

# ARKHAM HORROR®

## DAS KARTENSPIEL

### Ermittlerdeck MARIE LAMBEAU

Marie betrat die Bühne und begrüßte das Publikum. Es war schwer zu begeistern. Ein Trio laut plaudernder Buchhalter. Ein mürrischer Eisenbahner, der bereits zu tiefins Glas geguckt hatte. Zwei gelangweilt dreinblickende junge Frauen mit modischen Kurzhaarfrisuren. Die Anspannung war spürbar, als sie sich und die Band vorstellte. Ihre Nervosität war nicht verwunderlich, schließlich war dies ihr erster Auftritt in Arkhams Black Cat Lounge.

Gerade als Marie mit einer Interpretation von „Always“ – einem zeitlosen Klassiker – begann, warf ein betrunkenener, alter Mann ein Glas auf den Boden und fluchte. Die Zeiten waren hart, dem war sie sich bewusst. Die Leute waren unruhig. Aber Marie würde sich ihre Show nicht ruinieren lassen.

Als sie das Mikrofon ergriff, umklammerte sie mit der anderen Hand den Glücksbringer ihrer Grand-Mère und eine rauchige, violette Dunstwolke waberte durch die Lounge. Ein gleichmäßiger, schlagender Rhythmus erfüllte ihre Ohren – der kollektive Puls des Raums. Jeder Ton war einzigartig. Einige Klänge waren schnell und stakkatoartig, andere langsam und schwerfällig. Es war die Musik von hundert Herzen.

Ein weiterer betrunkenener Gast begann laut zu fluchen. Marie schloss die Augen und stellte sich ihn und sein pulsierendes Blut vor – wie eine lange Saite auf einem Kontrabass ihrer Band – und zupfte einmal daran. Der Gast hielt mitten in seiner Tirade inne. Lächelnd drehte Marie einen Finger und zwang ihn mit der Geste, sich hinzusetzen. Er gehorchte ihr wie ein braves Kind. Sie bemühte sich, nicht daran zu denken, was ihre Grand-Mère dazu sagen würde. Es war eine absolute Notwendigkeit. Sie tat nur das, was nötig war.

Als die Band ein neues Lied anstimmte, brachte sie mit einem Fingerschnippen eine Gruppe von jungen Damen dazu, sie wie hypnotisiert anzustarren. Auch der Barkeeper hielt mitten beim Einschenken inne, um ihrer Darbietung zuzusehen. Das ganze Publikum war jetzt auf ihrer Seite. Und ein zufriedenes Publikum war viel eher bereit, Trinkgeld zu geben. Als sie mit Leib und Seele das nächste Lied darbot, saß der ganze Saal in höflicher, fast beunruhigender Stille gebannt da. Marie schob ihre Bedenken beiseite und lächelte. Die Aufmerksamkeit war berauschend.

## Verwendung dieser Erweiterung


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

Wenn du nur mit diesem Einsteigerdeck spielst, solltest du zuerst die Ermittlerkarte **Marie Lambeau**, ihre 2 Signaturkarten, die Grundschwäche *Hämatophobie* und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben herausuchen. Dieses vorgefertigte Einsteigerdeck von **Marie Lambeau** besteht aus diesen 34 Karten, welche du zum Spielen von (separat erhältlichen) Szenarien oder Kampagnen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* verwenden kannst. Wenn du während der Kampagne Erfahrungspunkte verdienst, kannst du diese ausgeben, um dein Deck mit den 26 höherstufigen Karten aus dieser Erweiterung zu verbessern. Weitere Einzelheiten zu Erfahrungspunkten und zum Deckbau kannst du auf Seite 22 bzw. Seite 30 der Spielanleitung des Grundspiels von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* nachlesen.

Spielst du **Marie Lambeau** zusammen mit deinen anderen Spielerkarten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, kannst du dieses vorgefertigte Deck mit Karten deiner Sammlung weiter anpassen oder auch ein ganz neues Deck für **Marie Lambeau** erstellen.

## Strategie-Tipps für Marie Lambeau

Marie ist eine äußerst anpassungsfähige Blutzauberin, deren besondere Stärke darin liegt, ihren eigenen Schmerz in Macht umzuwandeln. Ihre Fähigkeit sorgt für stetigen Kartennachschub, nachdem sie Schaden genommen hat. So kann Marie schnell ihre wichtigen Vorteilskarten, darunter mächtige Zauber und Glücksbringer, finden und ins Spiel bringen. Der Schlüssel zum Erfolg mit diesem Deck liegt im effizienten Management der eigenen Ausdauer. Wann ist der richtige Zeitpunkt, Schaden zu nehmen, und wann sollte man ihn besser heilen?

Durch den Einsatz mächtiger **Zauber**-Vorteilskarten ist Marie in der Lage, mit *Kosmische Flamme* zu kämpfen, mit *Zweites Gesicht* zu ermitteln und mit *Schattenverschmelzung* Gegnern zu entkommen – und das alles dank ihrer hohen Willenskraft. In der Anfangsphase des Spiels solltest du Schaden durch Verratskarten oder gegnerische Angriffe nehmen, um dein Deck nach diesen Zaubern zu durchsuchen. Solltest du weiterhin Schaden nehmen müssen, kannst du dich auf *Opferpuppe* oder *Eingeweihte der arkanen Künste* verlassen, die den Schaden für dich einstecken können. Deine Ausdauer ist eine Ressource für sich, und Karten wie *Opferschale* oder *Gunst von Baalshandor* können für das Bezahlen deiner wichtigsten Vorteilskarten verwendet werden, die du mit Maries -Fähigkeit von deinem Deck ziehst.

