Arkham Horror®
The Card Game



PROTI WENDIGOVI

FAN MADE SCENARIO PACK

Proti Wendigovi

Vydejte se do divokého údolí Hanninah na kanadském severozápadě a pátrejte po pohřešovaných studentech z expedice doktora Nadelmanna v tomto neoficiálním scénáři pro *Arkham Horror: Karetní hra.* Abyste mohli toto dobrodružství hrát, musíte si přečíst průvodce scénářem. Všech 71 karet tohoto scénáře poznáte podle tohoto symbolu:



Autoři

- Návrh scénáře, návrh karet a anglický překlad: Vinn Quest.
- Korektury a úpravy: spiriT, Hypotypoz, Metalm23, plaf.
- Korektury anglického překladu: Matthew „sonofyogsothoth“ Adams, Stephen „St. Cretin“ Wohlert.
- Testeři: spiriT, Bboo, Pilunte, illisae, hopebreaker.
- Ilustrace obálky: Frank Victoria.

Proti Wendigovi

EASY / STANDARD



-1. Pokud selžete, ztratíte 1 zdroj.



-2. Pokud selžete, karta výhody ***Spojenec***, kterou ovládáte, utrpí 1 zranění a 1 strach.



-2. Pokud uspějete, umístěte 1 stopu ze zásoby na Horské pásmo. Pokud selžete, vezměte si 1 strach.



-3. Pokud selžete, vezměte si 1 strach.

Proti Wendigovi

HARD / EXPERT

-2. Pokud selžete, ztratíte 2 zdroje.

-2. Pokud selžete, odstraňte ze hry jednu kartu výhody ***Spojenec***, kterou ovládáte.

-3. Pokud uspějete, umístěte 1 stopu ze zásoby na Horské pásmo.
Pokud selžete, vezměte si 1 strach.

-4. Pokud selžete, vezměte si 1 zranění a 1 strach.



Agenda 1a

Temné a znepokojivé údolí

Ze všech bludných tvrzení doktora Nadelmanna při soudním procesu se jedno opakovalo obzvlášť často: přítomnost tvora, kterému Charlie Foxtail, průvodce z kmene Sarsíů, říkal „Wendigo“. Právě tato bytost, pocházející z místních pověr, údajně zavinila zkázu celé expedice. Nadelmannovi pochopitelně nikdo nevěřil. Nyní, když jste tu sami, se však nemůžete zbavit hlubokého neklidu, který vás zachvacuje, když sestupujete do údolí hledat odpovědi.

4

AGENDA 1b

Wendigo je víc než místní pověst

Po nějaké době strávené v údolí Hanninah už nemůžete popírat zjevnou pravdu. Wendigo, kterého popsal doktor Nadelmann, není pouhou pověrou zdejších obyvatel. Několikrát jste ho koutkem oka zahlédli, ale zatím se vám podařilo mu vyhnout. Jako by vystoupil přímo z noční můry. Kdykoli pocítíte jeho bestiální přítomnost nebo v dálce spatříte obrovskou postavu s jeleními parohy, která se v mrazivém dechu rozplyne jako pára, začnou se dít znepokojivé věci. Nyní lépe chápete, proč se předchozí expedice ztratila v nekonečné kanadské divočině, a začínáte si představovat hrůzy, jimž musela skupinka akademiků čelit.

Každý vyšetřovatel provede zkoušku 🗣 (4).
Vyšetřovatelé, kteří selžou, si vezmou 1 přímý strach.

Vezměte karty ze sady střetnutí *Wendigův mýtus* a odložte stranou kartu Wendigo. Zbytek této sady spolu s odkládací hromádkou zamíchejte do balíčku střetnutí.



Agenda 2a

Blíží se cosi temného

Od této chvíle jste neustále ve střehu. Sebemenší zvuk či pohyb mezi stromy může být dalším přízrakem hrůzy, nebo dokonce skutečným projevem hrozby, která se nad vámi vznáší. Stejně jako doktor Nadelmann před vámi bloudíte tímto údolím a často pomýšlíte na návrat, abyste svou výpravu uchránili před stejným osudem.

Lokace s typem ***Civilizace*** získávají:
„➠: **Rezignace.** Bez dalšího otálení opouštíte toto prokleté údolí.“

6

Illus. Kim Taglia

3/66 3a

✷ Běsnící tvor

4 3 3

Humanoid. Netvor. Domorodec. Wendigo.

Otočení – Zamíchejte odkládací hromádku do balíčku střetnutí.

Objevení – Lokace s největším počtem vyšetřovatelů.

Oběť – Vyšetřovatel s nejmenším počtem zranění na sobě a na svých kartách výhod ***Spojenec***.

Lovec. Protiútok.

Běsnící tvor získává +2 zdraví.

Není už docela člověkem. Už ne… Je něčím jiným. Stojíte tváří v tvář noční můře, před níž zdejší lidé v hrůze prchají už při pouhém náznaku její přítomnosti.

Vítězné body 1.

ENEMY



Illus. Frank Victoria 3/66 3b 3p



Agenda 3a

Wendigo vás loví

Už nemůže být pochyb. Nacházíte se na území Wendiga, prastarého ducha, kterého se obyvatelé tohoto kraje obávají a který loví lidi, aby se nasytil jejich masem. Tvor, jenž se na vás vrhl, připomínal člověka proměňujícího se ve Wendiga. Čím více času uplyne, tím pravděpodobněji narazíte na skutečného Wendiga, který vás pronásleduje od příchodu do údolí. Všimli jste si, že jej přitahuje lidská krev: podobně jako velký bílý žralok snáze nachází kořist v širém oceánu, když je zraněná.

Lokace s typem ***Civilizace*** získávají:
„➠: **Rezignace.** Podařilo se vám uniknout Wendigovi, než vás našel.“

Závazek – Když je na vyšetřovatele nebo kartu výhody ***Spojenec*** umístěno alespoň 1 zranění: Přidejte na tuto agendu 1 žeton zkázy. *(Společný limit 1 žetonu zkázy za kolo přidaného tímto efektem. Tento efekt může způsobit postup aktuální agendy.)*

8

Illus. Kim Taglia
4/66
4a



Wendigův útok

Nedaleko se ozývá odporné vytí. Krev vám tuhne v žilách a rozum vás opouští, když si uvědomíte, co to znamená. Wendigo našel vaši stopu a blíží se k vám.

Otočení – Tato karta nahrazuje aktuální agendu. Přidejte do hry Wendiga. Lokace s typem ***Civilizace*** získávají: „➠: **Rezignace.** Podařilo se vám uprchnout před obávaným Wendigem.“
Cíl – Pokud je Wendigo poražen: (→ **R1**).

Act 1a

Pátrání po pohřešovaných

Vybaveni poznámkami, které doktor Nadelmann pořídil během výpravy, se vydáváte do údolí Hanninah v naději, že odhalíte, co se s expedicí skutečně stalo. V okolí pevnosti McDonald jste narazili na zajímavé stopy. Brzy je zřejmé, že největší šanci najít pohřešované studenty máte při cestě do nitra údolí.

Cíl – Vyšetřovatelé ve stejné lokaci mohou kdykoli utratit počet stop potřebný k postupu.

3



ACT 1b



Našli jste stopy jednoho ze studentů

Objevili jste několik vodítek k zmizení jednoho ze tří studentů doktora Nadelmanna. Zatím nevíte, zda šlo o Sylvii, Normana, nebo Bernarda, ale jste si jisti, že tudy předchozí expedice prošla.

Vedoucí vyšetřovatel náhodně vezme jednu kartu z balíčku *Osudů studentů* a přečte její první část.

Act 2a

Po stopách studentů

Nyní už víte, kterým směrem hledat jednoho ze studentů. Podle toho, co víte, předchozí expedice postupovala až do tragického konce vždy společně. Domníváte se proto, že po této cestě naleznete stopy i ostatních studentů. Co na jejím konci objevíte, netušíte, ale po všem, co jste už prožili, se obáváte nejhoršího.

Vyšetřovatelé ve stejné lokaci mohou kdykoli utratit 2 stopy; vedoucí vyšetřovatel pak náhodně vezme kartu z balíčku *Osudů studentů* a přečte její první část.

Cíl – Když *odhalíte osud Normana, Bernarda i Sylvie*, postupte.



ACT 2b



Osud studentů

Po mnoha útrapách jste konečně odhalili, co se skutečně stalo třem pohřešovaným studentům. Vaše zjištění jsou hluboce znepokojivá a pochybujete, že jejich blízkým dokážete po návratu pravdu vysvětlit. Vy ji však nyní znáte a doktor Nadelmann ji po celou dobu předkládal při soudním procesu. Pokud antropolog nelhal o osudu studentů, pak mohou být pravdivá i jeho další tvrzení, která všichni pokládali za směšná…

Do záznamu kampaně si poznamenejte, že *jste odhalili osud studentů doktora Nadelmanna.*

Act 3a

Tajemství Severního Hanninahu

Pokud se vám podaří opustit toto místo bez nehody, odnesete si s sebou všechny dosud nashromážděné důkazy, které jistě pomohou prokázat nevinu doktora Nadelmanna. Při opětovném pročítání jeho zápisků si však uvědomíte, že antropolog v této oblasti objevil několik dosud neznámých divů, které by vaše kolegy ohromily: prastarý chrám neznámé civilizace a obrovskou zlatou žílu ukrytou v srdci hor. Takové poklady by mohly z vaší expedice učinit mimořádně výnosný podnik.

Cíl – Pokud jsou všichni vyšetřovatelé, kteří nerezignovali ani nebyli poraženi, v lokaci s typem ***Civilizace***, můžete kdykoli postoupit tímto aktem a opustit údolí.



ACT 3b

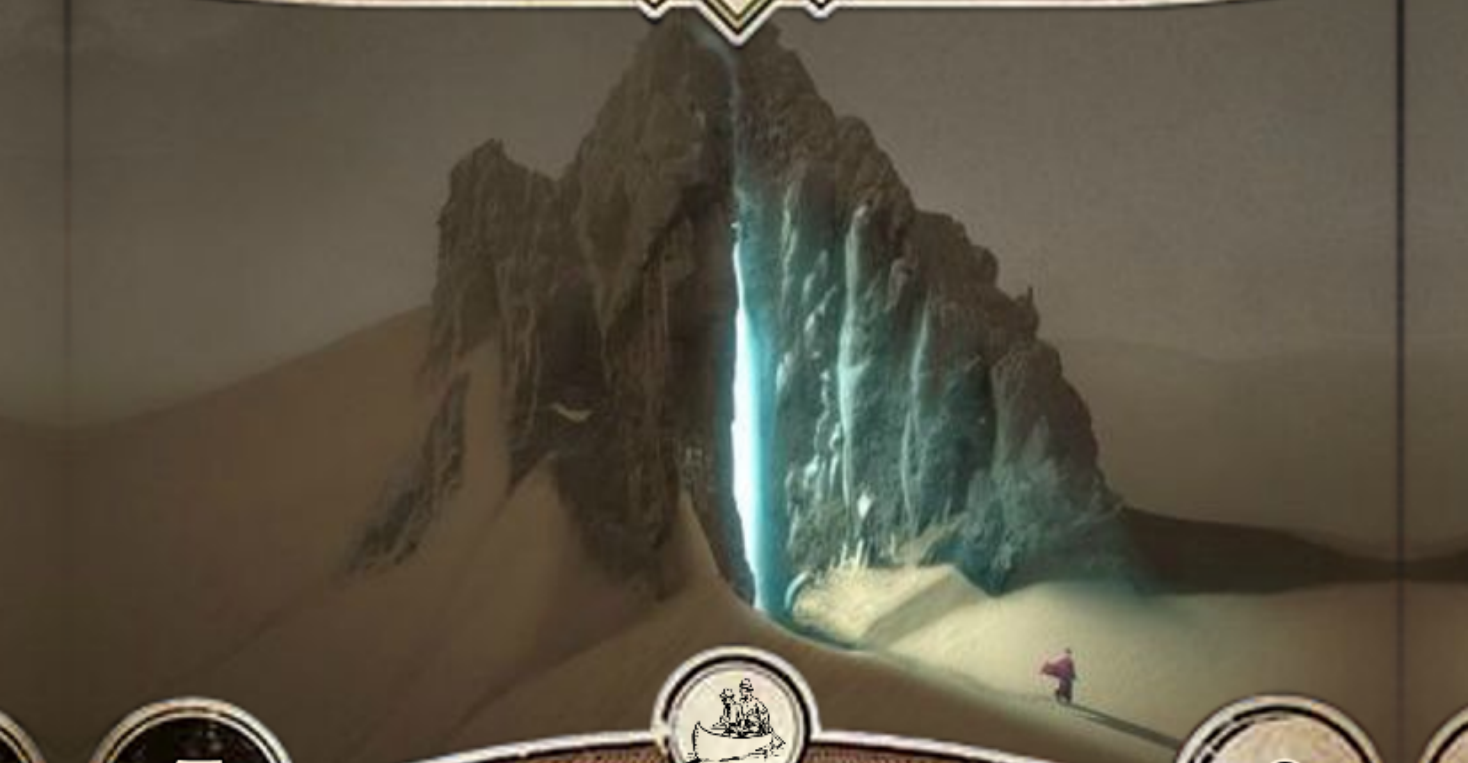


Vaše expedice slaví úspěch

Bezpečně jste se vrátili do pevnosti McDonald a přinesli řadu důkazů o událostech, které se během výpravy odehrály. Po příjezdu se vás ujme lékař malého oddílu Kanadské jízdní policie sídlícího v pevnosti. Prohlásí, že jste v dostatečně dobrém stavu, abyste mohli odpovídat na otázky přítomných policistů.

Do záznamu kampaně si poznamenejte, že *máte dostatek důkazů k očištění doktora Nadelmanna.*
(→ **R2**)

Ithaquův chrám



3

LOCATION

0

Divočina. Mystický.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Umístěte všechny stopy, které byly na neodhalené straně Ithaquova chrámu, na jeho odhalenou stranu.

Při **zkoumání** v této lokaci používejte místo .

Pokud na Ithaquově chrámu nezbývají žádné stopy: Přečtěte první část příběhové karty *Poznání chladu*.

Objevili jste prastarý chrám, o kterém hovořil doktor Nadelmann. Zdá se, že byl zasvěcen božstvu jménem Ithaqua, o němž nic nevíte. Kameny stavby pokrývají podivné symboly. Můžete se je pokusit rozluštit a dozvědět se o tomto místě víc.

Vítězné b. 0. .0

Horské pásmo



LOCATION

Divočina.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Nemůžete se přesunout do Horského pásma.

Závazek – Pokud jsou na Horském pásmu 2 stopy (při hře 3 nebo 4 hráčů místo toho 3 stopy): Odhalte je.

Illus. Lino Drieghe

Šílený zlatokop



3

LOCATION

0

Divočina.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Umístěte na Šíleného zlatokopa stopy, které byly na neodhalené straně.

Pokud na Šíleném zlatokopovi nezbývají žádné stopy: Přečtěte první část příběhové karty *Hanninahské zlato*.

Potkáte zlatokopa, který bloudí mezi horami a vypadá zbědovaně. Pochopíte, že našel zlatou žílu, o níž mluvil Nadelmann, ale pak se mu přihodilo něco, co ho připravilo o rozum.

Vítězné b. 1.

Illus. Alfredo Rodriguez

9/66

Horské pásmo



LOCATION

Divočina.

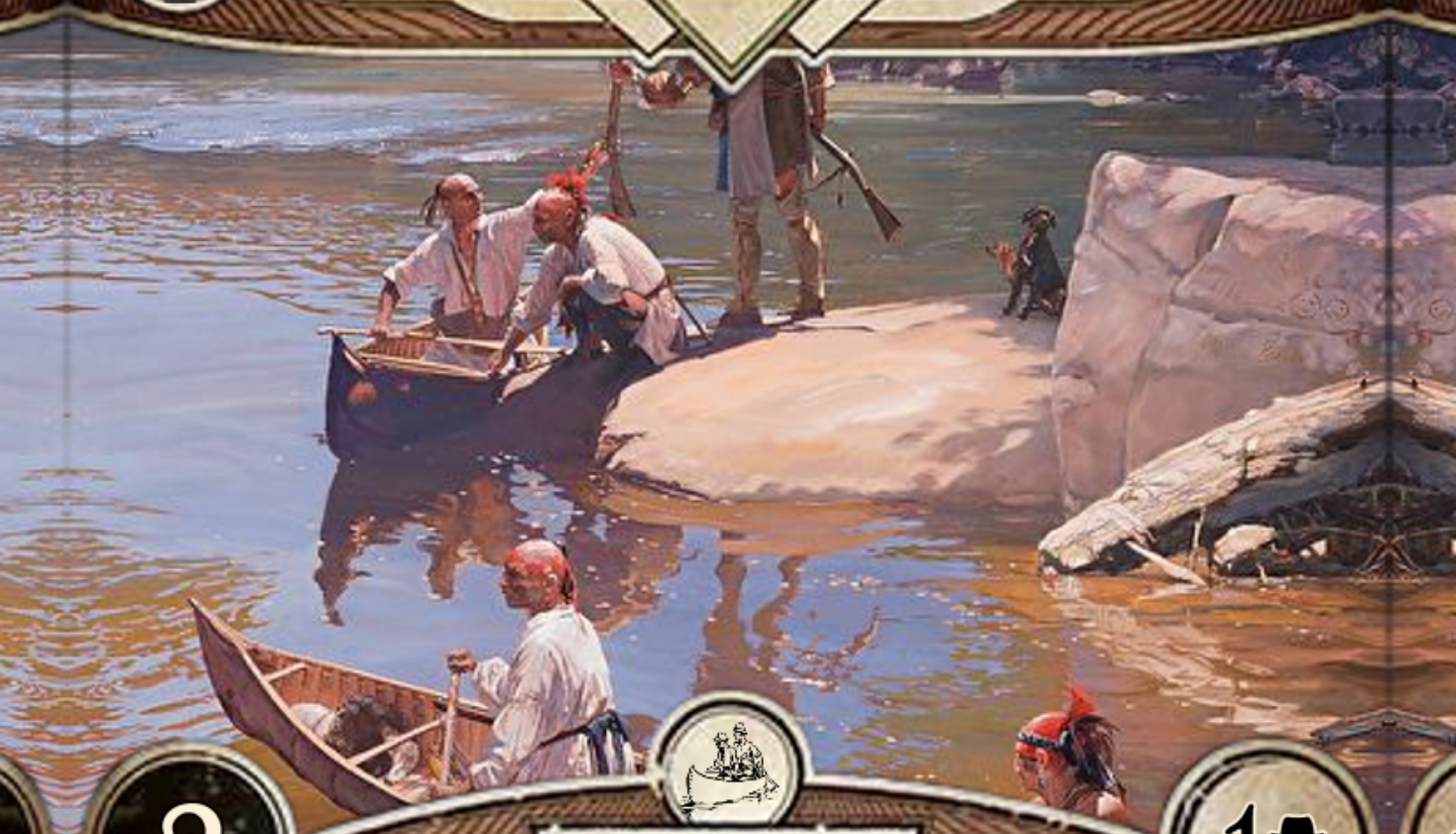
Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Nemůžete se přesunout do Horského pásma.

Závazek – Pokud jsou na Horském pásmu 2 stopy (při hře 3 nebo 4 hráčů místo toho 3 stopy): Odhalte je.

Illus. Lino Drieghe

Přístaviště



2

LOCATION

1

Civilizace. Řeka.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na sever od ní.

➤➤: Pokud není ve hře karta výhody s oběma typy ***Sarsíové*** a ***Průvodce***, utraťte 3 zdroje: Průvodce z kmene Sarsíů vstoupí do hry. Převezměte nad ním ovládání.

