

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL



Listen für Einsteigerdecks

V.7.0 Dezember 2020 – „Die Innsmouth-Verschwörung“-Edition

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

Neue Einsteigerdecklisten für folgende Ermittler: Carolyn Fern, Joe Diamond, Preston Fairmont, Diana Stanley, Rita Young, Marie Lambeau, Tommy Muldoon, Mandy Thomas, Tony Morgan, Luke Robinson, Patrice Hathaway, Schwester Mary, Amanda Sharpe, Trish Scarborough, Dexter Drake und Silas Marsh

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, und 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 dieser Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategietipps 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. 45er Automatik, Machete oder Rolands 38er Spezial), sodass du stets auf 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 für dich 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)
- 45er Automatik (★ 16)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Erste Hilfe (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Wachhund (★ 21)
- Vergrößerungsglas (★ 30)
- Altes Buch des Wissens (★ 31)
- Forschungsbibliothek (★ 32)
- Dr. Milan Christopher (★ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (★ 34)
- Medizinische Texte (★ 35)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (8)

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

Fertigkeiten (6)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Deduktion (★ 39)
- 2x Mumm (★ 89)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)

Schwächen (2)

- Vertuschen (★ 7)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps 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 keines von beiden auf deiner Starthand 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 dabei 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 die 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)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (8)

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

Fertigkeiten (6)

- Deduktion (★ 39)
- Furchtlos (★ 67)
- 2x Wahrnehmung (★ 90)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)

Schwächen (2)

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



Strategietipps 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 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 Begegnungsdecks 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)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (9)

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

Fertigkeiten (6)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Opportunist (★ 53)
- 2x Mumm (★ 89)
- 2x Überwältigen (★ 91)

Schwächen (2)

- Krankenhausrechnungen (★ 11)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipp 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 bei Vertrocknen einen Chaosmarker mit einem ♣-, ♠-, ♡-, ♣- oder ♠-Symbol ziehst). Verwende diese Fähigkeit, um Gegner mit 1 verbliebenen 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 mal, 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 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.

Agnes Baker, die Kellnerin

Ermittler

- Agnes Baker (★ 4)

Vorteile (17)

- Erbstück aus 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)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x 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)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

Fertigkeiten (6)

- Furchtlos (★ 67)
- Überlebensinstinkt (★ 81)
- 2x Wahrnehmung (★ 90)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)

Schwächen (2)

- Dunkle Erinnerungen (★ 13)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipp 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 Fertigungsproben 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 oder dir Proben misslingen.

Ihre hohe Beweglichkeit und ihr gleichzeitig niedriger Kampfwert bedeuten, dass du Gegnern hauptsächlich entkommen oder vor ihnen wegrennen willst. Dennoch kann Wendy mit Stich von hinten oder Schleichangriff zur rechten Zeit auch mal einen lästigen Gegner ausschalten. 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, zu Proben mehrere Karten beizusteuern!

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 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.

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)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x 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)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

Fertigkeiten (6)

- Opportunist (★ 53)
- Überlebensinstinkt (★ 81)
- 2x Überwältigen (★ 91)
- 2x 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 dieser Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategietipps für Zoey Samaras

Zoey ist von ganzem Herzen eine Monsterjägerin, die Monster besonders gut in einen Kampf verwickeln kann und ausschalten kann. 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 wiederum 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 dieses 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 zu verwenden. 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 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 (♣ 1)

Vorteile (16)

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

Ereignisse (9)

- Beweise! (♣ 22)
- Ausweichen (♣ 23)
- Dynamitexplosion (♣ 24)
- Blendendes Licht (♣ 66)
- 2x Verspotten (♣ 17)
- Zusammenarbeit (♣ 18)
- 2x Notfallausrüstung (♣ 88)

Fertigkeiten (6)

- Brutaler Schlag (♣ 5)
- Furchtlos (♣ 67)
- 2x Überwältigen (♣ 91)
- 2x Mumm (♣ 89)

Schwächen (2)

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



Strategietipps 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. Verwende diese Karten, um bei wichtigen Fertigungsproben einen Erfolg zu garantieren, besonders wenn du versuchst gefährlichen Gegnern zu entkommen. Rex ist bei Entkommen-Versuchen zwar nicht schlecht, aber mit Eine schnelle Entscheidung oder Geist über Materie kannst du dich zur rechten Zeit aus brenzligen 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 Fertigungsprobe ablegen, bei der es dir gleichgültig ist, ob sie dir misslingt, und hoffen, dass der Fluch in dein Deck zurückgemischt wird.

Strategietipps 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 alle Karten bezahlen, 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 Kämpfen oder Entkommen.

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

Obwohl Jenny in vielen Aspekten des Spiels bewandert ist, stellt dies gleichzeitig ihre größte Schwäche dar: Sie ist auf keinem Gebiet wirklich spezialisiert. Du musst auf deine Vorteils- und Fertigkeitkarten 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 abzubrechen, falls sie sich als zu schwierig herausstellen sollte.

Rex Murphy, der Reporter

Ermittler

- Rex Murphy (♣ 2)

Vorteile (13)

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

Ereignisse (12)

- Suche nach der Wahrheit (♣ 8)
- Geist über Materie (★ 36)

- Einer Ahnung folgen (★ 37)

- Barrikade (★ 38)
- Schwer zu fassen (★ 50)
- 2x Abkürzung (♣ 22)
- 2x Auf der Suche nach Antworten (♣ 23)
- Eine schnelle Entscheidung (♣ 25)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

Fertigkeiten (6)

- Deduktion (★ 39)
- Opportunist (★ 53)
- 2x Wahrnehmung (★ 90)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)

Schwächen (2)

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

Jenny Barnes, die Dilettantin

Ermittler

- Jenny Barnes (♣ 3)

Vorteile (15)

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

Ereignisse (8)

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

Fertigkeiten (8)

- Opportunist (★ 53)
- 2x Doppelt oder Nichts (♣ 26)
- Brutaler Schlag (★ 25)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)
- 2x Überwältigen (★ 91)

Schwächen (2)

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



Strategietipps 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 Karten für die Handslots enthält, 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 mal, 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 und dir viel Schaden und Horror zufügen kann, solltest du darauf achten, dass deine Ausdauer und geistige Gesundheit wenn möglich immer über der Hälfte liegen!

Jim Culver, der Musiker

Ermittler

- Jim Culver (4)

Vorteile (18)

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

Ereignisse (8)

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

Fertigkeiten (5)

- Furchtlos (67)
- 2x Mumm (89)
- 2x Unerwarteter Mut (93)

Schwächen (2)

- Letzte Rhapsodie (13)
- 1 zufällige Grundschwäche

Strategietipps 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 dabei unterstützen, diese zu entdecken. 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 Albträumen 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 Albträumen gequält im Spiel ist.

„Ashcan“ Pete, der Herumtreiber

Ermittler

- „Ashcan“ Pete (5)

Vorteile (17)

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

Ereignisse (8)

- Listige Ablenkung (78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (79)
- Glückspilz! (80)
- Einer Ahnung folgen (37)
- 2x Lockvogeltaktik (34)
- 2x Notfallausrüstung (88)

Fertigkeiten (6)

- Überlebensinstinkt (81)
- Deduktion (39)
- 2x Unerwarteter Mut (93)
- 2x Wahrnehmung (90)

Schwächen (2)

- Von Albträumen gequält (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 dieser Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategietipps 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 verschiedene 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 kann, funktionieren gut mit Marks Fähigkeit 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 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 vermindern auf seine Fertigkeiten aus und er wird extrem anfällig für seine Schwäche Kriegsneurose. Versuche Marks Ausdauer über diesem Schwellenwert zu halten und ziehe Nutzen aus Erste Hilfe und Die Heimatfront, um ihn zu heilen, falls er zu viel 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 (♥ 1)

Vorteile (15)

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

Ereignisse (12)

- Beweise! (★ 22)
- Ausweichen (★ 23)

- Dynamitexplosion (★ 24)

- 2x „Lass mich das machen!“ (♥ 22)
- Barrikade (★ 38)
- Schwer zu fassen (★ 50)
- Stich von hinten (★ 51)
- Schleichangriff (★ 52)
- Listige Ablenkung (★ 78)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

Fertigkeiten (5)

- Die Heimatfront (♥ 7)
- Brutaler Schlag (★ 25)
- 2x Überwältigen (★ 91)
- Fingerfertigkeit (★ 92)

Schwächen (2)

- Kriegsneurose (♥ 8)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps 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 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 Streunende Katze, Listige Ablenkung und Versteck können dir dabei helfen, gefährlichen Gegnern auszuweichen und an Orten zu ermitteln, an denen sich bereits Gegner befinden.

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.



Strategietipps 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 Möglichkeiten, 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. Zwischen den Szenarien kannst du Erfahrungspunkte für Dietriche (♣ 31) ausgeben, um mit einem Fertigkeitstest 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 (♣ 2)

Vorteile (19)

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

Ereignisse (8)

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

Fertigkeiten (4)

- Deduktion (♣ 39)
- Überlebensinstinkt (♣ 81)
- 2x Unerwarteter Mut (♣ 93)

Schwächen (2)

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

Sefina Rousseau, die Malerin

Ermittler

- Sefina Rousseau (♣ 5)

Vorteile (16)

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

Ereignisse (15)

- 3x Die gemalte Welt (♣ 12)

- Schwer zu fassen (♣ 50)
- Stich von hinten (♣ 51)
- Schleichangriff (♣ 52)
- Von der Flamme angezogen (♣ 64)
- Schutzsiegel (♣ 65)
- Blendendes Licht (♣ 66)
- 2x Taschenspielertrick (♣ 29)
- 2x Gewagtes Manöver (♣ 30)
- 2x Notfallausrüstung (♣ 88)

Fertigkeiten (5)

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

Schwächen (2)

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



Strategietipps 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 erlaubt es dir, ihre hohe Willenskraft voll auszuschöpfen. Die zusätzlichen Ladungen durch Akachis Fähigkeit 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, wohin du möchtest.

Sei allerdings vorsichtig: Wütende Geister kann jederzeit auftauchen und dich dazu nötigen, die 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.

Strategietipps für William Yorick

William ist ein hartnäckiger und erstaunlich widerstandsfähiger Überlebender, der aus abgelegten Vorteilskarten wiederholt Nutzen ziehen kann. Mit seinem hohen 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, diese wieder zurückzubekommen, z. B. durch Williams Fähigkeit, Plündern oder Einfallsreich. 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 nützliche Hilfsmittel, sie können auch 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 Zurück schlagen gefahrlos 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 zeitintensiv sein und Friedhofsghule kann die Dinge noch weiter erschweren, da dich diese Karte mit einem weiteren Gegner konfrontiert. Versuche aus jedem deiner Züge 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.

