

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL



Listen für Einsteigerdecks

V.3.0 April, 2018 – „Der Pfad nach Carcosa“-Edition

Dieses Dokument enthält exemplarische Einsteigerdecklisten für jeden veröffentlichten Ermittler für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Die neuste Version dieses Dokuments gilt als Zusatz zum Referenzhandbuch für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*.

Neue Einsteigerdecklisten für folgende Ermittler: Mark Harrigan, Minh Thi Phan, Sefina Rousseau, Akachi Onyele, William Yorick, Lola Hayes

Wir wenigen Unglückseligen ...

Es ist ein Unglück, dass vergleichsweise unbekannte Männer wie ich selbst und meine Kollegen, die nur mit einer kleinen Universität in Verbindung stehen, wenig Aussicht haben, wirkungsvoll Gehör zu finden, wenn es um Angelegenheiten äußerst bizarrer oder umstrittener Natur geht. Zu unseren Ungunsten spricht zudem, dass wir genau genommen keine Spezialisten auf jenen Fachgebieten sind, um die es letztendlich geht.

–H. P. Lovecraft, *Berge des Wahnsinns*

Einsteigerdecklisten

Die seltsamen Vorkommnisse rund um Arkham zu untersuchen ist eine gefährliche Angelegenheit. Du wirst mit Monstrositäten konfrontiert werden, die weit über deinen Horizont hinausgehen. Die Wahrheit, nach der du strebst, könnte in deiner Psyche irreparablen Schaden anrichten. Du brauchst die besten Hilfsmittel, starke Verbündete und nützliche Fertigkeiten, wenn du in einer Kampagne eine Chance auf Erfolg haben möchtest.

Um dir bei deinen Ermittlungen zu helfen, haben wir für jeden Ermittler in *Arkham Horror: Das Kartenspiel* ein exemplarisches Einsteigerdeck zusammengestellt. Diese Decks sollen dir den Einstieg in die Welt von Arkham erleichtern und sind ein Beispiel, wie du ein Deck für jeden Ermittler in diesem Spiel bauen kannst. Diese Decks sind besonders für Spieler geeignet, die schnellstmöglich mit dem Spielen loslegen wollen, oder für Spieler, die noch unerfahren im Deckbau sind, damit sie auf sich selbst gestellt kein eigenes Deck zusammenstellen müssen.

Zu jedem Deck gibt es Tipps und Tricks, wie es zu spielen ist. Es wird erklärt, wie die Ermittlerfähigkeit am besten eingesetzt werden kann, und erläutert, wie die Karten des Decks im Zusammenspiel den besten Nutzen bringen.

Diese Einsteigerdecks sind dafür gedacht, zu Beginn einer Kampagne verwendet zu werden. Es werden deshalb 0 Erfahrungspunkte ausgegeben. Die Zahl in Klammern neben jeder Karte ist die Kartenummer. Falls bei einer Karte keine bestimmte Anzahl angegeben ist, wird im Deck nur 1 Kopie jener Karte verwendet.

Decklisten des Grundspiels



Die folgenden Einsteigerdecks sind für die 5 Ermittler des Grundspiels von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Mit dem Spielmaterial eines Grundspiels können 2 dieser Einsteigerdecks gleichzeitig erstellt werden. Dabei sind folgende Kombinationen möglich: Roland und Agnes, Roland und Wendy, Daisy und Skids, Daisy und Wendy oder Agnes und Skids. Mit einer zweiten Ausgabe des Grundspiels kann man 4 beliebige Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategie-Tipps für Roland Banks

Roland ist ein begabter Kämpfer und Hinweissammler. Da ihm seine Fähigkeit erlaubt durch das Besiegen von Gegnern automatisch Hinweise zu entdecken, solltest du dich auf die Jagd nach leicht zu besiegenden Gegnern machen, insbesondere wenn sie sich an einem Ort mit einem hohen Schleierwert befinden. Versuche so früh wie möglich eine Waffe zu spielen (z. B. 4Ser Automatik, Machete oder Rolands 38er Spezial), sodass du auf jeden eventuell erscheinenden Gegner vorbereitet bist. Streifenpolizist, Wachhund und Körperliches Training können dir beim Besiegen von Gegnern ebenfalls nützlich sein.

Falls du trotzdem noch Schwierigkeiten beim Ermitteln hast, solltest du auf Vergrößerungsglas oder Dr. Milan Christopher zurückgreifen. Beweise! und Einer Ahnung folgen erlauben es dir, an Orten mit hohem Schleierwert automatisch Hinweise zu entdecken.

Roland ist zwar körperlich stark, hat aber eine niedrige geistige Gesundheit und ist daher sehr anfällig für Horror. Verbündete wie Streifenpolizist oder Dr. Milan Christopher können Horror vor dir abfangen, sobald du etwas Furchtbares entdeckst. Scheue nicht davor zurück, Erste Hilfe zu spielen und einen ganzen Zug dafür aufzuwenden, Horror zu heilen, wenn du kurz davor stehst besiegt zu werden. Du solltest geistiges Trauma auf alle Fälle vermeiden!

Falls du gezwungen sein solltest, seltsame Vorkommnisse in deiner Umgebung Vertuschen zu müssen, dann vergiss nicht, dass du Karteneffekte wie Rolands Fähigkeit, Beweise! oder Einer Ahnung folgen verwenden kannst, um diese Beweise zu entfernen, anstatt sie zu entdecken.

Roland Banks, der Bundesagent

Ermittler

- Roland Banks (1)

Vorteile (17)

- Rolands 38er Spezial (6)
- 4Ser Automatik (16)
- Körperliches Training (17)
- Streifenpolizist (18)
- Erste Hilfe (19)
- Machete (20)
- Wachhund (21)
- Vergrößerungsglas (30)
- Altes Buch des Wissens (31)
- Forschungsbibliothekar (32)
- Dr. Milan Christopher (33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (34)
- Medizinische Texte (35)
- 2 Kopien von Messer (86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (87)

Ereignisse (8)

- Beweise! (22)
- Ausweichen (23)
- Dynamitexplosion (24)
- Geist über Materie (36)
- Einer Ahnung folgen (37)
- Barrikade (38)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (88)

Fertigkeiten (6)

- Brutaler Schlag (25)
- Deduktion (39)
- 2 Kopien von Mumm (89)
- 2 Kopien von Fingerfertigkeit (92)

Schwächen (2)

- Vertuschen (7)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategie-Tipps für Daisy Walker

Daisy ist eine hochintelligente Ermittlerin, die gerne die Rolle einer Unterstützerin einnimmt oder sich auf das Entdecken von Hinweisen konzentriert. Da ihre Fähigkeit von ihren **Buch**-Vorteilskarten abhängt, sollte ihr Hauptaugenmerk darauf liegen, eine davon so früh wie möglich zu spielen. Altes Buch des Wissens ist das ideale **Buch**, um, es früh im Spiel zu haben, wohingegen Medizinische Texte zusammen mit Daisys hohem Intellekt zum Lebensretter werden kann. Falls du auf deiner Starthand keines von beiden hast, kannst du mit Forschungsbibliothekar nach einem von beiden suchen. Der Verbündete kann auch ein nützlicher Schadenspuffer sein, sollte es hart auf hart kommen.

Daisys Intellekt ist hoch genug, damit sie beim Ermitteln für gewöhnlich keine Hilfe braucht. Falls du aber schnell ein paar Hinweise benötigst, rüste dich mit Vergrößerungsglas aus und bringe so schnell wie möglich Dr. Milan Christopher ins Spiel.