➤➤➤: **Pěší cesta podél řeky.**

➤➤: **Plavba.**

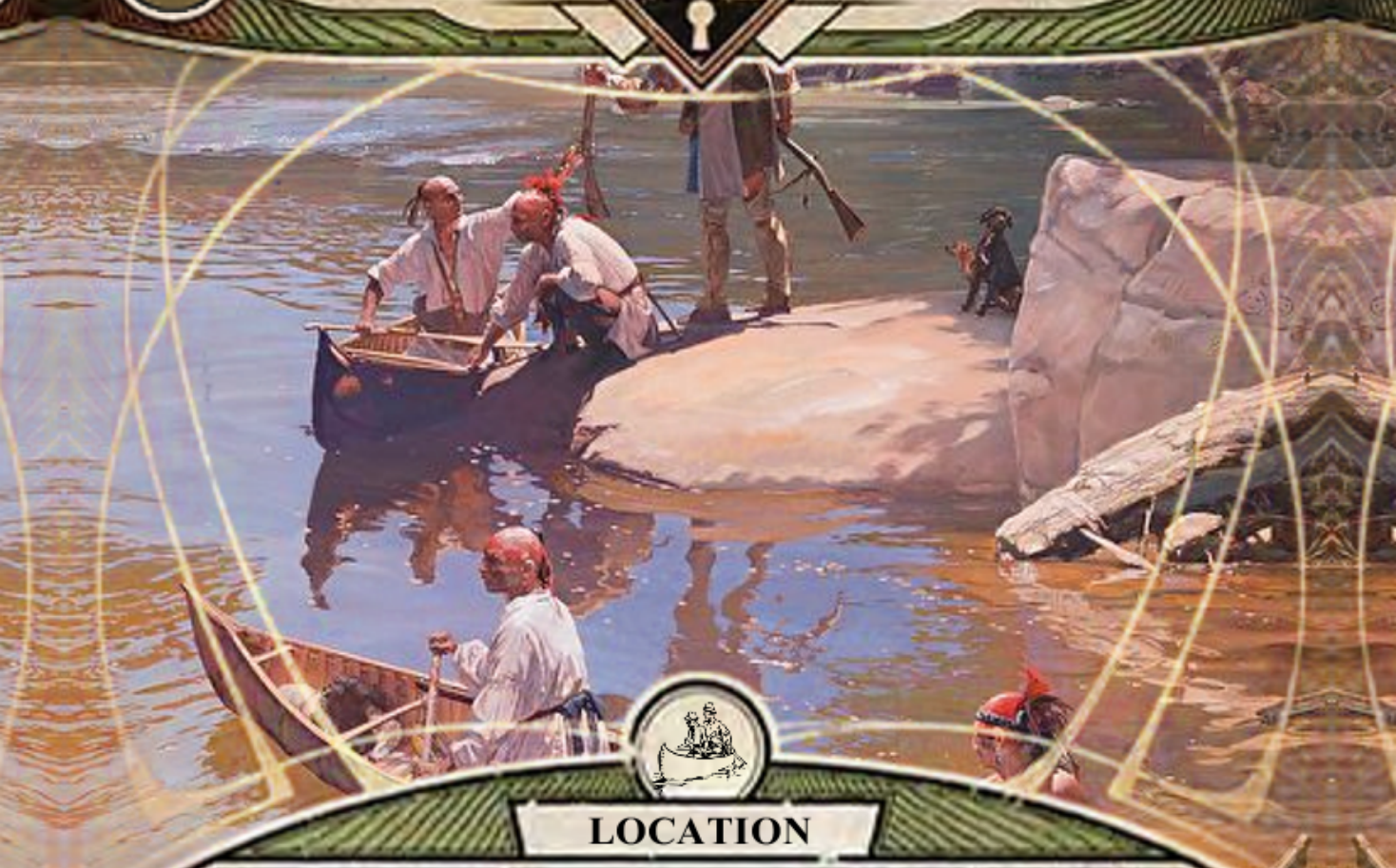
Illus. John Buxton

10/66

10

10

Přístaviště



LOCATION

Civilizace. Řeka.

Po dlouhé cestě z Arkhamu dorazíte na konečnou zastávku říční linky na řece Mackenzie, nedaleko pevnosti McDonald. Připlouvají a odplouvají tu kánoe řízené muži z kmene Sarsíů. Dokončíte přípravy na expedici a pořídíte si kánoe, abyste se mohli snadněji a rychleji pohybovat po řece Hanninah. Její severní část leží nedaleko a protéká rozsáhlou divočinou údolí. Jen s obtížemi hledáte místního průvodce, který by se odvážil do severního Hanninahu. Nakonec vám však své služby nabídne mladý muž z kmene Sarsíů bez peněz.

Illus. John Buxton

Neprostupný les



4

LOCATION

2

Divočina.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Pokud na této lokaci nezbývají žádné stopy, přečtěte druhou část příběhové karty *Osud Sylvie*.

Jen pomalu se prodíráte houštinou stromů, až nakonec najdete stopy několika lidí. Možná mezi nimi byla i Sylvie.

Vítězné body

1.

Illus. MCrassus Art

11/66

11

11

Neprostupný les



LOCATION

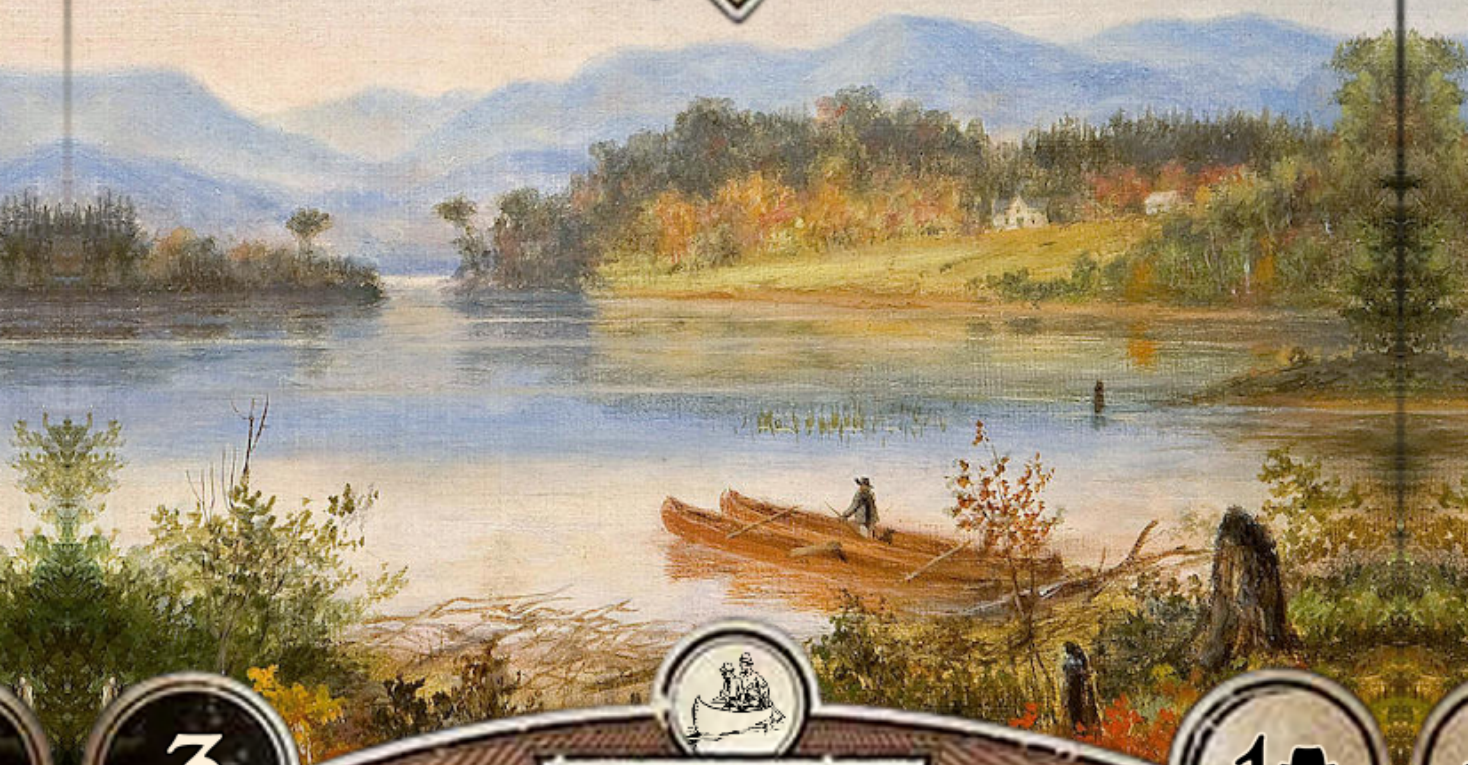
Divočina.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Nemůžete se přesunout do Neprostupného lesa.

Illus. MCrassus Art

Pevnost McDonald



3

LOCATION

1

Civilizace.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveďte zkoušku (4). Pokud uspějete, vezměte 1 stopu ze zásoby žetonů. *(Společný limit 1 stopy za hru.)*

➤➤: Utraťte 2 zdroje: Vyléčte 2 zranění nebo 2 strachy. *(Limit jednou za hru pro každého vyšetřovatele.)*

Policista před vámi vám o vyšetřování vypráví jen neochotně. Zdá se, že mnoho jeho mužů zmizelo, když sledovali stopy studentů. Případ byl nakonec odložen a odpovědnost za údajnou smrt dalších členů expedice byla přičtena Nadelmannovi.

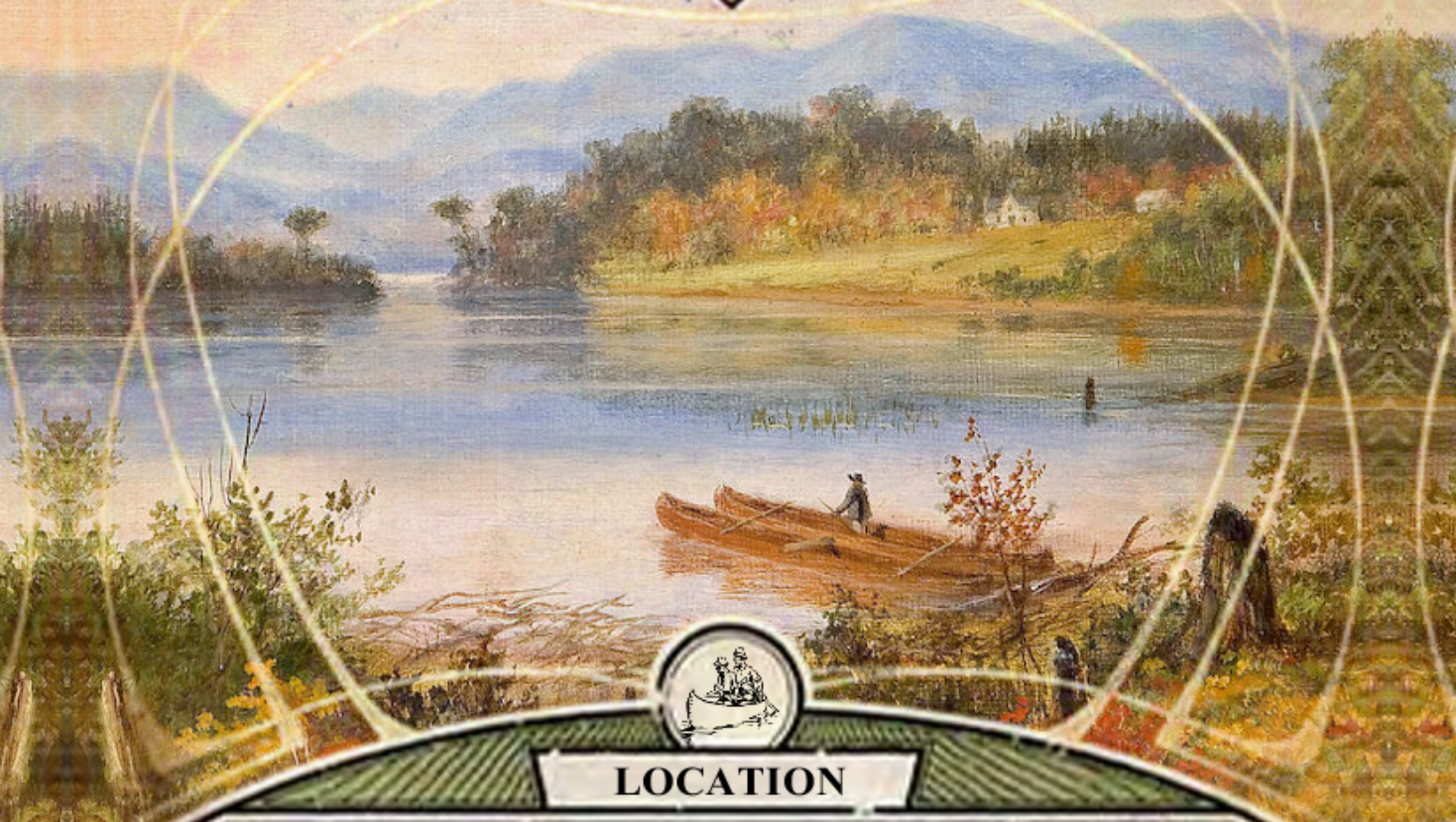
Illus. Cornelius Krieghoff

12/66

12

15

Pevnost McDonald



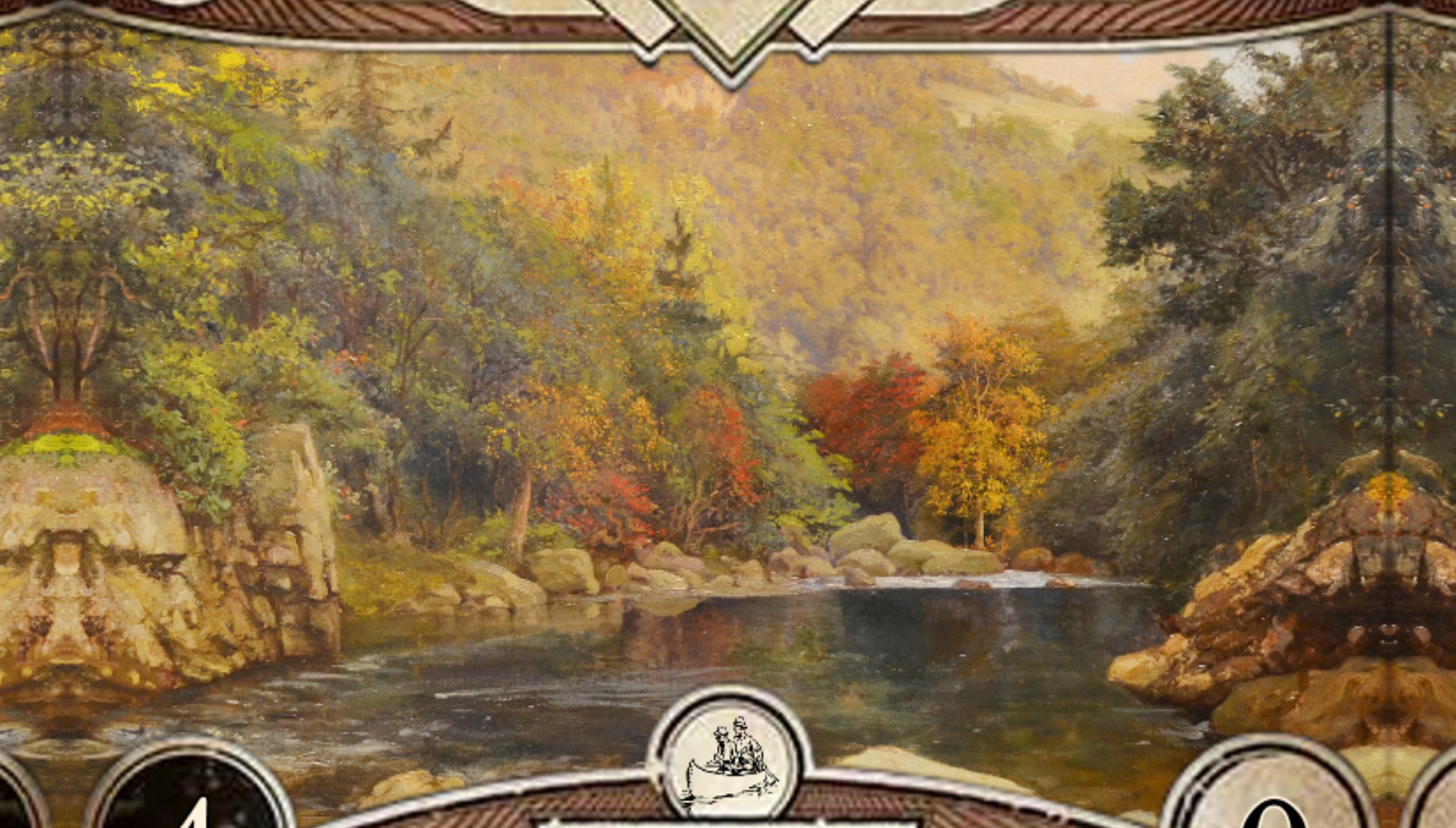
LOCATION

Civilizace.

Pevnost je odlehlá stanice Kanadské jízdní policie s výhledem na řeku Mackenzie. Zeptáte-li se zdejších strážníků, možná se dostanete k výsledkům jejich pátrání po pohřešovaných studentech.

Illus. Cornelius Krieghoff

Severní Hanninah



4

LOCATION

0

Divočina. Řeka.

Tato lokace je spojena s lokacemi typu ***Řeka*** přímo na sever nebo jih a s lokacemi typu ***Divočina*** přímo na východ nebo západ od ní.

Otočení – Přiložte Expediční zápisník k této lokaci.

➤➤: **Zkoumání.** Pokud uspějete, převezměte ovládání nad Expedičním zápisníkem.

➤➤➤: **Pěší cesta podél řeky.**

➤➤: **Plavba.**

Illus. Otto Reinhold Jacobi

13

13

Severní Hanninah



LOCATION

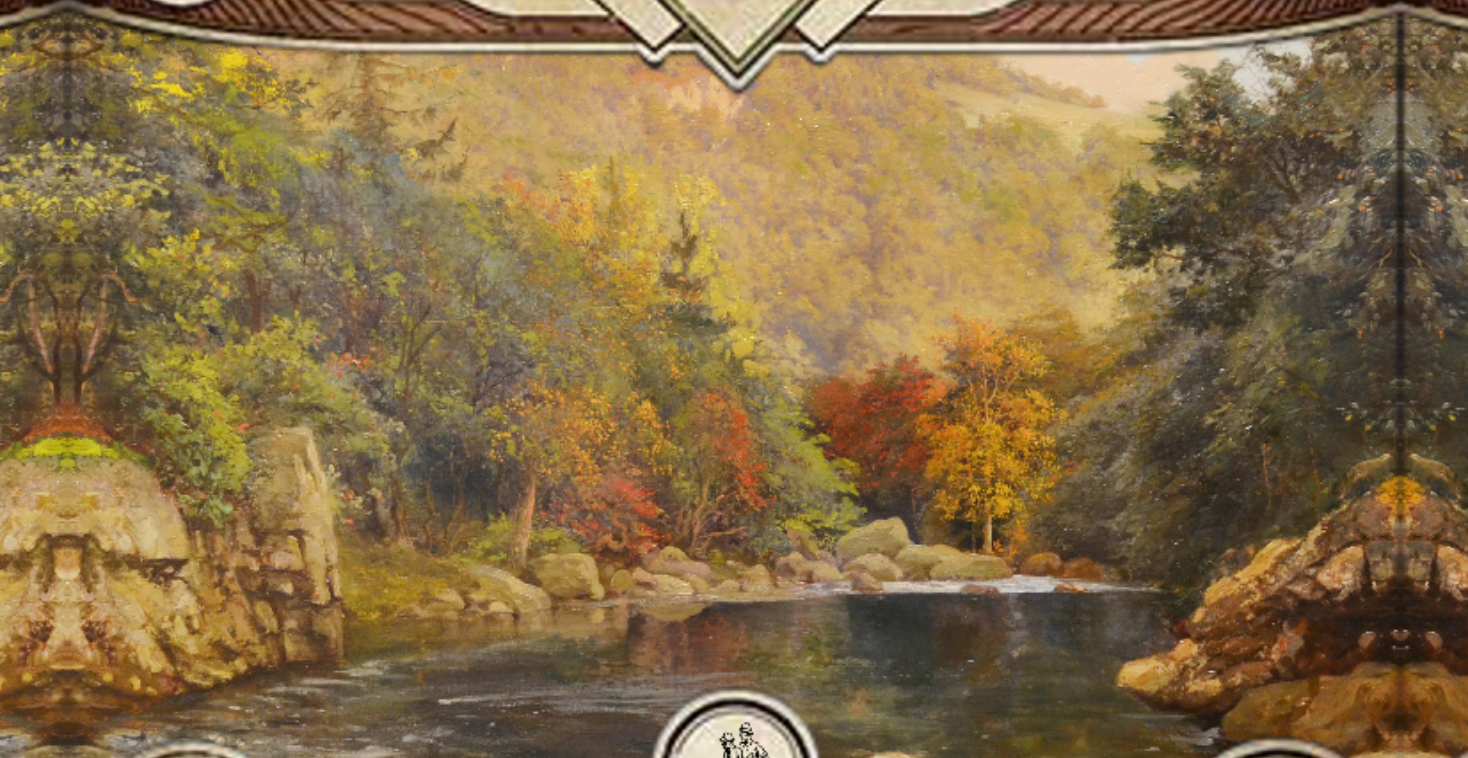
Divočina. Řeka.

