★Daisy Walker

Die Bibliothekarin

1 | 5 | 2 | 2



Miskatonic.

Du bekommst +1 und +1 geistige Gesundheit für jede ***Buch***-Vorteilskarte, die du kontrollierst.

: Handle nacheinander auf jeder ***Buch***-Vorteilskarte, die du kontrollierst, eine -Fähigkeit ab, wobei du ihre -Kosten ignorierst. (Nur ein Mal pro Spiel.)

-Effekt: +1. Du darfst eine ***Buch***-Vorteilskarte aus deinem Ablagestapel auf deine Hand zurückschicken.

„Ein Buch kann ich zwar schließen, die Worte darin aber nie vergessen.“

5 | 7

Illus. Magali Villeneuve © 2020 FFG



★Daisy Walker

Die Bibliothekarin

Deckgröße: 30

Deckbau-Optionen: ***Buch***-Karten Stufe 0–5, Sucherkarten (🔍) Stufe 0–3, Neutrale Karten Stufe 0–5, bis zu fünf andere Wächter- und/oder Mystikerkarten (🛡 und/oder 👁) der Stufe 0.

Deckbau-Voraussetzungen (zählen nicht gegen die Deckgröße): Daisys Büchertasche, Das Necronomicon *(Übersetzung von John Dee)*, 1 zufällige Grundschwäche.

Als respektierte Bibliothekarin der Miskatonic Universität hatte Daisy schon immer das Gefühl, dass Bücher für sie das Wichtigste sind. Sie beschäftigte sich in der Fiktion mit dem, was sie im Leben am meisten verabscheute: Horror, Gewalt und Furcht. Dann fand sie John Dees Übersetzung des Necronomicons. Es war blasphemisch, unheilig und eigentlich zu abscheulich, um es zu lesen. Aber aufgrund ihrer Studien der obskuren und okkulten Themengebiete wusste Daisy, dass auf diesen Seiten mehr Wahrheit als Fiktion zu finden war. Sie stellte sich die Frage, welche Geheimnisse der verbotene Bereich der Orne-Bibliothek noch bereit hielt …

2

VORTEIL

✷Daisys Büchertasche



Gegenstand.

Nur für das Deck von Daisy Walker. Weiterentwickelt.

Du hast 2 zusätzliche Handslots, die nur für ***Buch***-Vorteilskarten verwendet werden können.

