★ Jim Culver

Der Musiker

4 3 3 2



Performer. Verflucht.

Nachdem du während einer Fertigkeitsprobe, die du durchführst 1 oder mehr -Marker enthüllt hast: Fülle 1 Ladung auf einer Vorteilskarte auf, die du kontrollierst. (Nur ein Mal pro Runde.)

-Effekt: +2. Du darfst diesen Marker stattdessen als - oder -Marker behandeln.

„Ich weiß, wie ich die Toten tanzen lassen kann.“

7 8

Illus. Magali Villeneuve

© 2023 FFG



★ Jim Culver

Der Musiker

Deckgröße: 30

Deckbau-Optionen: Mystikerkarten (▲) Stufe 0–3, ***Zauber***- und ***Verflucht***-Karten Stufe 0–4, Neutrale Karten Stufe 0–5, bis zu 5 andere Überlebenderkarten (✦) Stufe 0.

Deckbau-Voraussetzungen (zählen nicht gegen die Deckgröße): Jims Trompete, Letzte Rhapsodie, Das Jenseits, 1 zufällige Grundschwäche.

Größe des Geisterdecks: 10

Deckbau-Optionen des Geisterdecks: 9 verschiedene ***Verbündeter***-Vorteilskarten beliebiger Klassen der Stufe 0–2, Rachsüchtiger Schatten.

Regeln für das Geisterdeck: Mische das „Geisterdeck“ und halte es von deinem Deck getrennt. Platziere das Geisterdeck verdeckt neben der Vorteilskarte Das Jenseits. Dieses Deck darf mit nicht verwendeten Erfahrungspunkten verbessert werden.

Jazz bereitet Jim seit dem Tag, an dem er zum ersten Mal nach der Trompete seines Vaters gegriffen hatte, immer nur Probleme. Doch die Toten scheinen sein Trompetenspiel zu mögen, weshalb Jim auch nicht vorhat, damit aufzuhören.

2

VORTEIL

Jims Trompete

Die Toten sprechen



Gegenstand. Instrument. Relikt.

Nur für das Deck von Jim Culver. Weiterentwickelt.

Sobald ein -Marker während deiner Fertigkeitsprobe enthüllt wird, erschöpfe Jims Trompete: Heile 1 Horror von jedem Ermittler und jeder ***Verbündeter***-Vorteilskarte an deinem oder einem verbundenen Ort.

© 2023 FFG





VERRAT

Letzte Rhapsodie

SCHWÄCHE

Endzeit.

Weiterentwickelt.

Enthüllung – Enthülle 5 Chaosmarker aus dem Chaosbeutel. Für jedes enthüllte Nicht-✡-, Nicht-✥-Symbol nimm 1 Schaden und 1 Horror.

Wenn die Toten davon zu reden beginnen, was ihnen Angst macht, ist es an der Zeit, ihnen gut zuzuhören.

© 2023 FFG



Das Jenseits

VORTEIL

Trostloses Totenreich



Heiligtum. Geisterhaft.

Nur für das Deck von Jim Culver. Dauerhaft.

Jeder Geist, der an Das Jenseits angehängt ist, verliert alle aufgedruckten Merkmale und erhält das Merkmal ***Spuk***. Sobald Schaden/Horror auf einem angehängten Geist platziert werden würde, muss er stattdessen auf Jim Culver platziert werden.

Erzwungen – Sobald dein Zug beginnt: Hänge die oberste Karte des Geisterdecks als Geist an Das Jenseits an. Falls 4 oder mehr Geister angehängt sind, drehe diese Karte um und handle ihren Text ab.

© 2023 FFG

Das Jenseits

Erzwungen – Wähle nacheinander jeden Nicht-Schwäche-Geist, der an Das Jenseits angehängt ist, und enthülle für ihn einen zufälligen Marker aus dem Chaosbeutel. Falls es …

- … ein -Marker ist: Du darfst entweder 1 Horror heilen oder die oberste Karte des Geisterdecks als Geist an Das Jenseits anhängen. *(Enthülle keinen Marker für den Geist, den du bei der Abhandlung dieses Effekts anhängst.)*
- … ein -Marker ist: Lege diesen Geist ab. Nimm 1 direkten Schaden/Horror.
- … ein -Marker ist: Lege diesen Geist ab. Heile 1 Horror.
- … ein -, -, - oder -Marker ist: Du musst diesen Geist entweder ablegen oder 1 direkten Schaden nehmen.
- … ein beliebiger anderer Marker ist: Lege diesen Geist ab.

Drehe diese Karte auf ihre Vorteilskartenseite um.