Da ihre Beweglichkeit und ihr Kampfwert eher am unteren Ende der Skala angesiedelt sind, kann es für Daisy problematisch werden, sich um Gegner zu kümmern. Zum Glück hast du ein paar Asse im Ärmel. Blendendes Licht und Vertrocknen erlauben es dir, deine Willenskraft statt Beweglichkeit oder Kampf zu verwenden, um Gegner anzugreifen oder ihnen zu entkommen. Du kannst aber auch Heiliger Rosenkranz verwenden, um deine Willenskraft zu erhöhen. Solltest du einen Ort mit vielen Hinweisen und Jäger-Gegnern in der Umgebung finden, kannst du Barrikade verwenden, um jene Hinweise relativ gefahrlos zu sammeln. Zu guter Letzt kannst du auf Geist über Materie zurückgreifen. Weil Daisys Intellekt so hoch ist, versuche diese Karte so lange wie möglich aufzusparen und erst dann zu spielen, wenn du sie wirklich brauchst!

Falls du sowohl Altes Buch des Wissens als auch Medizinische Texte im Spiel hast, versuche an Daisys Büchertasche zu kommen, bevor Das Necronomicon ins Spiel kommt, denn ansonsten verlierst du eines deiner beiden anderen Bücher.

Daisy Walker, die Bibliothekarin

Ermittler

- Daisy Walker (2)

Vorteile (17)

- Daisys Büchertasche (8)
- Vergrößerungsglas (30)
- Altes Buch des Wissens (31)
- Forschungsbibliothekar (32)
- Dr. Milan Christopher (33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (34)
- Medizinische Texte (35)
- Verbotenes Wissen (58)
- Heiliger Rosenkranz (59)
- Vertrocknen (60)
- Die Zukunft vorhersagen (61)
- Arkane Studien (62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (63)
- 2 Kopien von Messer (86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (87)

Ereignisse (8)

- Geist über Materie (36)
- Einer Ahnung folgen (37)
- Barrikade (38)
- Von der Flamme angezogen (64)
- Schutzsiegel (65)
- Blendendes Licht (66)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (88)

Fertigkeiten (6)

- Deduktion (39)
- Furchtlos (67)
- 2 Kopien von Wahrnehmung (90)
- 2 Kopien von Fingerfertigkeit (92)

Schwächen (2)

- Das Necronomicon (Übersetzung von John Dee) (9)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategie-Tipps für „Skids“ O’Toole

„Skids“ ist ein ausgewogener Charakter, der relativ gut im Kampf, beim Entkommen und Ermitteln ist. Deine Ermittlerfähigkeit als auch -schwäche verlangen Ressourcen. Es ist also eine gute Idee, genug davon in deinem Ressourcenvorrat zu haben. An zusätzliche Ressourcen gelangst du durch eine vernünftige Verwendung von Einbruch und Notfallausrüstung oder einfach durch die Aktion „1 Ressource erhalten“, wann immer du nicht sicher bist, was du tun sollst.

Weil „Skids“ eine hohe Beweglichkeit hat und relativ gut im Kampf ist, kannst du entscheiden, ob du Gegnern mit roher Gewalt begegnen oder sie ganz umgehen willst. Diese Entscheidung solltest du vom Gegner abhängig machen – kämpfe gegen Gegner mit hohem Entkommen-Wert und entkomme Gegnern mit hohem Kampfwert und viel Ausdauer. Da du eine ganze Menge Waffen in deinem Deck hast, scheue nicht davor zurück, dich mit gezogenen Waffen kopfüber ins Gefecht zu stürzen!

Zusätzliche Aktionen sind die mächtigste Waffe in „Skids“ Arsenal. Mit Leo De Luca und deiner Ermittlerfähigkeit kannst du bis zu 5 Aktionen in einem Zug nehmen. Spare frühzeitig Ressourcen an, um Leo de Luca und andere Vorteilskarten zu spielen. Im Verlauf des Spiels solltest du dein Geld ausgeben, um mit den zusätzlichen Aktionen Gegner auszuschalten, an Orten zu ermitteln oder dich dorthin zu bewegen, wo du gebraucht wirst.

Deine niedrige Willenskraft wird dich wahrscheinlich anfällig für die Tricks des Begegnungsdeck machen. Falls du dich bedrängt fühlst, ist Auf der Flucht dein Notnagel. Die Fähigkeit, eine ganze Runde lang praktisch jeden Nicht-**Elite**-Gegner ignorieren zu können, ist sehr mächtig. Verwende diese Karte, um eine Bewegen- oder Ermitteln-Aktion zu nehmen, während du mit Gegnern in einen Kampf verwickelt bist, oder um die Aufmerksamkeit eines Gegners ohne negative Konsequenzen von einem Verbündeten auf dich zu lenken, indem du ihn in einen Kampf verwickelst. Die Verwendung dieses Ereignisses zur rechten Zeit kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

„Skids“ O’Toole, der Ex-Sträfling

Ermittler

- „Skids“ O’Toole (3)

Vorteile (16)

- 45er Automatik (16)
- Körperliches Training (17)
- Streifenpolizist (18)
- Erste Hilfe (19)
- Machete (20)
- Wachhund (21)
- Springmesser (44)
- Einbruch (45)
- Taschendiebstahl (46)
- 41er Derringer (47)
- Leo De Luca (48)
- Die harte Schule des Lebens (49)
- 2 Kopien von Messer (86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (87)

Ereignisse (9)

- Auf der Flucht (10)
- Beweise! (22)
- Ausweichen (23)
- Dynamitexplosion (24)
- Schwer zu fassen (50)
- Stich von hinten (51)
- Schleichangriff (52)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (88)

Fertigkeiten (6)

- Brutaler Schlag (25)
- Opportunist (53)
- 2 Kopien von Mumm (89)
- 2 Kopien von Überwältigen (91)

Schwächen (2)

- Krankenhausrechnungen (11)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategie-Tipps für Agnes Baker

Agnes ist eine Zauberwирkerin mit hoher Willenskraft, die besonders gut darin ist, Gegner loszuwerden. Da ihre Fähigkeit ein Mal pro Phase ausgelöst werden kann, nachdem sie Horror genommen hat, ist es umso besser, so viele Wege wie möglich zu nutzen, um sich gezielt selbst Horror zuzufügen. Verbotenes Wissen ist wahrscheinlich dein bestes Mittel, Agnes' Fähigkeit nutzen zu können: Wann immer du willst, kannst du 1 Horror nehmen, um 1 Ressource zu erhalten und 1 Schaden zuzufügen! Du kannst ihre Fähigkeit auch mit Schutzsiegel oder Vertrocknen auslösen (wenn du Glück hast, bei Vertrocknen einen Chaosmarker mit einem ♣-, ♠-, ♡- oder ♣-Symbol zu ziehen). Verwende diese Fähigkeit, um Gegner mit 1 verbleibender Ausdauer kinderleicht auszuschalten oder zusätzlichen Schaden auf größere Gegner zu legen.

Aber Achtung! Agnes' Fähigkeit wird nur ausgelöst, sobald Horror auch wirklich auf ihr platziert wird. Du willst Horror vielleicht auch anderweitig abfangen oder heilen. Heiliger Rosenkranz ist eine Karte, die du unbedingt spielen solltest, da sie nicht nur die Willenskraft von Agnes erhöht, sondern dir auch eine Möglichkeit bietet sie gegen Horror zu schützen, wenn du Agnes' Fähigkeit nicht auslösen möchtest.

