



* Wendy Adams

Lobuz

4

3

1

4



Tulacz. Błogosławiony. Przekłęty.

Dodaj Wspomnienie pływów do twojej talii.

Po tym, jak z sukcesem wymkniesz się nie-**Elitarnemu** wrogowi: zapieczętuj na tym wrogu 1 żeton \clubsuit lub \heartsuit z worka chaosu albo dowolny żeton \clubsuit lub \heartsuit odkryty z worka chaosu podczas tego testu.

Efekt \heartsuit : +2. Przeszukaj worek chaosu w poszukiwaniu do 2 żetonów \clubsuit i/lub \heartsuit i odkryj je, ignorując ich efekty.

„Każdy drobiaz ma znaczenie.
Dorośli tego nie rozumieją”.

7

7

★ Wendy Adams

Eobuz



Rozmiar talii: 30.

Wybór Cechy: Podczas tworzenia talii, wybierz cechę **Błogosławiony** lub **Przeklęty**, albo wybierz oba i zyskaj +5 do rozmiaru talii.

Opcje tworzenia talii: karty **Ocalałego** (✚) o poziomie 0-5, karty neutralne o poziomie 0-5, karty z wybraną przez siebie cechę (cechami) o poziomie 0-5. **Wymogi tworzenia talii** (nie wliczane do wielkości talii): Amulet Wendy, Porzucenie i samotność, 1 losowe podstawowe osłabienie.

Kiedy Wendy była mała, mama zawsze pozwalała jej bawić się jej naszyjnikiem.

Opowiadała jej historie, a Wendy obracała naszyjnik i patrzyła jak błyszczący. Wtedy nadeszły wieści, że jej ojciec zaginął na morzu. Od tego dnia mama zaczęła dziwnie się zachowywać i rysowała kredą niezwykle symbole w całym domu. W końcu wysłali mamę do przytułku dla obłąkanych, a Wendy trafiła do sierocińca. Zanim zostali rozdzielone, mama oddała jej naszyjnik, mówiąc: „To cię odroni”. Wendy spędziła w sierocińcu kilka lat, zanim uciekła, dochodząc do wniosku, że sama zaadba o siebie lepiej, niż robili to urzędnicy.

* Wspomnienie pływów

ATUT



Przedmiot. Amulet.

Tylko talia Wendy Adams. Trwały.

➤ Kiedy wróg miałby zostać przygotowany lub miałby na nim zostać umieszczony żeton zagłady, uwolnij zapieczętowany na danym wrogu żeton \diamond lub \heartsuit : anuluj dany efekt.

➤ Podczas wykonywanego przez ciebie testu umiejętności, kiedy żeton chaosu miałby zostać odkryty z worka chaosu: rozpatrz zamiast tego zapieczętowany na wrogu \diamond lub \heartsuit .



2

*Amulet Wendy

ATUT

*Przedmiot. Relikwia.*

Tylko talia Wendy Adams. Zaawansowana.

Możesz zagrać dowolną kartę wydarzenia z twojego stosu kart odrzuconych, tak jakby znajdowała się na twojej ręce.

Wymuszony – Po tym, jak zagrasz kartę wydarzenia, lub usuniesz kartę wydarzenia z gry: umieść ją na spodzie twojej talii zamiast na stosie kart odrzuconych.







PODSTĘP

Porzucenie i samotność

OSŁABIENIE

Szaleństwo.

Zaawansowana.

Odkrycie – Usuń z gry wszystkie niebędące osłabieniami karty z twojego stosu kart odrzuconych. Jeżeli żadne karty nie zostały usunięte w wyniku tego efektu, wtasuj tę kartę z powrotem do twojej talii. W przeciwnym razie otrzymaj 3 bezpośrednie punkty przerażenia.

Nie potrzebuję ich. Nie potrzebuję nikogo.





Czerwony przyptyw

ŁATWY / STANDARDOWY



–X. X to połowa liczby kart z cechą *Podjezrzany* i *Kryjówka* w puli zwycięstwa (zaokrąglaj w górę).



–2 (zamiast tego –4, jeżeli pertraktujesz z wrogiem z cechą *Podjezrzany* lub badasz lokalizację z cechą *Kryjówka*).



–3. Jeżeli test zakończył się sukcesem, podejrzyj wierzchnią kartę z talii tropów. Jeśli chcesz, możesz przetasować talię tropów.



–1. Jeżeli test zakończył się porażką, wtasuj wierzchnią kartę z talii spotkań do talii tropów.



Czerwony przyptyw

TRUDNY / EKSPERCKI



–X. X to liczba kart z cechą *Podejrzany* i *Kryjówka* w puli zwycięstwa.



–3 (zamiast tego –5, jeżeli pertraktujesz z wrogiem z cechą *Podejrzany* lub badasz lokalizację z cechą *Kryjówka*).



–4. Jeżeli test zakończył się sukcesem, podejrzyj wierzchnią kartę z talii tropów. Jeśli chcesz, możesz przetasować talię tropów.



–2. Jeżeli test zakończył się porażką, wtasuj wierzchnią kartę z talii spotkań do talii tropów.



Nowa w mieście

Po przybyciu do Insmouth bezzwłocznie zaczynasz wypytywać miejscowych o to, czy widzieli twojego tatę, czy znają miejsce ze zdjęcia oraz o mężczyznę w meloniku.

