

# DEXTER DRAKE

## DER MAGIER

*Blendwerk* – Ein Mal pro Runde darfst du beim Abhandeln einer Probe 1 Horror erleiden, um die Probe auf  anstelle der angegebenen Fertigkeit abzulegen. Falls es sich bereits um eine -Probe handelt, darfst du stattdessen 1 Würfel neu werfen.

*„Sehet und staunet, wozu der Große Drake imstande ist!“*

**Fokuslimit: 3**



5

7



4



WISSEN

3



EINFLUSS

2



WAHRNEHMUNG

2



STÄRKE

2



WILLENSKRAFT





## DEXTER DRAKE

### STARTAUSRÜSTUNG

- Molly Maxwell
- 3\$

#### WÄHLE I:

- Blendendes Licht
- Hartgesottener Veteran

### WAS BISHER GESCHAH ...

*Dexter Drake war sofort klar, dass etwas nicht stimmte, als sie aus dem Zug stiegen. Er war noch nie in Kingsport gewesen, bevor er und seine Assistentin Molly für einen Auftritt an zwei Abenden gebucht wurden, aber diese verwinkelten Straßen und verschlafenen Gebäude fühlten sich viel zu vertraut an. Schließlich erreichten sie ihren „Spielort“ in der Water Street. „Willst du mich auf den Arm nehmen, Dex?“, fluchte Molly. „Hier ist nichts!“ Das Grundstück vor ihnen war leer, und ein wenig herumfragen ergab, dass das Haus schon vor Jahren abgebrannt war. Molly fand eine Unterkunft für sie, doch Dexter konnte nur auf die seltsame, hohe Klippe nördlich des Hafens starren. Dort oben war etwas, das ihn rief. Es war derselbe Ruf, den er während des Weltkrieges in Frankreich gehört hatte, bevor er zum ersten Mal echte Magie erblickte.*

### PRIMÄRROLLE

Als **Mystiker** bist du Experte im Bannen böser Mächte. Dein Hauptaugenmerk sollte darauf liegen, Verderben vom Spielplan zu entfernen. Du bist die beste Verteidigung gegen die Großen Alten.

### SEKUNDÄRROLLE

Als **Wächter** beschützt du deine Ermittlerkollegen, entweder indem du ihnen bei der Bewältigung ihrer Traumata hilfst oder indem du Monster unschädlich machst, bevor sie zu einer Gefahr werden.

# MINH THI PHAN

## DIE SEKRETÄRIN

*Schnelles Lernen* – Jeder deiner Fokuserhöht die entsprechende Fertigkeit um 2 (statt um 1).

*„Es sind schreckliche Dinge am Werk, doch gemeinsam können wir die Welt beschützen.“*

**Fokuslimit:** 3



6

6



3



WISSEN

3



EINFLUSS

3



WAHRNEHMUNG

2



STÄRKE

2



WILLENSKRAFT





## MINH THI PHAN

### STARTAUSRÜSTUNG

- Gemeinsam stark
- 1\$
- 1 zufälliger Verbündeter

#### WÄHLE I:

- Teamwork
- Steno-Block

### WAS BISHER GESCHAH ...

„Es tut mir leid, Miss Phan. Ich weiß nicht, wer Ihnen diese Nachricht geschickt hat oder warum sie auf meinem Briefkopf getippt ist.“ Victoria Bryant starrte Minh Thi Phan nachdenklich über ihren Schreibtisch hinweg an. Minh sah sich nervös in Miss Bryants Büro um. Es war genauso elegant, wie sie es von der Vertrauenslehrerin der renommierten Hall School erwartet hatte. „Ihr Timing ist jedoch ausgezeichnet, und es wäre äußerst schade, wenn Ihre Reise nach Kingsport umsonst gewesen wäre. Unsere Schule hat kürzlich eine kleine Sammlung obskurer Bücher erworben, und ich könnte Ihre sprachlichen Fähigkeiten gut gebrauchen, falls Sie uns bei der Übersetzung helfen möchten.“ Eine düstere Erinnerung an ihren verstorbenen Arbeitgeber, Mr. Thomas, ließ ihr die Nackenhaare zu Berge stehen. Das „obskure“ Buch, das er gelesen hatte, hatte seinen Verstand zerstört. Was wäre, wenn diese Bücher genauso gefährlich sind?

### PRIMÄRROLLE

Als **Sucherin** bist du die geborene Spürnase. Dein Hauptaugenmerk sollte darauf liegen, Hinweise zu sammeln und ihre tiefere Bedeutung zu recherchieren. Deine Expertise ist der Schlüssel zur Bekämpfung der Großen Alten und ihrer Komplotte.