Tato lokace je spojena s lokacemi typu ***Řeka*** přímo na sever nebo jih a s lokacemi typu ***Divočina*** přímo na východ nebo západ od ní.

Cesta po říčních březích je dlouhá a únavná, ale plavba na kánoi by byla nebezpečná. Přesto nakonec objevíte stopy předchozí expedice.

Illus. Otto Reinhold Jacobi

Severní Hanninah



3

LOCATION

1

Divočina. Řeka.

Tato lokace je spojena s lokacemi typu ***Řeka*** přímo na sever nebo jih a s lokacemi typu ***Divočina*** přímo na východ nebo západ od ní.

➤➤➤: **Pěší cesta podél řeky.**

➤➤: **Plavba.**

Illus. Otto Reinhold Jacobi

14/66

14

14

Severní Hanninah



LOCATION

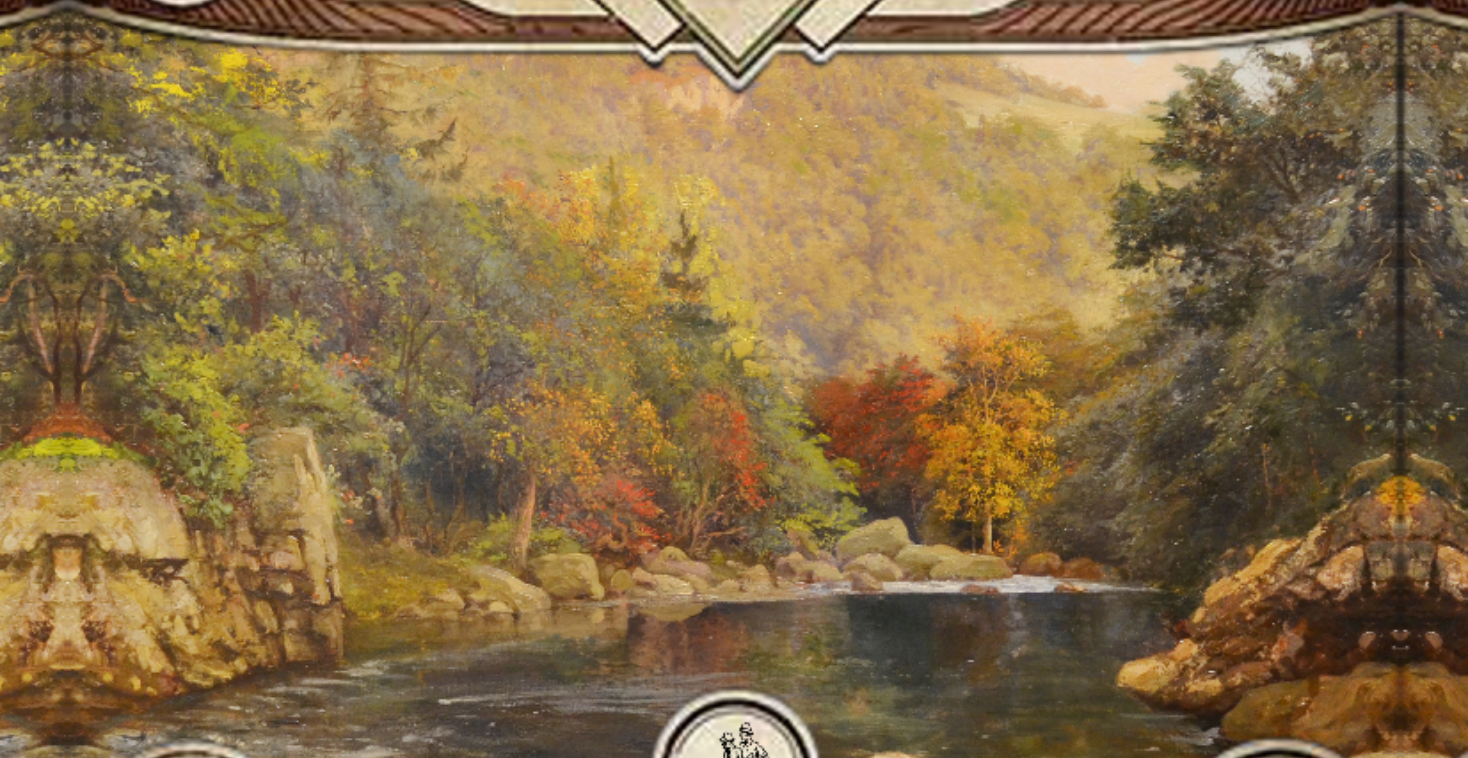
Divočina. Řeka.

Tato lokace je spojena s lokacemi typu ***Řeka*** přímo na sever nebo jih a s lokacemi typu ***Divočina*** přímo na východ nebo západ od ní.

Cesta po říčních březích je dlouhá a únavná, ale plavba na kánoi by byla nebezpečná. Přesto nakonec objevíte stopy předchozí expedice.

Illus. Otto Reinhold Jacobi

Severní Hanninah



3

LOCATION

1

Divočina. Řeka.

Tato lokace je spojena s lokacemi typu ***Řeka*** přímo na sever nebo jih a s lokacemi typu ***Divočina*** přímo na východ nebo západ od ní.

➤➤➤: **Pěší cesta podél řeky.**

➤➤: **Plavba.**

Illus. Otto Reinhold Jacobi

14/66

14

14

Severní Hanninah



LOCATION

Divočina. Řeka.

Tato lokace je spojena s lokacemi typu ***Řeka*** přímo na sever nebo jih a s lokacemi typu ***Divočina*** přímo na východ nebo západ od ní.

Cesta po říčních březích je dlouhá a únavná, ale plavba na kánoi by byla nebezpečná. Přesto nakonec objevíte stopy předchozí expedice.

Illus. Otto Reinhold Jacobi

Bažina



3

LOCATION

2

Divočina.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Pokud na této lokaci nezbývají žádné stopy, přečtěte druhou část příběhové karty *Osud Normana*.

Je to skutečné bludiště vegetace a vody. Snadno si představíte, jak se tu mohl začínající badatel Norman ztratit. Možná je stále naživu, pokud se ho ujali členové některého místního kmene.

Vítězné body

1.

Illus. Lino Drieghe

16/66

16

16

Bažina



LOCATION

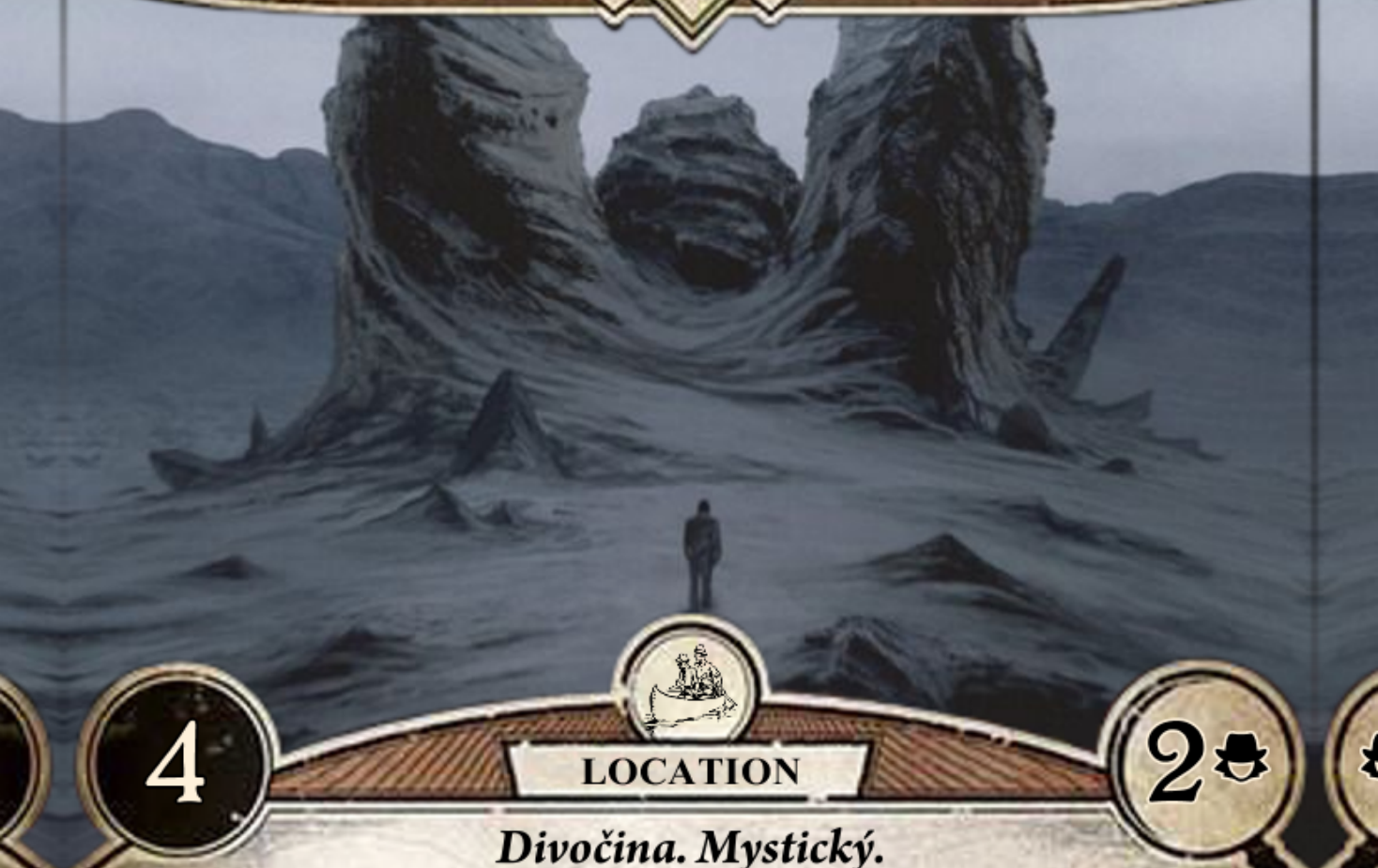
Divočina.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Nemůžete se přesunout do Bažiny.

Illus. Lino Drieghe

Místo prastarých kamenů



4

LOCATION

2

Divočina. Mystický.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Pokud na této lokaci nezbývají žádné stopy, přečtěte druhou část příběhové karty *Osud Bernarda*.

Abyste zjistili, před čím Bernard prchal, a možná dokonce nešťastného studenta našli, budete muset toto podivné místo důkladně prohledat.

Vítězné b. 1.

Illus. Tierno Beauregard

17/66

17

Místo prastarých kamenů



LOCATION

Divočina. Mystický.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Nemůžete se přesunout na Místo prastarých kamenů.

Illus. Tierno Beauregard

Zlověstná tajga



2

LOCATION

1

Divočina.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní a s lokacemi typu ***Divočina*** přímo na sever a jih od ní.

Dokud se nacházíte v této lokaci, máte −1 .

Illus. MCrassus Art 18/66 18 18

Zlověstná tajga



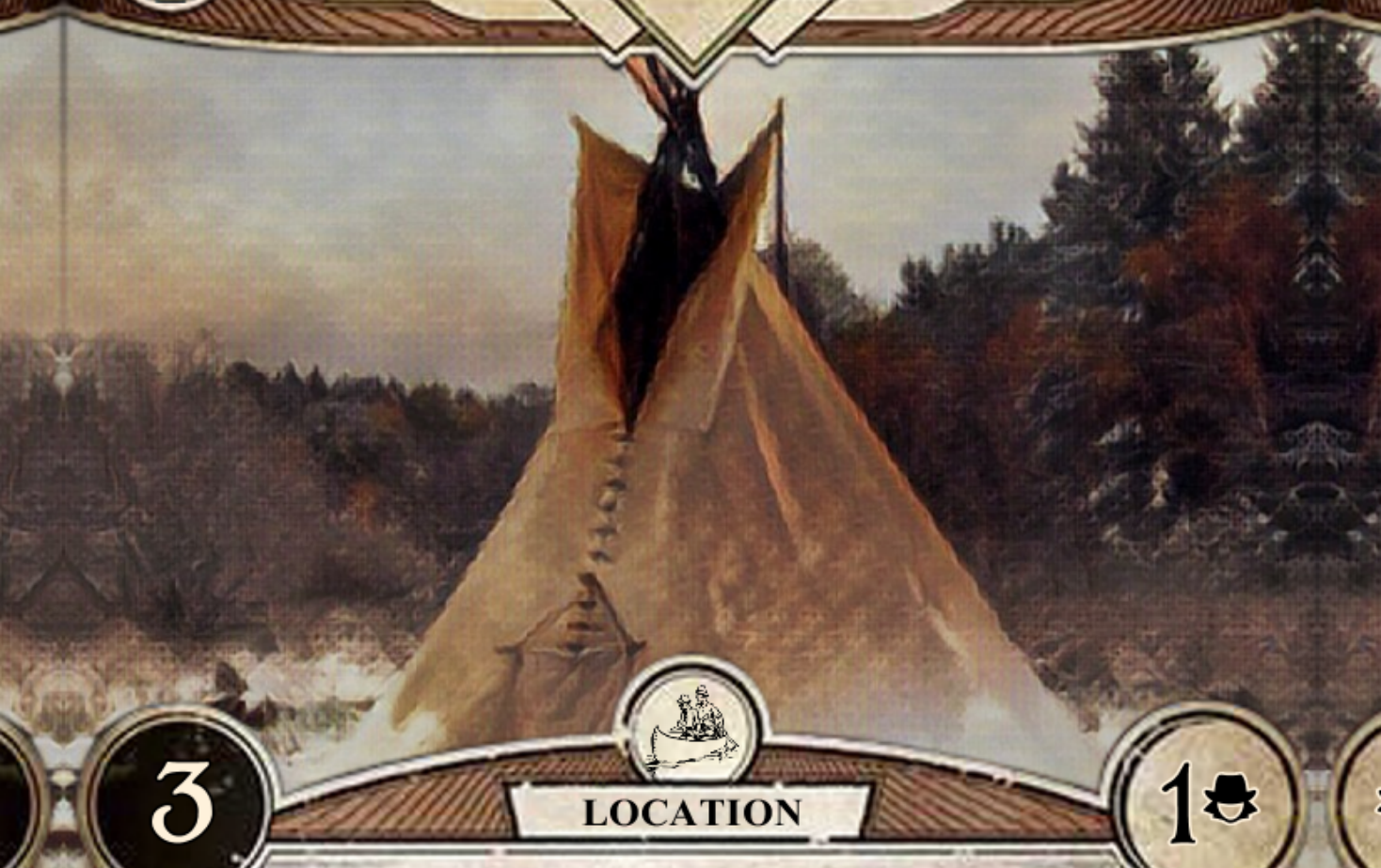
LOCATION

Divočina.

Tato zamrzlá pustina je poměrně dobře průchodná a jsou v ní vidět četné stopy, které vedou různými směry.

Illus. MCrassus Art

Skrytá chýše



3

LOCATION

1

Divočina. Sarsíové.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

➠: Přečtěte příběhovou kartu *Osud Charlieho Foxtaila.*

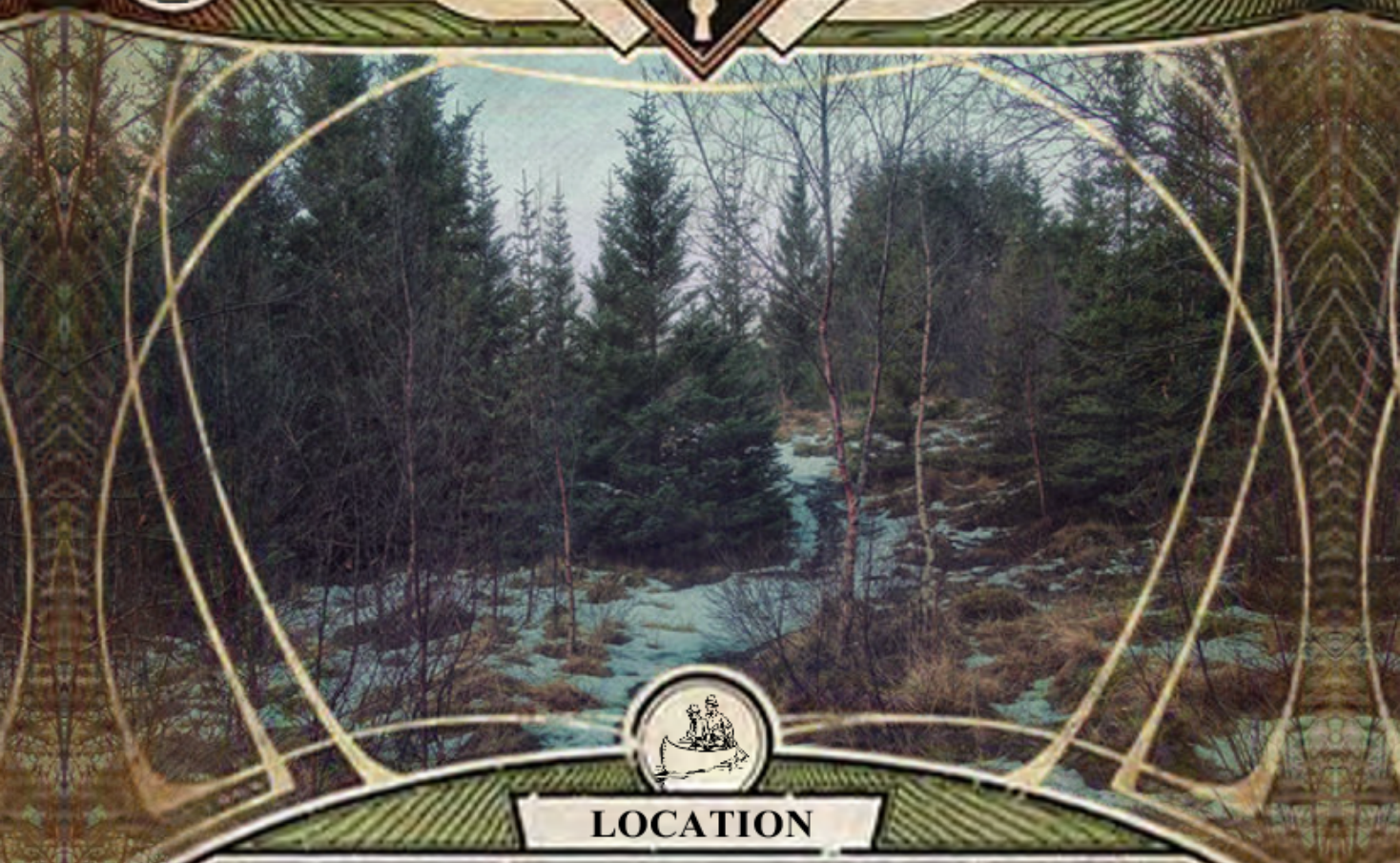
Našli jste úkryt Charlieho Foxtaila. Z dálky působí chýše opuštěně. S každým krokem však stále zřetelněji slyšíte podivné zvuky vycházející zevnitř. Když přijdete blíž, poznáte, že tam někdo v bolestech umírá.

Illus. d'après une photo de Martin Krotil

19/66

19

Odlehlá krajina



LOCATION

Divočina.

