

* „Skids“ O’Toole

Der Ex-Sträfling

2

3

3

4



Krimineller.

- ⚡ Gib bis zu 3 Ressourcen aus:
Lege eine Probe mit einem Grundwert von 3 gegen eine Schwierigkeit ab, die der Menge der gerade ausgegebenen Ressourcen entspricht. Falls die Probe gelingt, erhältst du doppelt so viele der ausgegebenen Ressourcen. Nur ♣- und ♠-Symbole dürfen zu dieser Probe beigetragen werden. (Nur ein Mal pro Runde.)
- ★-Effekt: +1. Wähle eine Karte der Stufe 2 oder weniger in deinem Ablagestapel. Füge die gewählte Karte deiner Hand hinzu.





* „Skids“ O'Toole

Der Ex-Sträfling



Deckgröße: 25

Deckbau-Optionen: Schurkenkarten (♠) Stufe 0-5, **Glücksfall**-Karten Stufe 0-3, **Schachzug**-Karten Stufe 0-3, Neutrale Karten Stufe 0-5.

Deckbau-Voraussetzungen (zählen nicht gegen die Deckgröße): Auf der Flucht, Krankenhausrechnungen, 1 zufällige Grundschwäche.

Zusätzliche Optionen: Sobald du eine **Glücksfall**- oder **Schachzug**-Karte verbessert, darfst du stattdessen die kompletten Erfahrungspunkte für die höherstufige Version bezahlen und die niedrigstufige 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).

Skids hatte nicht geplant, sein Leben als Verbrecher zu verbringen. Aber manchmal musste man sich die Hände schmutzig machen, wenn man das Richtige tun wollte. Sein Zellengenosse Brad Hollins hatte jeden Abend mit leiser Stimme über etwas, das er die „Allen“ nannte, geschimpft. Skids hatte sich nicht weiter damit beschäftigt, bis er eines Nachts erwachte und sah, wie sein Zellengenosse in Flammen aufging. Als Skids endlich entlassen wurde, kehrte er nach Arkham zurück – er wollte Antworten finden.

0

EREIGNIS



Auf der Flucht

Taktik.

Nur für das Deck von „Skids“ O’Toole. Weiterentwickelt.
Schnell. Spiele diese Karte in einem beliebigen
⚡-Fenster.

Bis zum Ende der Runde können dich Nicht-*Elite*-
Gegner nicht angreifen. Am Ende der Runde darfst du
dich von jedem Gegner lösen, der mit dir in einen
Kampf verwickelt ist, und dich bis zu 2 Orte weit
bewegen.






VERRAT

Krankenhausrechnungen

SCHWÄCHE

Aufgabe.

Weiterentwickelt. **Enthüllung** – Bringe Krankenhausrechnungen in deiner Bedrohungszone ins Spiel.

 : Bewege 1 Ressource aus deinem Ressourcenvorrat auf Krankenhausrechnungen. (Nur drei Mal pro Runde.)

Erzwungen – Sobald das Spiel endet und falls sich weniger als 9 Ressourcen auf Krankenhausrechnungen befinden: Du verdienst für dieses Szenario 2 Erfahrungspunkte weniger.





Alles oder nichts

EINFACH/NORMAL



-1 für jeden Hinweis, den du hast.



-2 (-4 stattdessen, falls du 10 oder mehr Ressourcen hast).



-2. Falls die Probe misslingt, verlierst du 3 Ressourcen.



-3. Falls die Probe misslingt, nimmt „Skids“ O’Toole 1 Horror.



Alles oder nichts

SCHWER/EXPERTE



-2 für jeden Hinweis, den du hast.



-4 (-8 stattdessen, falls du 10 oder mehr Ressourcen hast).



-3. Du verlierst 3 Ressourcen.



-5. Falls die Probe misslingt, nimmt „Skids“ O’Toole 1 Horror.

Augen in jeder Ecke

Im Clover Club versammeln sich Gangster und Spieler aus allen Gesellschaftsschichten. Hoch zu gewinnen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen, wird nicht so einfach sein, wie du dir das vorgestellt hast.

➔ Falls du dich im Spielzimmer des Clover Clubs befindest, gib eine beliebige Anzahl an Hinweisen aus: Du löst deine Chips ein. Du erhältst 5 Ressourcen für jeden Hinweis, den du gerade ausgegeben hast.

Erzwungen – Falls „Skids“
O'Toole besiegt wird: (→A2).

11



Die Gangster gewinnen immer

Es wird spät. Du hast die ganze Nacht durchgespielt. Erschöpft versuchst du aufzustehen, aber du stolperst und verschüttest deinen Drink über einem ungepflegt aussehenden Mitspieler an deinem Tisch. Langsam dreht er sich mit einem finsternen Gesichtsausdruck zu dir um. Verachtung liegt im Blick des stämmigen Ganoven. Dann springt er plötzlich auf und stürzt sich auf dich. Jetzt hast du es geschafft. Die Gangster werden dich mit Sicherheit rauswerfen ...

Jeder Ermittler, der nicht aufgegeben hat, wird besiegt und erleidet 1 körperliches Trauma.

Falls „Skids“ O'Toole aufgegeben hat, fahre mit (→A1) fort. Fahre ansonsten mit (→A2) fort.



Kartenspiel

Du willst keinen Ärger, also solltest du dich zurückhalten. Versuch nicht, zu schnell alles auf eine Karte zu setzen, sonst könntest du rausgeworfen werden.

Ermittler können nicht aufgeben.