Akachi Onyele, die Schamanin

Ermittler

- Akachi Onyele (♣ 4)

Vorteile (14)

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

Ereignisse (9)

- Von der Flamme angezogen (♣ 64)
- Schutzsiegel (♣ 65)
- Blendendes Licht (♣ 66)
- 2x Befreie die Seele (♣ 33)
- 2x Astralreise (♣ 34)
- 2x Notfallausrüstung (♣ 88)

Fertigkeiten (8)

- Furchtlos (♣ 67)
- 2x Mumm (♣ 89)
- 2x Wahrnehmung (♣ 90)
- Fingerfertigkeit (♣ 92)
- 2x Unerwarteter Mut (♣ 93)

Schwächen (2)

- Wütende Geister (♣ 15)
- 1 zufällige Grundschwäche

William Yorick, der Totengräber

Ermittler

- William Yorick (♣ 5)

Vorteile (20)

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

- 2x Messer (♣ 86)

- 2x Taschenlampe (♣ 87)

Ereignisse (7)

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

Fertigkeiten (4)

- Brutaler Schlag (♣ 25)
- Überlebensinstinkt (♣ 81)
- 2x Einfallsreich (♣ 39)

Schwächen (2)

- Friedhofsghule (♣ 17)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Lola Hayes

Lola ist eine vielseitige Ermittlerin. Ihre Fähigkeit, die Rolle zu wechseln, hilft ihr dabei, flexibel auf viele verschiedene Aspekte des Spiels zu reagieren. Spielerisch ist sie eine anspruchsvollere Ermittlerin als die meisten anderen, sodass es einen erfahrenen Spieler braucht, um sie effektiv einzusetzen. 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, und 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 konstanten Fähigkeiten 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, 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 deine Fertigkeitenkarten) 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 (♣ 6)

Vorteile (14)

- 4Ser Automatik (♣ 16)
- Streifenpolizist (♣ 18)
- Erste Hilfe (♣ 19)
- Machete (♣ 20)
- Vergrößerungsglas (♣ 0)
- Altes Buch des Wissens (♣ 31)
- Dr. Milan Christopher (♣ 33)
- Ledermantel (♣ 72)
- Streunende Katze (♣ 76)
- Wahrer Mut (♣ 21)
- 2x Messer (♣ 86)
- 2x Taschenlampe (♣ 87)

Ereignisse (12)

- 2x Improvisation (♣ 18)
- Ausweichen (♣ 23)
- Einer Ahnung folgen (♣ 7)

- Barrikade (♣ 38)
- Listige Ablenkung (♣ 78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (♣ 79)
- Glückspilz! (♣ 80)
- Nichts unversucht lassen (♣ 26)
- Versteck (♣ 38)
- 2x Notfallausrüstung (♣ 88)

Fertigkeiten (11)

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

Schwächen (3)

- 2x Identitätskrise (♣ 19)
- 1 zufällige Grundschwäche



Decklisten für „Das vergessene Zeitalter“



Die folgenden Einsteigerdecks sind für die 5 Ermittler der Erweiterung *Das vergessene Zeitalter*. Mit dem Spielmaterial eines Grundspiels und einer Erweiterung *Das vergessene Zeitalter* können 2 beliebige dieser Einsteigerdecks erstellt werden. Dabei sind folgende Kombinationen möglich: Leo und Ursula, Ursula und Finn, Mateo und Finn, Mateo und Leo oder Calvin und Leo. Mit jeweils einer zweiten Ausgabe des Grundspiels und dieser Erweiterung kann man 4 beliebige dieser Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategietipps für Leo Anderson

Leo Anderson ist ein knallharter Anführer und ein erstklassiger Überlebenskünstler. Mit seinem hohen Willenskraft- und Kampfwert kann er sich gegen die meisten Gefahren aus dem Begegnungsdeck behaupten. Leo bevorzugt den Einsatz vieler Vorteilskarten: Wenn du dir die Zeit nimmst, deine Spielzone aufzubauen, wirst du auf alles vorbereitet sein.

Leos Fähigkeit erlaubt ihm, **Verbündeter**-Vorteilskarten zu verringerten Kosten zu spielen, ohne dafür eine Aktion ausgeben zu müssen. Versuche (auch mithilfe des Mulligans) eine **Verbündeter**-Vorteilskarte auf der Starthand zu haben und verwende Vertrauenswürdig, um diese länger im Spiel behalten zu können. Da sich in diesem Einsteigerdeck nur eine Handvoll **Verbündeter**-Vorteilskarten befinden, kannst du deine Erfahrungspunkte dafür verwenden, neue **Verbündeter**-Vorteilskarten zu erwerben, wie z. B. Schatzjäger (Ⓜ 25) und Einbrecher (★ 55). Je mehr **Verbündeter**-Vorteilskarten du ins Spiel bringen kannst, desto mehr kann Leo aus einer Situation herausholen.

Nichtsdestotrotz solltest du nicht davor zurückschrecken, dein **Verbündeter**-Vorteilskarten zu opfern, wenn es die Situation verlangt. Statt Schaden oder Horror selbst zu nehmen, ist es fast immer besser, ihn mit deinen **Verbündeter**-Vorteilskarten abzufangen, besonders dann, wenn du Verzierter Schädel im Spiel hast. Dieser erhält jedes Mal eine Ladung, wenn eine deiner **Verbündeter**-Vorteilskarten besiegt wird.

Dieses Deck hat auch viele Waffen, mit denen du dich um Gegner kümmern kannst, und Taschenlampen zum Ermitteln. Mit deinem Glücksritter kannst du deine Taschenlampen und **Feuerwaffen** mit zusätzlichen Anwendungen ausstatten. Hast du etwa noch keine Taschenlampe oder Waffe gefunden? Dann durchsuche deinen Rucksack – du brauchst diese Dinge dringend!

Leos größte Schwäche ist seine niedrige Beweglichkeit. Er kann von einem starken Gegner oder einer Verratskarte, die eine Beweglichkeitsprobe verlangt, leicht auf dem falschen Fuß erwischt werden. Also nimm dich in Acht!

Leo Anderson, der Expeditionsleiter

Ermittler

- Leo Anderson (Ⓜ 1)

Vorteile (20)

- Mitch Brown (Ⓜ 6)
- 4Ser Automatik (★ 16)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Erste Hilfe (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Wachhund (★ 21)
- Springmesser (★ 44)
- 41er Derringer (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Die harte Schule des Lebens (★ 49)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 2x Überlebensmesser (Ⓜ 17)
- 2x Glücksritter (Ⓜ 18)

- 2x Verzierter Schädel (Ⓜ 26)
- Rucksack (Ⓜ 37)

Ereignisse (7)

- Beweise! (★ 22)
- Ausweichen (★ 23)
- Dynamitexplosion (★ 24)
- Schwer zu fassen (★ 50)
- Notfallausrüstung (★ 88)
- 2x Vertrauenswürdig (Ⓜ 19)

Fertigkeiten (4)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Opportunist (★ 53)
- Wahrnehmung (★ 90)
- Überwältigen (★ 91)

Schwächen (2)

- Mit Blut erkaufte (Ⓜ 7)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Ursula Downs

Ursula Downs ist eine flinke Ermittlerin, die sehr gut darin ist, sich ihren Weg zu bahnen und an Orten zu ermitteln. Ihre hohen Intellekt- und Beweglichkeitswerte erlauben es ihr, sich aus gefährlichen Situationen zu befreien, wobei sie dabei kontinuierlich weiter Hinweise sammelt.

Da Ursulas Fähigkeit es ihr erlaubt, sofort zu ermitteln, nachdem sie sich bewegt hat, glänzt sie bei der Erkundung neuer Orte. Hab keine Angst, dich in unbekanntes Terrain zu wagen, besonders nicht, wenn du deinen Partner Jake Williams im Spiel hast. Vergiss nicht, dass du Ursulas Fähigkeit auch bei Karten mit fett gedruckten **Ermitteln**-Aktionen verwenden kannst, wie z. B. auf Taschenlampe oder Bergung uralter Relikte.

Da Zahn von Eztli und Der Chthonische Stein die einzigen **Relikt**-Vorteilskarten in diesem Einsteigerdeck sind, solltest du deinem Deck weitere hinzufügen, wenn du Erfahrungspunkte verdient hast. Scheibe von Itzamna ist eine ideale Wahl, da dieses Relikt Ursula erlaubt, Gegner loszuwerden, ohne auf ihren niedrigen Kampfwert angewiesen zu sein. Oder versuche es mit Uralter Stein ... wer weiß, was später daraus werden kann!

Obwohl Ursula Gegnern normalerweise gut entkommen kann, hat sie doch Probleme mit Jäger-Gegnern mit hohen Entkommen-Werten und Gegnern, die besiegt werden müssen, um die Agenda vorzurücken. In solchen Situationen kann ihr ein Messer, eine Barrikade oder Geist über Materie zur rechten Zeit aus der Klemme helfen. Diese Karten solltest du dir daher für die Momente aufheben, in denen du sie am meisten brauchst!



Strategietipps für Finn Edwards

Finn ist ein gerissener Schurke, der besonders gut Hinweise sammeln und Gegnern entkommen kann. Sein hoher Beweglichkeitswert und seine Fähigkeit, eine zusätzliche Entkommen-Aktion pro Zug nehmen zu können, erlauben es ihm, schnell vor Gegnern zu fliehen, die ihn in die Enge treiben wollen. Zusätzlich hat Finn einen hohen Intellektwert, mit dem du zügig ermitteln kannst.

Aber Finn flieht nicht einfach nur zum Schutz vor Gefahren. Sein Deck bietet Finn viele Möglichkeiten, aus einem einfachen Entkommen-Versuch weitere Vorteile zu ziehen. Mit Taschendiebstahl ziehst du bei jedem Entkommen Karten, mit Schleichangriff entledigst du dich erschöpfter Gegner und mit Belauschen entdeckst du Hinweise. Das Deck zieht zudem mit Einbruch und Plündern Vorteile aus Finns Intellekt. Falls du wirklich einen Gegner besiegen musst, kannst du Stich von hinten oder Finns zuverlässiger 38er verwenden. Viele seiner Karten haben das Merkmal **Illegal**, sodass du Geschmuggelte Waren verwenden kannst, um dein Deck oder deinen Ablagestapel nach ihnen zu durchsuchen.

Durch seine niedrige Willenskraft ist Finn dem Begegnungsdeck oft auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Dabei sind Gegner nicht wirklich das große Problem, sondern eher Verratskarten, die eine Willenskraftprobe verlangen. Dieses Deck hat nicht viele Willenskraft-Symbole, sodass du dich darauf einstellen musst, einige negative Effekte zu erliden, die dir das Begegnungsdeck aufischt. Wenn du aber vor einer besonders schweren Willenskraft-Probe stehst, scheu nicht davor zurück, „Kümmer dich darum!“ zu verwenden, um diese Probe einen anderen Ermittler ablegen zu lassen.

