażeń lub punktów przerażenia z efektu karty podstęp, możesz ją wyczerpać, aby dobrać 1 kartę.

□□□ **Cierniowy pancerz.** Po tym, jak do Zbroi łowcy zostanie przypisane 1 lub więcej obrażeń lub punktów przerażenia z ataku wroga, możesz ją wyczerpać, aby zadać 1 obrażenie danemu wrogowi.

Runiczny topór

- ☐ **Dziedzictwo.** Ten atut dostaje –1 do kosztu i zyskuje cechę *Relikwia*.
- ☐ **Inskrypcja chwały.** Dodaj tę inskrypcję:
„ *Chwała* – Jeśli ten atak pokonał wroga, wybierz jedno: dobierz 1 kartę, wylecz 1 obrażenie lub wylecz 1 punkt przerażenia”.
- ☐ **Inskrypcja Starszych Bogów.** Dodaj tę inskrypcję:
„ *Starsi Bogowie* – Jeśli ten atak zakończył się sukcesem o liczbę punktów równą lub wyższą od wartości zasłony twojej lokalizacji, odkryj 1 żeton wskazówki w twojej lokalizacji”.
- ☐ **Inskrypcja łowów.** Dodaj tę inskrypcję: „ *Łowy* – Natychmiast porusz się do połączonej lokalizacji albo wejdź w zwarcie z wrogiem w twojej lokalizacji”.
- ☐ **Inskrypcja furii.** Dodaj tę inskrypcję: „ *Furia* – Jeśli ten atak zakończył się sukcesem, oprócz jego standardowych obrażeń zadaj 1 obrażenie każdemu innemu wrogowi będącemu z tobą w zwarcu”.
- ☐☐☐ **Starożytna moc.** Możesz wzmocnić topór tą samą inskrypcją maksymalnie 3 razy.
- ☐☐☐ **Saga.** Na początku każdej rundy uzupełnij 2 ładunki Runicznego topora (zamiast tylko 1).
- ☐☐☐☐ **Zdwojona siła.** Za każdy wydany ładunek możesz wzmocnić topór maksymalnie 2 różnymi inskrypcjami.

Własne modyfikacje

- **Szczerbinka celownika.** Jeśli przy pomocy atutu, do którego dołączono tę kartę, wykonujesz atak przeciwko wrogowi będącemu w zwarciu z innym badaczem i ten atak zakończy się porażką, nie zadajesz żadnych obrażeń.
- **Dłuższa kolba.** Kiedy atakujesz przy pomocy atutu, do którego dołączono tę kartę, dostajesz +2 .
- **Przeciwwaga.** Po tym, jak do atutu, do którego dołączono tę kartę, dołączysz kartę z cechą **Usprawnienie** inną niż Własne modyfikacje, dobierz 1 kartę.
- **Skórzana rękojeść.** Własne modyfikacje dostają -1 do kosztu i zyskują: „Szybka. Zagraj tylko podczas twojej tury”.
- **Większy magazynek.** Po tym, jak nabój zostanie wydany z lub umieszczony na atucie, do którego została dołączona ta karta, przez inną kartę wydarzenia, umieść 1 nabój na atucie, do którego dołączono tę kartę.
- **Kule z żywego srebra.** Jeśli podczas atakowania przy pomocy atutu, do którego dołączono tę kartę, twój test zakończy się sukcesem o 3 lub więcej, ten atak zadaje +1 obrażenie.

Alchemiczny destylat

☐ **Destylat leczniczy.** Dodaj tę opcję:

„ Wylecz 2 obrażenia”.

☐ **Destylat uspokajający.** Dodaj tę opcję:

„ Wylecz 2 punkty przerażenia”.

☐ **Destylat oświecający.** Dodaj tę opcję:

„ Umieść 1 ładunek lub sekret na atucie, który kontrolujesz”.

☐ **Destylat przyspieszający.** Dodaj tę opcję:

„ Porusz się maksymalnie 2 razy”.

☐☐ **Udoskonalony.** Alchemiczny destylat wchodzi do gry z 2 dodatkowymi zapasami na nim.

☐☐☐☐ **Wzmocniony.** Kiedy inicjujesz ten test umiejętności, możesz zwiększyć jego poziom trudności o 2. Jeśli to zrobisz, do tego testu zwiększ wartość efektu zapewnianego przez każdą opcję o 1.

☐☐☐☐☐ **Perfekcyjny.** Jeśli test zakończy się sukcesem o 2 lub więcej, wybrany badacz może wykonać 2 różne opcje zamiast jednej.