Pit Boss des Clover Clubs erhält Zurückhaltend.

Erzwungen – Nachdem ein **Krimineller**-Gegner besiegt worden ist: Platziere 1 Verderben auf die Agenda.

Ermittlungsziel – Am Ende der Runde: Falls ein Ermittler 15 oder mehr Ressourcen hat, rücke vor.





Voller Adrenalin

Vom Glück und Adrenalin berauscht gewinnst du ein bisschen zu viel und vergisst, dich unauffällig zu verhalten. Die O'Bannions wissen jetzt, dass du hier bist. Sie können nicht ausstehen, von „Falschspielern“ aufgenommen zu werden. Eine befehlsgewaltige Stimme dringt vom La Bella Luna herüber: „Dieses Ungeziefer O'Toole ist hier. Teilt euch auf und holt ihn euch!“

Du erstarrst und dein Kopf wird wieder klar, als du deinen Namen hörst. Es ist wohl höchste Zeit, dass du dich rar machst. Alle herumlungernenden Gangster springen plötzlich auf und verfolgen dich mit Mordlust in den Augen. Willst du dich ihnen stellen und durch die Vordertür fliehen, oder versuchst du lieber, eine Hintertür zu finden?

Der beiseitegelegte Gegner Siobhan Riley erscheint im La Bella Luna. Jeder Ermittler lässt 1 beiseitegelegten Gegner Türsteher des Clover Clubs mit sich in einen Kampf verwickelt erscheinen.



Heiße Verfolgungsjagd

Schnapp dir deinen Gewinn und verschwinde!

Jeder **Krimineller**-Gegner erhält Jäger und bekommt +1 Ausdauer.

Erzwingen – Sobald ein Ermittler aufgibt: Platziere alle Ressourcen jenes Ermittlers auf dieser Szene.

Ermittlungsziel – Sammle so viele Ressourcen, wie du kannst, und verschwinde von hier. Sobald jeder unbesiegte Ermittler aufgegeben hat, rücke vor.





Im Siegesrausch

Du stürzt durch die Tür und verschwindest mit deinem Gewinn in der Hand um die nächste Straßenecke. Der Adrenalinrausch ist unvergleichlich! Als du in sicherer Entfernung bist, zählst du dein Geld. Erleichtert holst du tief Luft. Dieser kleine Ausflug konnte deine Schulden erheblich verkleinern. Diese Nacht wird noch weiter zu deinem Ruf in der Szene beitragen. Die Glücksgöttin ist immer an deiner Seite!

(→A1)

*Siobhan Riley

O'Bannions Vollstreckerin

5

6

2

Humanoid. Krimineller. Elite.

Erzwungen – Nachdem dich Siobhan Riley in einen Kampf verwickelt hat: Du verlierst 1 Ressource für je 5 Ressourcen, die du hast.

Erzwungen – Nachdem ein Ermittler an Siobhan Rileys Ort während der Ermittlungsphase 1 oder mehr Ressourcen erhalten hat: Siobhan Riley wird spielbereit gemacht, verwickelt jenen Ermittler in einen Kampf und greift ihn an.

Sieg 1.



GEGNER





Türsteher des Clover Clubs


1

3

1

Humanoid. Krimineller.

Solange Türsteher des Clover Clubs mit dir in einen Kampf verwickelt ist, bekommt er +1 Kampf und +1 Entkommen für je 5 Ressourcen, die du hast.

➔ Gib 3 Ressourcen aus: **Verhandlung**. Lege eine -Probe (2) ab. Falls die Probe gelingt, löse dich von Türsteher des Clover Clubs und erschöpfe ihn. Er wird in der nächsten Unterhaltungsphase nicht spielbereit gemacht.

Sieg 0.



GEGNER





Türsteher des Clover Clubs


1

3

1

Humanoid. Krimineller.

Solange Türsteher des Clover Clubs mit dir in einen Kampf verwickelt ist, bekommt er +1 Kampf und +1 Entkommen für je 5 Ressourcen, die du hast.

➔ Gib 3 Ressourcen aus: **Verhandlung**. Lege eine -Probe (2) ab. Falls die Probe gelingt, löse dich von Türsteher des Clover Clubs und erschöpfe ihn. Er wird in der nächsten Unterhaltungsphase nicht spielbereit gemacht.

Sieg 0.



GEGNER





Türsteher des Clover Clubs


1

3

1

Humanoid. Krimineller.

Solange Türsteher des Clover Clubs mit dir in einen Kampf verwickelt ist, bekommt er +1 Kampf und +1 Entkommen für je 5 Ressourcen, die du hast.

➔ Gib 3 Ressourcen aus: **Verhandlung**. Lege eine -Probe (2) ab. Falls die Probe gelingt, löse dich von Türsteher des Clover Clubs und erschöpfe ihn. Er wird in der nächsten Unterhaltungsphase nicht spielbereit gemacht.

Sieg 0.



GEGNER





Türsteher des Clover Clubs


1

3

1

Humanoid. Krimineller.

Solange Türsteher des Clover Clubs mit dir in einen Kampf verwickelt ist, bekommt er +1 Kampf und +1 Entkommen für je 5 Ressourcen, die du hast.

➔ Gib 3 Ressourcen aus: **Verhandlung**. Lege eine -Probe (2) ab. Falls die Probe gelingt, löse dich von Türsteher des Clover Clubs und erschöpfe ihn. Er wird in der nächsten Unterhaltungsphase nicht spielbereit gemacht.

Sieg 0.



GEGNER