Ursula Downs, die Entdeckerin

Ermittler

- Ursula Downs (♣ 2)

Vorteile (17)

- Jake Williams (♣ 8)
- Vergrößerungsglas (♣ 30)
- Altes Buch des Wissens (♣ 31)
- Forschungsbibliothek (♣ 32)
- Dr. Milan Christopher (♣ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (♣ 34)
- Medizinische Texte (♣ 35)
- Messer (♣ 86)
- 2x Taschenlampe (♣ 87)
- 2x Dr. Elli Horowitz (♣ 21)
- 2x Zahn von Eztli (♣ 23)
- 2x Der Chthonische Stein (♣ 30)
- Rucksack (♣ 37)

Ereignisse (7)

- Geist über Materie (♣ 36)
- Einer Ahnung folgen (♣ 37)
- Barrikade (♣ 38)
- 2x Bergung uralter Relikte (♣ 24)
- 2x Notfallausrüstung (♣ 88)

Fertigkeiten (7)

- Deduktion (♣ 39)
- Mumm (♣ 89)
- Wahrnehmung (♣ 90)
- 2x Fingerfertigkeit (♣ 92)
- 2x Unerwarteter Mut (♣ 93)

Schwächen (2)

- Ruf des Unbekannten (♣ 9)
- 1 zufällige Grundschwäche

Finn Edwards, der Alkoholschmuggler

Ermittler

- Finn Edwards (♣ 3)

Vorteile (17)

- Finns zuverlässiger 38er (♣ 11)
- Springmesser (♣ 44)
- Einbruch (♣ 45)
- Taschendiebstahl (♣ 46)
- 41er Derringer (♣ 47)
- Leo De Luca (♣ 48)
- Die harte Schule des Lebens (♣ 49)
- Plündern (♣ 73)
- Hasenpfote (♣ 75)
- Große Anstrengung (♣ 77)
- 2x Messer (♣ 86)
- 2x Taschenlampe (♣ 87)
- 2x Verzierter Schädel (♣ 26)
- Rucksack (♣ 37)

Ereignisse (11)

- Geschmuggelte Waren (♣ 10)
- Schwer zu fassen (♣ 50)
- Stich von hinten (♣ 51)
- Schleichangriff (♣ 52)
- Glückspilz! (♣ 80)
- 2x Notfallausrüstung (♣ 88)
- 2x Belauschen (♣ 27)
- 2x „Kümmer dich darum!“ (♣ 28)

Fertigkeiten (4)

- Opportunist (♣ 3)
- Überlebensinstinkt (♣ 81)
- Wahrnehmung (♣ 90)
- Überwältigen (♣ 91)

Schwächen (2)

- Auffrischer Tat ertappt (♣ 12)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Pater Mateo

Pater Mateo ist ein vielseitiger Ermittler, der den Inhalt des Chaosbeutels manipulieren kann und auch einzuschreiten vermag, wenn die Ermittler einmal zu viel Pech haben sollten. Seine hohe Willenskraft und ordentliche Beweglichkeit erlauben es ihm, sich gegen die Gefahren und Gegner des Begegnungsdecks vernünftig verteidigen zu können. Seine Spezialfähigkeit, einen -Marker in einen -Marker zu ändern, kann zwar nur ein Mal pro Spiel verwendet werden, aber das kann ein großer Vorteil sein. Es ist wichtig, diese Fähigkeit zur rechten Zeit einzusetzen – pass auf, dass du sie nicht bei einer bedeutungslosen Fertigungsprobe verschwendest!

Mateo hat zweifellos eine der besten -Fähigkeiten im Spiel. Falls du Glück hast, kannst du den -Marker ein bis zwei Mal pro Spiel enthüllen. Wenn du Pater Mateos Potenzial aber wirklich ausschöpfen willst, spielst du Karten in deinem Deck, welche die Chancen erhöhen, den -Marker zu ziehen. Der Chthonische Stein kann dir dabei helfen und natürlich auch Der Kodex der Zeitalter. Wenn du dir Erfahrungspunkte verdient hast, denke darüber nach, mehr Karten zu erwerben, die deine Chancen noch weiter erhöhen, den -Marker zu ziehen, z. B. Grotteske Statue (71) oder Schützende Zauberformel (31).

Zwar hat Mateo keine offensichtlichen Schwächen, aber er kann Probleme mit Gegnern bekommen, wenn er nicht auf Nebel von R'lyeh oder Vertrocknen zurückgreifen kann. Schlangen des Yig kann besonders lästig sein, da die Schwäche den -Marker versiegelt. Wichtig zu wissen ist, dass Schlangen von Yig und Der Kodex der Zeitalter gegeneinanderarbeiten – falls der -Marker auf Schlangen von Yig versiegelt ist, kann der Kodex nicht gespielt werden, und falls der -Marker auf dem Kodex versiegelt ist, kann Schlangen von Yig ihn nicht versiegeln. Nutze dies zu deinem Vorteil!

Pater Mateo, der Priester

Ermittler

- Pater Mateo (4)

Vorteile (16)

- Der Kodex der Zeitalter (13)
- Heiliger Rosenkranz (59)
- Vertrocknen (60)
- Die Zukunft vorhersagen (61)
- Arkane Studien (62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (63)
- Grotteske Statue (71)
- Messer (86)
- 2x Taschenlampe (87)
- 2x Nebel von R'lyeh (29)
- 2x Der Chthonische Stein (30)
- Schützende Zauberformel (31)
- Rucksack (37)

Ereignisse (7)

- Von der Flamme angezogen (64)
- Schutzsiegel (65)
- Blendendes Licht (66)
- 2x Notfallausrüstung (88)
- 2x Dunkle Prophezeiung (32)

Fertigkeiten (8)

- Furchtlos (67)
- 2x Mumm (89)
- Wahrnehmung (90)
- 2x Fingerfertigkeit (92)
- 2x Unerwarteter Mut (93)

Schwächen (2)

- Schlangen des Yig (14)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Calvin Wright

Calvin ist ein unerbittlicher Überlebender, der mit jedem Schaden und jedem Horror, den er nimmt, stärker wird. Seine Fertigkeiten können von 0–5 reichen, je nachdem, wie viel er schon abbekommen hat. Dadurch ist er früh im Spiel noch recht schwach, wird aber gegen Ende des Spiels immer stärker. Deshalb hat dieses Deck mehrere Möglichkeiten, Calvin zu Beginn eines Szenarios unter die Arme zu greifen, damit er es bis in die späteren Stadien des Spiels schaffen kann.

Calvin beginnt jedes Szenario mit 0 Punkten in jeder Fertigkeit. Da er aber ein Überlebender ist, stehen ihm viele Wege offen, diesen Nachteil auszugleichen. Verwende die Taschenlampen und „Sieh mal, was ich gefunden habe!“, um an Orten mit einem Schleierwert von 2 oder weniger Hinweise zu entdecken (denke dran, dass dein Fertigkeitwert nie unter 0 fallen kann, sodass dir diese Proben mit ziemlicher Sicherheit gelingen werden). Verwende außerdem Glück im Unglück, um Gegner eine Zeit lang loszuwerden, bis du gut genug gerüstet bist, um sich um sie zu kümmern. Glücksspiel!, Unerwarteter Mut und Letzte Chance können dir dabei helfen, bei Proben erfolgreich zu sein, die eigentlich misslungen wären.

Calvin wird stärker und stärker, je mehr Schaden und Horror er durch Verratskarten und Gegnerangriffe nimmt. Hab keine Angst, Schaden oder Horror zu nehmen, wenn deine Fertigkeitwerte noch niedrig sind. Das wird dir langfristig helfen – aber übertreibe es nicht! Hat Calvin schon 4–5 Schaden oder Horror genommen, solltest du deine Taktik ändern und einfach am Leben bleiben.

Die meisten Ermittler versuchen Traumata um jeden Preis zu vermeiden. Calvin allerdings kann ohne Probleme ein paar Treffer einstecken. Scheue auch nicht davor zurück, dich für das Wohl der Gruppe in gefährliche Situationen zu begeben. Auch wenn du besiegt wirst: Du kommst dadurch nur umso stärker im nächsten Szenario zurück.

Calvin Wright, der Verdammte

Ermittler

- Calvin Wright (5)

Vorteile (12)

- Bis ans Ende der Zeit (15)
- Ledermantel (72)
- Plündern (73)
- Baseballschläger (74)
- Hasenpfote (75)
- Streunende Katze (76)
- Große Anstrengung (77)
- 2x Messer (86)
- 2x Taschenlampe (87)
- Rucksack (37)

Ereignisse (10)

- Listige Ablenkung (78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (79)

- Glücksspiel! (80)
- Schutzsiegel (65)

- 2x Notfallausrüstung (88)
- 2x Improvisierte Waffe (33)
- 2x Glück im Unglück (34)

Fertigkeiten (9)

- Überlebensinstinkt (81)
- Mumm (89)
- Wahrnehmung (90)
- Überwältigen (91)
- Fingerfertigkeit (92)
- 2x Unerwarteter Mut (93)
- 2x Letzte Chance (36)

Schwächen (2)

- Stimme des Boten (16)
- 1 zufällige Grundschwäche

Decklisten für „Der gebrochene Kreis“



Die folgenden Einsteigerdecks sind für die 5 Ermittler der Erweiterung *Der gebrochene Kreis*. Mit dem Spielmaterial eines Grundspiels und einer Erweiterung *Der gebrochene Kreis* können 2 beliebige dieser Einsteigerdecks erstellt werden. Dabei sind folgende Kombinationen möglich: Carolyn und Preston, Carolyn und Rita, Joe und Preston, Joe und Rita, Joe und Marie, Preston und Diana, Preston und Marie oder Diana und Rita. Mit jeweils einer zweiten Ausgabe des Grundspiels und dieser Erweiterung kann man 4 beliebige dieser Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategietipps für Carolyn Fern

Carolyn Fern ist eine Ermittlerin, die mit ihrer unterstützenden Rolle besonders in Mehrspieler-Partien zu glänzen vermag. Anders als viele andere Wächter ist Carolyn nicht wirklich bewandert darin, Monster zu erschlagen. Stattdessen konzentriert sie sich auf das Heilen ihrer Teamgefährten. Ihr hoher Intellektwert und ihr Zugang zu Sucher- und Mystikerkarten bietet ihr die Möglichkeit, auch andere Rollen im Ermittlerteam auszufüllen.

Carolyns Fähigkeit erlaubt dir, für jeden Horror, den du von einer Karte heilst, 1 Ressource für dich bzw. deine Gefährten zu erzeugen. Aus diesem Grund sollte es dein erstes Ziel in jedem Spiel sein, Karten zu finden, die Horror von Ermittlern heilen, wie z. B. Hypnosetherapie oder Erste Hilfe. Eine Möglichkeit, nach diesen Karten zu suchen, ist dein Altes Buch des Wissens, das du wiederum ganz leicht mit deinem Forschungsbibliothekar finden kannst. Sobald du dich heilen kannst, brauchst du keine Angst davor zu haben, mit Verbotenes Wissen, Vertrocknen oder Schutzsiegel Horror zu nehmen – auf lange Sicht gesehen sollte dir dies nicht viel ausmachen.