Vertrocknen und deine Ermittlerfähigkeit sind deine zwei Hauptmöglichkeiten, um Gegner zu besiegen, aber Baseballschläger eignet sich gut als Notlösung. Solltest du Schwierigkeiten beim Ermitteln haben, kannst du „Sieh an, was ich gefunden habe!“ oder Von der Flamme angezogen verwenden, um bis zu 4 Hinweise zu entdecken, ohne bei einer Intellekt-Probe erfolgreich sein zu müssen.

Zu guter Letzt kann es von großem Vorteil sein, früh Eingeweihte der arkanen Künste zu spielen, da du von **Zauber**-Karten sehr abhängig bist. Achte darauf, dass der Verderbensschwellenwert auf der aktuellen Agenda noch lange nicht erreicht wird. Spiele dann Eingeweihte der arkanen Künste und ziehe in jedem Zug den größten Vorteil aus der Karte. Kurz vor dem Erreichen des Verderbensschwellenwertes kannst du sie aus dem Spiel ablegen (meist durch das Zuweisen von Schaden oder Horror), um auch ihr Verderben loszuwerden.



Strategie-Tipps für Wendy Adams

Wendy ist eine gerissene Ermittlerin, die besonders geschickt darin ist, Gefahren aus dem Weg zu gehen. Der Schlüssel zum Erfolg ist es, während wichtiger Fertigkeitstests ihre Fähigkeit zu verwenden, um den Effekt von Chaosmarkern aufzuheben und diese neu zu ziehen. Pass auf, dass du immer genug Karten auf der Hand hast, um ihre Fähigkeit jederzeit verwenden zu können. Taschendiebstahl und Hasenpfote sind beides ideale Karten, um sie früh im Spiel zu haben. Mit ihnen kannst du Karten ziehen, wenn du Gegnern entkommst und dir Proben misslingen.

Ihre hohe Beweglichkeit und ihr gleichzeitig niedriger Kampfwert bedeuten, dass du Gegnern hauptsächlich entkommen oder vor ihnen wegrennen willst. Dennoch kann sie sich mit Stich von hinten oder Schleichangriff zur rechten Zeit auch einem lästigen Gegner entledigen. Streunende Katze, Listige Ablenkung und Überlebensinstinkt helfen dir aus brenzlichen Situationen zu entkommen. Wenn alle Stricke reißen, kannst du 41er Derringer oder Baseballschläger hervorholen. In einer solch misslichen Situation solltest du dich nicht scheuen, auf viele Karten zurückzugreifen!

Wendys Amulett ist eine knifflige Karte. Es lohnt sich aber, um ihre Fähigkeit und ihren Erzwungen-Effekt herumzuspielen. Am besten ist es, Wendys Amulett so lange auf der Hand zu halten, bis sich ein paar Ereignisse im Ablagestapel befinden. Wenn es im Spiel ist, solltest du immer auf das oberste Ereignis in deinem Ablagestapel achten, insbesondere wenn es Glückspilz! ist, welches du mithilfe von Wendys Amulett spielen kannst. Vergiss allerdings nicht, dass alle Ereignisse, die du ab jetzt spielst, unter deinem Deck platziert werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Ereignis von deiner Hand oder mithilfe von Wendys Amulett gespielt wird.

Agnes Baker, die Kellnerin

Ermittler

- Agnes Baker (4)

Vorteile (17)

- Erbstück von Hyperborea (12)
- Verbotenes Wissen (58)
- Heiliger Rosenkranz (59)
- Vertrocknen (60)
- Die Zukunft vorhersagen (61)
- Arkane Studien (62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (63)
- Ledermantel (72)
- Plündern (73)
- Baseballschläger (74)
- Hasenpfote (75)
- Streunende Katze (76)
- Große Anstrengung (77)
- 2 Kopien von Messer (86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (87)

Ereignisse (8)

- Von der Flamme angezogen (64)
- Schutzsiegel (65)
- Blendendes Licht (66)
- Listige Ablenkung (78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (79)
- Glückspilz! (80)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (88)

Fertigkeiten (6)

- Furchtlos (67)
- Überlebensinstinkt (81)
- 2 Kopien von Wahrnehmung (90)
- 2 Kopien von Unerwarteter Mut (93)

Schwächen (2)

- Dunkle Erinnerungen (13)
- 1 zufällige Grundschwäche

Wendy Adams, das Straßenkind

Ermittler

- Wendy Adams (5)

Vorteile (17)

- Wendys Amulett (14)
- Springmesser (44)
- Einbruch (45)
- Taschendiebstahl (46)
- 41er Derringer (47)
- Leo De Luca (48)
- Die harte Schule des Lebens (49)
- Ledermantel (72)
- Plündern (73)
- Baseballschläger (74)
- Hasenpfote (75)
- Streunende Katze (76)
- Große Anstrengung (77)
- 2 Kopien von Messer (86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (87)

Ereignisse (8)

- Schwer zu fassen (50)
- Stich von hinten (51)
- Schleichangriff (52)
- Listige Ablenkung (78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (79)
- Glückspilz! (80)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (88)

Fertigkeiten (6)

- Opportunist (53)
- Überlebensinstinkt (81)
- 2 Kopien von Überwältigen (91)
- 2 Kopien von Unerwarteter Mut (93)

Schwächen (2)

- Verlassen und einsam (15)
- 1 zufällige Grundschwäche

Decklisten für „Das Vermächtnis von Dunwich“



Die folgenden Einsteigerdecks sind für die 5 Ermittler der Erweiterung *Das Vermächtnis von Dunwich*. Mit dem Spielmaterial eines Grundspiels und einer Erweiterung von *Das Vermächtnis von Dunwich* können 2 dieser Einsteigerdecks gleichzeitig erstellt werden. Dabei sind folgende Kombinationen möglich: Zoey und Rex, Zoey und Pete, Rex und Jim, Jenny und Jim oder Jenny und Pete. Mit einer zweiten Ausgabe des Grundspiels kann man 4 beliebige Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategie-Tipps für Zoey Samaras

Zoey ist von ganzem Herzen eine Monsterjägerin, die Monster besonders gut in einen Kampf verwickeln kann, sich ihnen aber auch zu entledigen weiß. Ihre Fähigkeit belohnt dich für das Verwickeln von Gegnern in einen Kampf. Allein durch die Jagd auf Monster solltest du immer genug Ressourcen haben, die du dazu verwenden kannst, Waffen und Verbündete zu spielen, die dir dabei helfen, am Leben zu bleiben und auch den stärksten Gegner zu besiegen.

Da du zu jeder dir bietenden Gelegenheit Gegner in einen Kampf verwickeln willst, ist Verspotten dein bester Freund. Verwende das Ereignis, um zurückhaltende Gegner oder Gegner, die andere Ermittler in Bedrängnis bringen, ohne das Ausgeben einer Aktion in einen Kampf zu verwickeln. Wenn du Zoey's Kreuz im Spiel hast, kannst du die zusätzliche Ressource von Zoey's Fähigkeit für einen automatischen Schaden eintauschen, was fast immer von größerem Vorteil ist.