Hipoteza empiryczna

- ☐ **Słabe perspektywy.** Dodaj następujący warunek: „skończyły ci się karty na ręce”.
- ☐ **Metoda prób i błędów.** Dodaj następujący warunek: „otrzymujesz obrażenia lub punkty przerażenia”.
- ☐ **Niezależna zmienna.** Dodaj następujący warunek: „odrzucaasz kartę podstępu lub wroga z gry”.
- ☐ **Badania terenowe.** Dodaj następujący warunek: „wchodzisz do lokalizacji o zasłonie 3 lub wyższej”.
- ☐ ☐ **Recenzja naukowa.** Wybrany warunek jest spełniony, jeśli spełnia go dowolny badacz w twojej lokalizacji, a nie tylko ty. Inni badacze w twojej lokalizacji mogą aktywować zdolności  z Hipotezy empirycznej.
- ☐ ☐ **Grant badawczy.** Hipoteza empiryczna zyskuje: „ Wydadź 2 dowody: obniż o 3 koszt następnej karty, jaką zagrasz w tej fazie”.
- ☐ ☐ ☐ **Niepodważalny dowód.** Hipoteza empiryczna zyskuje: „ Wydadź 3 dowody: odkryj 1 żeton wskazówki w twojej lokalizacji”.
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Hipoteza alternatywna.** Po tym, jak wyczerpiesz Hipotezę empiryczną, możesz rozpatrzyć jej efekt Wymuszony, wybierając warunki, których nie wybrałeś jeszcze w tej turze. Następnie przygotuj ją.

Krucze pióro

Wybrany atut z cechą **Księga** lub **Zakęcie**:

_____.

☐ **Wieczne pióro.** Używanie zdolności ➡ z atutu, do którego dołączono tę kartę, nie wywołuje ataków towarzyszących.

☐ **Widmowa obwoluta.** Atut, do którego dołączono tę kartę, nie zajmuje żadnych stref.

☐ ☐ **Mistyczna chorągiewka.** Podczas rozpatrywania testów z dołączonego atutu dostajesz +2 do wartości umiejętności.

☐ ☐ **Niekończący się atrament.** Wybierz 2 kolejne atuty z cechą **Księga** lub **Zakęcie**: _____.

☐ ☐ **Przesył energii.** Krucze pióro zyskuje: „ Wyczerp Krucze pióro: porusz 1 sekret lub ładunek z atutu, który kontrolujesz, na atut, do którego dołączono tę kartę”.

☐ ☐ ☐ **Atramentowy splot.** Po tym, jak rozpatrzysz zdolność ➡ z atutu, do którego dołączono tę kartę, możesz wyczerpać Krucze pióro, aby przygotować inny atut, który kontrolujesz.

☐ ☐ ☐ ☐ **Nadprzyrodzone zapiski.** Kiedy zagrasz Krucze pióro, zamiast dołączać go do wymienionego powyżej atutu, który kontrolujesz, możesz przeszukać swoją talię, stos kart odrzuconych i rękę w poszukiwaniu kopii wymienionego atutu i zagrać go (*placąc jego koszt*). Następnie dołącz do niego Krucze pióro.

Obciążające zeznania

☐ **Nakaz przeszukania.** Kiedy badasz przy użyciu Obciążających zeznań, możesz zignorować dowolne efekty lub słowa kluczowe badanej lokalizacji, które by się aktywowały.

☐ ☐ **Sfabrykowane dowody.** Obciążające zeznania wchodzi do gry z 2 dodatkowymi dowodami na nich.

☐ ☐ **Szantaż.** Podczas badania lokalizacji przy pomocy Obciążających zeznań dostajesz +2 .

☐ ☐ ☐ **Wyludzenie.** Kiedy przeprowadzisz z sukcesem badanie przy pomocy Obciążających zeznań, możesz wydać 1 dowód, aby automatycznie wymknąć się wybranemu wrogowi.

☐ ☐ ☐ **Obserwacja.** Możesz użyć zdolności Obciążających zeznań, aby badać lokalizację wybranego wroga zamiast twojej lokalizacji.

☐ ☐ ☐ ☐ **Ujawnienie.** Kiedy z sukcesem zbadasz przy pomocy Obciążających zeznań, możesz wydać X dowodów, aby odrzucić wybranego wroga, jeśli jest on nie-*Elitarny*. X to pozostała wytrzymałość danego wroga.

Przyjaciele w szemranych kręgach

Wybrana **Cecha**: _____.