Carolyns hoher Intellekt erlaubt ihr ebenfalls, sich auf das Sammeln von Hinweisen zu konzentrieren. Mit deinem Vergrößerungsglas, dem Fingerabdruck-Set und Dr. Milan Christopher kannst du ihren Intellektwert sogar noch erhöhen. Mit Carolyns Fähigkeit und der von Dr. Milan Christopher zusammen solltest du keine Probleme haben, teure Karten aus deinem Deck zu spielen.

Obwohl Carolyn eine Wächterin ist, hat sie Schwierigkeiten, mit Gegnern fertigzuwerden. Ihr niedriger Kampfwert und die Einschränkung, dass sie nur auf niedrigstufige Waffen zugreifen kann, bedeuten, dass du bei hartnäckigen Gegnern auf Hilfe angewiesen bist. Also sei vorsichtig!

Carolyn Fern, die Psychologin

Ermittler

- Carolyn Fern (∞ 1)

Vorteile (16)

- Hypnosetherapie (∞ 7)
- 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)
- Verbotenes Wissen (★ 58)
- Vertrocknen (★ 60)
- Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- Fingerabdruck-Set (∞ 24)

Ereignisse (10)

- Ausweichen (★ 23)
- Geist über Materie (★ 36)
- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)
- Von der Flamme angezogen (★ 64)
- Schutzsiegel (★ 65)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- 2x Das Unvermeidliche hinauszögern (∞ 21)

Fertigkeiten (5)

- Deduktion (★ 39)
- Furchtlos (★ 67)
- Wahrnehmung (★ 90)
- 2x Unerschütterlich (∞ 22)

Schwächen (2)

- Rationales Denken (∞ 8)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Joe Diamond

Joe ist ein ausgewogener Ermittler, der nicht nur hervorragend Hinweise entdecken, sondern auch Gegner ausschalten kann. Er ist ein starker Ermittler für das Solospiel. Er kann aber auch als Schnittstelle für das gesamte Ermittlerteam dienen, wenn er von seinen Kameraden gut geschützt und unterstützt wird. Joes hohe Werte in Intellekt und Kampf stellen sicher, dass du mit allem fertig werden kannst, was das Szenario dir entgegenwirft. Da er aber niedrige Werte in Willenskraft und Beweglichkeit aufweist, ist Joe anfällig gegen Verratskarten. Deshalb gilt, dass je länger das Szenario dauert, desto mehr Chancen hat das Begegnungsdeck, Joes Ausdauer und geistiger Gesundheit zuzusetzen.

Der Schlüssel zu Joe Diamonds Erfolg liegt in seinem aus 11 Karten bestehenden „Spürnase-Deck“. Es besteht aus Ereigniskarten mit dem Merkmal **Erkenntnis**. Ebenso wie ein Privatdetektiv seiner Spürnase folgt, so musst du erkennen lernen, ob die oberste Karte des Spürnase-Decks verwenden oder sie später in einem anderen Zug spielen willst. Für manche **Erkenntnis**-Karten (wie z. B. Einer Ahnung folgen) musst du nur am richtigen Ort sein, um sie zu spielen. Für andere wiederum (wie z. B. Befragung oder Die Punkte verbinden) musst du erst Bedingungen erfüllen, um sie verwenden zu können. Du solltest diese Karten so oft wie möglich spielen. Manchmal wird dir nichts anderes übrig bleiben, als sie zu ignorieren, weil du sie in einem Zug nicht spielen kannst.

In diesem Deck gibt es einige Karten, die um Joes Handslots wetteifern. Wenn du in deiner Gruppe eine bestimmte Rolle einnimmst, solltest du einen Handslot für eine Karte aufsparen, die dieser Rolle gerecht wird (z. B. die 4Ser Automatik oder die Machete für den Kampf, oder eine Taschenlampe oder ein Fingerabdruck-Set fürs Ermitteln). Idealerweise solltest du M1911-Colts des Detektivs so früh wie möglich spielen, da dieser Vorteil dir 2 zusätzliche Handslots für **Werkzeug**-Vorteilskarten gewährt.



Joe Diamond, der Privatdetektiv

Ermittler

- Joe Diamond (∞ 2)

Vorteile (19)

- M1911-Colts des Detektivs (∞ 9)
- 4Ser Automatik (★ 16)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Erste Hilfe (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Wachhund (★ 21)
- Vergrößerungsglas (★ 30)
- Altes Buch des Wissens (★ 31)
- Forschungsbibliothek (★ 32)
- Dr. Milan Christopher (★ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (★ 34)
- Medizinische Texte (★ 35)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 2x Fingerabdruck-Set (∞ 24)

Ereignisse (14)

- Beweise! (★ 22)
- Ausweichen (★ 23)
- Dynamitexplosion (★ 24)
- Geist über Materie (★ 36)
- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- 2x Befragung (∞ 20)
- 2x Das Unvermeidliche hinausögern (∞ 21)
- 2x Die Punkte verbinden (∞ 25)

Fertigkeiten (8)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Deduktion (★ 39)
- Wahrnehmung (★ 90)
- Überwältigen (★ 91)
- 2x Unerschütterlich (∞ 22)
- 2x Neugier (∞ 26)

Schwächen (2)

- Ungelöster Fall (∞ 10)
- 1 zufällige Grundschwäche

Joes Spürnase-Deck vom Hauptdeck trennen

Ermittler

- Joe Diamond (∞ 2)

Hauptdeck (32)

- M1911-Colts des Detektivs (∞ 9)
- 4Ser Automatik (★ 16)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Erste Hilfe (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Wachhund (★ 21)
- Vergrößerungsglas (★ 30)
- Altes Buch des Wissens (★ 31)
- Forschungsbibliothek (★ 32)
- Dr. Milan Christopher (★ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (★ 34)
- Medizinische Texte (★ 35)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 2x Fingerabdruck-Set (∞ 24)

- Ausweichen (★ 23)
- Dynamitexplosion (★ 24)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- Brutaler Schlag (★ 25)
- Deduktion (★ 39)
- Wahrnehmung (★ 90)
- Überwältigen (★ 91)
- 2x Unerschütterlich (∞ 22)
- 2x Neugier (∞ 26)
- 1 zufällige Grundschwäche

Spürnase-Deck (11)

- Beweise! (★ 22)
- Geist über Materie (★ 36)
- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)
- Ungelöster Fall (∞ 10)
- 2x Befragung (∞ 20)
- 2x Das Unvermeidliche hinausögern (∞ 21)
- 2x Die Punkte verbinden (∞ 25)



Strategietipps für Preston Fairmont

Preston ist ein findiger Schurke, dessen immer volle Taschen seine furchtbaren Fertigkeitswerte wettzumachen versuchen. Er hat zwar Schwierigkeiten, selbst einfachste Dinge alleine zu bewältigen, aber sein Familienerbe versorgt ihn mit einem stetigen Strom an neuen Ressourcen, sodass er den Erfolg einfach kaufen kann. Dadurch kannst du dich in fast allen Fällen der Situation anpassen ... vorausgesetzt, du hast die passenden Karten auf der Hand.

Da Prestons Fertigkeitswerte so niedrig sind, solltest du, so oft es geht, Fertigkeitsproben vermeiden. Deine besten Freunde sind Karten, die dir ohne Proben automatisch erlauben, Schaden zuzufügen, Gegnern auszuweichen oder Hinweise zu entdecken. Mit 4 zusätzlichen Ressourcen in jedem deiner Züge hält dich nichts mehr davon ab, zu jeder passenden Gelegenheit Ereignisse wie Schleichangriff oder Listige Ablenkung zu spielen.

Falls du wirklich einmal eine Fertigkeitsprobe ablegen musst, dann bietet dieses Deck viele Möglichkeiten, deinen Fertigkeitswert mit Ressourcen zu erhöhen (wie z. B. Die harte Schule des Lebens, Große Anstrengung und Geld regiert die Welt). Da du nur selten Ressourcen aus deinem Ressourcenvorrat aus gibst, sollte Gute Beziehungen deine niedrigen Grundwerte ausgleichen, wenn du erst einmal einen beträchtlichen Ressourcenvorrat angesammelt hast. Falls eine Probe doch misslingen sollte, kannst du mit Hasenpfote oder der Karte „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ zur rechten Zeit noch etwas Positives daraus mitnehmen.

Hat Preston genug Ressourcen gesammelt, um diese in Karten zu investieren, ist der Millionär eine Macht, die nicht unterschätzt werden sollte. Entscheidend aber ist, dass er Karten braucht (auf der Hand oder im Spiel), um aus den Ressourcen auch einen Nutzen ziehen zu können. Wenn du alle deine Ereignisse zu früh spielst, brauchst du wieder etwas Zeit, um Karten nachzuziehen, und bist extrem anfällig und wehrlos.

Preston Fairmont, der Millionär

Ermittler

- Preston Fairmont (∞ 3)

Vorteile (15)

- Familienerbe (∞ 11)
- Leo De Luca (★ 48)
- Die harte Schule des Lebens (★ 49)
- Ledermantel (★ 72)
- Plündern (★ 73)
- Baseballschläger (★ 74)
- Hasenpfote (★ 75)
- Streuende Katze (★ 76)
- Große Anstrengung (★ 77)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 2x Gute Beziehungen (∞ 28)

Ereignisse (10)

- Schwer zu fassen (★ 50)

- Stich von hinten (★ 51)
- Schleichangriff (★ 52)
- Listige Ablenkung (★ 78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (★ 79)
- Glückspilz! (★ 80)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- 2x Geld regiert die Welt (∞ 29)

Fertigkeiten (6)

- Opportunist (★ 53)
- Überlebensinstinkt (★ 81)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)
- 2x Listig (∞ 30)

Schwächen (2)

- „Schulden“ bei der Loge (∞ 12)
- 1 zufällige Grundschwäche

Strategietipps für Diana Stanley

Diana ist eine auf die Defensive ausgelegte Mystikerin, die ihren Schwerpunkt auf das Aufheben und Verhindern von Effekten legt. Anders als andere Mystiker, die sich auf die schädlichen Effekte des Begegnungsdecks einlassen, will sich Diana damit erst gar nicht beschäftigen. Sie ignoriert viel lieber diese Effekte oder hebt sie gleich ganz auf. Dabei wird sie stärker und stärker.