Deine hohe Willenskraft macht dich gegen die meisten Effekte, die dir das Begegnungsdeck entgegenwirft, resistent. Das Deck bietet aber auch andere Möglichkeiten, deine Willenskraft sinnvoll verwenden zu können. Suchritual erlaubt es dir, mit deiner Willenskraft zu ermitteln, wohingegen Blendendes Licht es dir erlaubt, mit deiner Willenskraft zu entkommen (und etwas Schaden zuzufügen). Zu guter Letzt erhöht Heiliger Rosenkranz deine Willenskraft noch weiter und gleicht Zoey's Schwäche – ihre geistige Gesundheit – etwas aus.

Apropos geistige Gesundheit ... Wenn du jemals in die Situation kommst, Zerschmetterte die Gottlosen spielen zu müssen, solltest du in Betracht ziehen, wie weit der neu erschienene Gegner entfernt ist und wie schwer er zu bekämpfen ist. Ein leicht zu besiegender Gegner ganz in der Nähe sollte die oberste Priorität sein. Aber übernimm dich nicht. Einen gefährlichen Gegner zerschmettern zu wollen, könnte dich am Ende mehr kosten, als dir lieb ist.

Zoey Samaras, die Köchin

Ermittler

- Zoey Samaras (Dun 1)

Vorteile (16)

- Zoey's Kreuz (Dun 6)
- 4Ser Automatik (GS 16)
- Körperliches Training (GS 17)
- Streifenpolizist (GS 18)
- Erste Hilfe (GS 19)
- Machete (GS 20)
- Wachhund (GS 21)
- Heiliger Rosenkranz (GS 59)
- Suchritual (Dun 28)
- Klarheit des Geistes (Dun 30)
- Totschläger (Dun 16)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)
- Kukri (Dun 36)

Ereignisse (9)

- Beweise! (GS 22)
- Ausweichen (GS 23)
- Dynamitexplosion (GS 24)
- Blendendes Licht (GS 66)
- 2 Kopien von Verspotten (Dun 17)
- Zusammenarbeit (Dun 18)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (6)

- Brutaler Schlag (GS 25)
- Furchtlos (GS 67)
- 2 Kopien von Überwältigen (GS 91)
- 2 Kopien von Mummi (GS 89)

Schwächen (2)

- Zerschmetterte die Gottlosen (Dun 7)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategie-Tipps für Rex Murphy

Rex ist ein hochintelligenter Ermittler und ein Experte beim Entdecken von Hinweisen. Da er die Möglichkeit hat, bei jedem Ermitteln gleich mehrere Hinweise zu entdecken, kommt er schnell an viele Hinweise – besonders an Orten mit niedrigem Schleierwert. Falls du früh an eine Taschenlampe kommst, kannst du dich zügig durch das Szenendeck arbeiten.

Das Deck hat zusätzlich ein paar Asse im Ärmel, um Rex' Fähigkeit noch effektiver einzusetzen. Falls du z. B. mit Einbruch ermittelst und deine Probe um 2 oder mehr gelungen ist, kannst du Ressourcen erhalten und gleichzeitig einen Hinweis entdecken. Falls du mit Auf der Suche nach Antworten ermittelst und deine Probe um 2 oder mehr gelungen ist, kannst du – zusätzlich zu einem Hinweis an einem verbundenen Ort – einen Hinweis an deinem Ort entdecken.

Rex ist ebenfalls versiert darin, eine große Anzahl Karten auf der Hand zu haben, indem er seine „Älteres Zeichen“-Fähigkeit, Laborassistentin, Taschendiebstahl und Suche nach der Wahrheit verwendet, um immer mit neuen Karten versorgt zu sein. Verwende diese Karten, um bei wichtigsten Fertigkeitstests einen Erfolg zu garantieren, besonders wenn du versucht gefährlichen Gegnern zu entkommen. Rex ist bei Versuchen zu Entkommen zwar nicht schlecht, aber Eine schnelle Entscheidung oder Geist über Materie kann dich zur rechten Zeit aus brenzlichen Situationen retten.

Leider meldet sich Rex' Pech zu den ungünstigsten Zeiten zurück. Sobald du von Rex' Fluch betroffen bist, misslingt dir bestimmt die eine oder andere Probe, manchmal auch auf besonders spektakuläre Weise. Abhängig davon, wie weit du im Szenario fortgeschritten bist, solltest du entweder alles auf eine Karte setzen und hoffen trotz des Fluches bei jeder Probe erfolgreich zu sein, oder du solltest eine Fertigkeitstestprobe ablegen, bei der es dir gleichgültig ist, ob sie dir misslingt, und hoffen, dass der Fluch in dein Deck zurückgemischt wird.

Strategie-Tipps für Jenny Barnes

Jenny ist mit einem Wert von 3 in jeder ihrer Fertigkeiten die buchstäbliche Alleskünstlerin. Außerdem kann sie mit ihrer regelmäßigen zusätzlichen Ressource für alle Karten zahlen, die du dir wünschst. Sie ist eine hervorragende Ermittlerin für das Solospiel, kann aber auch im Mehrspielerspiel eingesetzt werden, um die Schwächen des Teams auszugleichen, indem sie das zur Verfügung stellt, was gerade benötigt wird.

Jenny hat die Hilfsmittel, um mit fast allen Aspekten des Spiels klarzukommen. Da du eine zusätzliche Ressource pro Runde bekommst, ist eine mögliche Strategie, auf viele gespielte Vorteile zu setzen. Du kannst die Ressourcen auch aufsparen, um sie mit Die harte Schule des Lebens auszugeben. Das kann dir beim Umgang mit Gegnern enorm helfen, sei es beim Besiegen oder Entkommen der Gegner.

Falls du mit Ressourcen überschwemmt werden solltest, kannst du Jennys Zwillings-45er spielen und darauf so viel Munition anhäufen, wie du willst – je mehr, desto besser. Außerdem kannst du mithilfe von Zusammenarbeit deinen Reichtum mit anderen Ermittlern teilen, solltest du mit anderen Ermittlern zusammenspielen. Du kannst aber auch einen teuren Vorteil spielen und dann Zusammenarbeit verwenden, um ihn an einen anderen Ermittler weiterzugeben!

Während Jenny zwar in vielen Aspekten des Spiels bewandert ist, stellt dies aber gleichzeitig auch ihre größte Schwäche dar: Sie ist auf keinem Gebiet wirklich spezialisiert. Du musst auf deine Vorteils- und Fertigkeitstests vertrauen, wenn du bei schwierigen Proben erfolgreich sein willst.

Falls du eine Spur von deiner Schwester Isabelle finden solltest, fühlst du dich vielleicht genötigt alles stehen und liegen zu lassen und dich auf die Suche nach Izzie zu begeben. Das ist meist die richtige Entscheidung. Jenny hat aber genug Geistige Gesundheit, sodass du dir keine Sorgen machen musst, die Suche auch einmal abubrechen, falls sie sich als zu schwierig herausstellen sollte.