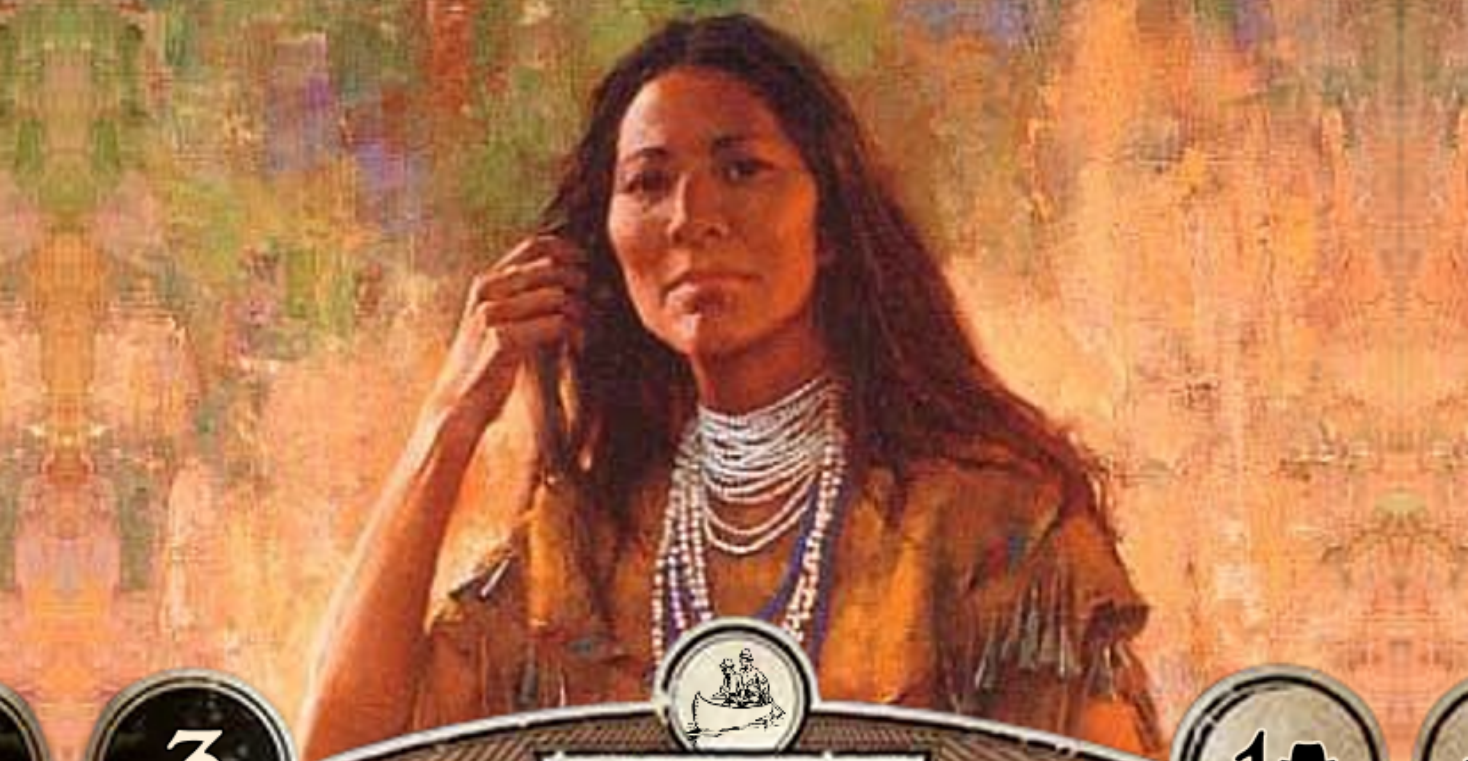
Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Nemůžete se přesunout do Odlehlé krajiny.

Illus. MCrassus Art

Imala Foxtailová

Sama doma



3

LOCATION

1

Civilizace. Sarsíové.

Vyšetřovatel se může pokusit o jednu z následujících dvou akcí. *(Společný limit jednou za hru.)*

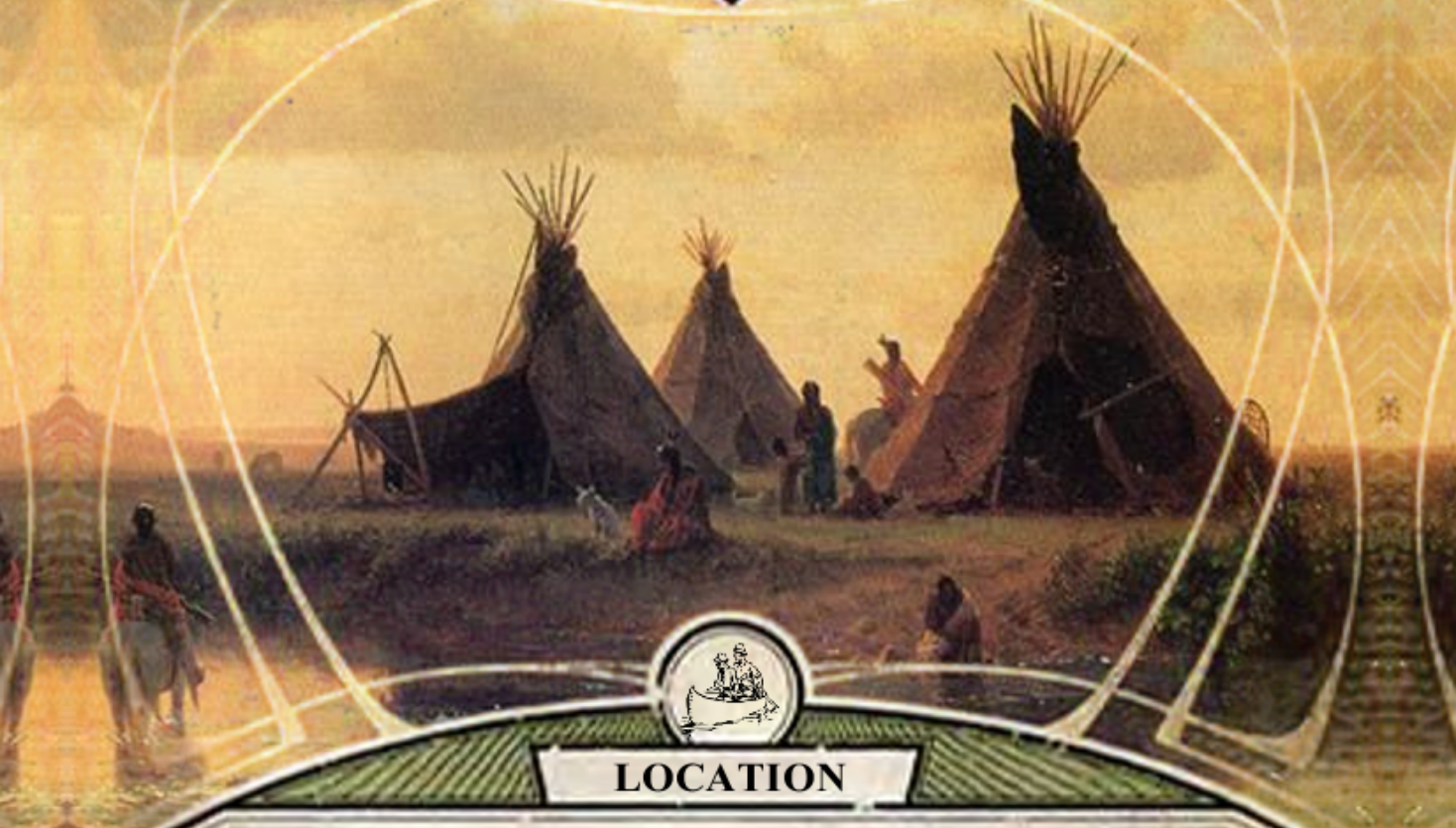
➤➤: **Vyjednávání.** Proveďte zkoušku (6). Můžete utratit až 5 zdrojů a za každý z nich snížit obtížnost této zkoušky o 1. Snažíte se Imalu přesvědčit, že chcete jen bezpečí pro ni a jejího manžela.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveďte zkoušku (3). Snažíte se Imalu zastrašit, aby prozradila, kde se její manžel skrývá. Poznamenejte si, že *vás Sarsíové pronásledují.*

Pokud uspějete, odhalte Odlehlou krajinu.

Illus. Alfredo Rodriguez
20/66

Území Sarsiů



LOCATION

Civilizace. Sarsiové.

Území Sarsiů je rozsáhlé, ale řídce osídlené. Jeho obyvatelé se vůči vám chovají odtažitě a zdá se, že se bojí vzdalovat od svých domovů.

Z poznámek doktora Nadelmanna vyplývá, že Charlie Foxtail, průvodce expedice, zde žil, než během výpravy zmizel. Nadelmann si jeho služby zajistil tím, že zaplatil léčení Charlieho manželky Imaly v nemocnici. Můžete ji navštívit a dozvědět se více o Charlieho osudu.

Illus. Albert Bierstadt

Hanninahské zlato

> *„Ne, tam nechoďte!“ křičí zlatokop. „To zlato je prokleté! Musíme se nějak dostat z těch hor!“*

Rozhodněte, zda zlatokopa vyslechnete a pokusíte se opustit hory (**Volba 1**), nebo zda se vydáte ke zlaté žíle (**Volba 2**).

Přiložte Hanninahské zlato k Šílenému zlatokopovi. Dokud je Hanninahské zlato ve hře, získává Šílený zlatokop schopnosti odpovídající vaší volbě.

Volba 1

> *Zlatokop se uklidní, ale stále působí zmateně. „Nevím, kudy se mám z těch zatracených hor dostat. Pomůžete mi?“*

Vyšetřovatelé nemohou opustit lokaci Šílený zlatokop.

➤➤: Proveďte zkoušku (3). Za každý bod, o který selžete, si vezměte 1 strach. Pokud uspějete, odstraňte Hanninahské zlato ze hry a poznamenejte si, že *jste zachránili zlatokopa*.

Volba 2

> *Postoupíte dál a mezi dvěma skalními výběžky objevíte ohromující zlatou žílu. Zlatokop se na vás vrhne a jako šílenec se vás drží.*

Vyšetřovatelé nemohou opustit lokaci Šílený zlatokop.

➤➤: Proveďte zkoušku (3). Za každý bod, o který selžete, si vezměte 1 zranění. Pokud uspějete, odstraňte Hanninahské zlato ze hry a poznamenejte si, že *jste našli hanninahské zlato*.

Výnosy z těžby zlata

Peníze nesmrdí

ASSET



Stav.

Trvalá.

Každý nový scénář začínáte se 2 dodatečnými zdroji.

Závazek – Na začátku prvního kola každého nového scénáře: Proveďte zkoušku (3). Pokud selžete, vezměte si 1 přímý strach.

Ani všechny peníze světa nedokážou vymazat vaši vinu, když si vzpomenete, na jak zlověstném místě se zlatá žíla nachází a jakou cenu bylo třeba za ni zaplatit.

Osud Charlieho Foxtaila

> *Vstoupíte dovnitř a objevíte Charlieho Foxtaila, muže středního věku z kmene Sarsíů, který sedí opřený o plachtovou stěnu chýše. Jeho tělo pokrývají hluboké rány. Protivník leží před ním na zemi s tomahavkem zaraženým v hlavě. Otřesete se při pohledu na nahé tělo porostlé srstí a na drápy místo nehtů. „Cizinci…" zašeptá Charlie. „Prosím… pomoz mi."*

Rozhodněte, zda se pokusíte Charlieho rány vyléčit navzdory tomu, že opustil předchozí expedici (**Volba 1**), nebo zda se k němu otočíte zády, protože mu nedůvěřujete (**Volba 2**).
Přečtěte část této karty odpovídající vaší volbě.

Volba 1

> *Prohlédnete Charlieho zranění. Při dostatku času a pečlivé péče má dobrou šanci se zotavit.*

Umístěte 5 zranění na Osud Charlieho Foxtaila a přiložte tuto kartu ke Skryté chýši, která získává:

Závazek – Když postoupíte agendou nebo aktem, odstraňte Osud Charlieho Foxtaila ze hry a poznamenejte si, že *vás Sarsíové pronásledují.*

: Utraťte 2 zdroje: Vyléčte 1 zranění na Osudu Charlieho Foxtaila.

Pokud jsou na Osudu Charlieho Foxtaila 3 nebo méně zranění, získává Skrytá chýše také:

„ : Otočte Osud Charlieho Foxtaila na druhou stranu a umístěte na ni zbývající zranění. Vyšetřovatel v této lokaci převezme ovládání nad Charliem Foxtailem. Poznamenejte si, že *jste Charlieho zachránili.*"

Volba 2

> *Charlie opustil doktora Nadelmanna a studenty, a tak bez lítosti sledujete, jak vykrvácí. Po několika minutách zemře. Než odejdete, můžete si vzít jeho zbraň, jedinou cennou věc v chýši.*

Poznamenejte si, že *vás Sarsíové pronásledují.*
Vyšetřovatel ve Skryté chýši může převzít ovládání nad Tomahavkem.

Charlie Foxtail

Touží znovu získat svou čest

ASSET



Spojenec. Průvodce. Sarsiové.

Když vyhodnocujete zkoušku dovednosti v lokaci s typem ***Divočina***: Získáváte +2 .

Když vyhodnocujete zkoušku dovednosti v kroku 4 akce Plavba nebo zkoušku vyvolanou kartou proradnosti s typem ***Řeka***: Získáváte +2 nebo +2 .

Závazek – Pokud vyšetřovatel ve vaší lokaci otočí nebo přidá do hry kartu s typem ***Wendigo***: Proveďte zkoušku (3) *(před vyhodnocením efektu Otočení)*. Pokud selžete, odstraňte Charlieho Foxtaila ze hry.

Závazek – Pokud je Charlie Foxtail poražen nebo odhozen, odstraňte jej ze hry.

4 1

Illus. Alfredo Rodriguez

22/37 22

Poznání chladu



> *Postupně rozlušťujete nápisy na prastarých chrámových kamenech. Čím více čtete, tím děsivější jsou vaše odhalení. Vzduch v horách se pozvolna nabíjí elektřinou. Současně však získáváte stále neuvěřitelnější poznatky o tomto místě, jeho božstvu a Velkém účelu, který má naplnit ve světě.*

Ithaquův chrám získává:

„Tato lokace získává +1 **vítězný bod** za každý žeton strachu na ní.

➤➤ Umístěte 1 strach na tuto lokaci: Proveďte zkoušku 🗣 (2+X), kde X je počet žetonů strachu na této lokaci. Za každý bod, o který selžete, si vezměte 1 strach.

↷ Pokud jsou na této lokaci 3 žetony strachu, vyšetřovatel v této lokaci přečte druhou část Poznání chladu.“

> *Stavitelé chrámu byli napůl opičí, napůl lidští tvorové, kteří uctívali Prastarého Ithaquu, prvotní mráz, který pravidelně zahaluje svět sněhem a ledem. Ithaqua přicházel na volání nesčetných obětí, které mu stavitelé chrámu zasvětili. Jeho ducha však přitahují i návštěvníci pátrající po vědomostech. Všude kolem vás šlehají blesky a obloha náhle potemní. Něco obrovského se blíží.*

Otočte tuto kartu a přidejte ji do hry na místo Ithaquova chrámu. Umístěte na ni vyšetřovatele a nepřátele, kteří s nikým nezápolí a nacházeli se v Ithaquově chrámu.
Přidejte Ithaquův chrám do vítězného balíčku spolu s žetony strachu, které na něm byly.
Poznamenejte si, že *jste strážci Ithaquova poznání.*

Ithaqua



4

LOCATION

0

Prastarý. Mystický. Wendigo.

Tato lokace je spojena s lokací typu ***Řeka*** přímo na východ nebo západ od ní.

Vyšetřovatel v této lokaci může provádět pouze akce **Boj**, **Vyhnutí se** nebo **Útěk před Ithaquou**.

Pokud je vyšetřovatel v této lokaci poražen strachem, stává se **nepříčetným**.

➠: **Útěk před Ithaquou.** Proveďte zkoušku (4) nebo (4). Pokud uspějete, přesuňte se do spojené lokace. Pokud selžete, vezměte si 1 přímý strach.

Závazek – Na konci každého kola: Každý vyšetřovatel v této lokaci si vezme 1 přímý strach.

Illus. Bjarke Pedersen

23/66

23

Osud Bernarda



Na úpatí zasněžených kopců najdete části Bernardova oblečení. Nadelmannovy záznamy nejsou příliš jasné, ale domníváte se, že Bernard před něčím bezhlavě prchal. Stopy, které nacházíte, vedou k podivnému pahorku viditelnému už z dálky, na němž stojí zvláštní kameny.

Odhalte Místo prastarých kamenů. Odložte Osud Bernarda stranou, **aniž byste četli jeho druhou část**, dokud vám spouštěč neumožní přečíst druhou část této karty.

Uvědomíte si, že si Bernard sám postupně svlékal oblečení a snažil se dostat co nejdál od expedice. Po dlouhém pátrání nakonec na mýtině spatříte ležícího tvora. Když se přiblížíte, postaví se. Pohled na jeho nesmírně vyhublé lidské tělo a obludnou hlavu s parohy vás naplní hrůzou. Poznáváte popis Wendiga, ačkoli tento tvor působí slabším dojmem než v legendách, jako by dlouho nejedl. Na těle této chiméry visí poslední cáry Bernardova oděvu.

Poznamenejte si, že *jste odhalili Bernardův osud.* Otočte tuto kartu.

Bernard Epstein

Proměněný ve Wendiga

3 2 3

Wendigo. Humanoid. Netvor. Elitní.

Oběť – Nejnižší zbývající zdraví.

Bernard Epstein získává +1 zdraví.

➠: **Vyjednávání.** Proveďte zkoušku (5). Pokud uspějete, odstraňte Bernarda Epsteina ze hry. Pokud selžete, vezměte si 1 strach.

Zdá se, že zápasí s vlastní proměnou a démonickým hladem. Jizvy na jeho pažích naznačují, že se ještě nedávno pokoušel vzít si život.

ENEMY



Illus. Thomas Moor

24/66

24

Osud Bernarda



> *Na úpatí zasněžených kopců najdete části Bernardova oblečení. Nadelmannovy záznamy nejsou příliš jasné, ale domníváte se, že Bernard před něčím bezhlavě prchal. Stopy, které nacházíte, vedou k podivnému pahorku viditelnému už z dálky, na němž stojí zvláštní kameny.*

Odhalte Místo prastarých kamenů. Odložte Osud Bernarda stranou, **aniž byste četli jeho druhou část**, dokud vám spouštěč neumožní přečíst druhou část této karty.

> *Ze stop zanechaných na tomto místě vyvozujete, že Bernarda pronásledovalo několik lidí, kteří se jej snažili chytit a při tom z něj strhávali kusy oblečení. Nakonec dorazíte na zlověstnou mýtinu, kde leží několik mrtvol. Jedna z nich, opřená o strom, nemá hlavu a dosud na sobě nese poslední cáry Bernardova oblečení.*

Poznamenejte si, že *jste odhalili Bernardův osud*. Otočte tuto kartu.



TREACHERY

Mýtina obětin

Zděšení.

Otočení – Každý vyšetřovatel na Místě prastarých kamenů provede zkoušku (4). Každý, kdo selže, si vezme 1 strach; pokud selže o 2 nebo více, vezme si místo toho 2 strachy.

Tento hrůzný výjev a představa, že ti, kdo Bernarda zabili, mohou být stále nablízku, vás přimějí co nejrychleji zmizet.

Osud Normana



> *Narazíte na skupinu původních obyvatel Kanady, kteří se nechovají nepřátelsky. Naopak si získáte jejich důvěru a oni vám povědí o bělochovi, jenž je hostem jednoho sousedního kmene. Podle jejich popisu soudíte, že jde o Normana. Ukážou vám směr k území onoho kmene, nedaleko bažiny, která už na dálku nevypadala příliš lákavě.*

Odhalte Bažinu. Odložte Osud Normana stranou, **aniž byste četli jeho druhou část**, dokud vám spouštěč ↷ neumožní přečíst druhou část této karty.

> *Blížíte se k místu, na které vás domorodci navedli, když u paty stromu objevíte několik zakrvácených věcí. Na vnitřní straně opuštěné průzkumnické přilby je napsáno Normanovo jméno. Náhle vás vyruší zvuk za zády. Otočíte se a stanete tváří v tvář děsivým lidem: jsou vysocí, znetvoření, s dlouhými nehty ostrými jako drápy. Jejich jediným oděvem jsou náhrdelníky z lidských kostí, podobně jako u lidojedů popsaných v Nadelmannových záznamech.*

Poznamenejte si, že *jste odhalili Normanův osud*. Otočte tuto kartu.



TREACHERY

Lidojedi

Překážka. Zděšení. Wendigo.

Otočení – Každý vyšetřovatel v Bažině provede zkoušku (3). Za každý bod, o který selže, si vezme 1 zranění.

Padli jste do pasti. Musíte utéct, jinak vás čeká stejný osud jako Normana.