Dianas anfängliche Willenskraft von 1 macht sie zu Spielbeginn anfällig gegen die meisten Begegnungskarten. Schutzsiegel, Das Unvermeidliche hinauszögern und Existenz verleugnen sind Möglichkeiten, Schaden oder Horror eines Begegnungskarteneffektes oder eines Gegnerangriffs zu verhindern. Wenn ein Gegner bei dir erscheint, kannst du Ausweichen verwenden, um seinen Angriff zu verhindern. Solltest du aber keine dieser Karten auf der Hand haben, ist die Karte Dunkle Erkenntnisse – mit der du jedes Spiel startest – der perfekte Notfallplan. Vergiss nicht, beim Spielen solcher Karten Dianas Reaktionsfähigkeit auszulösen, denn die zusätzliche Ressource und Karte durch die Fähigkeit sind wichtig, damit Diana stets vorbereitet ist!

Schon bald wird Dianas Willenskraft hoch genug sein, dass dir viele Fertigkeitsproben auf Begegnungskarten gelingen werden. Ihre hohe Willenskraft kannst du auch für Zauber, wie z. B. Vertrocknen und Blendendes Licht, einsetzen. Und was noch besser ist: Wenn du dabei einen Chaosmarker mit einem Symbol enthüllst, kannst du Unheimliche Inspiration verwenden, um den negativen Effekt des Symbols aufzuheben. Fürchte dich aber nicht, wenn du die oben erwähnten Karten nicht ziehen solltest! Auch mit einer Taschenlampe und einer Machete ausgerüstet kannst du eine Menge erreichen.

Diana Stanley, die zweifelnde Kultistin

Ermittler

- Diana Stanley (∞ 4)

Vorteile (16)

- Klinge der Dämmerung (∞ 13)
- 4Ser Automatik (★ 16)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Machete (★ 20)
- Wachhund (★ 21)
- Verbotenes Wissen (★ 58)
- Heiliger Rosenkranz (★ 59)
- Vertrocknen (★ 60)
- Die Zukunft vorhersagen (★ 61)
- Arkane Studien (★ 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (★ 63)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (17)

- Dunkle Erkenntnisse (∞ 14)
- Beweise! (★ 22)

- Ausweichen (★ 23)
- Dynamitexplosion (★ 24)
- Von der Flamme angezogen (★ 64)
- Schutzsiegel (★ 65)
- Blendendes Licht (★ 66)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- 2x Befragung (∞ 20)
- 2x Das Unvermeidliche hinauszögern (∞ 21)
- 2x Existenz verleugnen (∞ 32)
- 2x Unheimliche Inspiration (∞ 33)

Fertigkeiten (4)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Furchtlos (★ 67)
- Überwältigen (★ 91)
- Prophezeiung (∞ 34)

Schwächen (2)

- Schreckliches Geheimnis (∞ 15)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Rita Young

Rita ist eine flinke Überlebende, die besonders gut Gegner in Schach halten und sich gegen sie verteidigen kann. Wegen ihrer außerordentlich hohen Beweglichkeit wird sie aus den meisten Situationen fliehen können, bevor sie von einem Gegner aufgehalten werden kann. Der Schlüssel zu Ritas Erfolg ist zu wissen, wann sie davonlaufen und wann sie kämpfen sollte. Dabei solltest du stets ihre Fähigkeit berücksichtigen, vor einem Gegner wegzulaufen oder ihm Schaden zuzufügen, nachdem sie ihm entkommen ist.

Rita ist besonders gut darin, stets dort zu sein, wo sie sein muss. Dabei helfen ihr Reaktionsfähigkeit sowie Überlebensinstinkt und Laufschuhe. Nutze diese Mittel, um große Entfernungen zu überbrücken, Gegner von gefährdeten Teamkameraden fortzulocken oder einfach nur um dein Leben zu rennen.

Deine große Stärke ist das Entkommen. Rita ist aber auch eine robuste Kämpferin. Mit einem Baseballschläger bewaffnet kann sie sich mit dem Schlimmsten anlegen, was der Mythos zu bieten hat. Falls ein Gegner Zurückschlagen hat, entkomme ihm zuerst, füge ihm mit Ritas Reaktion 1 Schaden zu und schlage dann mit deiner Waffe weiter auf ihn ein. Falls das nicht reichen sollte, wirf ihm mit Verzweiflungstat irgendetwas mitten ins Gesicht. „Ich laufe nicht länger weg!“ ist dein Ass im Ärmel, das jeden erfolgreichen Entkommen-Versuch in 1 Schaden umwandelt. Vergiss nicht, dass dies auch bei Karten funktioniert, die dich Gegnern automatisch entkommen lassen (wie z. B. Listige Ablenkung und Streunende Katze).

Ritas niedriger Intellekt bedeutet, dass sie Schwierigkeiten beim Entdecken von Hinweisen haben kann. Verwende dafür die Taschenlampen und „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ und spare dir Glückspilz! für den richtigen Moment auf, um deine Schwächen zu kompensieren. Oder halte deinen Kameraden im Mehrspielerspiel den Rücken frei und lass sie die Hinweise entdecken.

Rita Young, die Äthletin

Ermittler

- Rita Young (∞ 5)

Vorteile (12)

- Ledermantel (★ 72)
- Plündern (★ 73)
- Baseballschläger (★ 74)
- Hasenpfote (★ 75)
- Streunende Katze (★ 76)
- Große Anstrengung (★ 77)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 2x Laufschuhe (∞ 36)

Ereignisse (8)

- „Ich laufe nicht länger weg!“ (∞ 16)
- Listige Ablenkung (★ 78)

- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (★ 79)
- Glückspilz! (★ 80)
- 2x Verzweiflungstat (∞ 37)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

Fertigkeiten (11)

- Überlebensinstinkt (★ 81)
- 2x Mumm (★ 89)
- Wahrnehmung (★ 90)
- Überwältigen (★ 91)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)
- 2x Leistungsfähig (∞ 38)

Schwächen (2)

- Kapuzen (∞ 17)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Marie Lambeau

Marie ist eine erfahrene Zauberwirkerin, die noch mächtiger wird, solange sie eine Spielerkarte mit Verderben darauf hat. Mit ihrer Bonus-Aktion, **Zauber**-Karten zu spielen oder zu aktivieren, kann sie u. a. das volle Potenzial von Die Zukunft vorhersagen, Vertrocknen und Blendendes Licht ausschöpfen.

In diesem Deck gibt es nur sehr wenig Karten, die Verderben auf deinen eigenen Karten platzieren. Achte beim Verbessern dieses Decks besonders auf solche Karten. Bis dahin ist die Eingeweihte der arkanen Künste deine beste Freundin. Diese **Verbündete** aktiviert nicht nur Maries Fähigkeitstext, sondern lässt dich dein Deck nach **Zauber**-Karten durchsuchen, die du dann mit Maries Bonus-Aktion spielen kannst. Solltest du die Eingeweihte der arkanen Künste nicht früh genug ziehen, könnte sich die Schwächekarte Baron Samedi als Segen erweisen ... aber Vorsicht vor seiner **Erzungen**-Fähigkeit. Mit mehr Verderben im Spiel wird aber auch die Fertigkeitkarte Prophezeiung stärker.

Zusätzlich zu ihrer Fokussierung auf Zauber weist Marie auch einen hohen Intellektwert auf, was sie zu einer idealen Austausch Kandidatin für einen Sucher macht ... und falls deiner Taschenlampe irgendwann der Strom ausgeht, kannst du sie mit Verzweiflungstat auf einen Gegner werfen. Mit deinem hohen Intellekt und Von der Flamme angezogen solltest du keine Probleme haben, genug Hinweise zu finden, um im Szenario vorzurücken.

Schlechtes Timing ist Maries größter Gegner. Zur Erinnerung: Sobald die Agenda vorrückt, werden alle Verderbensmarker im Spiel entfernt. Dies kann dich erheblich ausbremsen, wenn du mit deiner Bonus-Aktion geplant hast oder wenn du kurz davor bist, Baron Samedi aus dem Spiel abzulegen. In einem solchen Fall ist der ideale Zeitpunkt für Rätselhaftes Lied gekommen, das für 1 Zug verhindert, dass die Agenda vorrückt.

Marie Lambeau, das Showgirl

Ermittler

- Marie Lambeau (∞ 6)

Vorteile (10)

- Verbotenes Wissen (★ 58)
- Heiliger Rosenkranz (★ 59)
- Vertrocknen (★ 60)
- Die Zukunft vorhersagen (★ 61)
- Arkane Studien (★ 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (★ 63)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (12)

- Rätselhaftes Lied (∞ 18)
- Von der Flamme angezogen (★ 64)

- Schutzsiegel (★ 65)

- Blendendes Licht (★ 66)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- 2x Existenz verleugnen (∞ 32)
- 2x Unheimliche Inspiration (∞ 33)
- 2x Verzweiflungstat (∞ 37)

Fertigkeiten (9)

- Furchtlos (★ 67)
- 2x Mumm (★ 89)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)
- 2x Prophezeiung (∞ 34)
- 2x Leistungsfähig (∞ 38)

Schwächen (2)

- Baron Samedi (∞ 19)
- 1 zufällige Grundschwäche

Decklisten für „Die Traumfresser“



Die folgenden Einsteigerdecks sind für die 5 Ermittler der Erweiterung *Die Traumfresser*. Mit dem Spielmaterial eines Grundspiels und einer Erweiterung *Die Traumfresser* können 2 beliebige dieser Einsteigerdecks erstellt werden. Dabei sind folgende Kombinationen möglich: Mandy und Tommy, Tony und Luke oder Tommy und Luke. Mit einer zweiten Ausgabe des Grundspiels sind zusätzlich auch die folgenden Kombinationen möglich: Mandy und Patrice oder Tony und Patrice.



Strategietipps für Tommy Muldoon

Tommy Muldoon ist ein unterstützender Ermittler, der besonders gut Schaden und Horror einstecken und seine Teamkameraden beschützen kann. Tommys Fähigkeit gewährt ihm immer dann Ressourcen, wenn einer seiner Vorteile durch Schaden oder Horror besiegt wird. Zusätzlich wird diese Vorteilskarte auch noch „gerettet“, indem sie in sein Deck gemischt wird. Sein überdurchschnittlicher Kampfwert erlaubt es ihm außerdem, andere Ermittler zu beschützen und Gegner zu erschlagen, die sonst seine Gefährten angegriffen hätten.

Durch das Spielen vieler Vorteile, die Schaden oder Horror abfangen können, sollte Tommy so viel Schaden und Horror wie möglich für andere Ermittler abfangen und Treffer für sie einstecken. Aus diesem Grund sollte dein allererstes Ziel sein, ein oder zwei Vorteile zu spielen, die Schaden oder Horror abfangen können (wie z. B. Streifenpolizist, Wachhund oder Ledermantel). Da dieses Deck nur ein paar solcher Karten enthält, ist es besonders wichtig, Tommys Fähigkeit zu verwenden, um sie in dein Deck zu zurückzumischen, sobald sie besiegt werden. Wenn du eine solche Karte im Spiel hast und deinem Kameraden aushelfen willst, können sie dein Feierliches Versprechen verwenden, um Schaden/Horror auf deinen Vorteil zu bewegen.