Rex Murphy, der Reporter

Ermittler

- Rex Murphy (Dun 2)

Vorteile (13)

- Vergrößerungsglas (GS 30)
- Altes Buch des Wissens (GS 31)
- Forschungsbibliothekar (GS 32)
- Dr. Milan Christopher (GS 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (GS 34)
- Medizinische Texte (GS 35)
- Einbruch (GS 45)
- Laborassistentin (Dun 20)
- Taschendiebstahl (GS 46)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (12)

- Suche nach der Wahrheit (Dun 8)
- Geist über Materie (GS 36)
- Einer Ahnung folgen (GS 37)

- Barrikade (GS 38)
- Schwer zu fassen (GS 50)
- 2 Kopien von Abkürzung (Dun 22)
- 2 Kopien von Auf der Suche nach Antworten (Dun 23)
- Eine schnelle Entscheidung (Dun 25)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (6)

- Deduktion (GS 39)
- Opportunist (GS 53)
- 2 Kopien von Wahrnehmung (GS 90)
- 2 Kopien von Fingerfertigkeit (GS 92)

Schwächen (2)

- Rex' Fluch (Dun 9)
- 1 zufällige Grundschwäche

Jenny Barnes, die Dilettantin

Ermittler

- Jenny Barnes (Dun 3)

Vorteile (15)

- Jennys Zwillings-45er (Dun 10)
- Springmesser (GS 44)
- Einbruch (GS 45)
- Taschendiebstahl (GS 46)
- 41er Derringer (GS 47)
- Leo De Luca (GS 48)
- Die harte Schule des Lebens (GS 49)
- Wachhund (GS 21)
- 2 Kopien von Flüssiger Mut (Dun 24)
- Totschläger (Dun 16)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (8)

- Schwer zu fassen (GS 50)
- Stich von hinten (GS 51)
- Schleichangriff (GS 52)
- Dynamitexplosion (GS 24)
- Eine schnelle Entscheidung (Dun 25)
- Zusammenarbeit (Dun 18)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (8)


- Opportunist (GS 53)
- 2 Kopien von Doppelt oder Nichts (Dun 26)
- Brutaler Schlag (GS 25)
- 2 Kopien von Fingerfertigkeit (GS 92)
- 2 Kopien von Überwältigen (GS 91)

Schwächen (2)


- Auf der Suche nach Izzie (Dun 11)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategie-Tipps für Jim Culver

Jim ist ein zuverlässiger Zauberwirker mit hoher Willenskraft, dem ein wahres Arsenal an Zaubern für verschiedenste Situationen zur Verfügung steht. Seine Fähigkeit, den Modifikator auf -Markern als „0“ zu behandeln, erhöht seine Erfolgchancen bei fast jeder Probe. Je öfter er sich diese Fähigkeit der Manipulation zunutze macht, desto besser. Die Karte Ritualkerzen ist für Jim Pflicht, um ihm noch bessere Chancen auf einen Erfolg zu geben. Aus diesem Grund solltest du frühzeitig wenigstens 1 Exemplar davon spielen. Da dieses Deck nicht viele Möglichkeiten für die Handslots bietet, solltest du sie für den Rest des Spiels behalten können.

Jim kann sowohl auf Hilfsmittel zum Ermitteln als auch für den Kampf zurückgreifen. Suchritual, Taschenlampe, Von der Flamme angezogen und „Sieh, was ich gefunden habe!“ können dir beim Sammeln von Hinweisen helfen, wobei Vertrocknen, Kukri und Blendendes Licht dich beim Umgang mit Gegnern unterstützen. Mit Furchtlos, Klarheit des Geistes und den beruhigenden Tönen von Jims Trompete ist es dir sogar möglich, Horror zu heilen. Dies macht Jim zum perfekten Kandidaten, um sich den furchterregendsten Kreaturen entgegenzustellen, auch wenn er nicht so gut darin ist, Schaden zu vermeiden oder zu heilen.

Mit seiner Fähigkeit und den Vorteilskarten Ritualkerzen und Glückspilz! hat Jim bei Proben eine bessere Chance auf Erfolg, bei denen er einen gleichen oder kleineren Fertigkeitswert hat als die Schwierigkeit der Probe. Seine Fähigkeit kann in manchen Szenarien die Effekte der -Marker sogar ganz negieren. Wenn du Jim spielst, brauchst du dich nicht vor Fertigkeitsproben zu fürchten, die für andere Ermittler eine törichte Angelegenheit wären.

Letzte Rhapsodie ist eine Schwäche, für die du auf jeden Fall vorplanen musst. Da sie zu jeder Zeit auftauchen kann und dir viel Schaden und Horror zufügen könnte, solltest du darauf achten, dass deine Ausdauer und Geistige Gesundheit wenn möglich immer über der Hälfte liegen!

Jim Culver, der Musiker

Ermittler

- Jim Culver (Dun 4)

Vorteile (18)

- Jims Trompete (Dun 12)
- Verbotenes Wissen (GS 58)
- Heiliger Rosenkranz (GS 59)
- Vertrocknen (GS 60)
- Die Zukunft vorhersagen (GS 61)
- Arkane Studien (GS 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (GS 63)
- Hasenpfote (GS 75)
- Suchritual (Dun 28)
- 2 Kopien von Ritualkerzen (Dun 29)
- Klarheit des Geistes (Dun 30)
- Peter Sylvestre (Dun 33)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)
- Kukri (Dun 36)

Ereignisse (8)

- Von der Flamme angezogen (GS 64)
- Schutzsiegel (GS 65)
- Blendendes Licht (GS 66)
- Listige Ablenkung (GS 78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (GS 79)
- Glückspilz! (GS 80)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (5)

- Furchtlos (GS 67)
- 2 Kopien von Mumm (GS 89)
- 2 Kopien von Unerwarteter Mut (GS 93)

Schwächen (2)

- Letzte Rhapsodie (Dun 13)
- 1 zufällige Grundschwäche

Strategie-Tipps für „Ashcan“ Pete

„Ashcan“ Pete ist ein spezieller Charakter, der zur Höchstform aufläuft, wenn er mit seinem Hund Duke zusammenarbeitet. Auf sich allein gestellt hat Pete unterdurchschnittliche Fertigkeitswerte, Ausdauer und Geistige Gesundheit. Wenn er aber mit seinem treuen Jagdhund zusammen ist, sind Pete und Duke mehr als die Summe ihrer Teile. Sich Dukes Fähigkeiten zunutze zu machen ist der Schlüssel zum Erfolg, wenn du „Ashcan“ Pete spielst. Duke kann dir dabei helfen, gefährliche Gegner zu bekämpfen, oder er kann dich zu Hinweisen führen und dich beim Entdecken dieser unterstützen. Nutze großzügig Petes Fähigkeit, Duke wieder spielbereit zu machen. Es gibt genug Möglichkeiten, wie dir dein treuer Partner hilfsbereit zur Seite stehen kann.

Aber vergiss nicht, dass du mit Petes Fähigkeit neben Duke auch andere Vorteile spielbereit machen kannst, wie z. B. Altes Buch des Wissens oder Hasenpfote. Weil Duke keinen Verbündeter-Slot verbraucht, kannst du Laborassistentin spielen, die dir hilft mehr Karten auf die Hand zu bekommen, oder auch Peter Sylvestre, der Horror abfangen und dich vor Verratskarten bewahren kann, die Duke aus dem Spiel ablegen könnten. Du kannst zwar auch ohne Duke weiterspielen, aber es ist wichtig, stets auf Duke aufzupassen, da er das Überleben Petes sichern kann.

Petes Schwäche Von Alpträumen gequält ist ein Hindernis, das du so schnell wie möglich loswerden solltest. Kurzfristig schadet sie dir zwar nicht, schaltet dir aber deine wertvollsten Karten aus, was dich sehr verlangsamt. Vergiss aber nicht, dass die meisten Vorteile auch dann noch verwendet werden können, wenn sie erschöpft sind – du kannst mit Taschenlampe immer noch ermitteln und mit Baseballschläger immer noch Gegner angreifen, auch wenn Von Alpträumen gequält im Spiel ist.

