



★ Agnes Baker

Kelnerka

5

2


2

3



Czarnoksiężnik.

Jako dodatkowy koszt zagrania wydarzenia z cechą **Zakłęcie**, możesz zdecydować się otrzymać 1 obrażenie. Jeśli to zrobisz, obniż koszt zagrania tego wydarzenia o 2 i możesz wtasować to wydarzenie z powrotem do swojej talii, zamiast je odrzucać.

Efekt : +1. Możesz wylęczyć 1 obrażenie.

„Magię mam we krwi.
Krąży w moich żyłach.
Pulsuje w moim sercu”.

8

6



* Agnes Baker

Kelnerka



Rozmiar talii: 25.

Opcje tworzenia talii: karty **Mistyka** (♠) o poziomie 0-5, karty z cechą **Zakłęcie** o poziomie 0-3, karty z cechą **Okultyzm** o poziomie 0-3, karty neutralne o poziomie 0-5.

Wymogi tworzenia talii (niewliczane do wielkości talii): Dziedzictwo z Hiperborei, Mroczne wspomnienie, 1 losowe podstawowe osłabienie.

Opcje dodatkowe: Kiedy ulepszasz kartę z cechą **Zakłęcie**, możesz zamiast tego zapłacić pełny koszt

w punktach doświadczenia karty o wyższym poziomie i pozostawić jej kopię o niższym poziomie w talii (nie wlicza się ona do wielkości talii ani do limitu kopii danej karty w talii).

W tym życiu Agnes Baker może i jest tylko skromną kelnerką, jednak w poprzednim była potężną wiedźmą. Wszystko zaczęło się, kiedy na strychu, pośród zakurzonych pamiątek rodzinnych znalazła dziwny artefakt, wyglądający jak fazyjny klucz. Gdy go dotknęła, zalała ją fala wspomnień i w myślach ujrziała jedno słowo: „Hiperborea”.

3

* Dziedzictwo z Hiperborei

Artefakt z poprzedniego życia

ATUT

*Przedmiot. Relikwia*

Tylko talia Agnes Baker. Zaawansowany.

Tylko obrażenia i/lub punkty przerażenia otrzymywane z efektów kart gracza mogą być przydzielane do Dziedzictwa z Hiperborei.

☞ Po tym, jak zagrasz kartę z cechą **Zaklęcie**: dobierz 1 kartę.





4

WYDARZ.



Mroczne wspomnienie

OSŁABIENIE



Zakłęcie.

Zaawansowane.

Umieść 1 żeton zagłady na obecnej tajemnicy. Ten efekt może spowodować postęp aktualnej tajemnicy.

Wymuszony – Jeśli na koniec twojej tury masz na ręce Mroczne wspomnienie: odkrywasz je i otrzymujesz 2 punkty przerażenia.





Zła krew

ŁATWY / STANDARDOWY



–X. X to liczba wspomnień zebranych przez Agnes Baker.





–2. Przygotuj Elspeth Baudin i rozpatrz jej słowo kluczowe Wędrujący.



–3. Jeżeli test zakończył się niepowodzeniem i na lokalizacji Elspeth Baudin znajduje się wspomnienie, umieść ten żeton chaosu na tej lokalizacji.



–6. Agnes Baker może otrzymać do 3 obrażeń aby zwiększyć o 2 wartość twojej umiejętności do tego testu za każde otrzymane w ten sposób obrażenie.



Zła krew

TRUDNY / EKSPERCKI



–X. X to liczba wspomnień zebranych przez Agnes Baker zwiększona o 1.



–3. Przygotuj Elspeth Baudin i rozpatrz jej słowo kluczowe Wędrujący. Jeżeli znajduje się w zwarciu z badaczem, atakuje tego badacza.



–5. Jeżeli test zakończył się niepowodzeniem i na lokalizacji Elspeth Baudin znajduje się wspomnienie, umieć ten żeton chaosu na tej lokalizacji.



–8. Agnes Baker może otrzymać do 3 obrażeń aby zwiększyć o 2 wartość twojej umiejętności do tego testu za każde otrzymane w ten sposób obrażenie.

Krew Hiperborei

Wymuszony – Na końcu fazy wrogów, jeśli Elspeth Baudin jest przygotowana i na jej lokalizacji znajduje się wspomnienie: odkryj losowy żeton chaosu z worka chaosu i umieść go na tej lokalizacji.