Osud Normana

> *Narazíte na skupinu původních obyvatel Kanady, kteří se nechovají nepřátelsky. Naopak si získáte jejich důvěru a oni vám povědí o bělochovi, jenž je hostem jednoho sousedního kmene. Podle jejich popisu soudíte, že jde o Normana. Ukážou vám směr k území onoho kmene, nedaleko bažiny, která už na dálku nevypadala příliš lákavě.*

Odhalte Bažinu. Odložte Osud Normana stranou, **aniž byste četli jeho druhou část**, dokud vám spouštěč neumožní přečíst druhou část této karty.

> *Najdete Normana obklopeného divošsky vyhlížejícími členy kmene, kteří jej zřejmě uctívají jako boha. V místním oděvu, s vyholenou hlavou a tetováním připomíná šamana. Když vás spatří, přistoupí k vám a splete si vás s doktorem Nadelmannem. Rozhodne se odejít s vámi, aby světu zvěstoval radostnou novinu: Velký Wendigo přichází a brzy zbaví svět veškeré bídy a utrpení. Jeho slova vás děsí a doufáte, že se vám podaří přivést ho k rozumu, než začne své šílenství šířit dál.*

Poznamenejte si, že *jste odhalili Normanův osud* a *Norman je naživu.*
Otočte tuto kartu.

✷Norman Falkner

Už není sám sebou

ASSET



Spojenec. Průvodce.

Otočení – Vyšetřovatel v Bažině převezme ovládání nad Normanem Falknerem.

Na Normana Falknera nemůžete umisťovat strach.

Závazek – Pokud je Norman Falkner poražen nebo odhozen: Odstraňte jej ze hry, vymažte záznam, že *je Norman naživu*, a místo toho si poznamenejte, že *jste nechali Normana zemřít.*

Závazek – Na začátku fáze nepřátel: Umístěte na Normana Falknera 1 žeton zkázy *(tento efekt může způsobit postup aktuální agendy).*

➤➤: **Vyjednávání.** Proveďte zkoušku (4). Pokud uspějete, odstraňte Normana Falknera i žetony zkázy na něm ze hry.

2

Illus. Andrew Knez Jr.

27/66

27

Osud Sylvie



> *Doktor Nadelmann se k tragédii, která Sylvii postihla, nevyjadřoval příliš jasně. Je však zřejmé, že k ní došlo na okraji hustého lesa na úbočí hor hned vedle řeky Hanninah. Nyní v dálce vidíte rozlehlý les, který zřejmě odpovídá antropologovu popisu.*

Odhalte Neprostupný les. Odložte Osud Sylvie stranou, **aniž byste četli jeho druhou část**, dokud vám spouštěč ↻ neumožní přečíst druhou část této karty.

> *Nakonec objevíte Sylviino tělo ležící obličejem k zemi v hloubi lesa. Stopy naznačují, že bloudila tímto přírodním bludištěm a hledala cestu ven. Když se otočíte k návratu, uvědomíte si, že je něco jinak než při vašem příchodu. Nedokážete najít své vlastní stopy ani se v prokletém lese zorientovat.*

Poznamenejte si, že *jste odhalili Sylviin osud.* Otočte tuto kartu.

Srdce lesa



4

LOCATION

0

Divočina. Mystický.

Otočení – Přidejte Srdce lesa do hry. Přesuňte všechny vyšetřovatele z Neprostupného lesa do této lokace. Tento přesun nevyvolává příležitostné útoky.

Tuto lokaci nemůžete opustit, dokud některý vyšetřovatel v Srdci lesa během tohoto kola úspěšně neprovede akci **zkoumání**.

Když vyšetřovatel provádí **zkoumání** ve Srdci lesa, ztratíte při svém příštím tahu 1 akci: Hodnota úkrytu Srdce lesa je pro toto zkoumání o 1 nižší.

Illus. Jordan Grimmer

Osud Sylvie



> *Doktor Nadelmann se k tragédii, která Sylvii postihla, nevyjadřoval příliš jasně. Je však zřejmé, že k ní došlo na okraji hustého lesa na úbočí hor hned vedle řeky Hanninah. Nyní v dálce vidíte rozlehlý les, který zřejmě odpovídá antropologovu popisu.*

Odhalte Neprostupný les. Odložte Osud Sylvie stranou, **aniž byste četli jeho druhou část**, dokud vám spouštěč neumožní přečíst druhou část této karty.

> *Objevíte vesnici dobře ukrytou v lese, jejíž obyvatelé jsou menší než všichni, s nimiž jste se v tomto kraji dosud setkali. Navzdory opatrnosti vás spatří a obklíčí; vyhrožují vám primitivními zbraněmi. Je jich příliš mnoho, a tak je necháte dovést vás doprostřed vesnice. Tam se setkáte s vysokou ženou světlé pleti. Podle fotografie od její rodiny poznáte Sylvii. Navrhnete jí návrat domů, ale neodpovídá. V hlavě uslyšíte hlas a ucítíte v Sylvii zlou přítomnost, která se snaží zlomit vaši vůli.*

Poznamenejte si, že *jste odhalili Sylviin osud.*
Otočte tuto kartu.

✷Sylvia Davidsonová

Posedlá zlou bytostí

4 1 4

Humanoid. Čaroděj. Elitní.

Lovec. Neútočný.

Sylvia Davidsonová získává +1 zdraví.

Nemůžete bojovat se Sylvií Davidsonovou ani se jí vyhnout, pokud neprovádíte akci **Boj** nebo **Vyhnutí se** na kartě s typem ***Kouzlo*** nebo některou z následujících akcí:

➤➤: **Boj.** Pro tuto akci použijte .

➤➤: **Vyhnutí se.** Pro tuto akci použijte .

Závazek – Ve fázi nepřátel: Sylvia zaútočí na vyšetřovatele s nejnižší zbývající příčetností v její lokaci *(aniž by s ním začala zápolit)*.

Sylvia je už jen prázdnou schránkou, loutkou z masa oživenou děsivou bytostí.

ENEMY



Illus. Andrei Pervukhin

29/66

29

Expediční zápisník

Ztracený deník dr. Nadelmanna

ASSET



Předmět. Průvodce.

Závazek – Když převezmete ovládání nad Expedičním zápisníkem: Proveďte zkoušku (3). Pokud selžete, vezměte si 1 přímý strach.

Pokud vyšetřovatel ve vaší lokaci otočí nebo přidá do hry kartu s typem ***Wendigo***: Získáváte +1 k hodnotě své dovednosti při příští zkoušce, kterou v tomto kole provedete. Pokud při této zkoušce selžete, odhoďte Expediční zápisník.

Najdete zápisník, který doktor Nadelmann během expedice ztratil. Obsahuje nové děsivé informace, načmárané či narychlo nakreslené.

Illus. Trisha

30/66 30 30



✸Průvodce z kmene Sarsiů

ASSET



Spojenec. Průvodce. Sarsiové.

Když vyhodnocujete zkoušku dovednosti v lokaci s typem ***Divočina***: Získáváte +1 .

Když vyhodnocujete zkoušku dovednosti v kroku 4 akce Plavba nebo zkoušku vyvolanou kartou proradnosti s typem ***Řeka***: Získáváte +1 nebo +1 .

Závazek – Pokud vyšetřovatel ve vaší lokaci otočí nebo přidá do hry kartu s typem ***Wendigo***: Proveďte zkoušku (2) *(před vyhodnocením efektu Otočení)*. Pokud selžete, odstraňte Průvodce z kmene Sarsiů ze hry.

Závazek – Pokud je Průvodce z kmene Sarsiů poražen nebo odhozen, odstraňte jej ze hry.

2 2

Illus. Mike C. Poulsen

31/66 31 31



Ithaquovo poznání

ASSET



Okultní. Duch.

Trvalá.

: Získáváte +3 do konce svého tahu. Proveďte zkoušku (3): Pokud selžete, vezměte si 1 přímý strach.

Závazek – Pokud utrpíte duševní trauma: Vyhošťte Ithaquovo poznání.

Poznání ukryté v Ithaquově chrámu je navždy vryté do vaší paměti. Je nesmírně užitečné při odhalování tajemství kolem vás, ale zároveň těžce doléhá na vaši duši.

Illus. Lance Oliver

32/66 32



3

ASSET

✷Tomahavk

Rodová zbraň Foxtailů



Předmět. Zbraň. Na blízko. Relikvie.

Rychlá.

➤➤: **Boj.** Pro tento útok získáváte +1 . Tento útok uděluje +1 zranění.

➤➤ Odhoďte Tomahavk: **Boj.** Pro tento útok použijte místo . Tento útok uděluje +2 zranění.

33/66 33

33\ee 33





TREACHERY

Staré zranění

WEAKNESS

Zranění.

Otočení – Přidejte Staré zranění do své oblasti hrozby.

Závazek – Na konci svého tahu: Vezměte si 1 přímé zranění.

➤➤➤: Odhoďte Staré zranění.





TREACHERY

Staré zranění

WEAKNESS

Zranění.

Otočení – Přidejte Staré zranění do své oblasti hrozby.

Závazek – Na konci svého tahu: Vezměte si 1 přímé zranění.

➤➤➤: Odhoďte Staré zranění.





TREACHERY

Staré zranění

WEAKNESS

Zranění.

Otočení – Přidejte Staré zranění do své oblasti hrozby.

Závazek – Na konci svého tahu: Vezměte si 1 přímé zranění.

➤➤➤: Odhoďte Staré zranění.





TREACHERY

Staré zranění

WEAKNESS

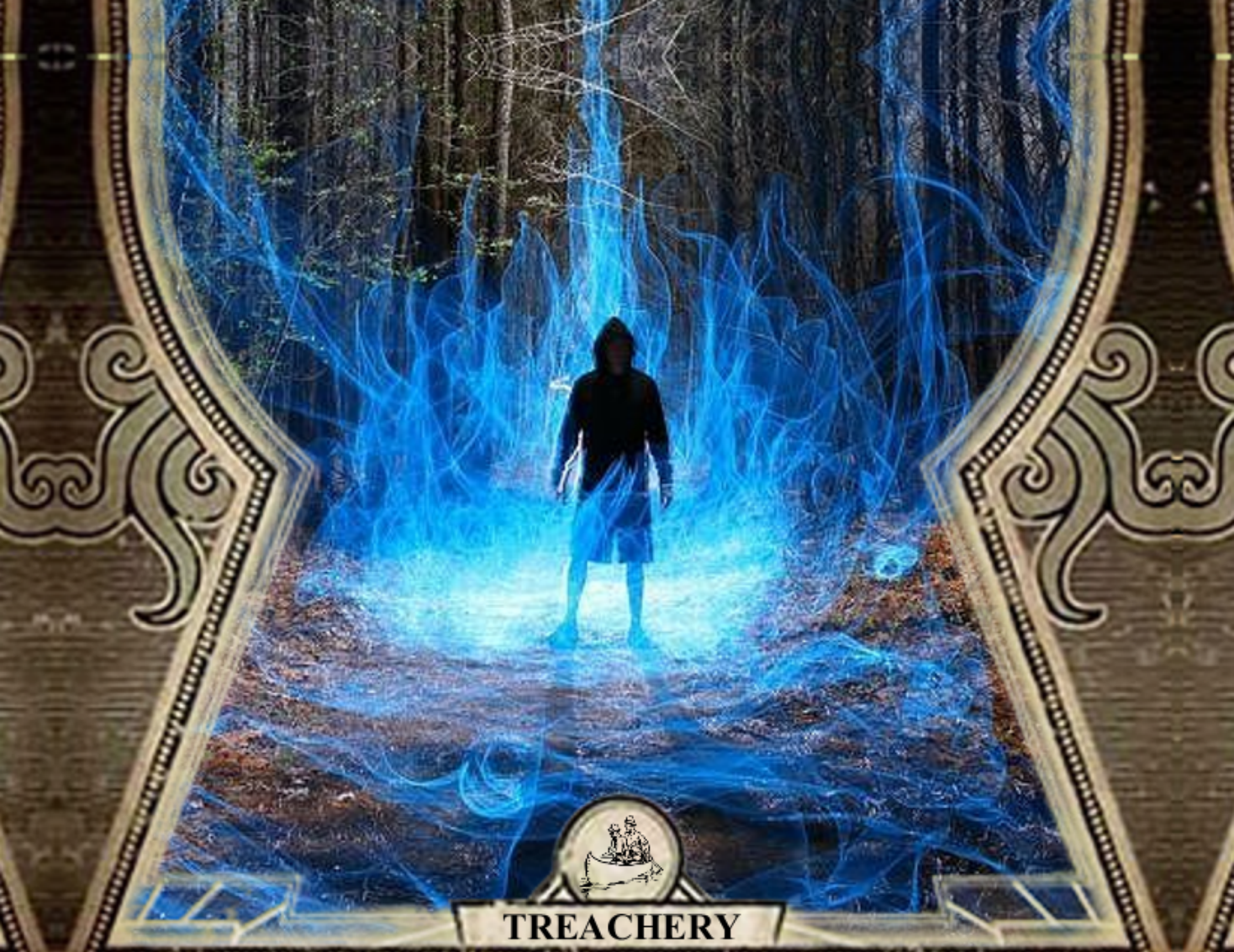
Zranění.

Otočení – Přidejte Staré zranění do své oblasti hrozby.

Závazek – Na konci svého tahu: Vezměte si 1 přímé zranění.

➤➤➤: Odhoďte Staré zranění.





TREACHERY

Ledová aura

Zděšení.

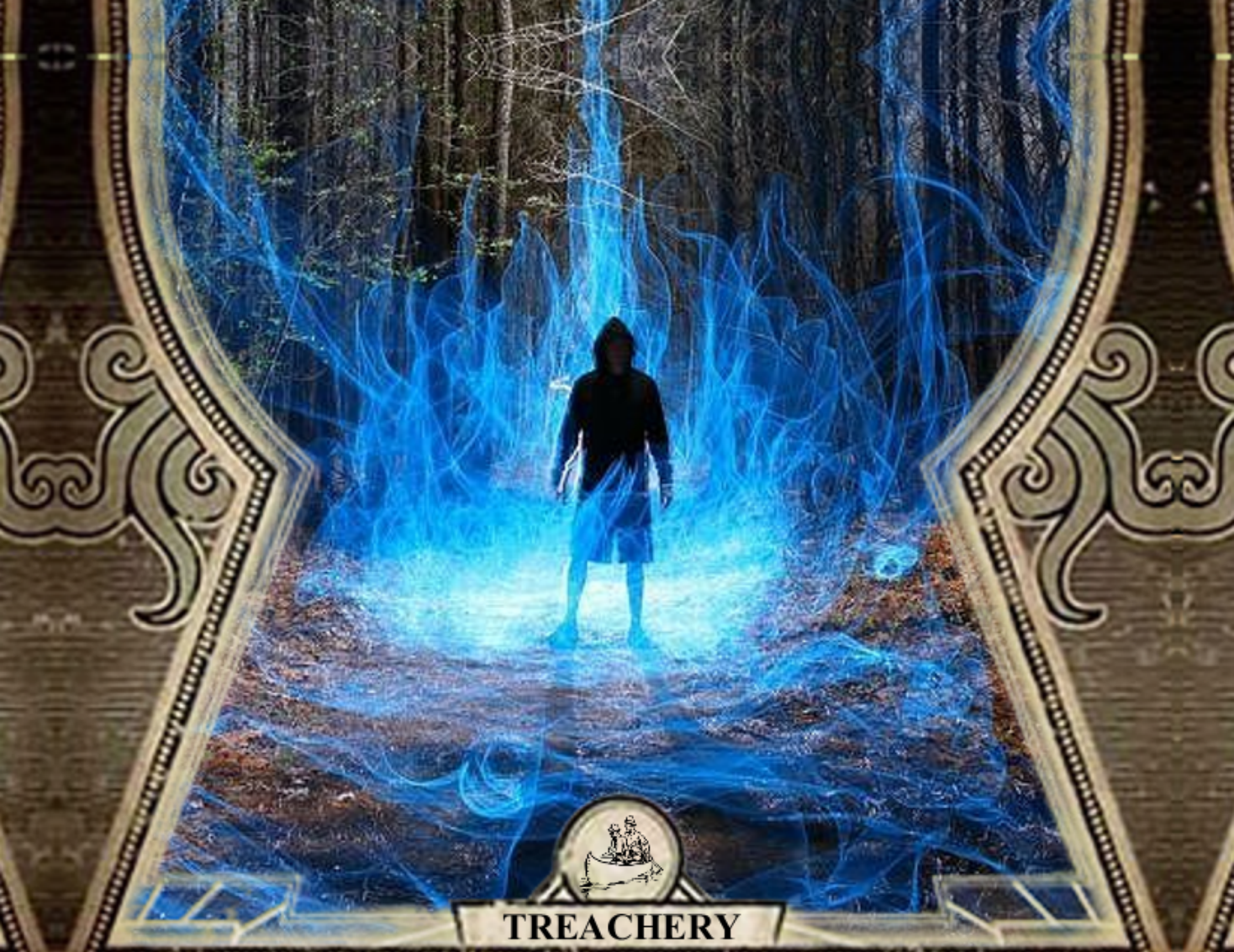
Otočení – Přidejte Ledovou auru do hry do své oblasti hrozby.

Nemůžete vykládat karty událostí ani přidávat karty ke zkoušce dovednosti.

Závazek – Na konci kola: Odhoďte Ledovou auru.

II Illus. Dennis Calvert 38/66 35





TREACHERY

Ledová aura

Zděšení.

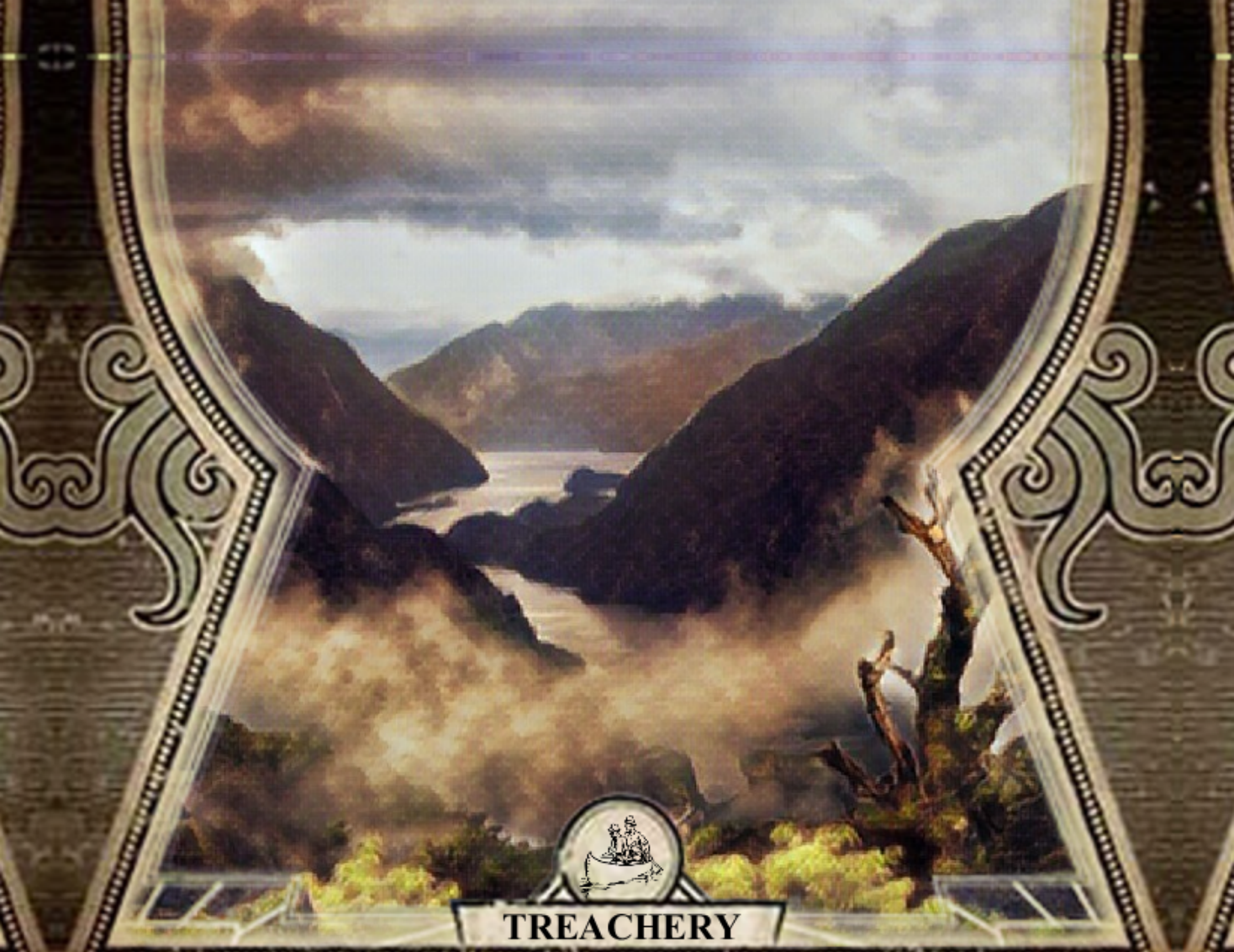
Otočení – Přidejte Ledovou auru do hry do své oblasti hrozby.