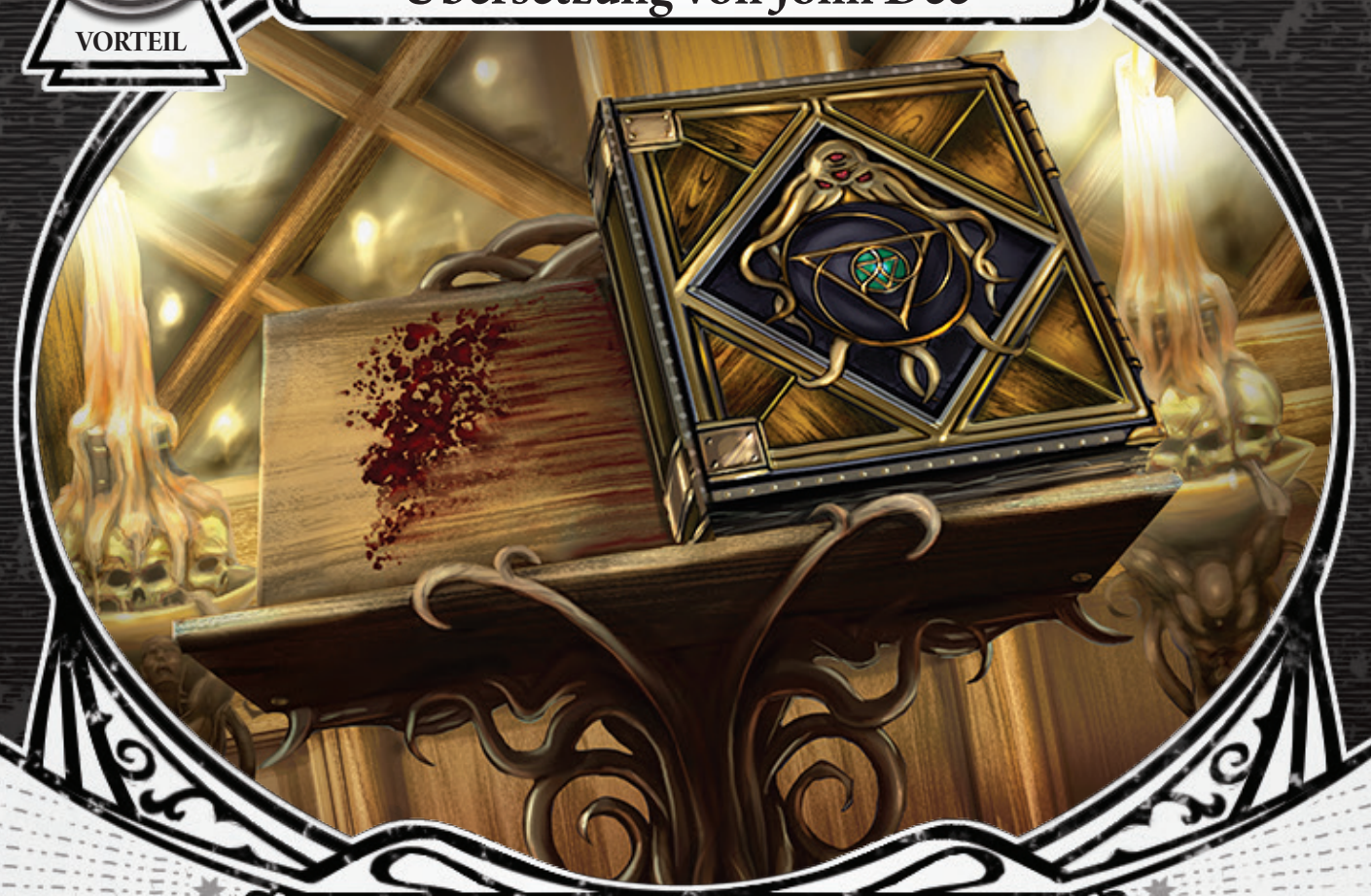
Sobald du in deinem Zug eine ***Buch***-Vorteilskarte spielst, erschöpfe Daisys Büchertasche: Jene Vorteilskarte erhält Schnell.

Illus. Dani Hartel © 2020 FFG

Das Necronomicon

Übersetzung von John Dee

VORTEIL



SCHWÄCHE

Gegenstand. Buch.

Weiterentwickelt.

Enthüllung – Bringe Das Necronomicon mit 3 Horror in deiner Bedrohungszone ins Spiel. Diese Karte kann das Spiel nicht verlassen, solange sich 1 oder mehr Horror darauf befinden. Solange sich diese Karte im Spiel befindet, behandle jedes ✶, das du auf einem Chaosmarker enthüllst, als ▲, ● und ✸ *(handle alle drei ab)*.

➤➤: Bewege 1 Horror von Das Necronomicon auf Daisy Walker. Falls sich dann kein Horror auf Das Necronomicon befindet, lege diese Karte ab.

Illus. Jesse Mead
© 2020 FFG

Lies oder stirb

EINFACH/NORMAL

–X. X ist die Anzahl an ***Buch***-Vorteilskarten, die Daisy Walker kontrolliert.

Enthülle einen weiteren Marker. Falls die Probe misslingt, lege die obersten 2 Karten deines Decks ab.

–2. Falls dies ein Angriff oder ein Entkommen-Versuch gegen Nenner der Toten ist und die Probe nicht mindestens um 2 gelingt, greift er dich an.

–3. Falls die Probe misslingt, nimmt, Daisy Walker 1 Horror.

