

*** Agnes Baker**
Die Kellnerin



Deckgröße: 25

Deckbau-Optionen: Mystikerkarten (▲) Stufe 0–5, **Zauber**-Karten Stufe 0–3, **Okkult**-Karten Stufe 0–3, Neutrale Karten Stufe 0–5.

Deckbau-Voraussetzungen (zählen nicht gegen die Deckgröße): Erbstück aus Hyperborea, Dunkle Erinnerungen, 1 zufällige Grundschwäche.

Zusätzliche Optionen: Sobald du eine **Zauber**-Karte verbesserst, darfst du stattdessen die kompletten Erfahrungspunkte für die höherstufige Version bezahlen und die niedrigste Karte in deinem Deck belassen (sie zählt nicht gegen die Deckgröße deines Decks und nicht gegen die Anzahl an Kopien dieser Karte in deinem Deck).

In diesem Leben war Agnes Baker vielleicht eine einfache Kellnerin, aber in einem früheren Leben war sie eine mächtige Hexe. Es hatte angefangen, als sie unter den verstaubten Besitztümern ihrer Familie auf dem Dachboden dieses merkwürdigen Artefakt fand – eine Art Schlüssel. Als sie ihn berührte, wurde sie auf einmal von Erinnerungen überflutet und da war dieses Wort: „Hyperborea“

*** Agnes Baker**
Die Kellnerin



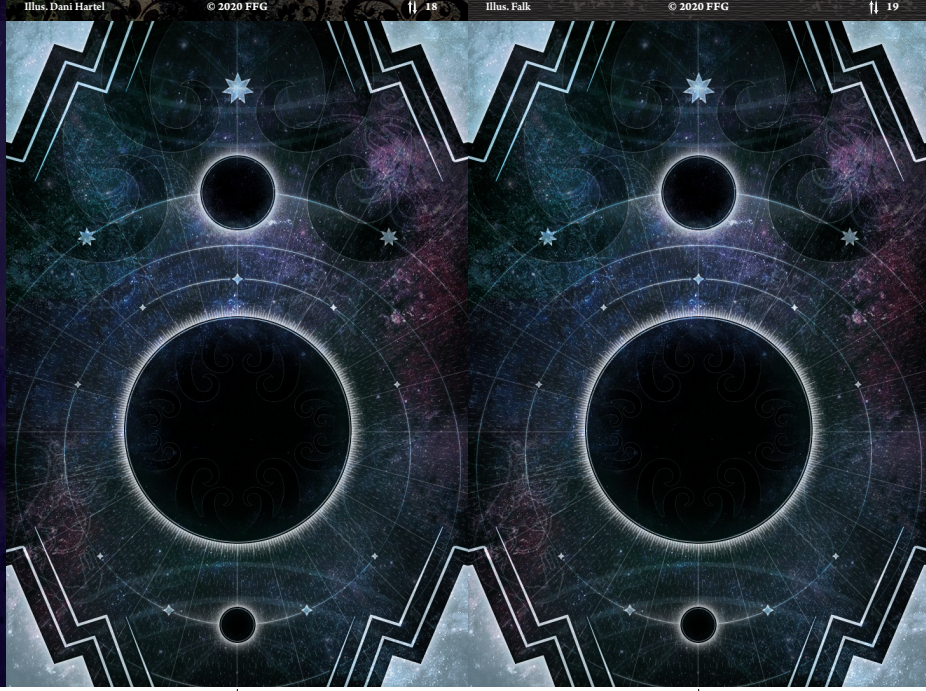
Zauberer.

Als zusätzliche Kosten, um ein **Zauber**-Ereignis zu spielen, darfst du 1 Schaden nehmen. Falls du dies tust, senke die Kosten jenes Ereignisses um 2 und du darfst jenes Ereignis zurück in dein Deck mischen, anstatt es abzulegen.
 ✦-Effekt: +1. Du darfst 1 Schaden heilen.

„Mägie liegt mir im Blut. Strömt durch meine Adern, Pumpt durch mein Herz.“



5 2 2 3



Illus. Dani Hartel

© 2020 FFG

18

3 *Erbstück aus Hyperborea
Artefakt aus einem anderen Leben

VORTEIL

Gegenstand. Relikt.
Nur für das Deck von Agnes Baker. Weiterentwickelt. Nur Schaden und/oder Horror von Spielerkarteneffekten kann Erbstück aus Hyperborea zugewiesen werden.
 ✨ Nachdem du eine **Zauber**-Karte gespielt hast: Ziehe 1 Karte.

Illus. Christoph Kersch

4 **EREIGNIS**

Dunkle Erinnerungen
SCHWÄCHE
Zauber.

Weiterentwickelt.
Platziere 1 Verderbensmarker auf die aktuelle Agenda. Durch diesen Effekt kann die aktuelle Agenda vorrücken.
Erzwingen – Falls sich Dunkle Erinnerungen am Ende deines Zuges auf deiner Hand befindet: Enthülle diese Karte und nimm 2 Horror.

Illus. Falk

© 2020 FFG

19

Böses Blut
SCHWER/EXPERTE

–X. X ist die Anzahl an Erinnerungen, die Agnes Baker gesammelt hat, plus 1.

–3. Mache Elspeth Baudin spielbereit und handle ihr Schlüsselwort Patrouille ab. Falls sie mit einem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, greift sie ihn an.

–5. Falls die Probe misslingt und sich eine Erinnerung an Elspeth Baudins Ort befindet, platziere diesen Marker auf jenem Ort.