Nemůžete vykládat karty událostí ani přidávat karty ke zkoušce dovednosti.

Závazek – Na konci kola: Odhoďte Ledovou auru.

II Illus. Dennis Calvert 38/66 35





TREACHERY

Mlha v údolí

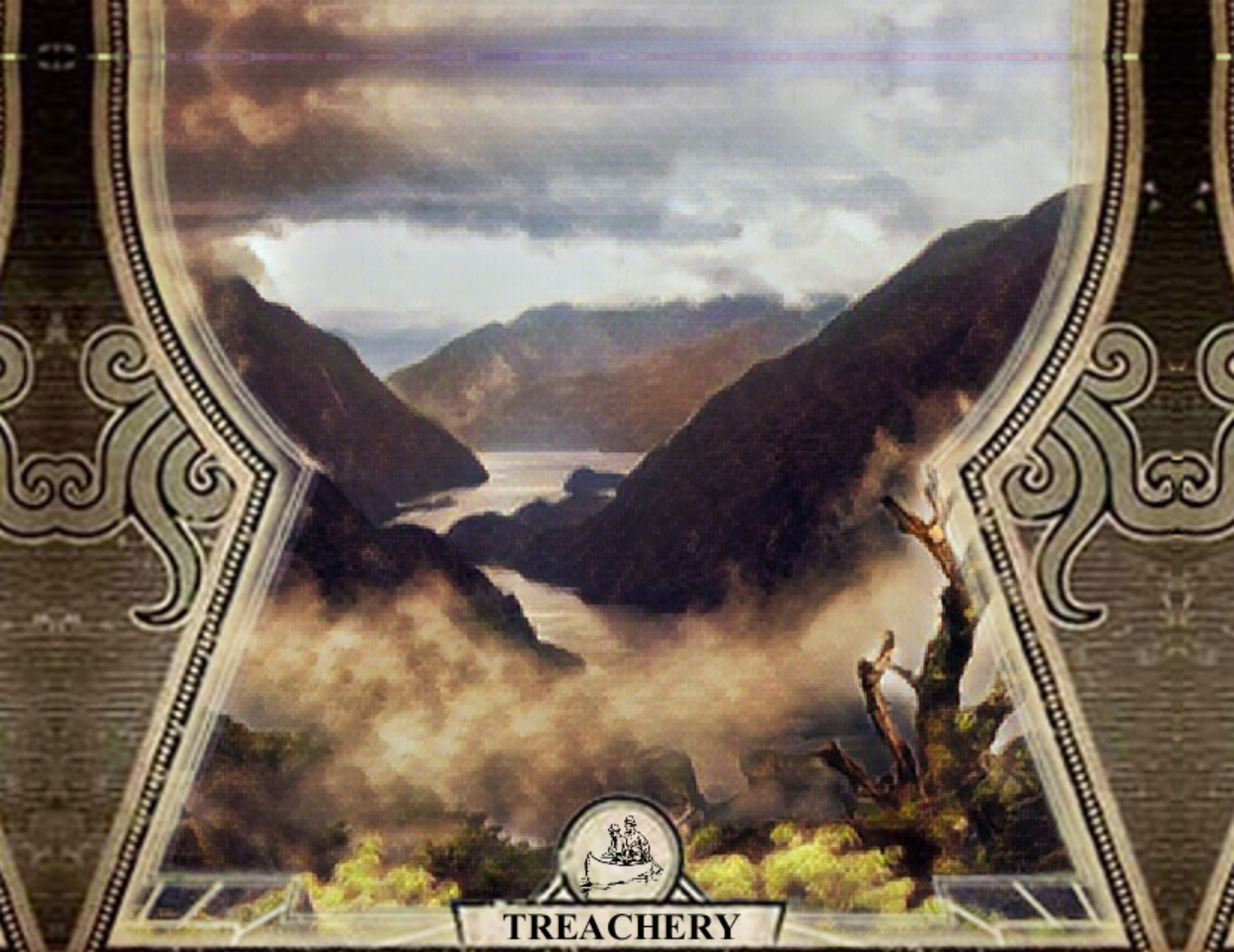
Riziko.

Otočení – Přiložte tuto kartu ke své lokaci. Limit 1 na lokaci.

Lokace, ke které je přiložena, získává +2 k hodnotě úkrytu.

Závazek – Na konci kola odhalte žeton chaosu: Pokud je odhalen symbol, , , nebo , přiložte tuto kartu k lokaci přímo na východ nebo západ. Jinak tuto kartu odhoďte.





TREACHERY

Mlha v údolí

Riziko.

Otočení – Přiložte tuto kartu ke své lokaci. Limit 1 na lokaci.

Lokace, ke které je přiložena, získává +2 k hodnotě úkrytu.

Závazek – Na konci kola odhalte žeton chaosu: Pokud je odhalen symbol, , , nebo , přiložte tuto kartu k lokaci přímo na východ nebo západ. Jinak tuto kartu odhoďte.



Deck

Jelen

2 3 4

Zvíře. Divočina.

Neútočný.

Na Jelena nemůžete umisťovat zranění, pokud neprovádíte akci Boj z karty s typem ***Střelná zbraň*** nebo ***Na dálku***.

Závazek – Na konci každé fáze nepřátel: Přestaňte s Jelenem zápolit.

ENEMY





Deck

Jelen

2 3 4

Zvíře. Divočina.

Neútočný.

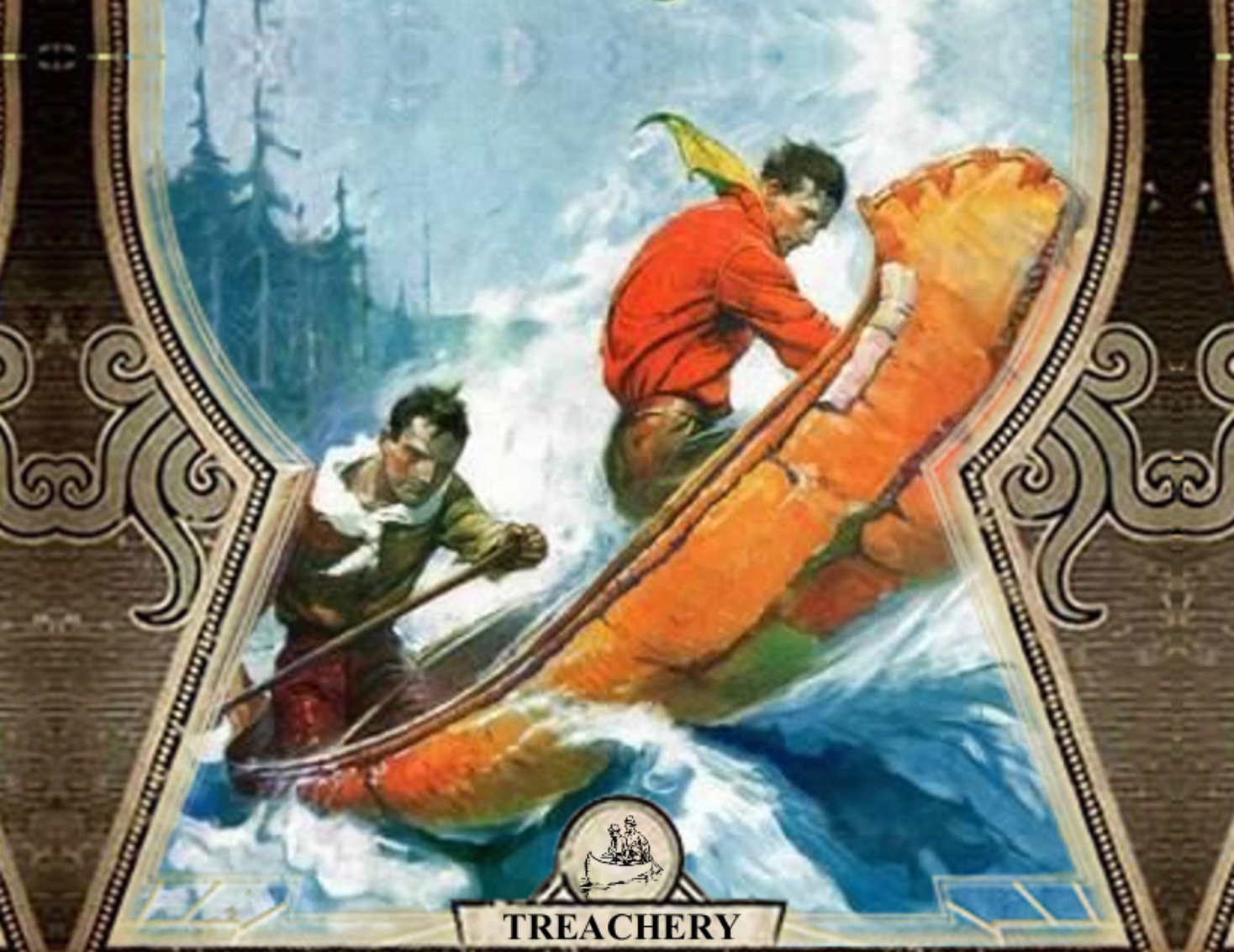
Na Jelena nemůžete umisťovat zranění, pokud neprovádíte akci Boj z karty s typem ***Střelná zbraň*** nebo ***Na dálku***.

Závazek – Na konci každé fáze nepřátel: Přestaňte s Jelenem zápolit.

ENEMY







TREACHERY

Náhlá povodeň

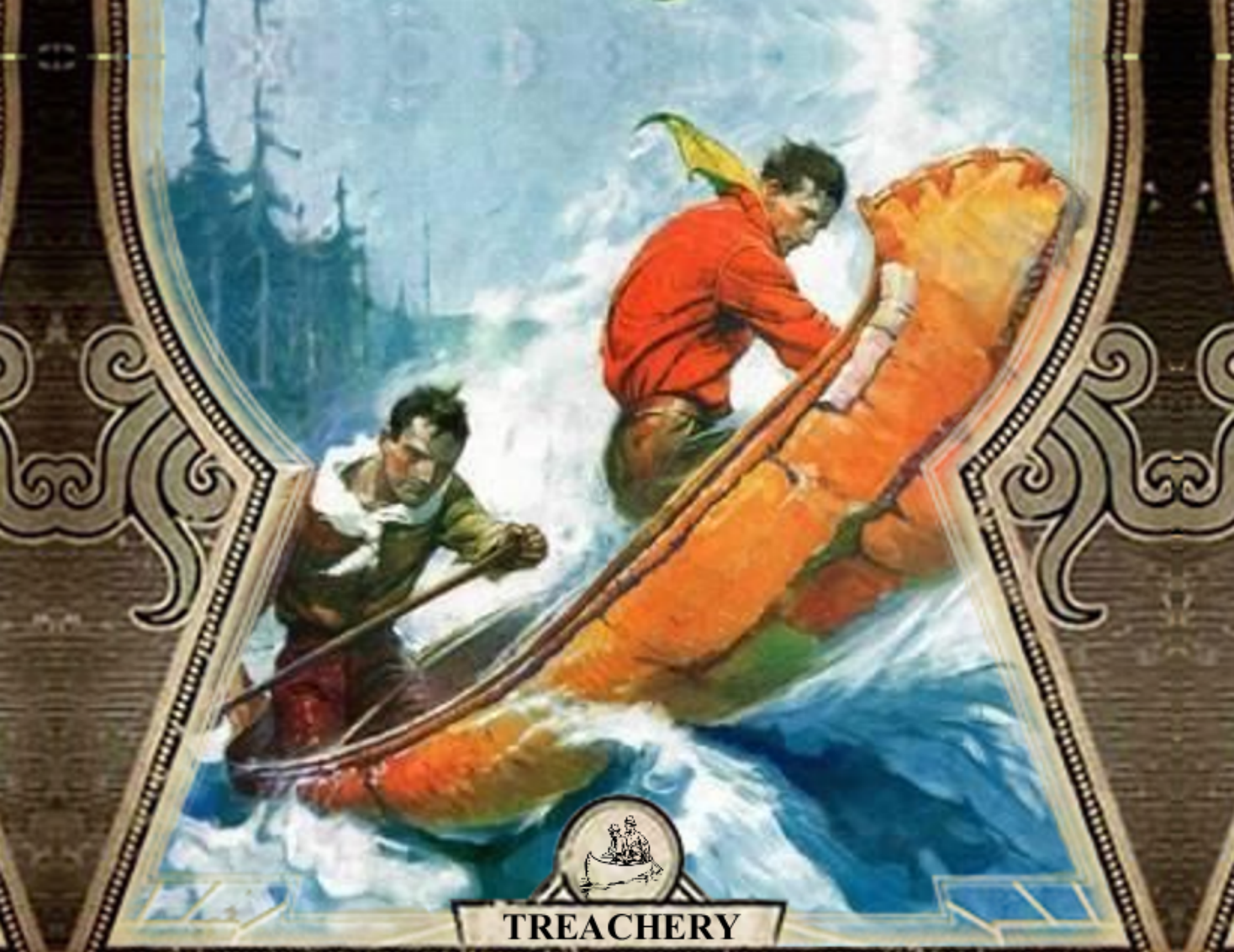
Zoufalství. Řeka.

Otočení – Každý vyšetřovatel v lokaci s typem ***Řeka*** provede zkoušku (4) nebo (4). Každý vyšetřovatel, který selže, si vezme 2 zranění.

Závazek – Do konce kola nemohou vyšetřovatelé v lokacích s typem ***Řeka*** provádět akce **Plavba**.

Illus. Frank Schoonover 44/66 38





TREACHERY

Náhlá povodeň

Zoufalství. Řeka.

Otočení – Každý vyšetřovatel v lokaci s typem ***Řeka*** provede zkoušku (4) nebo (4). Každý vyšetřovatel, který selže, si vezme 2 zranění.

Závazek – Do konce kola nemohou vyšetřovatelé v lokacích s typem ***Řeka*** provádět akce **Plavba**.

Illus. Frank Schoonover 44/66 38





TREACHERY

Léčka

Past.

Příval.

Pokud jste v lokaci s typem ***Řeka***, získává Léčka typ ***Řeka***. (Tento efekt může spustit schopnost některé karty výhody ***Průvodce***.)

Otočení – Proveďte zkoušku (4). Pokud selžete, vezměte si 1 zranění.





TREACHERY

Léčka

Past.

Příval.

Pokud jste v lokaci s typem ***Řeka***, získává Léčka typ ***Řeka***. (Tento efekt může spustit schopnost některé karty výhody ***Průvodce***.)

Otočení – Proveďte zkoušku (4). Pokud selžete, vezměte si 1 zranění.



Ztracené dítě

ASSET



Spojenec. Sarsíové.

Otočení – Pokud jste v lokaci s typem ***Civilizace***, získává Ztracené dítě Příval a poté je odhoďte. Jinak tuto kartu přiložte ke své lokaci.

Závazek – Pokud postoupí agenda nebo akt, anebo pokud je Ztracené dítě odstraněno ze hry, každý vyšetřovatel si vezme 1 přímý strach.

➠: **Vyjednávání.** Převezměte ovládání nad Ztraceným dítětem. Získává:

„↷ Pokud jste v lokaci s typem ***Sarsíové***: Přidejte Ztracené dítě do vítězného balíčku.“

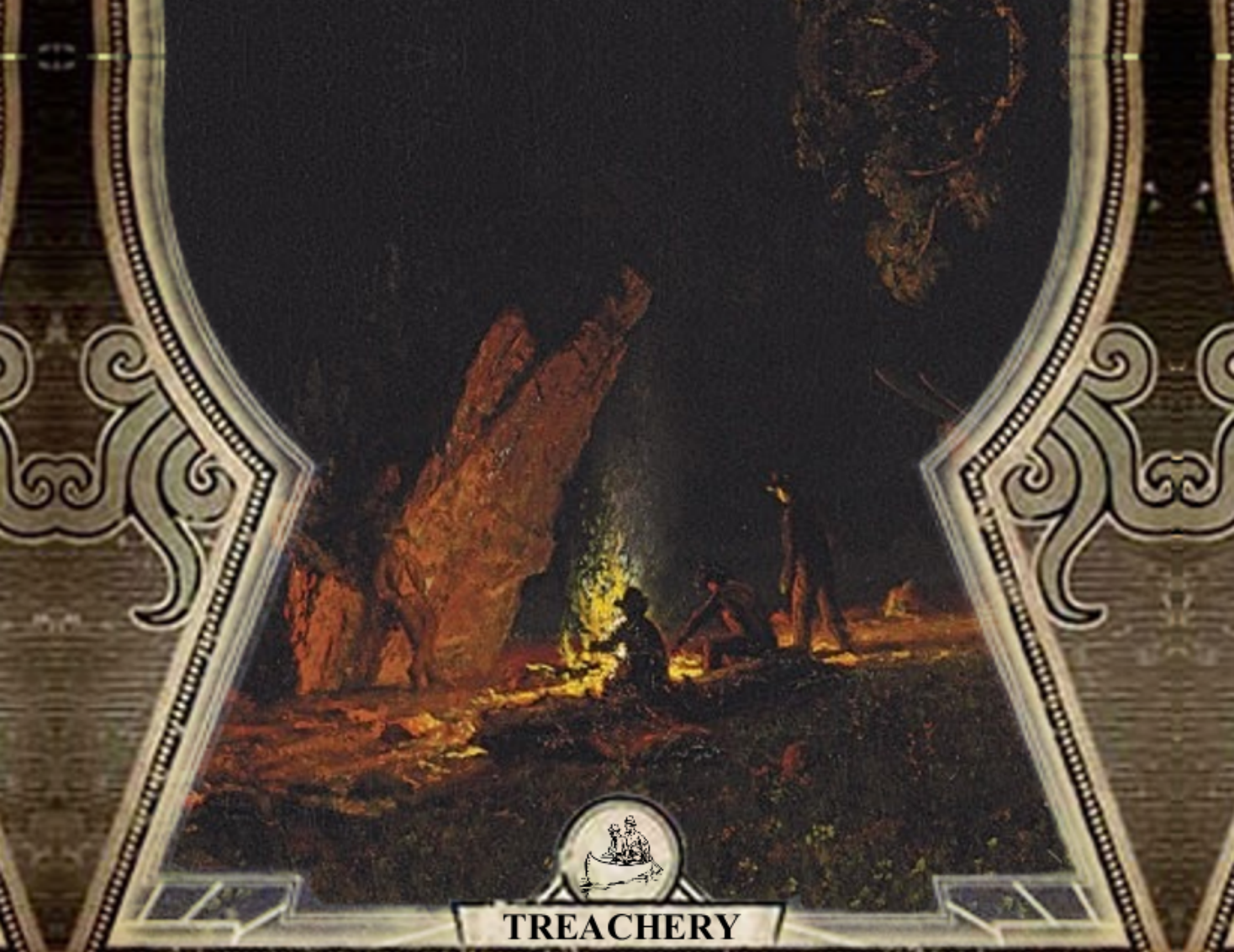
Nedokážete si představit, co by se jí mohlo přihodit, kdyby v tomto údolí zůstala sama.