© 2020 FFG

Lies oder stirb

SCHWER/EXPERTE



–X. X ist die Anzahl an ***Buch***-Vorteilskarten, die Daisy Walker kontrolliert, plus 1.



Enthülle einen weiteren Marker. Falls die Probe misslingt, lege die obersten 3 Karten deines Decks ab.



–3. Falls dies ein Angriff oder ein Entkommen-Versuch gegen Nenner der Toten ist und die Probe nicht mindestens um 3 gelingt, greift er dich an.



–5. Falls die Probe misslingt, nimmt, Daisy Walker 1 Horror.

© 2020 FFG



Agenda 1a

Tödliche Nachforschung

Die Wesenheit, die sich aus dem Necronomicon hat befreien können, weitet ihren tödlichen Schatten auf den Campus aus. Du musst sie stoppen, bevor sie zu mächtig wird, um noch aufgehalten zu werden.

Dr. Henry Armitage benötigt keinen Verbündeter-Slot und erhält: „Du hast 2 zusätzliche Handslots, die nur für ***Buch***-Vorteilskarten verwendet werden können.“

„Jazz“ Mulligan erhält: „➤➤: Bewege dich zu einem ***Miskatonic***-Ort bis zu 3 Verbindungen entfernt.“

12

Illus. Yoann Boissonnet
© 2020 FFG

AGENDA
1B

Lesen kann tödlich sein

Aus dem Necronomicon erhebt sich ein gewaltiger Wirbelwind und eine donnernde Stimme lässt lose Seiten durch die Luft fliegen. Ein düsterer Schatten hat sich über dem gesamten Campus ausgebreitet. Dann bricht ein Sturm los, den der Schatten zur Flucht nutzt. Kurz darauf fällt das Zauberbuch zu Boden, sämtlicher Energie beraubt. Welche Präsenz auch von ihm Besitz ergriffen hatte, jetzt ist sie fort. Das Buch fühlt sich sonderbar leer in deinen Händen an.

(→**A2**)

Szene 1a

Schnelllesen

In einem dieser vielen Bücher auf dem Campus muss doch geschrieben stehen, wie dieses Wesen gebannt werden kann …

Ignoriere alle **Ermittlungsziele** auf Orten.

Falls du Daisy Walker bist, geben Ermittler an deinem Ort 1 Hinweise aus: Mische 1 verdeckte Spielerkarte unter diesem Ort in dein Deck.

Ermittlungsziel – Finde einen Weg, um den Nenner der Toten zu bannen, bevor es zu spät ist.



SZENE 1B

Schmökern zahlt sich aus

Du stehst in der gesperrten Sammlung der Orne-Bibliothek, umgeben von Bänden uralter, ketzerischer Texte. Diese Beschwörungen, die du in ihnen gefunden hast, könnten die Wesenheit womöglich bannen – oder sie in das Necronomicon zurückschicken, wo sie hergekommen ist. Du lasst dein Stimme immer lauter werden, als du die Worte wiederholst. Schatten kriechen durch den Raum. Die Decke und die Wände verzerren sich. Eine Windbö lässt lose Seiten durch die Luft flattern. Jedes einzelbne Haar steht dir zu Berge. Im darauffolgenden Chaos wird alles davongetragen, wie wenn ein feuchter Pinsel die Leinwand der Realität berührt …

(→**A1**)

Nenner der Toten

Die Präsenz im Zauberbuch

2 3 2

Monster. Spuk. Elite.

Jäger.

Beute – Nur Daisy Walker.

Erzwungen – Sobald Nenner der Toten besiegt werden würde: Heile ihn stattdessen vollständig, erschöpfe ihn und bewege ihn in die Orne-Bibliothek.

➤➤ Falls du Daisy Walker bist und mindestens 4 Nicht-Schwäche-***Buch***-Vorteilskarten kontrollierst: **Verhandlung.** Lege eine -Probe (18) ab. Diese Probe bekommt –2 Schwierigkeit für jede ***Buch***-Vorteilskarte, die du kontrollierst. Falls die Probe gelingt, rücke die Szene vor.

GEGNER

