



Агнес Бейкер

Официантка



5

2

2

3

Чародей.

В качестве дополнительной цены розыгрыша события **заклинания** вы можете получить 1 рану. Если сделали это, снизьте цену того события на 2 ресурса. После окончания розыгрыша можете замешать его в свою колоду вместо сбрасывания.

★: +1. Вы можете вылечить 1 рану.

«Магия в моей крови. Струится по моим венам. Подгоняется моим сердцем».

8

6

Агнес Бейкер

Официантка



Размер колоды: 25.

Возможные карты: карты Мистика (♁)
уровня 0–5, карты **заклинаний** уровня 0–3,
окультивные карты уровня 0–3, нейтральные
карты уровня 0–5.

Обязательные карты (не идут в счёт размера колоды): «Гипербореяская реликвия», «Тёмные воспоминания», 1 случайная базовая слабость.

Дополнительные возможности: когда вы изучаете карту **заклинания**, можете вместо разницы заплатить опытом полную стоимость высокоуровневой карты и оставить низкоуровневую в своей колоде (она не идёт ни в счёт размера колоды, ни в счёт числа одномоментных карт).

Пусть сейчас Агнес всего лишь скромная официантка, но в прошлой жизни она была могущественной ведьмой. Всё началось, когда в груди старого баракла на чердаке она нашла причудливый артефакт — какой-то страннный камоч. Когда она коснулась его, на неё нахлынули воспоминания, а с ними одно слово: «Гиперборея».

3

* Гиперборейская реликвия

Артефакт из другой жизни


АКТИВ



Вещь. Редкая.

Только в колоду Агнес Бейкер. Продвинутая.

На «Гиперборейскую реликвию» можно назначать только раны и/или ужас от эффектов карт игроков.

 После того, как вы сыграли карту-заклинание: Возьмите 1 карту.





4

СОБЫТИЕ



Тёмные воспоминания

СЛАБОСТЬ



Заклинание.

Продвинутое.

Положите 1 безысходность на текущий замысел. Это может привести к продвижению замысла.

Обязательно — Если в конце вашего хода «Тёмные воспоминания» у вас на руке: Покажите эту карту и получите 2 ужаса.





Кровная вражда

ЛЁГКИЙ / ОБЫЧНЫЙ



–X. X равен числу воспомина-
ний, собранных Агнес Бейкер.





–2. Разверните «Элспет Боден»
и разыграйте её ключевое слово
Стремление.



–3. При провале, если в локации
«Элспет Боден» есть жетон
воспоминания, положите этот
жетон хаоса в ту локацию.



–6. Агнес Бейкер может получить
до 3 ран, чтобы получить +2 к
значению навыка за каждую
полученную рану.



Кровная вражда

СЛОЖНЫЙ / ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ



–Х. Х на 1 больше числа воспоминаний, собранных Агнес Бейкер.



–3. Разверните «Элспет Боден» и разыграйте её ключевое слово Стремление. Если она сражается с сыщиком, она атакует его.



–5. При провале, если в локации «Элспет Боден» есть жетон воспоминания, положите этот жетон хаоса в ту локацию.



–8. Агнес Бейкер может получить до 3 ран, чтобы получить +2 к значению навыка за каждую полученную рану.

Кровь Гипербореи

Обязательно — В конце фазы врагов, если «Элспет Боден» развёрнута и в её локации есть воспоминание: Вытяните случайный жетон из мешка хаоса и положите его на ту локацию.

Обязательно — Если на локации без воспоминаний лежит 1 и более жетонов хаоса: Верните их в мешок хаоса.

Обязательно — Если сумма модификаторов жетонов хаоса на локации с воспоминанием равна 6 или больше (игнорируйте знак +/–, считайте **2** и **3** жетонами –6):

Верните те жетоны хаоса в мешок хаоса, «Элспет Боден» собирает то воспоминание.

8





Жажда крови

Магическая энергия с треском раскалывает небо в поисках вас и ваших спутников. На краткий миг муки становятся невыносимыми. Боль пронзает ваше тело, будто яд, растекающийся по венам. Вспышка света на задворках сознания ослепляет вас. Затем, так же внезапно, всё заканчивается. Но чего-то не хватает. Что-то исчезло. Она что, пытается укрестить ваши воспоминания?



«Эспет Боден» атакует (даже если она повернута) каждого сыщика в порядке игроков, вне зависимости от их локации.

Переверните этот замысел обратно.



ВСПОМНИТЬ ВСЁ

Вы должны восстановить утерянную память о прошлой жизни раньше, чем это сделает Элспет!

 Сыщики в локации Агнес Бейкер совместно тратят 2  улик: Агнес Бейкер собирает воспоминание в своей локации.

Обязательно — Если Агнес Бейкер побеждена, (**→И2**).

Цель — соберите больше воспоминаний, чем Элспет. Если все 9 воспоминаний собраны (*неважно кем*), продвигйтесь.





Воспоминание о вечной борьбе

Если Агнес собрана больше воспоминаний, чем Эспет:

Эспет падает перед вами, боль пронзает её тело.

«Ну, давай. Закончи это», — шипит она сквозь зубы, глядя на вас с ненавистью. Магическая энергия потрескивает в ваших руках. Она — ваш враг. Ваша соперница. Её жизнь, её память — в ваших руках. Вы должны взять то, что принадлежит вам по праву.

(→И1).

Если Эспет собрана больше воспоминаний, чем Агнес:

Вы падаете на колени, задыхаясь от боли. Эспет нависает над вами, её руки потрескивают магической энергией. «Ты слаба, — язвит она. — Ты не заслуживаешь этой силы. Я же...», — усмехается она. — Я справлюсь с ней гораздо лучше».

(→И2).

*Элспет Боден

Гиперборейская чародейка

8

4

8

Гуманоид. Чародей. Элитная.

Бдительная. Стремление (ближайшая локация с воспоминаниями). Мститель.

От «Элспет Боден» нельзя автоматически уйти. Считайте, что у неё -1 к бою и -1 к уходу за каждое собранное ею воспоминание.

Обязательно — Когда «Элспет Боден» должна быть побеждена: Вместо этого выложите ей все раны, переверните её и разыграйте текст на её обратной стороне.



ВРАГ

Триумф и подчинение



Свет разбивается о ночное небо, когда ваша магия и магия Элспет пересекаются. Пронзительный вопль — словно потусторонняя сирена, обрушивающая на вас кару — бросает вас и Элспет на колени. Она корчится от боли, впиваясь ногтями в виски. Вы направляете на неё свою магическую энергию, хватаетесь за воспоминания и тянете изо всех сил.

Агнес Бейкер должна выбрать одно:

- ◆ Агнес Бейкер собирает 1 воспоминание с «Элспет Боден».
- ◆ Агнес Бейкер получает 2 ♠ улики из запаса.

Затем переверните эту карту, поверните её и перестаньте с ней сражаться.

**Разрешается печать в личных целях.
Запрещается коммерческое использование
и розничная продажа.**

TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games.