1 1

Illus. Ray Swanson

48/66 40





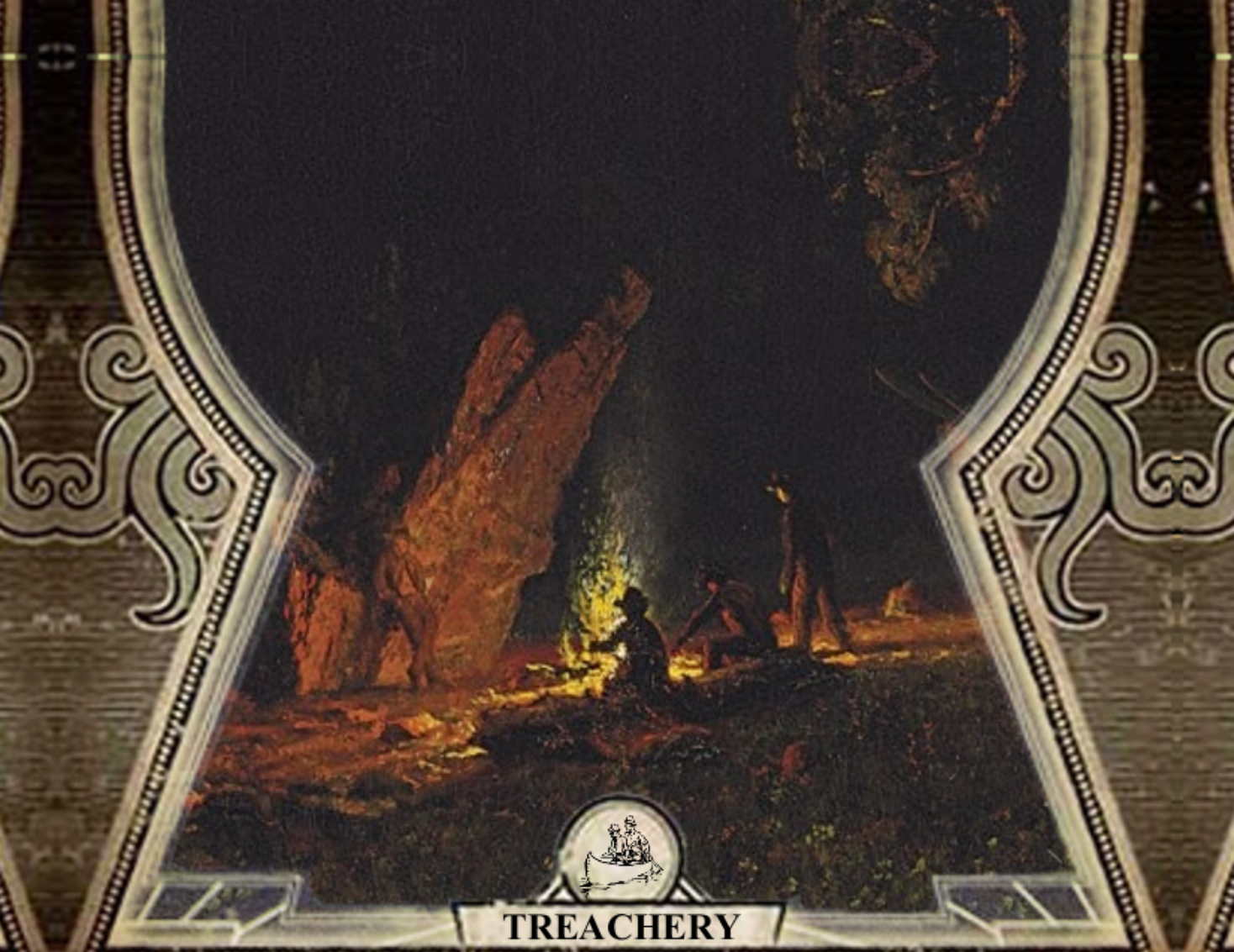
TREACHERY

Táborový oheň

Riziko.

Otočení – Můžete vyléčit 1 zranění a 1 strach libovolným vyšetřovatelům ve své lokaci. Za každého vyšetřovatele vyléčeného tímto efektem si prohlédněte 1 kartu z vrchu balíčku střetnutí. Doberte všechny odkryté karty nepřátel, kteří nemají typ ***Zvíře***. Ostatní karty poté zamíchejte zpět do balíčku střetnutí.





TREACHERY

Táborový oheň

Riziko.

Otočení – Můžete vyléčit 1 zranění a 1 strach libovolným vyšetřovatelům ve své lokaci. Za každého vyšetřovatele vyléčeného tímto efektem si prohlédněte 1 kartu z vrchu balíčku střetnutí. Doberte všechny odkryté karty nepřátel, kteří nemají typ ***Zvíře***. Ostatní karty poté zamíchejte zpět do balíčku střetnutí.



Divoký domorodec

3 2 4

Humanoid. Domorodec.

Oběť – Nejnižší zbývající příčetnost.

Lovec.

Závazek – Pokud Divoký domorodec na konci fáze nepřátel s někým zápolí: Přestaňte s ním zápolit a přesuňte ho do nejbližší lokace s typem ***Divočina***.



ENEMY



Divoký domorodec

3 2 4

Humanoid. Domorodec.

Oběť – Nejnižší zbývající příčetnost.

Lovec.

Závazek – Pokud Divoký domorodec na konci fáze nepřátel s někým zápolí: Přestaňte s ním zápolit a přesuňte ho do nejbližší lokace s typem ***Divočina***.



ENEMY



Rozhněvaní Sarsíové

3 3 4

Humanoid. Sarsíové.

Objevení – Nejbližší lokace s typem ***Sarsíové***.

Neútočný.

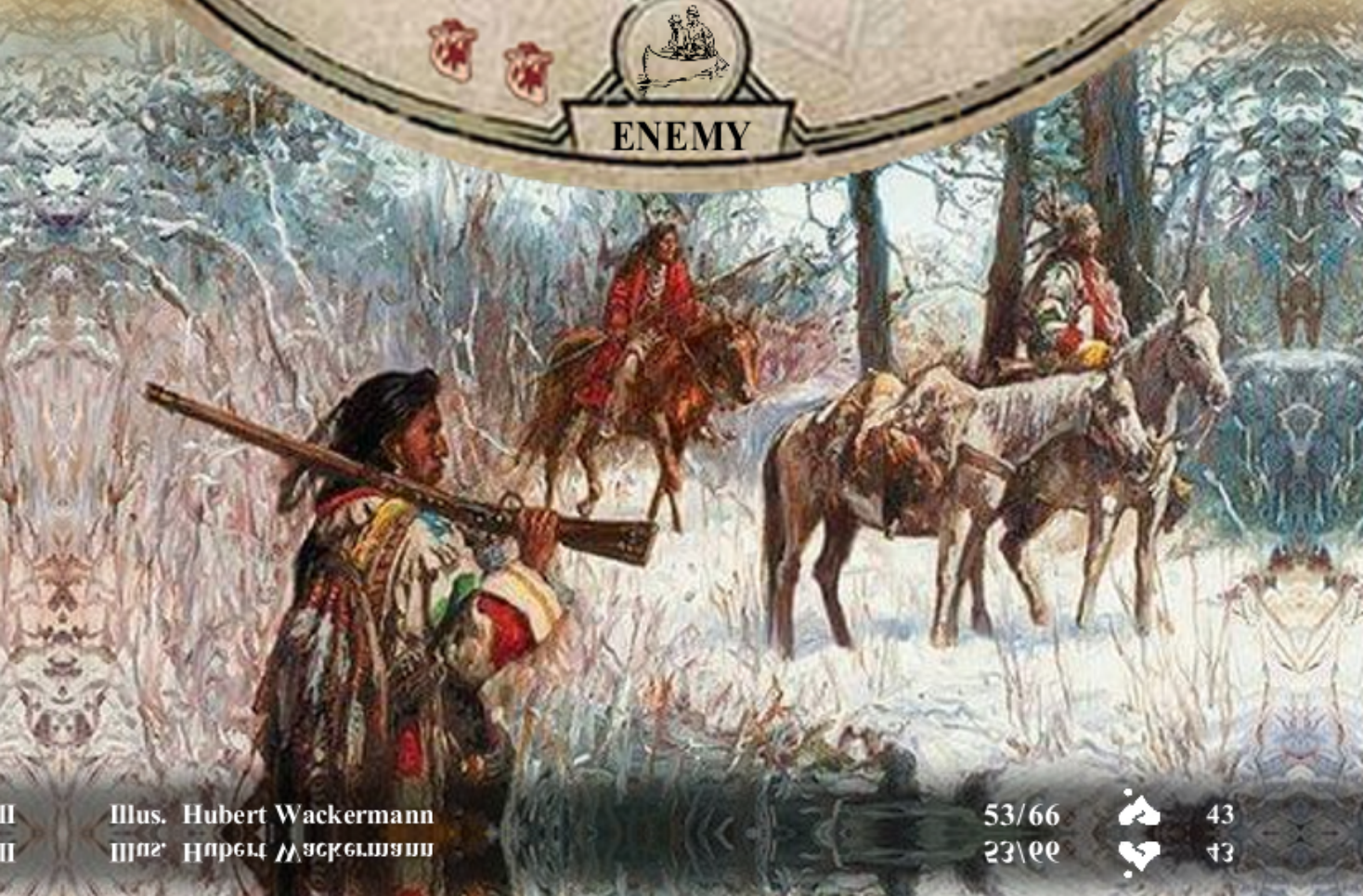
Nemůžete objevovat stopy, pokud se nacházíte ve stejné lokaci jako Rozhněvaní Sarsíové.

Závazek – Pokud Rozhněvaným Sarsíům udělíte alespoň 1 zranění, poznamenejte si, že *vás Sarsíové pronásledují*.

Pokud *vás Sarsíové pronásledují*, Rozhněvaní Sarsíové ztrácejí Neútočný a získávají:

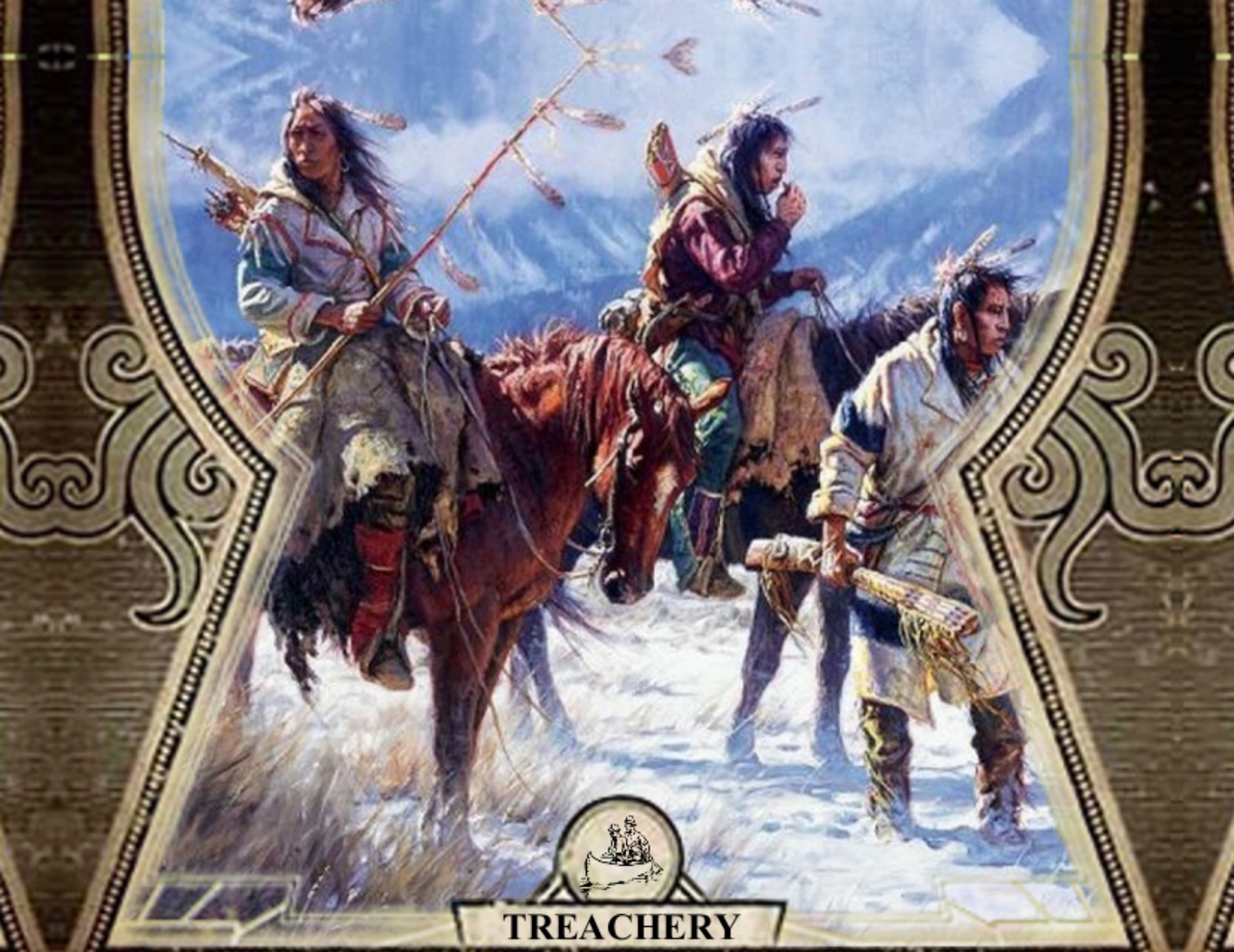
„Lovec. Pokud jsou Rozhněvaní Sarsíové poraženi, zamíchejte je do balíčku střetnutí."

ENEMY



Illus. Hubert Wackermann





TREACHERY

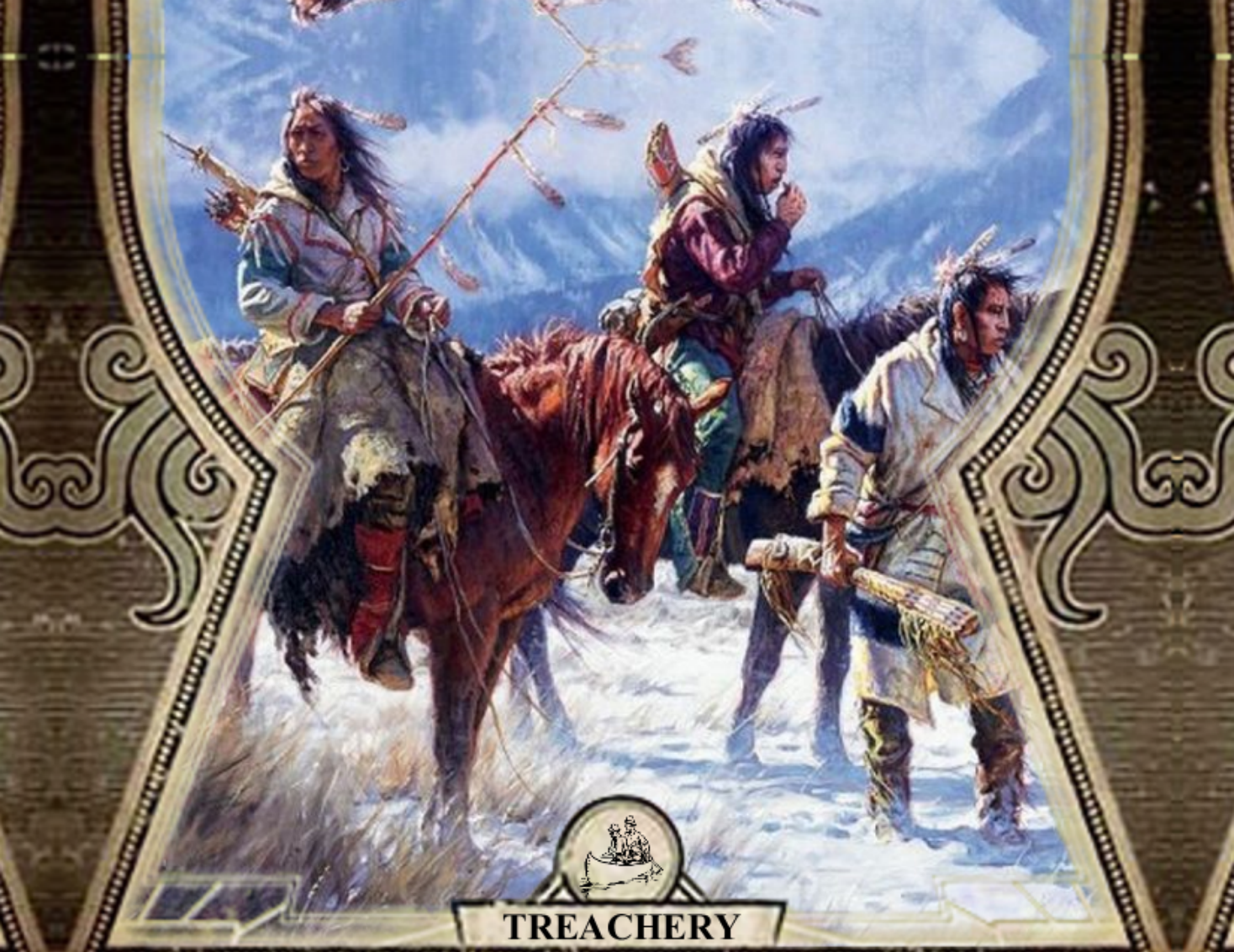
Přichází zima

Riziko.

Nebezpečí.

Otočení – Proveďte zkoušku (4). Pokud selžete, vyberte a odhoďte 1 kartu výhody, kterou ovládáte. Pokud nemůžete, vezměte si místo toho 1 přímé zranění.





TREACHERY

Přichází zima

Riziko.

Nebezpečí.

Otočení – Proveďte zkoušku (4). Pokud selžete, vyberte a odhoďte 1 kartu výhody, kterou ovládáte. Pokud nemůžete, vezměte si místo toho 1 přímé zranění.



Vlci

3 2 5

Zvíře. Divočina.

Oběť – Nejnižší .

Lovec. Protiútok.

Závazek – Pokud Vlci na konci fáze nepřátel s nikým nezápolí: Zamíchejte Vlky do balíčku střetnutí.

ENEMY





Vlci

3 2 5

Zvíře. Divočina.

Oběť – Nejnižší .

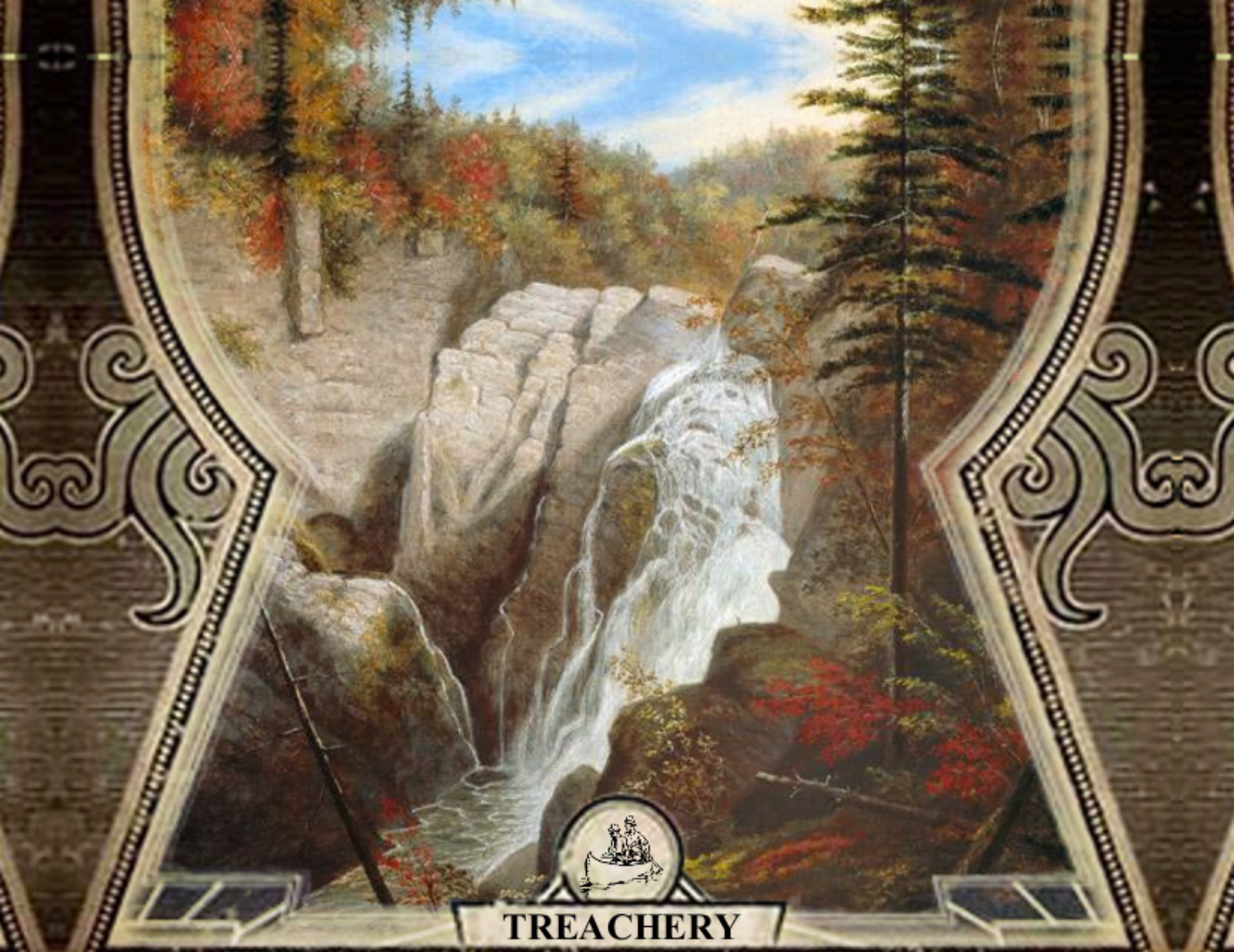
Lovec. Protiútok.