Du hast mehrere Möglichkeiten, Jagd auf Gegner zu machen, aber dein zuverlässiges Gewehr Becky sollte stets deine erste Wahl sein. Becky bietet nicht nur erhebliche Bonusse für deinen Kampfwert und Schaden, sie erlaubt dir auch zusätzliche Munition auf ihr zu platzieren, sobald einer deiner Vorteile besiegt wird. Das macht Becky zu deiner treuesten Begleiterin.

Aber hüte dich vor Tommys Schwäche: Anfängerfehler. Er kann manchmal deine besten Pläne zunichtemachen. Normalerweise ist es von Vorteil, Schaden und Horror auf verschiedene Vorteile zu verteilen. Wenn du Anfängerfehler aber noch nicht gezogen hast, ist es manchmal das Beste, stattdessen Schaden/Horror auf nur einen Vorteil zu platzieren, sodass die Schwäche dich nicht zu hart trifft.

Tommy Muldoon, der junge Polizist

Ermittler

- Tommy Muldoon (∞ 1)

Vorteile (17)

- Becky (∞ 6)
- 4Ser Automatik (★ 16)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Erste Hilfe (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Wachhund (★ 21)
- Ledermantel (★ 72)
- Plündern (★ 73)
- Baseballschläger (★ 74)
- Hasenpfote (★ 75)
- Große Anstrengung (★ 77)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 3x Feierliches Versprechen (∞ 20)

Ereignisse (11)

- Beweise! (★ 22)
- Ausweichen (★ 23)
- Dynamitexplosion (★ 24)
- Listige Ablenkung (★ 78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (★ 79)
- Glückspilz! (★ 80)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- 3x Zufällige Entdeckung (∞ 34)

Fertigkeiten (3)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Überlebensinstinkt (★ 81)
- Überwältigen (★ 91)

Schwächen (2)

- Anfängerfehler (∞ 7)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Mandy Thompson

Mandy Thompson ist darauf spezialisiert, ihr Deck um bestimmte Kartenkombinationen herum zu bilden, da sie besonders gut Decks durchsuchen und genau die passenden Karten finden kann. Ihr hoher Intellektwert und Okkulter Beweis lassen sie zuverlässig Hinweise entdecken, auch an Orten mit hohen Schleierwerten.

Im Mittelpunkt von Mandys Spielweise steht ihre Fähigkeit, dass ein Ermittler an ihrem Ort, der ein Deck durchsucht, entweder mehr Karten durchsuchen oder zusätzliche Karten finden kann. Der zuverlässigste Weg, die Fähigkeit optimal zu nutzen, ist Altes Buch des Wissens, das du ein Mal jede Runde verwenden kannst, damit du oder ein Ermittler nach einer Karte suchen kann. Dein Deck enthält auch einige Karten mit dem Merkmal **Forschung**. Sie alle haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie sich unter den durchsuchten Karten befinden. Auch wenn du keine Karte findest, nach der du gesucht hast, kann es manchmal hilfreich sein, das Deck einfach nur zu durchsuchen, um einen automatischen Hinweis (mit Okkulter Beweis) oder eine Ressource (mit Erstaunliche Enthüllung) zu erhalten.

Dieses Deck enthält auch ein Paar Schurkenkarten, mit der sich Mandy aus brenzligen Situationen befreien oder ihre recht hohe Beweglichkeit ausnutzen kann, um Gegner zu überraschen. Zögere nicht, einem Gegner zu entkommen und ihm dann mit einem Schleichangriff oder Stich von hinten den Rest zu geben, wenn du dich zu sehr bedroht fühlst!

Mandy kann ihre Schwäche Schockierende Entdeckung kaum umgehen. Solltest du den Forschungsbibliothekar früh genug ziehen, kannst du ihn als Köder spielen und hoffen, mit ihm die Schwäche zu ziehen. Andernfalls kannst du Forschungsbibliothekar verwenden, um sowohl nach Altes Buch des Wissens und Medizinische Texte gleichzeitig zu suchen!

Mandy Thompson, die Forscherin

Ermittler

- Mandy Thompson (∞ 2)

Vorteile (10)

- Vergrößerungsglas (★ 30)
- Altes Buch des Wissens (★ 31)
- Forschungsbibliothekar (★ 32)
- Dr. Milan Christopher (★ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (★ 34)
- Medizinische Texte (★ 35)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (12)

- Okkulter Beweis (∞ 8)
- Geist über Materie (★ 36)
- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)

- Schwer zu fassen (★ 50)

- Stich von hinten (★ 51)
- Schleichangriff (★ 52)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- 3x Erstaunliche Enthüllung (∞ 23)

Fertigkeiten (9)

- Deduktion (★ 39)
- Opportunist (★ 53)
- 2x Wahrnehmung (★ 90)
- Überwältigen (★ 91)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)

Schwächen (2)

- Schockierende Entdeckung (∞ 9)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Tony Morgan

Tony Morgan ist ein knallharter Schurke, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, Gegner zur Strecke zu bringen und dafür mit klingender Münze bezahlt zu werden. Sein hoher Kampfwert und seine Fähigkeit, mit einer zusätzlichen Aktion jede Runde einen Gegner, auf den ein Kopfgeld ausgesetzt ist, in einen Kampf zu verwickeln oder anzugreifen, macht ihn zum idealen Kämpfer in jeder Gruppe.

Auf Kopfgeldaufträge befindet sich ein begrenzter Vorrat an Kopfgeldern. Deshalb ist es wichtig, genau zu überlegen, wann du Kopfgelder auf einen Gegner bewegst und wann nicht. Grundsätzlich ist es das Beste, 1 Kopfgeld zu platzieren, damit du die Möglichkeit hast, Tonys zusätzliche Aktion so oft wie möglich zu verwenden. Wenn du aber dringend Ressourcen benötigst oder wenn du mit Tonys 38er Long Colt einen besonders zähen Gegner bekämpfst, solltest du nicht zögern, auch 2 oder gar 3 Kopfgelder auf dem Gegner zu platzieren. Durch geschickte Platzierung der Kopfgelder und dem Ausschalten von Kopfgeld-Gegnern mithilfe der Aktionsfertigkeit von Tonys 38er Long Colt kannst du den Vorrat an Kopfgeldern länger aufrechterhalten.

Tony ist im Gegensatz zu anderen Schurken mit einer nicht so hohen Beweglichkeit gesegnet, sodass du Karten wie Stich von hinten, Schleichangriff und Taschendiebstahl beim Verbessern des Decks wohl austauschen solltest. Andere Schurkenkarten wie Leo De Luca, Springmesser und 41er Derringer sind entscheidende Karten, um Gegner schnell und einfach auszuschalten.

Ein wichtiger Punkt wäre vielleicht noch erwähnenswert: Tony mag nicht so gern mit anderen Kämpfern im Team spielen. Tony muss dem Gegner den tödlichen Schaden selbst zufügen, um den Vorteil aus seinen Kopfgeldern ziehen zu können. Stimm dich deshalb mit den anderen Ermittlern in deiner Gruppe ab, damit dir keiner dein Kopfgeld verdirbt!

Tony Morgan, der Kopfgeldjäger

Ermittler

- Tony Morgan (∞ 3)

Vorteile (15)

- Kopfgeldaufträge (∞ 10)
- 2x Tonys 38er Long Colt (∞ 11)
- Springmesser (★ 44)
- Einbruch (★ 45)
- Taschendiebstahl (★ 46)
- 41er Derringer (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Die harte Schule des Lebens (★ 49)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 2x Traumkristallator (∞ 24)

Ereignisse (8)

- Beweise! (★ 22)
- Ausweichen (★ 23)

- Dynamitexplosion (★ 24)

- Schwer zu fassen (★ 50)
- Stich von hinten (★ 51)
- Schleichangriff (★ 52)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

Fertigkeiten (10)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Opportunist (★ 53)
- 2x Mumm (★ 89)
- 2x Wahrnehmung (★ 90)
- 2x Überwältigen (★ 91)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)

Schwächen (2)

- Tonys Beute (∞ 12)
- 1 zufällige Grundschwäche

Gebunden (2)

- 2x Wächter des Kristallators (∞ 25)



Strategietipps für Luke Robinson

Luke Robinson ist ein trickreicher, bewusstseinsverändernder Mystiker, der mit Bewegung und Entfernungen auf interessante Weise spielt. Durch seine hohe Willenskraft und seinen Zugang zu Sucherkarten kann er hervorragend Hinweise entdecken, aber er kann auch Zauber und andere Tricks verwenden, um Gegnern zu entkommen, sie zu besiegen oder auf andere Arten auszubremsen.

Lukes Schatulle der Tore und Traumtor sind nicht nur besonders gut geeignet, aus schwierigen Situationen zu entkommen, sondern auch, um sich schnell über die Karte zu bewegen. Solltest du von einem mächtigen Gegner in die Enge gedrängt werden, kannst du einfach durch das Traumtor springen und dich an einen anderen Ort teleportieren. Du kannst aber auch an einen schon einmal besuchten Ort zurückkehren – vielleicht um das Szenario aufzugeben. Aber Vorsicht: Dein Tor hat nur eine begrenzte Anzahl an Anwendungen und es ist nicht einfach, es wieder aufzuladen.

Lukes Fähigkeit, ein Ereignis zu spielen, als ob er sich an einem verbundenen Ort befände, bietet ihm eine größere Reichweite als den meisten anderen Ermittlern. Verwende Einer Ahnung folgen oder Von der Flamme angezogen, um Hinweise an verbundenen Orten zu entdecken, nutze Blendendes Licht, um einem Gegner an einem verbundenen Ort zu entkommen, oder hänge Tor öffnen an einen verbundenen Ort statt an deinen an. Und falls du an deinem Traumtor bist, kannst du all diese Dinge stattdessen bei beliebigen enthüllten Orten auf der ganzen Karte machen!

Das Deck enthält aber auch viele Karten, die ein traditioneller Sucher spielen würde. Zusammen mit Dr. Milan Christopher und einem Vergrößerungsglas kann Luke auch der perfekt Ersatz für einen normalen Sucher sein.

Strategietipps für Patrice Hathaway

Patrice Hathaway ist eine findige Überlebende, die jede Runde eine neue Kartenhand zieht. Dadurch erhält sie nicht nur jede Runde Kartennachschub, sondern es gibt ihr auch die Möglichkeit, ohne Bedenken Karten, die sie nicht spielen möchte, zu Fertigkeitssymbolen beizutragen, da sie sonst am Ende der Runde sowieso abgelegt werden.

Wegen ihrer Fähigkeit sind Patrice' Fertigkeiten meist nicht besser als die Fertigkeitssymbole auf ihrer Hand. Wie du eine Runde angehen kannst, ist stark vom Schicksal abhängig. Stell dich darauf ein, deine Strategie jeden Moment ändern zu müssen, abhängig von den Handkarten, die du gerade gezogen hast. Wenn du mit einer starken Begegnungskarte konfrontiert wirst, musst du vielleicht warten, bis du die richtige Hand hast, um dich darum zu kümmern. Glücklicherweise bietet Patrice' Zugang zu Mystikerkarten (wie z. B. Verrocknen und Blendendes Licht) die Möglichkeit, sich in diesen Situationen ihre hohe Willenskraft zunutze zu machen.

