

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

JACQUELINE FINE

ERMITTLERDECK

Träume und Vorahnungen waren für Jacqueline oft ein und dasselbe. Sie hatte immer Schwierigkeiten, beides voneinander zu unterscheiden. Sie wurde von dunklen Zukünften heimgesucht. Mithilfe dieser Omen konnte sie die engen Pfade erkennen, die Katastrophen am Geschehen hindern könnten. Oft genug führten solche Pfade aber auch zu tödlichen Gefahren ... oder zu noch schlimmeren Dingen.

In ihrer letzten Vision konnte Jacqueline Blicke auf Ereignisse erhaschen, die auf zwei Weisen enden könnten. Entweder würde der dünne Status quo zwischen dem Weltlichen und dem Übernatürlichen aufrechterhalten werden können oder Arkham würde in das absolute Chaos gestürzt werden. Alles würde mit einem Diebstahl anfangen. Dieser würde zu einer Verfolgungsjagd führen. Dann käme es zu einer Konfrontation. Und danach ... Weiter konnte sie nicht blicken.

Jacqueline würde ihren Teil als der Dreh- und Angelpunkt des Ganzen spielen müssen.

Sie öffnete die Tür zur Sporthalle und schaute sich darin um, so fehl am Platz, wie sie hier nur sein konnte. Glücklicherweise brauchte sie nicht lange, um den Mann aus ihrer Vision zu finden: Nathaniel. So hatte das Plakat vor der Tür ihn vorgestellt. Der Boxer war gerade mit seinem Training fertig und war schweißgebadet. Er grüßte sie zurückhaltend, als sie sich ihm näherte. „Falls Sie Karten für meinen nächsten Kampf möchten, dann ...“, begann er.

„Ich bin wegen etwas viel Wichtigerem hier“, unterbrach sie ihn.

Sein Blick wanderte von einem der beiden Ausgänge zum anderen. „Worum geht es? Machen Ihnen die O'Bannions Schwierigkeiten?“ Sie bemerkte, dass er die Hände zu Fäusten ballte.

„Nein“, flüsterte sie. „Es ist weitaus schlimmer.“

Verwendung dieser Erweiterung

Diese Erweiterung enthält das aus 34 Karten bestehende Einsteigerdeck für **Jacqueline Fine** und 26 Verbesserungen für dieses Ermittlerdeck. Das Deck und die Verbesserungen kommen ohne zusätzliche Spielerkarten aus, können aber wie die Spielerkarten anderer Erweiterungen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* auch der Kartensammlung hinzugefügt werden.

Wenn du nur mit diesem Einsteigerdeck spielst, solltest du zuerst die doppelseitige Ermittlerkarte **Jacqueline Fine**, ihre 2 Signaturkarten, die Grundschwäche Nihilismus und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben heraussuchen. Das Einsteigerdeck von **Jacqueline Fine** besteht aus diesen 34 Karten, welche du zum Spielen von (separat erhältlichen) Szenarien oder Kampagnen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* verwenden kannst. Wenn du während der Kampagne Erfahrungspunkte verdienst, kannst du diese ausgeben, um dein Deck mit den 26 höherstufigen Karten aus dieser Erweiterung zu verbessern. Die genauen Einzelheiten dazu kannst du auf Seite 14 des Referenzhandbuchs von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* nachlesen.

Spielst du **Jacqueline Fine** zusammen mit deinen anderen Spielerkarten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, füge die neuen Karten dieser Erweiterung einfach deiner Sammlung hinzu (einschließlich der Grundschwäche Nihilismus). Dann kannst du dein Deck nach den normalen Deckbauregeln zusammenstellen. Dazu musst du das folgende vorkonstruierte Deck nicht verwenden.

Einsteigerdeck von Jacqueline Fine

Jacqueline ist eine anpassungsfähige Mystikerin, die auf das Zusammenspiel ihrer Karten setzt und darauf spezialisiert ist, Fertigkeitstests zu manipulieren und ihre Ergebnisse vorherzusagen. Ihre Fähigkeit, kurzzeitig in die Zukunft zu schauen und den günstigsten Ausgang zu wählen, hilft ihr enorm bei Fertigkeitstests, die sie normalerweise vor große Probleme stellen würden. Du kannst Jacqueline auch eher als Unterstützerin spielen. Dann ist es deine Aufgabe, die Schwächen deiner Gruppenmitglieder abzufangen und ihnen bei der Erfüllung ihrer Ziele zu helfen.

