

# ARKHAM HORROR®

## DAS KARTENSPIEL

### WINIFRED HABBAMOCK

#### ERMITTLENDER DECK

Wini lehnte sich aus dem Fenster auf der Beifahrerseite des Lieferwagens und feuerte mehrere Schüsse aus ihrer Mauser auf die Hinterreifen des flüchtenden Franklins ab. „Los los, mach schon. Er haut ab! Kann das Ding nicht schneller fahren?“

Stella biss sich auf die Lippen. So schnell war sie mit ihrem Postwagen noch nie gefahren. Sie mussten die Schrifttafel zurückbekommen. So wichtig das auch war, sie wollte nicht als Nachruf im Arkham Advertiser enden. „Bist du verrückt? Ich soll noch schneller fahren!“

Wini spöttelte: „Ach bitte, das ist noch nicht mal das Verrückteste, was ich heute gemacht habe!“

Ihre Begleiterin verdrehte die Augen, musste aber dennoch schmunzeln. Winis leichtsinnige, sorglose Einstellung hatte die gefährliche Tendenz, auf ihre unmittelbare Umgebung abzufärben. Die berüchtigte Fliegerin – die sogenannte „Frau ohne Angst“ – lebte für gefährliche Momente wie diese.

Stella umklammerte das Lenkrad so fest, dass ihre Knöchel weiß hervortraten. Sie trat auf das Gaspedal und hoffte, dass ihre Beute keine scharfe Kurve nehmen würde. Die Innenstadt von Arkham wurde zu einem undeutlichen Schleier, als sie an der First National Bank vorbeirasten und sich dem Independence Square näherten. Stella musste immer wieder plötzlich die Spur wechseln, um an den langsameren und ordentlich fahrenden Verkehrsteilnehmern vorbeizukommen. Aber letztendlich schaffte sie es, den Abstand zwischen ihnen und dem Franklin zu verkleinern.

Plötzlich kletterte Wini aus dem Fenster des Lasters.

„Was zur Hölle machst du da?“, rief Stella. Wini grinste sie an, als sie über die Motorhaube des Lieferwagens krabbelte, um sich auf einen gewagten Sprung vorzubereiten.

„Etwas Spaß haben!“

### Verwendung dieser Erweiterung

Diese Erweiterung enthält das aus 34 Karten bestehende Einstigerdeck für **Winifred Habbamock** 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 Einstigerdeck spielst, solltest du zuerst die doppelseitige Ermittlerkarte **Winifred Habbamock**, ihre 2 Signaturkarten, die Grundschwäche Rücksichtslos und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben heraussuchen. Das Einstigerdeck von **Winifred Habbamock** 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 **Winifred Habbamock** zusammen mit deinen anderen Spielerkarten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, füge die neuen Karten dieser Erweiterung einfach deiner Sammlung hinzu (einschließlich der Grundschwäche Rücksichtslos). Dann kannst du dein Deck nach den normalen Deckbauregeln zusammenstellen. Dazu musst du das folgende vorkonstruierte Deck nicht verwenden.

### Einstigerdeck von Winifred Habbamock

Wini ist eine vielseitige Schurkin, die gerne Risiken eingeht und die bei wichtigen Fertigkeitsproben gerne „alles auf eine Karte“ setzt. Ihre Fähigkeit erlaubt es ihr, zu Fertigkeitsproben mehr Karten als üblich beizutragen, um einen Erfolg zu „garantieren“, gleichzeitig aber zuverlässig neue Karten auf die Hand bekommt, die sie zu zukünftigen Proben beitragen kann.

Winis Deck enthält außerdem mehrere Karten, die sie mit einem Nebeneffekt unterstützen oder die ihr helfen können, Misserfolge zu vermeiden, sollte ihre Fertigkeitsprobe um eine gewisse Menge Punkte gelingen. Wenn du Wini spielst, sollte Furcht für dich ein Fremdwort sein. Du kannst (und solltest) 2 bis 3 Karten zu einer Fertigkeitsprobe beitragen, wenn du Effekte hast, die bei einem herausragenden Erfolg ausgelöst werden. Dazu zählen die Bonusressourcen deiner Mauser C96, der Bonusschaden deines Springmessers oder das Kartenziehen von Glücks-Zigarettenetui. Diese Boni in Verbindung mit Winis Fähigkeit machen das Beitreten von mehr als 1 Karte zu einer Probe wieder wett. Es wäre sogar oftmals Verschwendug, nur 1 Karte zu einer Probe beizutragen, wenn du Wini spielst. Pokere hoch oder lass es ganz bleiben!