Wymuszony – Kiedy ta tajemnica miałaby postąpić w wyniku osiągnięcia progu zagłady: zamiast tego usuń wszystkie znajdujące się w grze żetony zagłady i wtasuj losowego odłożonego na bok wroga z cechą **Potwór** do talii tropów. Następnie, jeżeli nie ma już żadnych odłożonych na bok wrogów z cechą **Potwór**, spowoduj postęp do Tajemnicy 1b.

3






Za dużo pytań

Przywykłaś do tego, że ludzie trzymają cię na dystans i patrzą na ciebie z góry, ale z jakiegoś powodu miejscowi wydają się jeszcze bardziej wrogo nastawieni przez pytania, które zadajesz. Ostatni z mieszkańców, którego wypytywałaś cuchnął rybami, miał bladą i oslizglą skórę oraz dziwne faldy na szyi. Od tamtego momentu zauważyłaś, że jesteś śledzona. Wszędzie, gdzie tylko się udasz, ktoś siedzi ci na ogonie i żaden ze śledzących nie wygląda jakby miał przyjazne zamiary.

Rozstaw odłożonego na bok wroga Wściekły tłum na Rynku w Innsmouth, wyczerpanego.

Umieść 1  żetonów wskazówek na każdym wrogu z cechą **Podjerzany** i na każdej lokalizacji z cechą **Kryjówka** w grze.



Trop stygnie

Im dłużej kręcisz się w pobliżu i zadajesz niewygodne pytania, tym bardziej ryzykujesz. Miejscowi patrzą na ciebie z otwartą wrogością i podejrzliwością, a co gorsza na pobliskich dachach dostrzegłaś dziwne uskrzydłone istoty, najwyraźniej chcące na kogoś zapolować...

Wściekły tłum nie może zostać pokonany. Po tym, jak Wendy Adams z sukcesem wymknie się Wściektemu tłumowi: może odkryć 1 wskazówkę w jego lokalizacji.

Każdy wróg z cechą **Podjejrzaný** traci słowo kluczowe Powściągliwy i wchodzi do gry z +1 żetonów wskazówek.

Każda lokalizacja z cechą **Kryjówka** otrzymuje +1 wartości wskazówek.

9





Czas się skończył

Chowasz się za cuchnącą stertą śmieci i czekasz, aż uciążną głośnie kroki ścigającego cię tłum. Zapełniaś nie rozumiesz o co im chodzi, przecież tylko zadawałaś proste pytania! Jedno jest pewne – nie możesz tu dłużej zostać. W Arkham wszyscy zachowują się tak, jakby tacy jak ty, bezdomne sieroty, nie istnieli. Nagle zapragnęłaś, żeby i tutaj było podobnie.

(→Z2)



W poszukiwaniu taty

Powiedzieć, że to miasteczko jest mniej przyjazne niż Arkham, to nic nie powiedzieć.

Karty z cechą **Podjerzany** i **Kryjówka** nie mogą być dodane do puli zwycięstwa inaczej, niż poprzez zdolność karty Tajemnicza fotografia.

Wymuszony – Jeżeli w grze nie ma żadnej karty z cechą **Podjerzany** lub **Kryjówka**:

Wendy Adams musi dobrać karty z wierzchu tali tropów, dopóki nie dobierze karty z cechą **Podjerzany** lub **Kryjówka**.

Cel – Poszukaj swojego taty korzystając z Tajemniczej fotografii. Im mniej kart pozostanie w tali tropów, tym lepiej. Jeżeli talia tropów jest pusta, talia postępuje.





To on!

To bez sensu. Nawet jeśli tata był kiedyś w Innsmouth to dawno już go tu nie ma. Miejscowi też nie reagują zbyt przyjaźnie na pytania o niego. Może wiedzą coś więcej, a może zwyczajnie zaciekle strzegą innych swoich tajemnic. Tak czy inaczej, dla własnego bezpieczeństwa, nie powinnaś tu dłużej zostawać.

Już masz dać sobie spokój i skierować się do autobusu, który zawiezie cię z powrotem do Arkham, gdy zauważasz sylwetkę ubraną w znajomy strój: długie, wehniały płaszcz i brązowy melonik.

(→Z1)

Tajemnicza fotografia

Wszystko, co mi po nim zostało

ATUT



Przedmiot.

⚡ Wyczerp Tajemniczą fotografię: wykonaj akcję pertraktacji z wrogiem z cechą **Podjejrzany** albo odwróć Tajemniczą fotografię.

⚡ Jeżeli w twojej lokalizacji znajduje się wróg z cechą **Podjejrzany**, na którym nie znajdują się żadne żetony wskazówek, badacze w twojej lokalizacji mogą wydać, jako grupa, 1 ♣ żetonów wskazówek (zamiast tego 2 ♣ żetonów wskazówek, jeżeli trwa Tajemnica 2): „Czy widziałeś mojego tatę?” – dodaj danego wroga do puli zwycięstwa.

Tajemnicza fotografia

Wszystko, co mi po nim zostało

ATUT



Przedmiot.

⚡ Wyczerp Tajemniczą fotografię: wykonaj akcję badania w lokalizacji z cechą **Kryjówka** albo odwróć Tajemniczą fotografię.

⚡ Jeżeli jesteś w lokalizacji z cechą **Kryjówka** na której nie znajdują się żadne żetony wskazówek, badacze w tej lokalizacji wydają, jako grupa, liczbę żetonów wskazówek równą wartości wskazówek tej lokalizacji: „Gdzie jest tata?” – dodaj tę lokalizację do puli zwycięstwa, porusz każdego wroga i badacza w tej lokalizacji do połączonej lokalizacji.