Zur Erinnerung: *Geister, die an Das Jenseits angehängt sind, gelten als im Spiel, aber nur mit ihren Namen und Textfeldern. Geister benötigen keine Slots und haben keine Werte für Ausdauer und geistige Gesundheit. Sobald ein einzigartiger Geist an Das Jenseits angehängt wird, muss jede andere Vorteilskarte mit demselben Namen, die bereits im Spiel ist, abgelegt werden. Geister werden immer **unter** das Geisterdeck abgelegt.*

HANDLUNG

Rachsüchtiger Schatten

SCHWÄCHE

5 2 5

Monster. Spuk.

Jäger. **Beute** – Nur Jim Culver.

Du darfst gegen diesen Gegner kämpfen oder versuchen, ihm zu entkommen, solange er an Das Jenseits angehängt ist (als ob er mit dir in einen Kampf verwickelt wäre). Falls die Probe gelingt, lege ihn ab. Falls die Probe misslingt, erscheint er mit dir in einen Kampf verwickelt.

Erzwungen – Sobald du einen Geist mit dem Erzwungen-Effekt auf Das Jenseits daran anhängst: Rachsüchtiger Schatten greift dich an *(auch wenn er nicht an deinem Ort ist)*.

GEGNER



© 2023 FFG



Zur Ruhe gebettet

EINFACH/NORMAL



–X. X ist die Anzahl an Unerledigten Angelegenheiten im Siegpunktestapel plus 1.



–X. X ist die Anzahl an Karten, die an Das Jenseits angehängt sind.



–X. X ist die Anzahl an ***Geisterhaft***-Orten im Spiel.



–2. Falls ein ***Spuk***-Gegner an deinem Ort ist, enthülle einen weiteren Marker.

Spirituelle Störung

© 2023 FFG

Zur Ruhe gebettet

SCHWER/EXPERTE



–X. X ist die Anzahl an Unerledigten Angelegenheiten im Siegpunktestapel plus 2.



–X. X ist die doppelte Anzahl an Karten, die an Das Jenseits angehängt sind.



–X. X ist die doppelte Anzahl an ***Geisterhaft***-Orten im Spiel.



–3. Falls ein ***Spuk***-Gegner an deinem Ort ist, misslingt die Probe automatisch.

Spirituelle Störung

© 2023 FFG



Agenda 1a

Aufziehender Nebel

Auf dem Henkershügel wimmelt es nur so vor Geistererscheinungen.

Erzwungen – Sobald die Gegnerphase beginnt: Füge Jean Devereux für jeden spielbereiten Unbändigen Geist an seinem Ort 1 Schaden zu.

Erzwungen – Falls Jim Culver besiegt wird: Rücke die Szene vor.

➤➤ Gib als Gruppe 2 Hinweise aus: **Verhandlung**. Du verbannst einen Geist. Lege die oberste Karte des Geisterdecks ab.
(Tipp: Hänge Ketzer an Das Jenseits an und beschwöre sie mithilfe von Jean!)

4

AGENDA 1B

Es wird immer später ...

Der kalte Wind, der über den heimgesuchten Hügel weht, dringt dir bis in die Knochen. Die Geister werden immer ruheloser …

Platziere 1 Horror auf dem Feld Spirituelle Störung auf der Szenarioübersichtskarte. Falls sich 4 Horror auf der Szenarioübersichtskarte befinden, wird jeder Ermittler, der nicht ausgeschieden ist, besiegt und erleidet 1 seelisches Trauma (→**A2**)

Ansonsten *(falls sich 3 oder weniger Horror auf der Szenarioübersichtskarte befinden)* werden die folgenden Schritte durchgeführt:

- Platziere auf jedem Ort Hinweise, bis auf jedem Ort 1 Hinweis liegt.
- Drehe jeden Ort (außer Jean Devereux' Ort) auf seine Nicht-***Geisterhaft***-Seite um.

Drehe diese Agenda wieder um.

Szene 1a

Zur Ruhe gebettet

Wenn du diesen Geistern hilfst, helfen sie dir vielleicht auch.

Erschöpfe entweder Jims Trompete oder gib als Gruppe 1 Hinweis aus: Wähle einen Gegner und bewege ihn ein Mal auf Jim Culvers Ort zu.

Gib als Gruppe 1 Hinweis aus: Drehe deinen Ort um. (Nur ein Mal pro Runde pro Ort für die gesamte Gruppe.)

Ermittlungsziel – Falls sich 4 Unerledigte Angelegenheiten im Siegpunktestapel befinden, rücke vor.