Wymuszony – Jeśli na lokalizacji bez wspomnienia znajduje się 1 lub więcej żetonów chaosu: zwróć dane żetony chaosu do worka chaosu.

Wymuszony – Jeśli na lokalizacji ze wspomnieniem znajdują się żetony chaosu o łącznej wartości 6 lub więcej (zignoruj +/- i traktuj każdy z żetonów **8** i **6** jako

-6): zwróć dane żetony chaosu do worka chaosu i Elspeth Baudin zbiera to wspomnienie.

8



W poszukiwaniu krwi

Tajemna moc z traskiem przecina niebo niczym bicz, wyraźnie szukając ciebie i twoich towarzyszy. Przez moment cierpienie jest niewyobrażalne. Ból przesywa twoje ciało niczym trucizna krążąca w żyłach. Nagle oślepia cię blask na granicy pola widzenia. Następnie wszystko dobiega końca, tak samo szybko jak się zaczęło. Lecz czujesz, że czegoś Ci brakuje. Coś straciłaś. Czyżby usiłowała ukraść twoje wspomnienia?

Elspeth Baudin atakuje każdego badacza w kolejności badaczy, niezależnie od tego w jakiej lokalizacji się znajdują (nawet jeżeli jest wyczerpana).

Odwróć tę tajemnicę na drugą stronę.



Wspomnienia dawnych dziejów

Musisz odzyskać zagubione wspomnienia minionego życia, nim wpadną w ręce Elspeth!

➤ Badacze w lokalizacji z Agnes Baker wydają, jako grupa 2 żetony wskazówek: Agnes Baker zbiera wspomnienie z jej lokalizacji.

Wymuszony – Jeśli Agnes Baker została pokonana, przejdź do (**→Z2**).

Cel – Zbierz więcej wspomnień niż Elspeth. Jeżeli wszystkie 9 wspomnień zostało zebranych (łącznie przez badaczy i Elspeth), talia postępuje.





Wspomnienie wiecznego podboju

Jeśli Agnes zebrała więcej wspomnień niż Elspeth:

Elspeth upada przed tobą, wyraźnie targana bólem.

„Śmiało. Zakończ to.” syczy przez zaciśnięte zęby, wpatrując się w ciebie z nieskrywaną nienawiścią. Iskry tajemnej mocy przeskakują ci między palcami. Ona jest twoim wrogiem. Twoją zdobywcą. Jej życie i wspomnienia są w twoich rękach. Czas odebrać to co ci się należy.

(→Z1)

Jeśli Elspeth zebrała więcej wspomnień niż Agnes:

Upadasz na kolana, obezwładniona bólem. Elspeth

spogląda na ciebie, zaś w jej rękach pulsuje tajemna moc.

„Jesteś słaba”, rzuca prowokująco. „Nie zasługujesz

na tę moc. Za to ja...” kontynuuje z szerokim uśmiechem.

„Ja stanę się dzięki niej jeszcze doskonalsza”.

(→Z2)

* Elspeth Baudin

Czarownica z Hiperborei

8

4

8



Humanoid. Czarnoksiężnik. Elitarny.

Czujny. Wędrujący (najbliższa lokalizacja z co najmniej 1 wspomnieniem). Mściwy.

Elspeth Baudin nie można się automatycznie wymykać i otrzymuje do -1 walki i -1 do wymykania się za każde zebrane przez nią wspomnienie.

Wymuszony – Kiedy Elspeth Baudin miała by zostać pokonana: zamiast tego wylecz z niej wszystkie obrażenia, odwróć ją i rozpatrz tekst na odwrocie.



WRÓG

Tryumf i Dominacja



Światło rozdziera nocne niebo, gdy magia twoja i Elspeth ścierają się ze sobą. Ryczący świst – niczym sądny skowyt pozaziemskiej syreny – posyła was obie na kolana. Elspeth zмага się z bólem, wpijając paznokcie w skronie. Sięgasz mocą w kierunku jej wspomnień, chwytasz je z całych sił i próbujesz wyciągnąć.

Agnes Baker musi zdecydować (wybierz jedno):

- ◆ Agnes Baker zabiera jedno wspomnienie od Elspeth Baudin.
- ◆ Agnes Baker zyskuje 2 ♠ żetony wskazówek z puli żetonów.

Następnie, odwróć tę kartę, wyczerp ją i uwolnij ze zwarcia.