Der schwierigste Teil am Spielen von Patrice' Deck ist es zu wissen, wann eine Handkarte gespielt werden sollte und wann nicht. Es kann verlockend sein, in jeder Runde jede Karte auf der Hand spielen zu wollen. Aber es ist auch klug, Ressourcen für den nächsten Zug zu sparen, da du nie wissen kannst, welche Optionen dir nächste Runde offenstehen. Solltest du eine Karte ziehen, mit der du nichts anfangen kannst, verwende Patrice' Geige, um sie für 1 Ressource oder 1 neue Karte abzulegen.

Mit Patrice' Schwäche, dem Beobachter aus einer anderen Dimension, musst du immer rechnen und dich schnell um sie kümmern. Eine Streunende Katze, Verrocknen, Blendendes Licht oder ein Baseballschläger zur rechten Zeit kann dir helfen, die Schwäche wieder loszuwerden.

Luke Robinson, der Träumer

Ermittler

- Luke Robinson (∞ 4)

Vorteile (17)

- Schatulle der Tore (∞ 13)
- 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)
- Verrocknen (★ 60)
- Die Zukunft vorhersagen (★ 61)
- Arkane Studien (★ 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (★ 63)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (12)

- Geist über Materie (★ 36)
- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)
- Von der Flamme angezogen (★ 64)
- Schutzsiegel (★ 65)
- Blendendes Licht (★ 66)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- Erstaunliche Enthüllung (∞ 23)
- 3x Tor öffnen (∞ 29)

Fertigkeiten (2)

- Deduktion (★ 39)
- Furchtlos (★ 67)

Schwächen (2)

- Von der Realität losgelöst (∞ 14)
- 1 zufällige Grundschwäche

Gebunden (1)

- Traumtor (∞ 15)

Patrice Hathaway, die Geigerin

Ermittler

- Patrice Hathaway (∞ 5)

Vorteile (20)

- Patrice' Geige (∞ 16)
- Verbotenes Wissen (★ 58)
- Heiliger Rosenkranz (★ 59)
- 2x Verrocknen (★ 60)
- Die Zukunft vorhersagen (★ 61)
- Arkane Studien (★ 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (★ 63)
- Ledermantel (★ 72)
- Plündern (★ 73)
- 2x Baseballschläger (★ 74)
- Hasenpfote (★ 75)
- 2x Streunende Katze (★ 76)
- Große Anstrengung (★ 77)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (17)

- Von der Flamme angezogen (★ 64)

- 2x Schutzsiegel (★ 65)
- 2x Blendendes Licht (★ 66)
- Listige Ablenkung (★ 78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (★ 79)
- 2x Glückspilz! (★ 80)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- 3x Zufällige Entdeckung (∞ 34)
- 3x Tor öffnen (∞ 29)

Fertigkeiten (6)

- Furchtlos (★ 67)
- Überlebensinstinkt (★ 81)
- 2x Mumm (★ 89)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)

Schwächen (2)

- Beobachter aus einer anderen Dimension (∞ 17)
- 1 zufällige Grundschwäche

Decklisten für „Die Innsmouth-Verschörung“



Die folgenden Einsteigerdecks sind für die 5 Ermittler der Erweiterung *Die Innsmouth-Verschörung*. Mit dem Spielmaterial eines Grundspiels und einer Erweiterung *Die Innsmouth-Verschörung* können 2 beliebige dieser Einsteigerdecks erstellt werden. Dabei sind folgende Kombinationen möglich: Schwester Mary und Amanda Sharpe, Schwester Mary und Trish Scarborough, Schwester Mary und Silas Marsh, Amanda Sharpe und Dexter Drake, Trish Scarborough und Silas Marsh oder Dexter Drake und Silas Marsh. Mit einer zweiten Ausgabe des Grundspiels kann man 4 beliebige dieser Einsteigerdecks gleichzeitig bauen.



Strategietipps für Schwester Mary

Schwester Mary ist eine Ermittlerin, welche die Gruppe unterstützt, indem sie den Chaosbeutel mit hilfreichen Segensmarkern füllt. Diese Marker kann sie wiederum für mächtige Effekte verwenden. Mit ihrer hohen Willenskraft kann sie auf eine Reihe Mystikerkarten zurückgreifen, die für andere Ermittler der Wächterklasse wenig hilfreich wären (wie z. B. Vertrocknen und Blendendes Licht).

Versuche zu Beginn des Spiels, dem Chaosbeutel ein paar zusätzliche Segensmarker hinzuzufügen, die du dann für das Weihe-Ritual verwenden kannst. Damit können sich alle Ermittler recht günstig mit Vorteilen ausrüsten. Solltest du Weihe-Ritual nicht ziehen oder auch sonst wenig Ressourcen haben, dann scheue dich nicht, Verbotenes Wissen zu verwenden, um ein paar Ressourcen und etwas Horror zu erhalten – deine hohe geistige Gesundheit und das Buch der Psalmen sind ein Garant dafür, dass du nur selten durch Horror besiegt wirst.

Deine Hauptaufgabe ist es zwar, deinen Teammitgliedern unter die Arme zu greifen, Schwester Mary kann mit etwas Glück und der richtigen Kombination an Karten aber auch allein viel ausrichten. Wenn der Chaosbeutel voller Segensmarker ist, hat eine Gesegnete Klinge gute Chancen, den Gegner für 2 Schaden pro Schlag zu treffen. Das Deck bietet aber auch eine Reihe defensiver Optionen: die Fähigkeit, gegnerische Angriffe mit Ausweichen oder Hand des Schicksals aufzuheben, oder den Enthüllungseffekt einer Verratskarte mit Schutzsiegel oder Schützender Lichtschein.

Marys Schwäche ist ihre Glaubenskrise, was besonders verheerend sein kann, wenn der Chaosbeutel viele Segensmarker enthält. Versuche dann Karten zu ziehen, wenn wenig Segensmarker im Beutel sind, um den Schaden zu minimieren. Noch besser ist aber, das Weihe-Ritual zu verwenden, um so viele Segensmarker wie möglich darauf zu versiegeln, wenn du glaubst, dass die Glaubenskrise kurz bevorsteht. Dadurch kannst du dir viel Horror ersparen.

Schwester Mary, die Nonne

Ermittler

- Schwester Mary (☹ 1)

Vorteile (18)

- Schutzengel (☹ 6)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Erste Hilfe (★ 19)
- Wachhund (★ 21)
- Verbotenes Wissen (★ 58)
- Heiliger Rosenkranz (★ 59)
- Vertrocknen (★ 60)
- Die Zukunft vorhersagen (★ 61)
- Arkane Studien (★ 62)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 2x Buch der Psalmen (☹ 17)
- 2x Gesegnete Klinge (☹ 18)
- 2x Weihe-Ritual (☹ 19)

Ereignisse (11)

- Beweise! (★ 22)
- Ausweichen (★ 23)
- Dynamitexplosion (★ 24)
- Von der Flamme angezogen (★ 64)
- Schutzsiegel (★ 65)
- Blendendes Licht (★ 66)
- Notfallausrüstung (★ 88)
- 2x Hand des Schicksals (☹ 20)
- 2x Schützender Lichtschein (☹ 31)

Fertigkeiten (2)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Furchtlos (★ 67)

Schwächen (2)

- Glaubenskrise (☹ 7)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Amanda Sharpe

Amanda Sharpe ist eine vielseitige und flexible Ermittlerin, deren Fertigkeitswerte im hohen Maße von der Karte abhängen, die in einem Zug unter ihr liegt. Durch ihren Zugang zu Sucherkarten hat sie eher einen Hang dazu, Hinweise zu sammeln, sie kann aber auch fast jede Rolle in der Gruppe einnehmen, solange sie die richtigen Karten dazu auf der Hand hat.

Die Wahl, welche Karte du jede Runde unter Amanda platzierst, ist entscheidend, um sie optimal spielen zu können. Generell willst du aus dieser Karte so viel wie möglich herausholen. Daher ist es ratsam, deine Fertigkeitskarten (wie z. B. Deduktion, Überwältigen oder Wahrnehmung) für den Zeitpunkt aufzusparen, wenn du vorhast, eine entsprechende Fertigkeitsprobe mehrmals hintereinander abzulegen. Dabei schadet es auch nicht, möglichst viele Karten auf der Hand zu haben, um für jede Situation gewappnet zu sein. Achte darauf, stets genug Karten auf der Hand zu haben!

Falls du deinen Zug mit einem Gegner in einen Kampf verwickelt beginnst, platziere einen Aktionsplan unter Amanda. Dadurch bekommst du +2 Beweglichkeit auf den Entkommen-Versuch, eine zusätzliche Karte, falls dir die zweite Probe gelingen sollte, und zuletzt +2 Kampf oder +2 Intellekt bei deiner dritten Probe. Hast du eine besonders gute Fertigkeit unter Amanda liegen und möchtest sie im nächsten Zug erneut nutzen, verwende Obskure Studien, um sie wieder auf die Hand zu nehmen. Du kannst Obskure Studien auch einfach unter ihr platzieren, um ihr bei jeder Probe stolze +3 auf ihre Fertigkeit zu bekommen!

Amandas Schwäche führt effektiv dazu, dass sie einen Zug lang außer Gefecht gesetzt ist, da sie bei jeder Probe -1 auf ihre Fertigkeit bekommt. Manchmal kann das recht harmlos sein, aber zum falschen Zeitpunkt gezogen, kann die Schwäche schlimmste Auswirkungen haben. Ziehe also nicht zu viele Karten, wenn du glaubst, dass das Geflüster aus der Tiefe dir den nächsten Zug vermasseln könnte!

Amanda Sharpe, die Studentin

Ermittler

- Amanda Sharpe (👤 2)

Vorteile (10)

- Vergrößerungsglas (★ 30)
- Altes Buch des Wissens (★ 31)
- 2x Forschungsbibliothekar (★ 32)
- Dr. Milan Christopher (★ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (★ 34)
- Medizinische Texte (★ 35)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

Ereignisse (7)

- Obskure Studien (👤 8)
- Geist über Materie (★ 36)

- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- Fundiertes Wissen (👤 23)

Fertigkeiten (13)

- Deduktion (★ 39)
- 2x Mumm (★ 89)
- 2x Wahrnehmung (★ 90)
- 2x Überwältigen (★ 91)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)
- 2x Aktionsplan (👤 24)

Schwächen (2)

- Geflüster aus der Tiefe (👤 9)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Trish Scarborough

Trish Scarborough ist eine schwer zu fassende Schurkin, die sich darauf spezialisiert hat, Hinweise zu entdecken und Gegnern auszuweichen – manchmal sogar beides zur gleichen Zeit. Ihre hohen Werte in Intellekt und Beweglichkeit stellen sicher, dass sie beides recht gut allein hinkommt. Der Schlüssel zum Erfolg mit Trish ist es, sich ihre starke Fähigkeit zunutze zu machen und zu wissen, wann sie besser für zusätzliche Hinweise und wann zum Entkommen von Gegnern verwendet wird.