☐ **Pomocni.** Kiedy zagrywasz Przyjaciół w szemranych kręgach, możesz wybrać innego badacza w twojej lokalizacji, aby rozpatrzył ich efekt.

☐ **Wszechstronni.** Wybierz kolejną **Cechę**: _____ . Kiedy zagrywasz Przyjaciół w szemranych kręgach, możesz wybrać 1 z podejrzanych kart z obiema wybranymi **Cechami** i dodać ją na twoją rękę bez wydawania 1 żetonu zasobu.

☐ **Wspierający.** Każda karta dodana na twoją rękę przez Przyjaciół w szemranych kręgach do końca fazy zyskuje symbol ?.

☐ **Sprytni.** Zamiast wtasowywać pozostałe karty do twojej talii możesz umieścić każdą z nich na wierzchu twojej talii, w dowolnej kolejności.

☐ **Błyskawiczni.** Przyjaciele w szemranych kręgach zyskują słowo kluczowe Szybka oraz „zagraj podczas dowolnego okna ”.

☐ **Doświadczeni.** Zwiększ liczbę podejrzanych kart o 3.

☐ **Skuteczni.** Możesz zagrać 1 z kart dodanych na twoją rękę (płacąc jej koszt).

Wyćwiczony refleks

- ☐ **Reakcja odruchowa.** Dodaj następujący warunek zagrania: „ Otrzymujesz obrażenie lub punkt przerażenia”.
- ☐ **Świadomość sytuacyjna.** Dodaj następujący warunek zagrania: „ Lokalizacja wchodzi do gry lub zostaje odkryta”.
- ☐ **Instynkt zabijania.** Dodaj następujący warunek zagrania: „ Wróg wchodzi z tobą w zwarcie”.
- ☐ **Instynktowna reakcja.** Dodaj następujący warunek zagrania: „ Karta podstępu wchodzi na twój obszar zagrożenia”.
- ☐ **Pamięć mięśniowa.** Dodaj następujący warunek zagrania: „ Zagrywasz atut”.
- ☐☐ **Rozwinięty talent.** Podczas akcji zapewnionej przez Wyćwiczony refleks dostajesz +2 do każdej twojej umiejętności.
- ☐☐☐ **Kontrola odruchów.** Możesz zawrzeć w swojej talii do 3 kopii Wyćwiczonego refleksu. Wyćwiczony refleks dostaje -1 do kosztu.
- ☐☐☐☐☐ **Siła przyzwyczajenia.** Kiedy zagrywasz Wyćwiczony refleks, możesz wykonać 2 akcje zamiast 1 (jedna po drugiej). Następnie usuń go z gry.

Żywy tusz

Wybrana umiejętność :



- ☐ **Ruchomy tusz.** Możesz zagrać Żywy tusz pod kontrolę innego badacza w twojej lokalizacji.
- ☐ **Subtelny wzór.** Na początku twojej tury możesz zdecydować, że nie usuwasz 1 ładunku z Żywego tuszu, i do końca rundy ignorować jego zdolność.
- ☐ ☐ **Nasycony tusz.** Żywy tusz wchodzi do gry z 2 dodatkowymi ładunkami i zajmuje strefę mistyczną zamiast strefy ciała.
- ☐ ☐ **Nadnaturalny tusz.** Zakreśl kolejną umiejętność.
- ☐ ☐ ☐ **Nadnaturalny tusz.** Zakreśl kolejną umiejętność.
- ☐ ☐ ☐ **Makabryczny wzór.** Żywy tusz zyskuje: „ Po tym, jak odkryjesz żeton chaosu z symbolem, wyczerp Żywy tusz: umieść na nim 1 ładunek”.
- ☐ ☐ ☐ **Jaskrawość.** Żywy tusz zapewnia dodatkowe +1 do zakreślonych umiejętności i -1 do każdej innej umiejętności.