Závazek – Pokud Vlci na konci fáze nepřátel s nikým nezápolí: Zamíchejte Vlky do balíčku střetnutí.

ENEMY







TREACHERY

Nečekané překážky

Překážka.

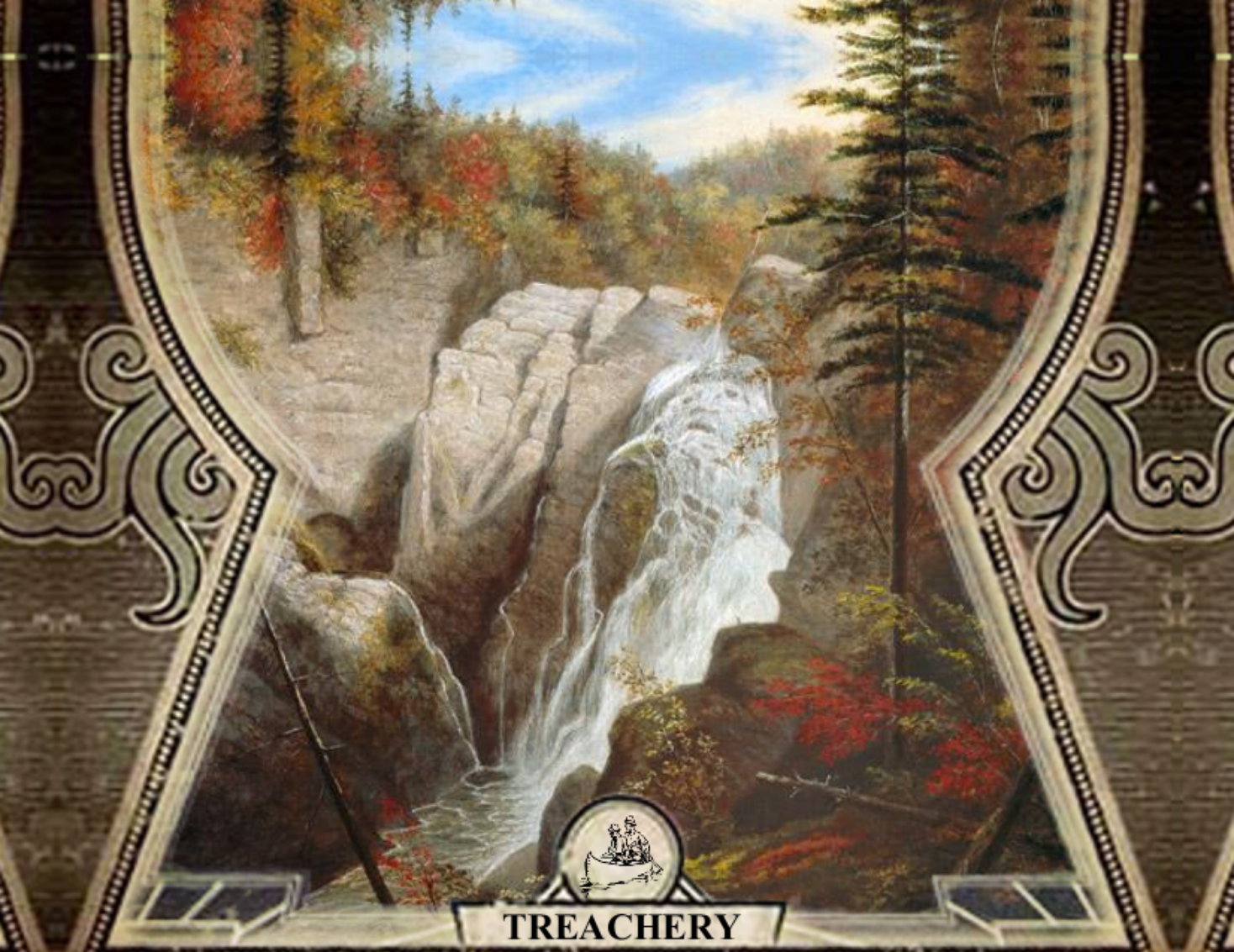
Otočení – Přidejte Nečekané překážky do hry do své oblasti hrozby.

První provedení některé z následujících akcí v každém kole (Pěší cesta podél řeky, Plavba, Pohyb, Boj nebo Vyhnutí se) stojí o 1 akci navíc.

Závazek – Na konci kola odhalte žeton chaosu: Pokud je odhalen symbol, nebo , zůstává tato karta ve hře. Jinak ji odhoďte.

Illus. Cornelius Krieghoff





TREACHERY

Nečekané překážky

Překážka.

Otočení – Přidejte Nečekané překážky do hry do své oblasti hrozby.

První provedení některé z následujících akcí v každém kole (Pěší cesta podél řeky, Plavba, Pohyb, Boj nebo Vyhnutí se) stojí o 1 akci navíc.

Závazek – Na konci kola odhalte žeton chaosu: Pokud je odhalen symbol, nebo , zůstává tato karta ve hře. Jinak ji odhoďte.

Illus. Cornelius Krieghoff



Bear

Medvěd

4 4 4

Zvíře. Divočina.

Objevení – Nejbližší lokace s typem ***Divočina***.

Ohromný.

Pokud bojujete s Medvědem pomocí karty výhody s typem ***Kouzlo***, ***Střelná zbraň*** nebo ***Na dálku***, má Medvěd –1 .

Závazek – Na konci každé fáze nepřátel odhalte žeton chaosu: Pokud je odhalen symbol , , , nebo , Medvěd se přesune směrem k nejbližšímu vyšetřovateli. Jinak tuto kartu odhoďte.

ENEMY



Illus. Danchurova

60/66 47



Vyděšený policista

3 3 3

Humanoid. Policie.

Objevení – Nejvzdálenější prázdná lokace s typem ***Divočina***.

Neútočný.

Závazek – Na konci tahu každého vyšetřovatele, pokud Vyděšený policista s nikým nezápolí: Vyděšený policista zaútočí na vyšetřovatele ve stejné lokaci nebo v lokaci přímo na sever, jih, východ či západ *(i když lokace policisty a vyšetřovatele nejsou spojeny)*.

➠: **Vyjednávání.** Proveďte zkoušku (4). Pokud uspějete, přidejte Vyděšeného policistu do vítězného balíčku. Pokud selžete, zamíchejte Vyděšeného policistu do balíčku střetnutí.

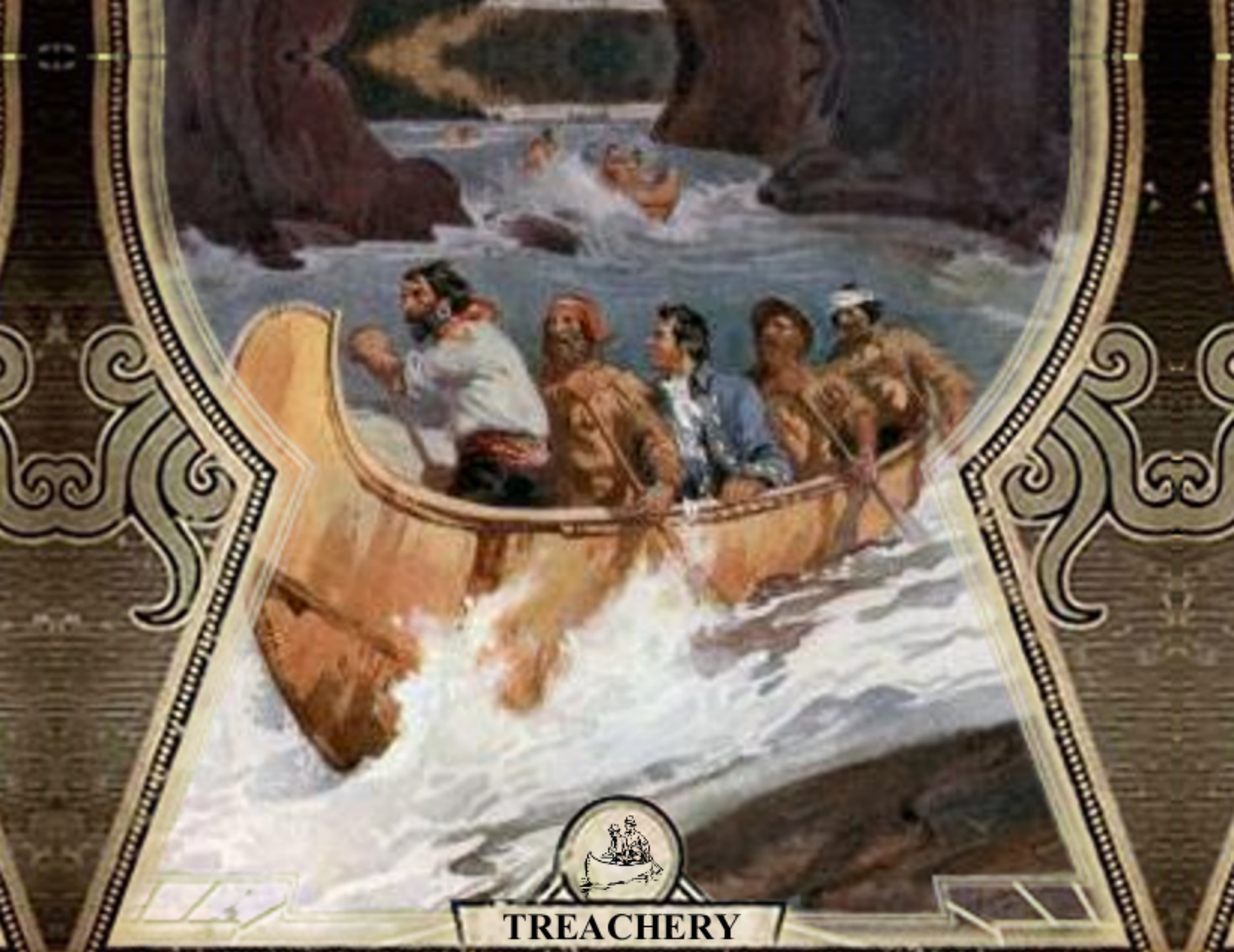
Vítězné body 1.

ENEMY



Illus. Charles Marion Russell





TREACHERY

Peřeje

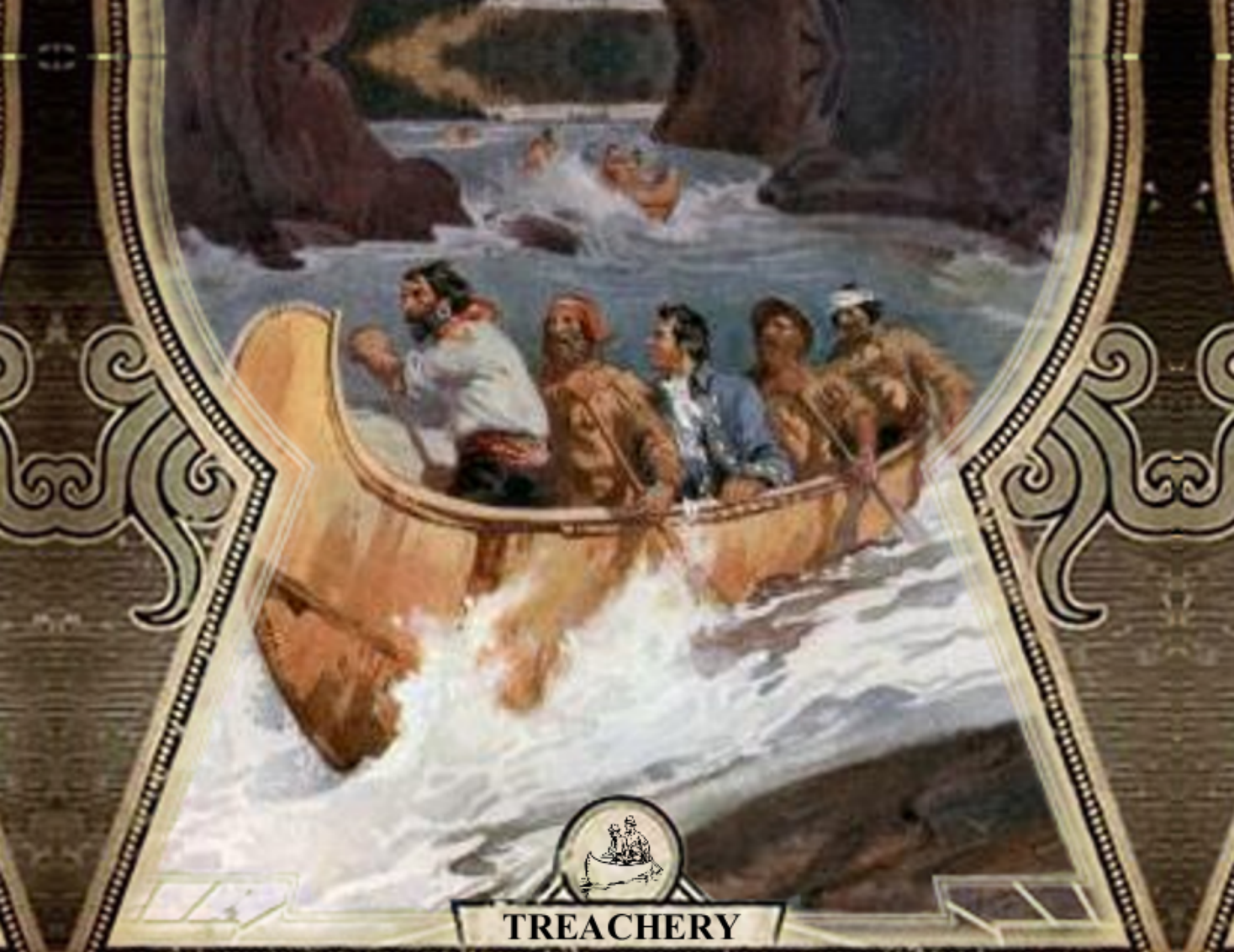
Riziko. Řeka.

Otočení – Přiložte Peřeje k nejbližší lokaci, která má oba typy ***Řeka*** a ***Divočina***.

Závazek – Pokud se vyšetřovatel při provádění **Plavby** přesune do lokace, ke které je tato karta přiložena, nebo z ní: Zkouška nebo ve 4. kroku této akce má obtížnost zvýšenou o 2 a při neúspěchu si vezmete o 1 zranění navíc.

Závazek – Na konci kola odhalte žeton chaosu: Pokud je odhalen symbol , , , nebo , přiložte tuto kartu k lokaci s oběma typy ***Řeka*** a ***Divočina*** přímo na sever nebo jih. Jinak tuto kartu odhoďte.





TREACHERY

Peřeje

Riziko. Řeka.

Otočení – Přiložte Peřeje k nejbližší lokaci, která má oba typy ***Řeka*** a ***Divočina***.

Závazek – Pokud se vyšetřovatel při provádění **Plavby** přesune do lokace, ke které je tato karta přiložena, nebo z ní: Zkouška nebo ve 4. kroku této akce má obtížnost zvýšenou o 2 a při neúspěchu si vezmete o 1 zranění navíc.

Závazek – Na konci kola odhalte žeton chaosu: Pokud je odhalen symbol , , , nebo , přiložte tuto kartu k lokaci s oběma typy ***Řeka*** a ***Divočina*** přímo na sever nebo jih. Jinak tuto kartu odhoďte.





TREACHERY

Kožoměnec

Plán. Domorodec. Divočina.

Otočení – Pokud není ve hře žádný nepřítel s typem ***Zvíře***, získává Kožoměnec Příval a poté jej odhoďte. Jinak jej přiložte k nejbližšímu nepříteli s typem ***Zvíře***.

Nepřítel, ke kterému je Kožoměnec přiložen, ztrácí veškerý vytištěný text schopností (kromě typů) a získává +1 strach, Lovec a Protiútok.

Závazek – Na konci fáze nepřátel, pokud přiložený nepřítel v tomto kole zaútočil: Zamíchejte tohoto nepřítele i Kožoměnce do balíčku střetnutí.

Původní obyvatelé Ameriky mu říkají Yee Naaldlooshii — ten, který chodí po čtyřech.

Illus. Jefferson Muncy

64/66 50 20





TREACHERY

Lovčí

Plán.

Otočení – Proveďte zkoušku (2). Pokud jste v lokaci s typem ***Divočina***, proveďte místo toho zkoušku (4).

Za každý bod, o který selžete, ztratíte 1 zdroj.

Každá součást výbavy má cenu zlata, když musíte v tomto údolí přežít sami.





TREACHERY

Lovčí

Plán.

Otočení – Proveďte zkoušku (2). Pokud jste v lokaci s typem ***Divočina***, proveďte místo toho zkoušku (4).

Za každý bod, o který selžete, ztratíte 1 zdroj.

Každá součást výbavy má cenu zlata, když musíte v tomto údolí přežít sami.





TREACHERY

Plamenný útok

Riziko. Zděšení. Wendigo.

Otočení – Proveďte zkoušku (4) nebo (4). Pokud selžete, vezměte si 1 přímé zranění a 1 přímý strach.

Sotva stačíte zahlédnout útočící monstrum, zatímco ze všech sil prcháte. Nakonec se vám podaří uniknout — ale na jak dlouho?

Illus. Kim Taglia

1/5 52





TREACHERY

Mrazivý duch

Znamení. Zděšení.

Otočení – Proveďte zkoušku 🗣 (3). Pokud jste v lokaci s typem ***Mystický***, máte pro tuto zkoušku −1 🗣. Za každý bod, o který selžete, si vezměte 1 strach.

Nic vás nemohlo připravit na krátké, avšak nesmírně intenzivní vidění této éterické bytosti. Rozum vás opouští, když se zdá, že vás přízrak oslovuje jménem.



Wendigo

5 4 4

Wendigo. Netvor. Elitní.

Objevení – Libovolná lokace spojená s lokací Wendigovy oběti.

Oběť – Vyšetřovatel s největším počtem zranění na sobě a na svých kartách ***Spojenec***.

Ohromný. Lovec. Wendigo získává +4 zdraví.

Na konci tahu každého vyšetřovatele připravte Wendiga.

Závazek – Pokud je do hry umístěn žeton zkázy, vyléčte Wendigovi 1 zranění *(při hře 3 nebo 4 hráčů místo toho 2 zranění)*.

Závazek – Pokud je vyšetřovatel poražen v lokaci s Wendigem, utrpí 1 dodatečné fyzické trauma.

Vítězné body 3.

ENEMY



Illus. Frank Victoria

3/5 54





TREACHERY

Něco vás pronásleduje

Znamení. Zděšení. Wendigo.

Otočení – Přidejte kartu Něco vás pronásleduje do hry do své oblasti hrozby.

Dokud je Něco vás pronásleduje ve vaší oblasti hrozby, máte –1 a –1 .

Závazek – Na konci kola odhalte žeton chaosu: Pokud je odhalen symbol , , , nebo , ponechte tuto kartu ve své oblasti hrozby. Jinak ji odhoďte.

Illus. Alena Velichko

4/5 55





TREACHERY

Děsivé vize

Šílenství. Wendigo.

Otočení – Proveďte zkoušku (4). Pokud selžete, přidejte Děsivé vize do své oblasti hrozby.

Závazek – Na začátku svého tahu si vezměte 1 strach za každého nepřítele s typem ***Zvíře*** a každého nepřítele s typem ***Netvor*** ve své lokaci.