SZENE 1B

Der geisterhafte Sturm

Falls diese Szene durch das Ermittlungsziel vorgerückt wurde:

> *„Warten Sie“, sagt Jean schwach. Er verdreht seine Augen und bricht zitternd in deinem Armen zusammen. Die geisterhafte Energie um euch herum scheint zu verblassen.*

Finde jeden Unbändigen Geist im Spiel und platziere ihn im Siegpunktestapel. (→**A1**)

Ansonsten:

> *„Sie sind zu viele!“, ruft Jean und presst die Hände vor die blutenden Ohren. Ein misstönender Schrei verfolgt euch, als ihr zusammen den windumtosten Hügel hinter euch lasst und flieht.*

Jim Culver erleidet für jeden Ketzer-Gegner, der an Das Jenseits angehängt ist, 1 seelisches Trauma (bis zu einem Minimum von 1 seelischen Trauma). Jeder andere Ermittler, der nicht ausgeschieden ist, wird besiegt und erleidet 1 seelisches Trauma. (→**A2**)

✷ Jean Devereux

Sucht seinen Frieden

3 3 3

Humanoid. Zauberer. Elite.

Zurückhaltend. Patrouille (nächstgelegener Ort mit einem Gegner Unbändiger Geist darunter). Kann nicht in einen Kampf verwickelt werden.

➠ Ziehe eine verdeckte Karte unter Jean Devereux' Ort und wähle einen Ketzer, der an Das Jenseits angehängt ist: **Verhandlung.** Jim Culver zieht den gewählten Ketzer, dreht ihn um und handelt seinen Text ab.

Erzwungen – Sobald Jean Devereux besiegt werden würde: Heile stattdessen allen Schaden von ihm und drehe ihn um.

GEGNER



© 2023 FFG

✷ Jean Devereux

Besessen

4 3✷ 2

Humanoid. Zauberer. Elite.

Jäger. **Beute** – Nur Jim Culver.

➤➤: **Verhandlung.** Lege eine 🗣-Probe (3) ab. Diese Probe bekommt +1 Schwierigkeit für jede Kopie Unerledigte Angelegenheiten im Siegpunktestapel. Falls die Probe gelingt, heile allen Schaden von Jean Devereux und drehe ihn um *(er ist nicht länger in einen Kampf verwickelt)*.

Erzwungen – Falls Jean Devereux besiegt wird: Rücke die Szene vor.

GEGNER



Illus. Anthony Devine © 2023 FFG

Unbändiger Geist

4 4 4

Monster. Spuk. Geisterhaft. Elite.

Zurückhaltend. Patrouille (Jean Devereux' Ort).
Zurückschlagen.

Unbändiger Geist bekommt +2 Ausdauer.

Erzwungen – Sobald dieser Gegner einen Ort betritt: Drehe jenen Ort auf seine ***Geisterhaft***-Seite um. Nacheinander handelt jeder Ermittler an jenem Ort jede Heimgesucht-Fähigkeit darauf ab.

Sieg 1.

GEGNER



Illus. Crystal Sullivan © 2023 FFG



Unbändiger Geist

4 4 4

Monster. Spuk. Geisterhaft. Elite.

Zurückhaltend. Patrouille (Jean Devereux' Ort).
Zurückschlagen.

Unbändiger Geist bekommt +2 Ausdauer.

Erzwungen – Sobald dieser Gegner einen Ort betritt: Drehe jenen Ort auf seine ***Geisterhaft***-Seite um. Nacheinander handelt jeder Ermittler an jenem Ort jede Heimgesucht-Fähigkeit darauf ab.

Sieg 1.

GEGNER



Illus. Crystal Sullivan © 2023 FFG



Unbändiger Geist

4 4 4

Monster. Spuk. Geisterhaft. Elite.

Zurückhaltend. Patrouille (Jean Devereux' Ort).
Zurückschlagen.

Unbändiger Geist bekommt +2 Ausdauer.

Erzwungen – Sobald dieser Gegner einen Ort betritt: Drehe jenen Ort auf seine ***Geisterhaft***-Seite um. Nacheinander handelt jeder Ermittler an jenem Ort jede Heimgesucht-Fähigkeit darauf ab.

Sieg 1.

GEGNER



Illus. Crystal Sullivan © 2023 FFG



Unbändiger Geist

4 4 4

Monster. Spuk. Geisterhaft. Elite.

Zurückhaltend. Patrouille (Jean Devereux' Ort).
Zurückschlagen.

Unbändiger Geist bekommt +2 Ausdauer.

Erzwungen – Sobald dieser Gegner einen Ort betritt: Drehe jenen Ort auf seine ***Geisterhaft***-Seite um. Nacheinander handelt jeder Ermittler an jenem Ort jede Heimgesucht-Fähigkeit darauf ab.

Sieg 1.

GEGNER



Illus. Crystal Sullivan © 2023 FFG