Du kannst Trishs Fähigkeit auf mehreren Wegen sicher auslösen. Der einfachste Weg ist es, zuerst einem Gegner auszuweichen und dann zu ermitteln. Falls du aber mit einem Gegner in einen Kampf verwickelt bist und ihm ausweichen willst, kannst du das Verschlüsselungsgerät verwenden, um zu ermitteln, ohne eine Aktion auszugeben. Du kannst aber auch einfach ermitteln und Verschleiern verwenden, um den Gelegenheitsangriff aufzuheben. Solltest du in der Klemme sitzen, kann dir Einer Ahnung folgen garantieren, einem starken Gegner automatisch zu entkommen. Vergiss nicht, dass Trishs Fähigkeit den Effekt auf Taschendiebstahl auslösen kann. Spiele diesen Vorteil also möglichst früh, um damit ein paar zusätzliche Karten zu ziehen!

Wegen Trishs Fähigkeit willst du Gegner möglichst im Spiel belassen. Je mehr Gegner im Spiel sind, desto mehr Möglichkeiten hast du, ihre Fähigkeit auch auszulösen. Manchmal bleibt dir aber nichts anderes übrig, als einen Gegner aus dem Spiel zu entfernen, damit er dich nicht aufhalten kann. Entkomme einem Gegner und verwende eine 25er Automatik oder Schleichangriff, um ihn auszuschalten. Mit Stich von hinten ist es auch möglich, einem Endgegner oder einem Monster mit viel Ausdauer den Rest zu geben.

Trishs Schwäche kann nicht so leicht umgangen werden. Um sie loszuwerden, kannst du notfalls immer noch einen Gelegenheitsangriff der Schattenagenten einstecken und ermitteln – dabei solltest du bloß nicht scheitern!

Trish Scarborough, die Spionin

Ermittler

- Trish Scarborough (👤 3)

Vorteile (18)

- Vergrößerungsglas (★ 30)
- Altes Buch des Wissens (★ 31)
- Dr. Milan Christopher (★ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (★ 34)
- Springmesser (★ 44)
- Einbruch (★ 45)
- Taschendiebstahl (★ 46)
- 41er Derringer (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Die harte Schule des Lebens (★ 49)
- 2x Taschenlampe (★ 87)
- 2x Verschlüsselungsgerät (👤 21)
- 2x 25er Automatik (👤 25)
- Dunkles Ritual (👤 26)

- Verschleiern (👤 27)

Ereignisse (11)

- In den Schatten (👤 10)
- Geist über Materie (★ 36)
- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)
- Schwer zu fassen (★ 50)
- Stich von hinten (★ 51)
- Schleichangriff (★ 52)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)
- Fundiertes Wissen (👤 23)
- Teufelsbündnis (👤 28)

Fertigkeiten (2)

- Deduktion (★ 39)
- Opportunist (★ 53)

Schwächen (2)

- Schattenagenten (👤 11)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Dexter Drake

Dexter Drake ist ein Mystiker, der sich ganz auf seine Vorteile konzentriert. Er kann sie vor allen Augen verschwinden lassen und in etwas anderes verwandeln! Mit seiner Fähigkeit kann Dexter Zauber oder Gegenstände, die keine Anwendungen mehr übrig haben, in andere Vorteile verwandeln oder sie gegen im Moment sinnvollere Vorteile austauschen.

Dank seiner Fähigkeit ist Dexter sehr vielseitig einsetzbar und kann mit den richtigen Karten die meisten Situationen im Spiel bewältigen. Willst du einen Gegner loswerden? Dann lege einen Vorteil für Vertrocknen oder einen 41er Derringer ab. Oder willst du lieber ermitteln? Dann verwandle ihn in eine Taschenlampe. Oder musst du einem Gegner entkommen? Abrakadabra, jetzt ist er ein Stockdegen! Du kannst Dexters Fähigkeit sogar dazu verwenden, Vorteile loszuwerden, die für dich eine Belastung sind (wie z. B. Eingeweihte der arkanen Künste oder Dunkles Ritual). Falls du Showgeschäft im Spiel hast, bekommst du einen starken Bonus für jeden Vorteil, den du ins Spiel bringst. Je mehr Vorteile du austauschst, desto mehr holst du aus jedem Vorteil heraus.

Dieses Deck enthält auch einige Karten, die dem Chaosbeutel für einen positiven Effekt Fluchmarker hinzufügen. Falls der Beutel aber zu viele Fluchmarker haben sollte, verwende Dunkles Ritual oder Das Schicksal herausfordern, um Pech in Glück zu verwandeln.

Okkulte Papierfetzen können sich als echtes Ärgernis herausstellen, besonders wenn du versuchst, Dexters hohe Willenskraft zu deinem Vorteil zu nutzen. Verwende Dexters Fähigkeit, um Okkulte Papierfetzen ins Spiel zu tauschen und erneut im nächsten Zug, um sie gegen etwas anderes zu tauschen. Eine Karte mit dem Schlüsselwort Schnell (wie z. B. Springmesser) ist vielleicht nicht die brauchbarste Karte für Dexter. Sie erlaubt dir aber, mit seiner Fähigkeit schnell eine andere Karte ins Spiel zu bringen!

Dexter Drake, der Magier

Ermittler

- Dexter Drake (♣ 4)

Vorteile (18)

- Showgeschäft (♣ 12)
- Springmesser (♣ 44)
- 41er Derringer (♣ 47)
- Leo De Luca (♣ 48)
- Die harte Schule des Lebens (♣ 49)
- Verbotenes Wissen (♣ 58)
- Heiliger Rosenkranz (♣ 59)
- Vertrocknen (♣ 60)
- Die Zukunft vorhersagen (♣ 61)
- Arkane Studien (♣ 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (♣ 63)
- Messer (♣ 86)
- 2x Taschenlampe (♣ 87)
- Dunkles Ritual (♣ 26)
- Verschleiern (♣ 27)
- 2x Stockdegen (♣ 29)

Ereignisse (11)

- Schwer zu fassen (♣ 50)
- Schleichangriff (♣ 52)
- Von der Flamme angezogen (♣ 64)
- Schutzsiegel (♣ 65)
- Blendendes Licht (♣ 66)
- 2x Notfallausrüstung (♣ 88)
- Teufelsbündnis (♣ 28)
- 2x Wandel des Schicksals (♣ 30)
- Das Schicksal herausfordern (♣ 37)

Fertigkeiten (2)

- Opportunist (♣ 53)
- Furchtlos (♣ 67)
- 2x Machtversprechen (♣ 32)

Schwächen (2)

- Okkulte Papierfetzen (♣ 13)
- 1 zufällige Grundschwäche



Strategietipps für Silas Marsh

Silas Marsh ist ein unerschütterlicher Kämpfer, der es darauf anlegt, Karten zu Fertigungsproben beizutragen und dabei so viel herauszuholen wie möglich. Seine hohen Werte in Kampf und Beweglichkeit sowie seine hohe Ausdauer machen ihn zu dem Ermittler in der Gruppe, der sich um die Gegner kümmert – zum einen kann er den Gegnern entkommen, zum anderen kann er sie auch unter Einsatz körperlicher Gewalt von seinem Boot stoßen.

Silas' Fähigkeit ist extrem flexibel einsetzbar. Wenn du zu einer Probe zu viel beigetragen hast, weil sie haushoch gelingt, kannst du seine Fähigkeit verwenden, um eine Karte auf deine Hand zurückzuschicken und sie nicht zu verschwenden. Wenn du eine wichtige Karte zu einer Probe beigetragen hast, sie aber misslingt, kannst du seine Fähigkeit verwenden, um eine Karte auf deine Hand zurückzuschicken, da die Probe sowieso misslingt. Du kannst aber auch auf Nummer sicher gehen, indem du eine Karte für den Fall beiträgst, dass die Probe gelingt (wie Überwältigen), und eine Karte für den Fall beiträgst, dass sie misslingt (wie Vorherbestimmt). Dann verwendest du Silas' Fähigkeit, um die Karte wieder auf die Hand zu nehmen, die aufgrund des Ergebnisses der Probe nichts bringt.

Da Silas sehr darauf bedacht ist, Karten zu Proben beizutragen, enthält das Deck sehr wenige Vorteile und dafür sehr viele Fertigkeiten. Die Signaturkarten (Harpune der Gezeiten und Silas' Netz) sind vielleicht deine wichtigsten Vorteile. Die durch diese Vorteile gewährten Bonusse gelten auch dann noch, wenn du eine Fertigkeit wieder auf die Hand zurückschickst! Mit einer Taschenlampe und ein paar Kopien von Wahrnehmung oder Unerwarteter Mut kann sogar Silas einen Beitrag zum Erreichen des Hinweisschwellenwertes leisten.

Da die Karten in diesem Deck alle recht niedrige Ressourcenkosten haben, hat es auch nicht viele Möglichkeiten, Ressourcen zu generieren. Nimm dich daher vor dem Ruf der Sirenen in Acht – solange diese Schwäche im Spiel ist, musst du eine Menge Ressourcen zusätzlich zahlen, um effektiv zu bleiben. Das wäre in Ordnung, wenn du dir das leisten könntest. Versuche, die Schwäche so schnell wie möglich loszuwerden!

Silas Marsh, der Matrose

Ermittler

- Silas Marsh (♣ 5)

Vorteile (9)

- Harpune der Gezeiten (♣ 14)
- Silas' Netz (♣ 15)
- 2x Baseballschläger (♣ 74)
- Hasenpfote (♣ 75)
- Große Anstrengung (♣ 77)
- 2x Taschenlampe (♣ 87)
- Talisman des Glaubens (♣ 33)

Ereignisse (9)

- Listige Ablenkung (♣ 78)
- 2x „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (♣ 79)
- 2x Glückspilz! (♣ 80)
- Notfallausrüstung (♣ 88)

- 2x Den Glauben bewahren (♣ 34)
- Das Schicksal herausfordern (♣ 37)

Fertigkeiten (14)

- Überlebensinstinkt (♣ 81)
- 2x Mumm (♣ 89)
- 2x Wahrnehmung (♣ 90)
- 2x Überwältigen (♣ 91)
- Fingerfertigkeit (♣ 92)
- 2x Unerwarteter Mut (♣ 93)
- 2x Vorherbestimmt (♣ 35)
- 2x Geliebt (♣ 36)

Schwächen (2)

- Ruf der Sirenen (♣ 16)
- 1 zufällige Grundschwäche