„Ashcan“ Pete, der Herumtreiber

Ermittler

- „Ashcan“ Pete (Dun 5)

Vorteile (17)

- Duke (Dun 14)
- Ledermantel (GS 72)
- Plündern (GS 73)
- Baseballschläger (GS 74)
- Hasenpfote (GS 75)
- Streunende Katze (GS 76)
- Große Anstrengung (GS 77)
- Vergrößerungsglas (GS 30)
- Laborassistentin (Dun 20)
- Altes Buch des Wissens (GS 31)
- 2 Kopien von Brandaxt (Dun 32)
- Peter Sylvestre (Dun 33)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (8)

- Listige Ablenkung (GS 78)

- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (GS 79)
- Glückspilz! (GS 80)
- Einer Ahnung folgen (GS 37)
- 2 Kopien von Lockvogeltaktik (Dun 34)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (6)

- Überlebensinstinkt (GS 81)
- Deduktion (GS 39)
- 2 Kopien von Unerwarteter Mut (GS 93)
- 2 Kopien von Wahrnehmung (GS 90)

Schwächen (2)

- Von Alpträumen gequält (Dun 15)
- 1 zufällige Grundschwäche

Decklisten für „Der Pfad nach Carcosa“



Die folgenden Einsteigerdecks sind für die 6 Ermittler der Erweiterung *Der Pfad nach Carcosa*. Mit dem Spielmaterial eines Grundspiels und einer Erweiterung *Der Pfad nach Carcosa* können 2 beliebige dieser Einsteigerdecks erstellt werden (mit Ausnahme von Lola). Dabei sind folgende Kombinationen möglich: Mark und Akachi, Minh und Sefina, William und Akachi, Minh und Mark oder Lola alleine. Mit einer zweiten Ausgabe des Grundspiels kann man (mit Ausnahme von Lola) 4 beliebige Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategie-Tipps für Mark Harrigan

Mark ist ein harter Kämpfer, der gut darin ist, sich um Gegner zu kümmern und die Ermittlergruppe zu unterstützen. Sein hoher Kampfwert und seine ordentliche Beweglichkeit erlauben es dir bei Gegnern eine Herangehensweise zu wählen: kämpfen oder entkommen. Da seine Fähigkeit dir einen Vorteil gibt, nachdem einer deiner Karten Schaden zugefügt worden ist, spielt er sich normalerweise am besten, indem er sich kopfüber in Gefahren stürzt.

Karten, denen Schaden zugewiesen werden können, arbeiten gut mit Marks Fähigkeit zusammen und erlauben es dir, Karten zu ziehen, während du Schaden vermeidest. Früh im Spiel sind für dich Streifenpolizist, Wachhund und Wahrer Mut die besten Karten. Mit Marks bereits hohem Kampfwert ist der 32er Colt eine großartige und zuverlässige Waffe. Sobald es etwas härter zugeht oder falls du eine Fertigkeitprobe durchführen musst, in der du nicht besonders gut bist (z. B. Intellekt), verwende die Fähigkeit der Vorteilskarte Sophie, um deinen Fertigkeitwert zu erhöhen und dabei noch eine Karte zu ziehen.

Allerdings musst du vorsichtig sein. Solange Mark 4 oder weniger Schaden auf sich hat, ist er ein starker Ermittler, sobald er allerdings 5 Schaden auf sich hat, wird er deutlich schwächer. Sophie wirkt sich vermindernd auf seine Fertigkeiten aus und er wird für seine Schwäche Kriegsneurose extrem anfällig. Versuche Marks Ausdauer über diesem Schwellenwert zu halten und ziehe Nutzen aus Erste Hilfe und Die Heimatfront, um ihn zu heilen, falls er zuviel Schaden nimmt.

Zu guter Letzt enthält die unten stehende Deckliste einige **Taktik**-Karten anderer Klassen, die dir aus brenzligen Situationen helfen können. Verwende Schwer zu fassen, um dich schnell zu bewegen, Listige Ablenkung, um Gruppen von Gegnern zu entkommen und Schleichangriff, um sie ohne Waffe auszuschalten.

Mark Harrigan, der Soldat

Ermittler

- Mark Harrigan (Car 1)

Vorteile (15)

- Sophie (Car 9)
- 4Ser Automatik (GS 16)
- Körperliches Training (GS 17)
- Streifenpolizist (GS 18)
- Erste Hilfe (GS 19)
- Machete (GS 20)
- Wachhund (GS 21)
- 2 Kopien von 32er Colt (Car 20)
- 2 Kopien von Wahrer Mut (Car 21)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (12)

- Beweise! (GS 22)
- Ausweichen (GS 23)
- Dynamitexplosion (GS 24)

- 2 Kopien von „Lass mich das machen!“ (Car 22)

- Barrikade (GS 38)
- Schwer zu fassen (GS 50)
- Stich von hinten (GS 51)
- Schleichangriff (GS 52)
- Listige Ablenkung (GS 78)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (5)

- Die Heimatfront (Car 7)
- Brutaler Schlag (GS 25)
- 2 Kopien von Überwältigen (GS 91)
- Fingerfertigkeit (GS 92)

Schwächen (2)

- Kriegsneurose (Car 8)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategie-Tipps für Minh Thi Phan

Minh Thi Phan ist eine Ermittlerin, die am besten darin ist Teamkameraden zu unterstützen. Ihre Fähigkeit kann Joker-Symbole zu Karten hinzufügen, die zu Fertigkeitstests an ihren Ort beitragen. Aus diesem Grund sollte sich die Gruppe stets um sie herum versammeln. Sie kann ebenfalls Analytischer Verstand verwenden, um Teamkameraden aus der Ferne zu helfen.

Minhs Fähigkeit erlaubt es dir, in jedem Zug Fertigkeitstests sehr leicht um 2 bis 3 zu erhöhen. Diese Herangehensweise kostet allerdings viele Karten. Altes Buch des Wissens und Nichts unversucht lassen können dir dabei helfen, die Karten dann zu bekommen, wenn du sie brauchst. Plündern ist dank Minhs hohem Intellekt ebenfalls großartig. Verwende diese Hilfsmittel neben Analytischer Verstand, um dich jederzeit mit Joker-Symbolen zu versorgen.

Obwohl sie großartig darin ist, ihre Verbündeten zu unterstützen, tut sie sich schwer, wenn sie auf sich allein gestellt ist. Das ist vor allem dann der Fall, wenn sie noch zusätzlich auf Gegner trifft. Überlebenderkarten wie Streuende Katze, Listige Ablenkung und Versteck können dir dabei helfen, gefährlichen Gegnern fern zu bleiben und an Orten zu ermitteln, obwohl sich dort ein Gegner befindet.

Deine beste Herangehensweise mit Minh ist es, 1 Karte zu jeder Fertigkeitstest beizutragen und ihre Fähigkeit zu verwenden, um die Anzahl an Symbolen auf jener Karte zu erhöhen. Allerdings wehrt Der König in Gelb diese Strategie völlig ab. Das ist ein weiterer Grund dafür, warum es so wichtig ist, viele Karten auf der Hand zu behalten. Falls du 6 übereinstimmende Symbole auf der Hand hast, kannst du sie dazu verwenden, um Der König in Gelb sehr schnell loszuwerden.