Zusätzlich hat Wini ganz passable Werte in Kampf und Intellekt, was sie zu einer recht brauchbaren Kämpferin und Ermittlerin macht. Außerdem hat sie auch viele Karten (z. B. Dietriche, Unfairer Trick, Entwischen und Entwenden) in ihrem Deck, die sich ihren außerordentlichen Beweglichkeitswert zunutze machen. Diese Karten solltest du verwenden, um bei wichtigen Proben erfolgreich zu sein, wenn du es dir einmal nicht erlauben kannst, eine Unzahl von Karten dazu beizutragen.

Winis niedrige Willenskraft ist ihre schlimmste Last. Wenn du viel Schaden und Horror einstecken musst, kannst du deine Lederjacke verwenden, um Schaden abzufangen, und Lonnie Ritter verwenden, um Horror abzufangen. Mit Lonnis Fähigkeit kannst du beides wieder heilen.

### Winifred Habbamock, die Fliegerin

#### Ermittler

- Winifred Habbamock (↙ 1)

#### Vorteile (14)

- 2x Dietriche (↙ 5)
- 2x Mauser C96 (↙ 6)
- 2x Springmesser (↙ 7)
- 2x Glücks-Zigarettenetui (↙ 8)
- 2x Lonnie Ritter (↙ 9)
- 2x Lederjacke (↙ 10)
- 2x Gewieft (↙ 11)

#### Ereignisse (10)

- 2x Unfairer Trick (↙ 12)
- 2x Gewagtes Manöver (↙ 13)

#### Fertigkeiten (7)

- Alles, was du kannst, nur besser (↙ 2)
- 2x Flink (↙ 17)
- 2x Tollkühn (↙ 18)
- 2x Opportunist (↙ 19)

#### Schwächen (2)

- Arroganz (↙ 3)
- 1x zufällige Grundschwäche [z.B. Leichtsinnig (↙ 4)]

## Winifred Habbamock verbessern

Die Verbesserungen in diesem Ermittlerdeck wurden dafür entworfen, Winis Vielseitigkeit auf viele verschiedene Weisen weiter zu unterstützen. Falls es dir (oder deiner Gruppe) an Kampfstärke mangelt, verbessere deine beiden Mauser C96 (*Stufe 2*) oder leiste dir einfach die mächtige Beretta M1918 (*Stufe 4*). Wenn du dich voll und ganz auf die **Feuerwaffe**-Strategie konzentrieren willst, solltest du auch Scharfschütze (*Stufe 3*) erwerben, da diese Vorteilskarte es dir bei Feuerwaffen Nutzung erlaubt, deine Beweglichkeit von 5 statt deines Kampfwertes von 3 zu verwenden. Zuerst solltest du dich darauf konzentrieren, höherstufige Waffen zu erwerben und erst dann Scharfschütze zu kaufen.

Alternativ dazu könntest du dich auf eine Strategie konzentrieren, die auf viele Ereignisse setzt. In diesem Fall solltest du höherstufige **Taktik**- und **Trick**-Ereigniskarten erwerben, die sich Winis Beweglichkeit zunutze machen: Unfairer Trick, Entwischen (*Stufe 2*), Stich von hinten (*Stufe 3*) und Entwenden (*Stufe 3*). Setzt du auf diese Strategie, wäre Chuck Fergus (*Stufe 5*) ein optimaler letzter Kauf, um all diese Ereigniskarten noch stärker zu machen.

Neben den obigen beiden Verbesserungsstrategien gibt es in diesem Ermittlerdeck noch viele weitere Karten, die Winis Allrounder-Fähigkeiten weiter verstärken. Mit dem Erwerb von Gewagtes Manöver (*Stufe 2*) kann du die verschiedenen „Falls dir die Probe um X gelingt“-Fähigkeiten noch öfter auslösen, darunter auch dein Glücks-Zigarettenetui (*Stufe 3*). Die mächtige Fertigkeitskarte Doppelgänger (*Stufe 3*) löst nicht nur Winis Fähigkeit aus, sondern erlaubt es dir auch, starke Fertigkeitskarten anderer Ermittler beitreten zu können.

## 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'Agnesse, Julia Paeta, 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 McLennan, Eric Meyers, Adam Nelson, Rebekah 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