Przyzwany sługa

- ☐ **Pancerny grzbiet.** Przyzwany sługa zyskuje wartość wytrzymałości równą 3. Może otrzymywać obrażenia zadawane dowolnemu badaczowi w jego lokalizacji.
- ☐ **Rozdzierające pazury.** Dodaj tę akcję:
„ **Walka.** Walczysz z dowolnym wrogiem w tej lokalizacji z bazową wartością  równą 4. Do tego ataku ignorujesz słowa kluczowe Powściągliwy i Mściwy”.
- ☐ **Miażdżące szczęki.** Dodaj tę akcję: „ **Wymykanie się.** Próbujesz wymknąć się dowolnemu wrogowi w tej lokalizacji z bazową wartością  równą 4. Do tej próby wymknięcia się ignorujesz słowo kluczowe Czujny”.
- ☐ **Płonące oczy.** Dodaj tę akcję: „ **Badanie.** Badasz tę lokalizację z bazową wartością  równą 4”.
- ☐ **Skrzydła nocy.** Po tym, jak Przyzwany sługa poruszy się z twojej lokalizacji do połączonej lokalizacji, możesz również poruszyć się do danej lokalizacji.
- ☐☐ **Dominacja.** Przyzwany sługa nie zajmuje już strefy (zakreśl jedno): mistycznej / sprzymierzenia.
- ☐☐☐ **Senny wrzask.** Zamiast odrzucać inny atut, który kontrolujesz, aby zagrać Przyzwanego sługę, możesz cofnąć dany atut na rękę jego właściciela.
- ☐☐☐☐ **Demoniczne wpływy.** Podczas każdej twojej tury Przyzwany sługa może wykonać 2 różne akcje zamiast 1.

Potęga słowa

- ☐ **Zdrada.** Dodaj rozkaz: „ „Zdradź”. Zadać 1 obrażenie dowolnemu wrogowi w lokalizacji tego wroga o takiej samej lub niższej wartości walki od tego wroga”.
- ☐ **Łaska.** Dodaj rozkaz: „ „Okaz łaskę”. Badacz w lokalizacji tego wroga leczy obrażenia lub punkty przerażenia w liczbie równej wartości odpowiednio obrażeń/przerażenia tego wroga”.
- ☐ **Wyznanie.** Dodaj rozkaz: „ „Wyznaj”. Odkryj 1 żeton wskazówki w lokalizacji tego wroga, jeśli jego wytrzymałość jest taka sama lub wyższa niż wartość zasłony tej lokalizacji”.
- ☐ **Odwrócenie uwagi.** Dodaj rozkaz: „ „Odwróć uwagę”. Automatycznie wymknij się dowolnemu wrogowi w lokalizacji tego wroga o takiej samej lub niższej wartości wymykania się od tego wroga”.
- ☐☐ **Większa kontrola.** Potęga słowa zyskuje:
„ : Cofnij Potęgę słowa na twoją rękę”.
- ☐☐☐ **Powiązany.** Możesz aktywować zdolność **Pertraktacje** z Potęgą słowa, znajdując się w odległości 1 lokalizacji od wroga, do którego dołączono daną kartę
- ☐☐☐ **Łamacz języka.** Kiedy pertraktujesz przy pomocy Potęgi słowa, możesz wydać do 2 różnych rozkazów.
- ☐☐☐ **Po trzykroć.** Możesz zawrzeć w swojej talii do 3 kopii Potęgi słowa. Kiedy wydajesz rozkaz przy pomocy jednej kopii, wydaj ten sam rozkaz każdemu innemu wrogowi, do którego jest dołączona 1 z twoich kopii Potęgi słowa.

Kieszonkowe narzędzie wielofunkcyjne

- ☐ **Odczepiany.** Inni badacze w twojej lokalizacji mogą używać zdolności z Kieszonkowego narzędzia wielofunkcyjnego.
- ☐ **Łom.** Dostajesz dodatkowe +1 do wartości umiejętności, jeśli użyty podczas rozpatrywania testu umiejętności z karty podstępu.
- ☐ ☐ **Ostry nóż.** Dostajesz dodatkowe +1 do wartości umiejętności, jeśli użyty podczas ataku.
- ☐ ☐ **Lusterko sygnałowe.** Dostajesz dodatkowe +1 do wartości umiejętności, jeśli użyty podczas próby wymknięcia się.
- ☐ ☐ **Szkło powiększające.** Dostajesz dodatkowe +1 do wartości umiejętności, jeśli użyty podczas badania.
- ☐ ☐ ☐ **Talizman na szczęście.** Po tym, jak twój test umiejętności zakończy się porażką, przygotuj Kieszonkowe narzędzie wielofunkcyjne.
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Sprężynowy.** Zdolność z Kieszonkowego narzędzia wielofunkcyjnego jest teraz zdolnością , aktywowaną przez: „Kiedy wykonywany przez ciebie test umiejętności miałby zakończyć się porażką, wyczerp Kieszonkowe narzędzie wielofunkcyjne...”

Prowizoryczną pułapka

- ☐ **Wytrzymała.** Kiedy zagrywasz Prowizoryczną pułapkę, możesz zwiększyć lub zmniejszyć o 1 wartość jej słowa kluczowego Zużywalny.
- ☐ **Rozciągnięty drut.** Wymuszona zdolność Prowizorycznej pułapki zostaje aktywowana tylko, jeśli w lokalizacji, do której ją dołączono, znajduje się 1 lub więcej wrogów.
- ☐ ☐ **Prosta.** Prowizoryczna pułapka zyskuje słowo kluczowe Szybka oraz „zagraj podczas dowolnego okna .
- ☐ ☐ **Trująca.** Kiedy usuwasz 1 lub więcej czasu z Prowizorycznej pułapki, zadaj 1 obrażenie dowolnemu wrogowi w lokalizacji, do której jest dołączona.
- ☐ ☐ **Zdalne sterowanie.** Kiedy zagrywasz Prowizoryczną pułapkę, możesz dołączyć ją do odkrytej połączonej lokalizacji.
- ☐ ☐ ☐ **Siatka.** Nie-*Elitarni* wrogowie w lokalizacji, do której dołączono tę kartę, nie mogą się poruszać ani wykonywać ataków towarzyszących.
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Ładunek wybuchowy.** Kiedy na Prowizorycznej pułapce nie ma żadnego czasu i zostaje odrzucona, zadaj 3 obrażenia każdemu wrogowi i badaczowi w lokalizacji, do której była dołączona.

Zaprawiony w boju

Wybrane *Cechy*: _____.

☐ **Specjalista.** Wybierz kolejną cechę:

_____.

☐ ☐ **Specjalista.** Wybierz kolejną cechę

_____.

☐ ☐ ☐ **Nemesis.** Jeśli to test umiejętności z wroga lub przeciw wrogowi z wybraną cechą i zakończył się on sukcesem, możesz dołączyć Zaprawionego w boju do danego wroga. Obniż o 1 trudność testów z wroga lub przeciwko wrogowi, do którego go dołączono.

☐ ☐ ☐ ☐ **Zahartowany przez Mity.** Jeśli to test umiejętności z karty podstępu z wybraną cechą i zakończył się on sukcesem, możesz dodać Zaprawionego w boju oraz daną kartę podstępu do puli zwycięstwa.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Gotowy na wszystko.** Po tym, jak dobierzesz kartę spotkania z wybraną cechą, cofnij 1 kopię Zaprawionego w boju z twojego stosu kart odrzuconych na twoją rękę. (Maksymalnie raz na rundę).

Nadnaturalna broń palna

□□ **Ciągly ostrzał.** Nadnaturalna broń palna posiada następującą formę: „*Manifestacja* – **Walka.** Walcz przy pomocy dowolnej umiejętności. Ten atak zadaje +1 obrażenie”.

□□ **Teleskaner.** Nadnaturalna broń palna posiada następującą formę: „*Manifestacja* – **Badanie.** Przeprowadź badanie przy pomocy dowolnej umiejętności. Jeśli twój test zakończy się sukcesem, odkryj żeton wskazówki w dowolnej odkrytej lokalizacji zamiast w twojej lokalizacji”.

□□ **Translokator.** Nadnaturalna broń palna posiada następującą formę: „*Manifestacja* – **Wymykanie się.** Podejmij próbę wymknięcia się przy pomocy dowolnej umiejętności. Przed lub po tej próbie możesz poruszyć badacza lub nie-**Elitarnego** wroga znajdującego się w twojej lokalizacji do połączonej lokalizacji (i na odwrót)”.

□□ **Niszczyciel rzeczywistości.** Nadnaturalna broń palna posiada następującą formę: „*Manifestacja* – Wykonaj test dowolnej umiejętności (3). Jeśli twój test zakończy się sukcesem, odrzuć z gry kartę podstępu niebędącą osłabieniem, która nie jest dołączona do **Elitarnego** wroga”.

□□ **Tkacz materii.** Nadnaturalna broń palna posiada następującą formę: „*Manifestacja* – Wybierz atut na twojej ręce i wykonaj test dowolnej umiejętności (X), gdzie X to koszt danego atutu. Jeśli twój test zakończy się sukcesem, zagraj dany atut, nie płacąc jego kosztu”.

□□□□ **Eteryczna więź.** Nadnaturalna broń palna wchodzi do gry z 2 dodatkowymi eterami.

□□□□ **Wzmocniona konfiguracja.** Kiedy używasz zdolności *Manifestacja*, dostajesz +2 do wartości umiejętności.

© 2022 FFG