Strategie-Tipps für Sefina Rousseau

Sefina ist eine knifflige Ermittlerin mit einer starken Starthand und der Fähigkeit, Fälschungen ihrer Ereignisse zu erstellen. Aus diesem Grund konzentriert sich diese Deckliste auf viele unterschiedliche Ereignisse, die in verschiedenen Situationen helfen können. Die Wahl der Ereignisse, die unter Sefina platziert werden, ist sehr wichtig, da diese festlegt, welche Ereignisse während des Spiels mit Die gemalte Welt kopiert werden können. Beachte, dass dieses Deck meistens nur 1 Kopie seiner Ereignisse beinhaltet. Sollte also ein Ereignis unter ihr platziert werden, kann es gut sein, dass es im gesamten Deck die einzige Kopie dieses Ereignisses ist.

Trotz Sefinas niedrigem Kampfwert bietet dieses Deck viele Arten, mit Gegnern umzugehen. Kopiere Stich von hinten, Schleichangriff oder Blendendes Licht, um Gegner an deinem Ort zu besiegen, oder verwende Taschenspielertrick, um 41er Derringer ins Spiel zu bringen. Obwohl ihr Intellekt niedrig ist, kannst du Taschenspielertrick mit Taschenlampe verwenden, um deinen gesamten Zug lang zu ermitteln und dann Taschenlampe zurückzuerhalten. Zu guter Letzt erlaubt das Ausgeben von Erfahrungspunkten für Dietriche (Car 31) zwischen den Szenarien Sefina mit einem Fertigkeitswert von 6 zu ermitteln.

Gewagtes Manöver ist eine knifflige Karte, die zu Anfang nutzlos erscheint, sich allerdings in der richtigen Situation als sehr stark erweisen kann. Verwende sie, um dir einen Bonusschaden mit Klappmesser oder 41er Derringer zu sichern, Opportunist auf deine Hand zurückzubekommen oder das Verlieren eines Vorrats von Dietriche zu verhindern.

Solltest du mit Sterne der Hyaden konfrontiert sein, überlege mit Bedacht, welches Ereignis du ablegst. Du könntest das Ereignis in der Zukunft dringend benötigen!

Minh Thi Phan, die Sekretärin

Ermittler

- Minh Thi Phan (Car 2)

Vorteile (19)

- Analytischer Verstand (Car 10)
- Vergrößerungsglas (GS 30)
- Altes Buch des Wissens (GS 31)
- Dr. Milan Christopher (GS 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (GS 34)
- Medizinische Texte (GS 35)
- Ledermantel (GS 72)
- Plündern (GS 73)
- Baseballschläger (GS 74)
- Hasenpfote (GS 75)
- Streuende Katze (GS 76)
- Große Anstrengung (GS 77)
- Archaische Glyphen (Car 25)
- 2 Kopien von Feldforschung (Car 24)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (8)

- Geist über Materie (GS 36)
- Einer Ahnung folgen (GS 37)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (GS 79)
- Glückspilz! (GS 80)
- 2 Kopien von Nichts unversucht lassen (Car 26)
- 2 Kopien von Versteck (Car 38)

Fertigkeiten (4)

- Deduktion (GS 39)
- Überlebensinstinkt (GS 81)
- 2 Kopien von Unerwarteter Mut (GS 93)

Schwächen (2)

- Der König in Gelb (Car 11)
- 1 zufällige Grundschwäche

Sefina Rousseau, die Malerin

Ermittler

- Sefina Rousseau (Car 5)

Vorteile (16)

- Klappmesser (GS 44)
- Taschendiebstahl (GS 46)
- 41er Derringer (GS 47)
- Leo De Luca (GS 48)
- Die harte Schule des Lebens (GS 49)
- Heiliger Rosenkranz (GS 59)
- Vertrocknen (GS 60)
- Die Zukunft vorhersagen (GS 61)
- Arkane Studien (GS 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (GS 63)
- 2 Kopien von Heimlichkeit (Car 28)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (15)

- 3 Kopien von Die gemalte Welt (Car 12)
- Schwer zu fassen (GS 50)

- Stich von hinten (GS 51)

- Schleichangriff (GS 52)
- Von der Flamme angezogen (GS 64)
- Schutzsiegel (GS 65)
- Blendendes Licht (GS 66)
- 2 Kopien von Taschenspielertrick (Car 29)
- 2 Kopien von Gewagtes Manöver (Car 30)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (5)

- Opportunist (GS 53)
- Furchtlos (GS 67)
- Mumm (GS 89)
- Wahrnehmung (GS 90)
- Fingerfertigkeit (GS 92)

Schwächen (2)

- Sterne der Hyaden (Car 13)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategie-Tipps für Akachi Onyele

Akachi ist eine vielseitige Zauberwikerin, die ihren Schwerpunkt auf Vorteilskarten setzt, welche eine beschränkte Anzahl an Ladungen haben. Eine breite Auswahl verschiedener **Zauber**-Vorteilskarten erlauben es dir, ihre hohe Willenskraft voll auszuschöpfen. Zusätzliche Ladungen gewährleisten, dass dir die Anwendungen nicht ausgehen, wenn du sie am dringendsten benötigst.

Dieses Deck konzentriert sich auf **Zauber**. Verwende Eingeweihte der arkanen Künste, um nach Zaubern zu suchen und Befreie die Seele, um sie zu spielen. Nutze außerdem deine Fülle an Willenskraft-Symbolen, um deine Zauber zu unterstützen. Du solltest in Betracht ziehen gesammelte Erfahrungspunkte für neue **Zauber** auszugeben, um verschiedene Spielarten zu ermöglichen und flexibel auf alles vorbereitet zu sein.

Geistersprecher ist aufgrund ihrer Vielseitigkeit eine der wichtigsten Karten in diesem Deck. Verwende diese Karte, um einen Zauber ohne Ladungen auf deine Hand zurückzunehmen und ihn erneut spielen zu können, wodurch seine Ladungen wieder aufgefüllt werden. Oder verwende sie, um einen Zauber loszuwerden, den du nicht länger benötigst, und erhalte dabei noch ein paar Ressourcen. Mit Geistersprecher, Befreie die Seele, Alchemistische Umwandlung, Notfallausrüstung und Verbotenes Wissen solltest du viele Ressourcen zur Verfügung haben. Verwende diese Ressourcen mit Arkane Studien, um erfolgreich ermitteln zu können, oder teleportiere dich mit Astralreise dorthin, wohin du möchtest.

Sei allerdings vorsichtig: Wütende Geister kann jederzeit auftauchen und dich dazu nötigen, deine Ladungen von deinen Zaubern auf diese Karte zu bewegen. Dies sollte zwar nicht allzu schwierig zu bewerkstelligen sein, sei dir allerdings bewusst, dass jene Vorteile dadurch erschöpft werden und du viele von ihnen spielbereit brauchst, um ihre Fähigkeiten auslösen zu können.