### SEKUNDÄRROLLE

Als **Schurkin** hast du eine besondere Begabung in einem ganz speziellen Bereich. Minh versteht es wie keine Zweite, zusammen mit ihren Verbündeten als Team zu agieren. Versuche dich daher mit möglichst vielen Freunden zu umgeben.

# REX MURPHY

## DER REPORTER

*Tiefer graben* – Nachdem du einen Hinweis aus deinem Stadtviertel erhalten hast, darfst du VERFLUCHT werden, um 1 zusätzlichen Hinweis aus dem Vorrat zu erhalten.

*„Da steckt mehr dahinter. Wir müssen nur die Puzzleteile richtig zusammensetzen, um das Muster zu erkennen.“*

**Fokuslimit:** 4



7

7



3



WISSEN

2



EINFLUSS

3



WAHRNEHMUNG

2



STÄRKE

3



WILLENSKRAFT





## REX MURPHY

### STARTAUSRÜSTUNG

- Unsterblicher Fluch
- 2\$

#### WÄHLE I:

- Der Story auf der Spur
- Nachtmensch

### WAS BISHER GESCHAH ...

*Der Bus aus Innsmouth war leer. Rex Murphy hatte sich hier am Bahnhof mit einem Informanten verabredet, aber der Mann war nirgends zu sehen. Am Telefon hatte der Unbekannte behauptet, er habe Informationen über die Familie, die die hiesige Raffinerie betreibt – die Marshs. Er bestand aber darauf, sich persönlich zu treffen. Rex wusste, dass er die Sache einfach ruhen lassen sollte: Ein anonymer Hinweis und ein geplatzt Treffen würden wohl kaum zu einer druckreifen Story führen. Doch sein Bauchgefühl sagte ihm, dass an der Sache etwas dran war. Die Dinge, die der Anrufer angedeutet hatte, waren so spezifisch. Seine nervöse Angst so echt. In Innsmouth ging etwas Großes vor, und Rex hatte das Glück, als Erster eine Spur zu haben. Mit einem Seufzer und einem einzigen Blick zurück bestieg der Reporter den Nachtbus nach Innsmouth.*

### PRIMÄRROLLE

Als **Sucher** bist du die geborene Spürnase. Dein Hauptaugenmerk sollte darauf liegen, Hinweise zu sammeln und ihre tiefere Bedeutung zu recherchieren. Deine Expertise ist der Schlüssel zur Bekämpfung der Großen Alten und ihrer Komplotte.

### SEKUNDÄRROLLE

Als **Schurke** hast du eine besondere Begabung in einem ganz speziellen Bereich. Rex leidet schon sein ganzes Leben unter dem Fluch seiner Familie. Daher hat er Mittel und Wege gefunden, mit Pech umzugehen.

# WENDY ADAMS

## DAS STRASSENKIND

*Gerissen* – Nachdem du eine -Probe abgehandelt hast, darfst du dich um 1 Feld bewegen. (Falls diese Probe Teil einer Begegnung ist, handle zunächst die gesamte Begegnung ab, bevor du dich bewegst.)

„Wie Sie sagen, ich bin nur ein Kind.  
Was sollte ich schon über all das wissen?“

**Fokuslimit:** 3



5

7



3



WISSEN

1



EINFLUSS

4



WAHRNEHMUNG

2



STÄRKE

3



WILLENSKRAFT





## WENDY ADAMS

### STARTAUSRÜSTUNG

- Vorgewarnt
- \$1

#### WÄHLE I:

- Schutzzauber
- Unscheinbar

### WAS BISHER GESCHAH ...

*Vor seinem Verschwinden warnte Wendys Vater sie vor der „Roten Flut“. Als sie hörte, wie zwei Lkw-Fahrer genau davon sprachen, wusste Wendy, was sie zu tun hatte. Sie versteckte sich zwischen ihrer Ladung und fuhr mit ihnen ins heruntergekommene Innsmouth. Sie war klein und erregte wenig Aufmerksamkeit, sodass Wendy aus nächster Nähe die bizarren Rituale beobachten konnte, die von den Anhängern des Esoterischen Orden von Dagon abgehalten wurden. Sie hat gesehen, dass etwas nicht ganz Menschliches unter der Haut der Bewohner von Innsmouth lauert. Und sie hat die seltsamen Lichter draußen am Teufelsriff gesehen. Wendy weiß nicht, ob es das ist, wovor ihr Vater sie gewarnt hat, aber sie weiß, dass sich etwas aus den schwarzen Gewässern vor Innsmouth erhebt.*

### PRIMÄRROLLE

Als **Überlebende** bist du wie ein Fels in der Brandung und hilfst deinen Ermittlerkollegen, die Stürme des Mythos abzuwettern. Du weißt, wie wichtig Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung für den Erfolg sind.