Jacquelines Deck enthält Zauber für alle Gelegenheiten: zum Ermitteln, Kämpfen und Entkommen. Mit ihrer hohen Willenskraft und niedrigen Werten in Kampf und Beweglichkeit musst du dich auf diese Zauber verlassen können, um voranzukommen. Jeder dieser Zauber hat einen Nachteil, wenn einer der besseren Chaosmarker (☠, „+1“, oder „0“) enthüllt wird. Deshalb wäre es von Vorteil, wenn dir die Probe auch gelingen könnte, ohne dass diese Marker enthüllt werden müssen. Die Gruppenkarte Ritualkerzen kann dir dabei helfen, dass die Probe auch gelingt, wenn du ein anderes Symbol enthüllst. Vergiss nicht, immer 1 Karte zu ziehen, wenn du Jacquelines ☠-Effekt aufhebst! Normalerweise hast du nur 2 arkane Slots zur Verfügung. Möchtest du aber mit allen 3 Zaubern gleichzeitig spielen, solltest du den Geisterhaften Vertrauten um Hilfe bitten.

Jacquelines Fähigkeit wird oftmals bei Fertigkeitstests Verwendung finden. Sie kann aber auch genutzt werden, um mehr Macht aus ihren Ereigniskarten zu gewinnen. Du kannst damit z. B. den Nachteil von Astralreise vermeiden oder sicherstellen, dass du die Bonuseffekte von Hypnotisierender Blick oder Stimme des Re auch erhältst. Sie kann auch dazu eingesetzt werden, ihre Schwäche Dunkle Zukunft loszuwerden.

Spielst du in einer Gruppe von Ermittlern, wäre es am besten, bei deinen Gruppenmitgliedern zu bleiben, um ihnen mit deiner Fähigkeit und deinem Wahrsagespiegel zu helfen, dass ihnen ihre Proben gelingen.

Jacqueline Fine, das Medium

Ermittler

- Jacqueline Fine (☠ 1)

Vorteile (17)

- Lenkerin des Schicksals (☠ 2)
- 2x Ritualkerzen (☠ 5)
- 2x Wahrsagespiegel (☠ 6)
- 2x Azurblaue Flamme (☠ 7)
- 2x Hellsicht (☠ 8)
- 2x Unsagbare Wahrheit (☠ 9)
- 2x Geisterhafter Vertrauter (☠ 10)
- 2x Kristallpendel (☠ 11)
- 2x Robe der Endlosen Nacht (☠ 12)

Ereignisse (10)

- 2x Astralreise (☠ 13)
- 2x Hypnotisierender Blick (☠ 14)
- 2x Gleichlaufende Schicksale (☠ 15)
- 2x Stimme des Re (☠ 16)
- 2x Dunkle Prophezeiung (☠ 17)

Fertigkeiten (4)

- 2x Widerstand (☠ 18)
- 2x Vorhersehend (☠ 19)

Schwächen (2)

- Dunkle Zukunft (☠ 3)
- 1x zufällige Grundschwäche [z. B. Nihilismus (☠ 4)]

Jacqueline Fine verbessern

Viele Verbesserungen in diesem Ermittlerdeck sind direkte Verbesserungen von Jacquelines Zaubern (Azurblaue Flamme, Hellsicht und Unsagbare Wahrheit). Diese bieten dir einen guten Ausgangspunkt für Verbesserungen. Hier kannst du dich in eine bestimmte Richtung spezialisieren (Kampf, Ermitteln oder Entkommen) oder deine Erfahrungspunkte auf alle drei Zauber aufteilen.

Beachte, dass du die Stufe 3 der Zauber auch überspringen kannst und direkt Stufe 5 erwerben kannst. Diese weisen aber einen größeren Nachteil auf, sodass es schlauer wäre, zuerst ein paar Punkte in Karten zu investieren, die diese negativen Effekte vermeiden, wie z. B. Unheimliche Inspiration (Stufe 1) oder Grotteske Statue (Stufe 2). Beide Karten helfen dir, das meiste aus deinen anderen Ereigniskarten herauszuholen, darunter auch Hypnotisierender Blick (Stufe 2).