–8. Agnes Baker darf bis zu 3 Schaden nehmen, um deinen Fertigkeitswert für jeden genommenen Schaden um 2 zu erhöhen.

© 2020 FFG

1/4

20b

Böses Blut
EINFACH/NORMAL

–X. X ist die Anzahl an Erinnerungen, die Agnes Baker gesammelt hat.

–2. Mache Elspeth Baudin spielbereit und handle ihr Schlüsselwort Patrouille ab.

–3. Falls die Probe misslingt und sich eine Erinnerung an Elspeth Baudins Ort befindet, platziere diesen Marker auf jenem Ort.

–6. Agnes Baker darf bis zu 3 Schaden nehmen, um deinen Fertigkeitswert für jeden genommenen Schaden um 2 zu erhöhen.

© 2020 FFG

1/4

20a

Das Kristern arkaner Macht zuckt über den Himmel und findet zielsicher dich und deine Begleiter. Für einen kurzen Augenblick ist die Qual nicht auszuhalten. Der Schmerz breitet sich wie Gift in deinem ganzen Körper aus. Du wirst von einem grellen Lichtblitz außerhalb deines Sichtfelds geblendet. Dann ist plötzlich alles vorbei, dir deine Erinnerungen zu stehlen?

Elspeth Baudin greift jeden Ermittler in Spielerreihenfolge an, unabhängig von ihrem aktuellen Ort (selbst wenn sie erschöpft ist).

Drehe diese Agenda wieder um.

Bis aufs Blut



Das Blut Hyperboras

Erzwingen – Falls Elspeth Baudin am Ende der Gegnerphase spieleret ist und sich eine Erinnerung an ihrem Ort befindet: Enthülle einen zufälligen Marker aus dem Chaosbeutel und platziere in auf jenem Ort.

Erzwingen – Fall sich 1 oder mehr Chaosmarker auf einem Ort ohne Erinnerung befinden, Schicke sie zurück in den Chaosbeutel.

Erzwingen – Falls sich auf einem Ort mit einer Erinnerung Chaosmarker befinden, die zusammengezählt einem Wert von mindestens 6 ergeben („+/-“ werden ignoriert und jeder ♣- und ♠-Marker wird als „-6“ behandelt); Schicke sie zurück in den Chaosbeutel und Elspeth Baudin sammelt jene Erinnerung.

8

Erinnerungen an die ewige Eroberung

Falls Agnes mehr Erinnerungen gesammelt hat als Elspeth:

Elspeth stürzt vor dir zu Boden. Schmerz durchzuckt ihren Körper. „Na los! Mach schon. Beende es!“, zischt sie dir entgegen und blickt dich mit unbändigem Hass in den Augen an. Arkane Macht knistert zwischen deinen Fingerspitzen. Sie ist deine Gegnerin. Du hast sie bezwungen. Ihr Leben und all ihre Erinnerungen liegen nun in deiner Hand. Du solltest dir nehmen, was dir rechtmäßig zusteht.

(→A1)

Falls Elspeth mehr Erinnerungen gesammelt hat als Agnes:

Du fällst von Schmerzen geplagt auf die Knie. Elspeth baut sich bedrohlich vor dir auf. Zwischen ihren Fingerspitzen knistert arkane Energie. „Du bist schwach“, verspottet sie dich. „Du hast diese Macht nicht verdient. Aber ich ...“, sie grinst dich an. „Ich werde so viel besser sein.“

(→A2)

Reise in die Vergangenheit

Du musst die verlorenen Erinnerungen an dein früheres Leben wiedererlangen, bevor es Elspeth tut!

Die Ermittler an Agnes Bakers Ort geben als Gruppe 2♣ Hinweis aus: Agnes Baker sammelt die Erinnerung an ihrem Ort.

Erzwingen – Falls Agnes Baker besiegt wird, (→A2).

Ermittlungsziel – Sammle mehr Erinnerungen als Elspeth. Falls alle 9 Erinnerungen gesammelt wurden (egal von welcher Seite), rücke vor.

8

Triumph und Unterwerfung

Gleißendes Licht zuckt über den Nachthimmel, wo deine und Elspeths Magie aufeinander treffen. Ein ohrenbetäubendes Schmettern – wie eine Sirene aus einer anderen Welt, die den Moment der Entscheidung einleitet – lässt dich und Elspeth gleichzeitig auf die Knie fallen. Schmerz erfüllt windet sie sich am Boden und krallt ihre Fingernägel tief in ihre Schläfen. Mit all deiner Macht dringst du in ihre Gedanken ein und entreisst ihr eine ihrer Erinnerungen.

Agnes Baker muss entscheiden (wähle eins):

- Agnes Baker sammelt 1 Erinnerung von Elspeth Baudin.
- Agnes Baker erhält 2♣ Hinweis aus dem Markertvorrat.

Dann drehe diese Karte wieder um, erschöpft und nicht in einen Kampf verwickelt.

* Elspeth Baudin

Zauberin aus Hyperborea

8 4♣ 8

Humanoid. Zauberer. Elite.

Alarmiert. Patrouille (nächstgelegener Ort mit mindestens 1 Erinnerung). Zurückschlagen.

Elspeth Baudin kann nicht automatisch entkommen werden und sie bekommt -1 Kampf und -1 Entkommen für jede Erinnerung, die sie gesammelt hat.

Erzwingen – Sobald Elspeth Baudin besiegt werden würde: Heile stattdessen allen Schaden von ihr, drehe die Karte um und handle den Effekt auf der anderen Seite ab.

GEGNER