Akachi Onyele, die Schamanin

Ermittler

- Akachi Onyele (Car 4)

Vorteile (14)

- Geistersprecher (Car 14)
- Verbotenes Wissen (GS 58)
- Heiliger Rosenkranz (GS 59)
- Vertrocknen (GS 60)
- Die Zukunft vorhersagen (GS 61)
- Arkane Studien (GS 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (GS 63)
- 2 Kopien von Alchemistische Umwandlung (Car 32)
- Archaische Glyphen (Car 25)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (9)

- Von der Flamme angezogen (GS 64)

- Schutzsiegel (GS 65)
- Blendendes Licht (GS 66)
- 2 Kopien von Befreie die Seele (Car 33)
- 2 Kopien von Astralreise (Car 34)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (8)

- Furchtlos (GS 67)
- 2 Kopien von Mumm (GS 89)
- 2 Kopien von Wahrnehmung (GS 90)
- Fingerfertigkeit (GS 92)
- 2 Kopien von Unerwarteter Mut (GS 93)

Schwächen (2)

- Wütende Geister (Car 15)
- 1 zufällige Grundschwäche

Strategie-Tipps für William Yorick

William ist ein hartnäckiger und erstaunlich widerstandsfähiger Überlebender, der aus abgelegten Vorteilskarten wiederholt Nutzen ziehen kann. Mit seinem hohem Kampfwert, niedriger Beweglichkeit und Zugang zu Wächterkarten bevorzugt er es, Gegner zu bekämpfen, anstatt ihnen zu entkommen.

Dieses Deck enthält viele Vorteile, die aus dem Spiel abgelegt werden können, und zudem viele Möglichkeiten, wie Williams Fähigkeit, Plündern und Einfallsreich, um diese wieder zurückzubekommen. Ledermantel, Streifenpolizist, Streunende Katze, Baseballschläger und Messer sind perfekte Kandidaten für diese Fähigkeiten. Die wahren Highlights dieses Decks sind allerdings Laterne und Schaufel des Totengräbers. Sie sind nicht nur von sich aus schon nützliche Hilfsmittel, sondern können aus dem Spiel abgelegt werden, um starke Effekte auszulösen. Verwende Schaufel des Totengräbers, um Hinweise an Orten mit einem hohen Schleierwert zu entdecken, und Laterne, um Gegnern mit hohen Kampfwerten oder dem Schlüsselwort Zurückschlagen Schaden zuzufügen. Solltest du einen Gegner durch das Ablegen von Messer oder Laterne besiegen, kannst du sofort Williams Fähigkeit auslösen, um jenen Vorteil von deinem Ablagestapel aus zu spielen.

Williams größte Schwäche ist die Zeit. Mehrere Vorteile mehrmals zu spielen kann ziemlich zeintensiv sein und Friedhofsghule kann die Dinge noch weiter erschweren, da dich diese Karte mit einem weiteren Gegner konfrontiert. Versuche aus jedem deiner Zügen das Beste zu machen, um nicht aufgrund von zu viel Verderben zu verlieren. Um deine Zeit am besten zu handhaben, verwende Glückspilz! und „Sieh mal, was ich gefunden habe!“, um misslungene Fertigkeitstests in Fortschritt umzuwandeln, und beschränke deine Bewegung, wann immer es möglich ist.

William Yorick, der Totengräber

Ermittler

- William Yorick (Car 5)

Vorteile (20)

- Ledermantel (GS 72)
- Plündern (GS 73)
- Baseballschläger (GS 74)
- Hasenpfote (GS 75)
- Streunende Katze (GS 76)
- Große Anstrengung (GS 77)
- 4Ser Automatik (GS 16)
- Körperliches Training (GS 17)
- Streifenpolizist (GS 18)
- Erste Hilfe (GS 19)
- Machete (GS 20)
- Wachhund (GS 21)
- 2 Kopien von Laterne (Car 36)
- 2 Kopien von Schaufel des Totengräbers (Car 37)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)

- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (7)

- Begrabe sie möglichst tief (Car 16)
- Beweise! (GS 22)
- Ausweichen (GS 23)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (GS 79)
- Glückspilz! (GS 80)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (4)

- Brutaler Schlag (GS 25)
- Überlebensinstinkt (GS 81)
- 2 Kopien von Einfallsreich (Car 39)

Schwächen (2)

- Friedhofsghule (Car 17)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategie-Tipps für Lola Hayes

Lola ist eine vielseitige Ermittlerin, deren Fähigkeit, ihre Rolle wechseln zu können, es ihr erlaubt, in vielen verschiedenen Aspekten des Spiels zu brillieren. Sie ist ein zum Spielen anspruchsvollerer Ermittler als die meisten anderen, sodass es einen erfahrenen Spieler braucht, um sie effektiv spielen zu können. Das Deck besteht zum großen Teil aus neutralen Karten und dem Minimum an klassenspezifischen Karten (je 7 Karten aus 3 verschiedenen Klassen), um die Komplexität zu minimieren. Da Lola zu jeder Zeit neutrale Karten spielen, beitragen und auslösen kann, mildert dies den Nachteil ihrer Fähigkeit.

Dieses Deck konzentriert sich auf 3 Klassen: Wächter, Überlebender und Sucher. Wechsle zum Wächter, sobald du heilen oder Gegner bekämpfen musst, zum Überlebenden, sobald du Gegnern entkommen musst, oder zum Sucher, sobald du ermitteln musst. Versuche nicht, während des gesamten Spiels in einer Rolle zu verbleiben, da dies das Risiko einer verheerenden Identitätskrise erhöht. Es ist am besten, dem Fluss des Spiels auf natürliche Art zu folgen und von einer Rolle zur nächsten zu wechseln, abhängig vom Szenario, deinen Karten im Spiel und deinen Handkarten.

Wenn du als Lola spielst, sind Karten mit konstantem Nutzen ideal, da sie unabhängig von deiner Rolle immer aktiv sind. Streifenpolizist, Vergrößerungsglas, Dr. Milan Christopher, Ledermantel und Wahrer Mut sind großartig, um früh gespielt zu werden. Sollte es etwas härter werden, kannst du mit Improvisation schnell die Rolle wechseln und die Kostenreduzierung dazu nutzen, um eines deiner Ereignisse kostenlos zu spielen.

Weil ein 40-Karten-Deck größer ist als die meisten anderen Decks, ist zusätzliches Kartenziehen (wie durch Improvisation und deinen Fertigkeitkarten) sehr wichtig. Zusätzlich helfen dir die Sucheffekte von Altes Buch des Wissens und Nichts unversucht lassen dabei, die Karten zu ziehen, die du benötigst.



Lola Hayes, die Schauspielerin

Ermittler

- Lola Hayes (Car 6)

Vorteile (14)

- 4Ser Automatik (GS 16)
- Streifenpolizist (GS 18)
- Erste Hilfe (GS 19)
- Machete (GS 20)
- Vergrößerungsglas (GS 30)
- Altes Buch des Wissens (GS 31)
- Dr. Milan Christopher (GS 33)
- Ledermantel (GS 72)
- Streumende Katze (GS 76)
- Wahrer Mut (Car 21)
- 2 Kopien von Messer (GS 86)
- 2 Kopien von Taschenlampe (GS 87)

Ereignisse (12)

- 2 Kopien von Improvisation (Car 18)
- Ausweichen (GS 23)
- Einer Ahnung folgen (GS 37)
- Barrikade (GS 38)
- Listige Ablenkung (GS 78)

- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (GS 79)
- Glückspilz! (GS 80)
- Nichts unversucht lassen (Car 26)
- Versteck (Car 38)
- 2 Kopien von Notfallausrüstung (GS 88)

Fertigkeiten (11)

- Brutaler Schlag (GS 25)
- Deduktion (GS 39)
- Überlebensinstinkt (GS 81)
- 2 Kopien von Wahrnehmung (GS 90)
- 2 Kopien von Überwältigen (GS 91)
- 2 Kopien von Fingerfertigkeit (GS 92)
- 2 Kopien von Unerwarteter Mut (GS 93)

Schwächen (3)

- 2 Kopien von Identitätskrise (Car 19)
- 1 zufällige Grundschwäche