Falls du dich voll und ganz auf Vorteilskarten spezialisierst, ist es vielleicht nützlich Robe der Endlosen Nacht (Stufe 2) zu erwerben, sodass du jeden dieser Zauber spielen kannst, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Wiederaufladen (Stufe 4) erlaubt dir mehr Anwendungen auf jedem deiner Zauber. Als Alternative bieten Mumm (Stufe 2) und Arkane Studien (Stufe 4) Möglichkeiten, Jacquelines Willenskraft zu verstärken.

Mystiker brauchen normalerweise ein paar Erfahrungspunkte mehr, um ihr Deck in Gang zu bringen. Jacqueline bildet keine Ausnahme. Sei in den Szenarien immer auf der Suche nach dem einen oder anderen Erfahrungspunkt mehr. Dieser wird dir beim Verbessern dieses Ermittlerdecks sehr helfen!

Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Was passiert, wenn ich Jacquelines Fähigkeit zusammen mit einer ähnlichen Fähigkeit verwende, wie z. B. die von Grotteske Statue (☹️ 21) oder Dunkle Prophezeiung (☹️ 17)?

Jacquelines Fähigkeit kann immer dann verwendet werden, wenn 1 oder mehr Chaosmarker enthüllt werden würden. Dadurch werden 2 Marker zu den aus dem Chaosbeutel enthüllten Markern hinzugefügt. Falls du z. B. Dunkle Prophezeiung gespielt hast und dann Jacquelines Fähigkeit ausgelöst hast, würdest du 7 Chaosmarker enthüllen, 2 davon (bzw. 1 ☹️) aufheben, und dann den restlichen Effekt von Dunkle Prophezeiung abhandeln: Du wählst 1 der noch übrig gebliebenen Marker mit einem ☹️-, ⚠️-, ☹️-, ☹️- oder ☹️-Symbol, den du abhandelst, und ignorierst die restlichen.

Kann ich sowohl Kristallpendel (☹️ 11) als auch Wahrsagespiegel (☹️ 6) während der gleichen Fertigungsprobe verwenden? Wenn ja, in welcher Reihenfolge werden sie abgehandelt?

Ja, du darfst beide Karten während der gleichen Probe verwenden. Beide Fähigkeiten haben die gleiche Auslösebedingung („Nachdem an deinem Ort eine Fertigungsprobe begonnen hat“). Deshalb darfst du entscheiden, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

Wenn ich Wahrsagespiegel (☹️ 6) verwende, um einen Chaosmarker zu enthüllen, bevor Karten beigetragen werden, ein ☹️-, ⚠️-, ☹️- oder ☹️-Symbol enthülle, dann Widerstand (☹️ 18) zu der Fertigungsprobe beitrage, kann ich dann immer noch die Effekte des Symbols ignorieren?

Nein. Auf Widerstand steht: „Bevor Chaosmarker für diese Probe enthüllt werden“. Da du für diese Probe bereits Chaosmarker enthüllt hast, als du Widerstand beigetragen hast, ist es zu spät, die Fähigkeit auf Widerstand auszulösen. Widerstand (Stufe 2) (☹️ 198) würde hingegen funktionieren.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus dieser Erweiterung können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden.



Credits

Expansion Design and Development: Jeremy Zwirn with Matthew Newman

Producer: Calli Oliverius

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Jim Cartwright

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk and Phil Henry

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Aleksander Karcz

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters: Cody Anderson, John Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Jacob Carnine, Riley Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Dan Gillette, Josiah "Duke" Harrist, James "Rabbit Hole" Howell, Rod Jordan, Joseph Kennedy, Gary Lee, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Kevin McLenithan, Eric Meyers, Adam Nelson, Rebbekah Nelson, Josh Parrish, Stephen Redman, Chad Reverman, Jim Roberts, Brooke Robison, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Aaron Strunk, Mike "Lights Out" Strunk, Jason Walden, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer, Sebastian Klinge und Susanne Kraft

Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz

