* Wendy Adams

Das Straßenkind

Deckgröße: 30

Merkmal*-Wahl**: Wähle beim Deckbau ***Gesegnet oder ***Verflucht***; oder wähle beides und erhalte +5 Deckgröße.

Deckbau-Optionen: Überlebenderkarten (✦) Stufe 0–5, Neutrale Karten Stufe 0–5, Karten des gewählten Merkmals (bzw. der gewählten Merkmale) Stufe 0–5.

Deckbau-Voraussetzungen (zählen nicht gegen die Deckgröße): Wendys Amulett, Verlassen und einsam, 1 zufällige Grundschwäche.

Als sie klein war, durfte Wendy immer mit Mamas Kette spielen. Mama hatte ihr Geschichten erzählt, während Wendy die Kette hin und her drehte und ihr Glitzern bewunderte. Dann kam die Nachricht, dass ihr Vater auf See verschollen ging, und Mama begann sich merkwürdig zu verhalten. Sie brachte im ganzen Haus seltsame Symbole mit Kreide an. Sie hatten Mama in die Anstalt eingewiesen und Wendy kam in ein Waisenhaus. Bevor sie fortgebracht wurde, hatte Mama ihr die Kette gegeben. Sie sollte sie „beschützen". Nach einigen Jahren im Waisenhaus rannte Wendy weg und entschied, dass sie allein besser zurecht käme.

* Wendy Adams

Das Straßenkind

Herumtreiber. Gesegnet. Verflucht.

Füge Andenken an die Flut deinem Deck hinzu.

Nachdem du erfolgreich einem Nicht-***Elite***-Gegner entkommen bist: Versiegle entweder 1 ✧- oder ⚸-Marker aus dem Chaosbeutel oder beliebig viele ✧- oder ⚸-Marker, die während dieser Probe enthüllt worden sind, auf jenem Gegner.

✶ Effekt: +2. Durchsuche den Chaosbeutel nach bis zu 2 ✧- und/oder ⚸-Markern und enthülle sie, wobei du ihre Effekte ignorierst.

„Die kleinen Dinge sind wichtig. Erwachsene können das nicht verstehen."

Illus. Jacob Murray © 2021 FFG

* Andenken an die Flut

VORTEIL

Gegenstand. Glücksbringer.

Nur für das Deck von Wendy Adams. Dauerhaft.

Sobald ein Gegner spielbereit gemacht oder Verderben auf ihm platziert werden würde, setze einen ✧- oder ⚸-Marker frei, der auf jenem Gegner versiegelt ist: Hebe jenen Effekt auf.

Sobald ein Chaosmarker während einer Fertigkeitsprobe, die du durchführst, aus dem Chaosbeutel enthüllt werden würde: Handle stattdessen einen ✧- oder ⚸-Marker ab, der auf einem Gegner versiegelt ist.

Illus. Richard Jossy © 2021 FFG

* Wendys Amulett

2

VORTEIL

Gegenstand. Relikt.

Nur für das Deck von Wendy Adams. Weiterentwickelt.

Du darfst ein beliebiges Ereignis in deinem Ablagestapel spielen, als ob es sich auf deiner Hand befände.

Erzwungen – Nachdem du ein Ereignis gespielt oder aus dem Spiel abgelegt hast: Platziere es unter dein Deck statt auf deinen Ablagestapel.

Illus. Linda Tso © 2021 FFG

VERRAT

Verlassen und einsam

SCHWÄCHE

Wahnsinn.

Weiterentwickelt.

Enthüllung – Entferne alle Nicht-Schwäche-Karten in deinem Ablagestapel aus dem Spiel. Falls durch diesen Effekt keine Karten entfernt worden sind, mische diese Karte in dein Deck zurück. Nimm ansonsten 3 direkten Horror.

Ich brauche sie nicht. Ich brauche niemanden.

Illus. Ben Zweifel © 2021 FFG

Die Rote Flut

EINFACH/NORMAL

–X. X ist die Hälfte der Anzahl ***Verdächtiger***- und ***Versteck***-Karten im Siegpunktestapel (aufgerundet).

–2 (–4 stattdessen, falls du mit einem ***Verdächtiger***-Gegner verhandelst oder an einem ***Versteck***-Ort ermittelst).

–3. Falls die Probe gelingt, sieh dir die oberste Karte des Spurendecks an. Du darfst wählen, sie in das Spurendeck zu mischen.

–1. Falls die Probe misslingt, mische die oberste Karte des Begegnungsdecks in das Spurendeck.

© 2021 FFG

Die Rote Flut

SCHWER/EXPERTE

–X. X ist die Anzahl ***Verdächtiger***- und ***Versteck***-Karten im Siegpunktestapel.

–3 (–5 stattdessen, falls du mit einem ***Verdächtiger***-Gegner verhandelst oder an einem ***Versteck***-Ort ermittelst).

–4. Falls die Probe gelingt, sieh dir die oberste Karte des Spurendecks an. Du darfst wählen, sie in das Spurendeck zu mischen.

–2. Falls die Probe misslingt, mische die oberste Karte des Begegnungsdecks in das Spurendeck.

© 2021 FFG

Agenda 1a

Neu in der Stadt

Als du in Innsmouth ankommst, machst du dich sofort daran, die Einheimischen zu befragen, ob sie deinen Vater gesehen haben, sie den Ort auf dem Foto kennen oder ihnen der Mann mit der Melone begegnet ist.

Erzwungen – Sobald diese Agenda durch das Erreichen des Verderbensschwellenwertes vorrücken würde: Entferne stattdessen alles Verderben im Spiel und mische einen zufälligen beiseitegelegten ***Monster***-Gegner ins Spurendeck. Falls dann keine ***Monster***-Gegner beiseitegelegt sind, rücke zu Agenda 1b vor.

3

AGENDA 1B

Zu viele Fragen

Du bist es gewohnt, abgewiesen und weggestoßen zu werden, aber aus irgendeinem Grund sind die Einheimischen hier noch verärgerter über deine neugierigen Fragen, als du erwartet hättest. Die letzte Person, mit der du sprichst, ist ein Mann, der nach Fisch stinkt, mit blasser, kränklicher Haut und seltsamen Furchen im Nacken. Plötzlich wirst du auf Schritt und Tritt verfolgt; und die meisten deiner Verfolger sehen nicht gerade freundlich aus.

Der beiseitegelegte Gegner Wütende Meute erscheint erschöpft auf dem Marktplatz von Innsmouth.

Platziere 1 Hinweis auf jedem ***Verdächtiger***-Gegner und jedem ***Versteck***-Ort im Spiel.

Agenda 2a

Die Spur verliert sich

Je länger du hier bleibst und je mehr Fragen du stellst, desto gefährlicher wird es für dich. Die Einheimischen beäugen dich mit Zorn und Argwohn. Aber es kommt noch schlimmer: Seltsame geflügelte Kreaturen versammeln sich auf den Dächern der Häuser und halten nach Beute Ausschau …

Wütende Meute kann nicht besiegt werden.

Nachdem Wendy Adams dem Gegner Wütende Meute entkommen ist: Sie darf 1 Hinweis am Ort jenes Gegners entdecken.

Jeder ***Verdächtiger***-Gegner verliert das Schlüsselwort Zurückhaltend und kommt mit +1 Hinweisen ins Spiel.

9

Jeder ***Versteck***-Ort bekommt +1 Hinweiswert.

AGENDA 2B

Die Zeit wird knapp

Du versteckst dich hinter einer übel riechenden Mülltonne und hörst mit bangem Herzen, wie sich dir immer wieder schwere Schritte nähern, da die Meute unermüdlich weiter nach dir sucht. Du hast keine Ahnung, warum die Dorfbewohner hinter dir her sind – du hast doch nur Fragen gestellt! Dir wird klar, dass du hier nicht länger bleiben kannst. In Arkham achtet niemand auf Straßenkinder wie dich. Ach wenn es doch nur in Innsmouth auch so wäre.

(→**A2**)

SZENE 1B

Er ist es!

Es ist zwecklos. Vielleicht war dein Vater einmal in Innsmouth gewesen, aber das muss lange her gewesen sein. Die Dorfbewohner scheinen auch nicht sonderlich erpicht darauf, Fragen über ihn zu beantworten. Schon möglich, dass sie mehr über ihn wissen, als sie zugeben wollen. Es kann aber auch sein, dass sie ganz andere Geheimnisse schützen wollen. Wie dem auch sei: Länger hier zu bleiben, wäre nicht sicher für dich.

Gerade als du aufgeben willst und dich auf den Weg zurück zum Bus nach Arkham machst, entdeckst du einen Mann, der einen langen Wollmantel trägt und eine braune Melone auf dem Kopf hat.

(→**A1**)

Szene 1a

Die Suche nach Papa

Zu behaupten, dass diese Stadt noch unfreundlicher ist als Arkham, wäre noch eine Untertreibung.

Verdächtiger- und ***Versteck***-Karten können dem Siegpunktestapel nicht hinzugefügt werden (außer durch Mysteriöses Foto).

Erzwungen – Falls keine ***Verdächtiger***- oder ***Versteck***-Karten im Spiel sind: Wendy Adams muss Karten oben vom Spurendeck ziehen, bis sie eine ***Verdächtiger***- oder ***Versteck***-Karte zieht.

Ermittlungsziel – Suche mithilfe von Mysteriöses Foto nach deinem Vater. Je weniger Karten im Spurendeck sind, umso besser. Falls das Spurendeck leer ist, rücke vor.

1

Mysteriöses Foto

Alles, was ich noch von ihm habe

VORTEIL

Gegenstand.

Erschöpfe Mysteriöses Foto: Nimm entweder eine Ermitteln-Aktion an einem ***Versteck***-Ort oder drehe Mysteriöses Foto um.

Falls du dich an einem ***Versteck***-Ort ohne Hinweise darauf befindest, geben Ermittler an jenem Ort als Gruppe Hinweise in Höhe seines Hinweiswertes aus: *„Wo ist mein Vater jetzt?“* Füge jenen Ort dem Siegpunktestapel hinzu und bewege jeden Gegner und Ermittler darauf zu einem verbundenen Ort.

Illus. Grzegorz Bobrowski
45a 5/5
© 2021 FFG

Illus. Grzegorz Bobrowski
© 2021 FFG
5/5 45b

Mysteriöses Foto

Alles, was ich noch von ihm habe

VORTEIL

Gegenstand.

Erschöpfe Mysteriöses Foto: Nimm entweder eine Verhandlung-Aktion auf einem ***Verdächtiger***-Gegner oder drehe Mysteriöses Foto um.

Falls sich ein ***Verdächtiger***-Gegner ohne Hinweise auf sich an deinem Ort befindet, geben Ermittler an deinem Ort als Gruppe 1 Hinweis aus (falls Agenda 2a aktuell ist, stattdessen 2 Hinweise): *„Haben Sie meinen Vater gesehen?“* Füge jenen Gegner dem Siegpunktestapel hinzu.

Illus. Grzegorz Bobrowski
© 2021 FFG
5/5 45a