Sich mit dem Arkanen zu beschäftigen, ist jedoch ein gefährliches Unterfangen. Wenn du nicht mindestens 1 Ladung auf deinen Zauber-Vorteilskarten behältst, läufst du Gefahr, sie durch einen unglücklich gezogenen Chaosmarker zu verlieren. *Grand-Mères Glücksbringer* ermöglicht es dir, diese wichtigen Zauber mit neuen Ladungen zu versorgen. Wenn Marie zu viel Schaden erleidet, solltest du sie rechtzeitig mit *Lebensinfusion* oder *Lebensentzug* heilen.

Auch ohne ihre Zauber ist Marie mit ihrem hohen Intellekt-Wert in der Lage, Hinweise zu sammeln. Durch ihre Fähigkeit, auch andere Ermittler zu heilen und wichtige Proben mit Fertigkeiten wie *Blutfluch* zu verstärken, kann sie auch eine unterstützende Rolle in einer größeren Ermittlergruppe einnehmen.

## Marie Lambeau, das Showgirl

### Ermittler

Marie Lambeau..... (1)

### Vorteile (15)

Grand-Mères Glücksbringer (2)

2x Eingeweihte der

arkanen Künste..... (5)

2x Opferschale..... (6)

2x Blutstein..... (7)

2x Opferpuppe..... (8)

2x Kosmische Flamme..... (9)

2x Zweites Gesicht..... (10)

2x Schattenverschmelzung (11)

### Ereignisse (10)

2x Lebensentzug..... (12)

2x Gunst von

Baalshandor..... (13)

2x Lebensinfusion..... (14)

2x Spiegelgestalt..... (15)

2x Spiritueller Charme... (16)

### Fertigkeiten (6)

2x Blutfluch..... (17)

2x Kosmische Führung... (18)

2x Machtflut..... (19)

### Schwächen (2)

Nach Guinea gerufen..... (3)

1x zufällige Grundschwäche

[z. B. Hämatophobie..... (4)]

## Marie Lambeau verbessern

Dieses Deck enthält zahlreiche Verbesserungen, mit denen Maries beeindruckende Macht weiter ausgebaut werden kann. Wenn du dich auf **Zauber-Vorteilskarten** spezialisieren willst, sind direkte Verbesserungen wie *Zweites Gesicht (Stufe 5)* und *Schattenverschmelzung (Stufe 5)* ein guter Ausgangspunkt. Mächtige Offensivzauber wie *Schreckensfluch von Azathoth (Stufe 3)* und *Blutbann (Stufe 5)* machen aus Marie eine effektive Kämpferin. Und für alle Mystiker, die noch mehr Zauber gleichzeitig im Spiel haben wollen, ist *Arkane Erfahrung (Stufe 4)* eine logische Wahl.

Wenn du stattdessen auf Maries **Zauber**-Ereigniskarten zurückgreifen möchtest, solltest du auf *Ritualdolch (Stufe 3)* setzen, der Zauber-Ereigniskarten nach der Nutzung zum Preis von 1 Schaden in dein Deck zurückmischen kann. Dadurch kannst du Karten wie *Blutschutz (Stufe 2)* und *Vergeltung (Stufe 2)* häufiger verwenden. Sollte eine Niederlage unvermeidlich sein, kannst du durch das Ereignis *Ultimatives Opfer (Stufe 4)* dir und deinen Mitstreitern eine letzte Chance geben, das Ruder doch noch herumzureißen!

## Erweiterungssymbol

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



## Credits

**Expansion Design and Development:** Josiah „Duke“ Harrist mit Nicholas Kory

**Producer:** Molly Glover und Eric Stanton

**Editing:** Andrea Dell'Agnese

**Proofreading:** Kelley Curry

**Game Rules Specialist:** Alex Werner

**Design Lead:** Nate French

**Product Line Manager:** Gavin Duffy und Caitlyn McGrath

**Game Design Manager:** Kate Morgan

**Cultural and Sensitivity Review:** Alanaleilani Connolly und die Mitglieder des „FFG Cultural Sensitivity Panel“

**Arkham Horror Story Review:** Philip D. Henry und John Leo

**Expansion Graphic Design:** Ryann Collins

**Cover Art:** Alexander Karcz

**Art Direction:** Jeff Lee Johnson, Tim Flanders, Stephen Somers und Kate Swazee mit Jake Murray

**Visual Design Manager:** Tony Bradt

**Quality Assurance Specialist:** Zach Tewalthomas

**Quality Assurance Coordinator:** Matt Diaz

**Franchise Development:** Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens und Nick Tyler

**Production Management:** Justin Anger und Austin Litzler

**Production Coordination:** Estelle Gavin und Ember Schwager

**Director, Living Card Games:** Chris Gerber

**Director of Studio Operations:** John Franz-Wichlacz

**Head of Studio:** Jim Cartwright

**SVP Lifestyle Games:** Bill Altig

*Besonderer Dank geht an Daniel Lovat Clark und Waleed Ma'arouf.*

## Testspieler

Rita Asangarani, Leonard Ash, David Avilés, John Bagley, Tanner Barth, Gilles Belhassen, Ryan Billington, Brian Blair, Marc Blanchard, Ryan Blood, Rafa Cerrato, Ann Christensen, Anthony Clark, Aaron Creller, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Duceck, Robert Evans, Nachum Fisch, Charlie Fox, Adam Fraser, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Angelo Bevilacqua Neves Guidugli, Richard Harris, Josh Harry, Grégory Henriques, Josh Jones, Bob Juranek, Álvaro Korta, Christopher Leigh, Craig Lincoln, Jules Mallette, Zacarías M. Martinez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Möhlenberg, Arthur Rodrigues Moraes, Cliff Orme, Josh Parrish, Michael Pelfrey, Chad A. Reverman, Tyler Romeo, Michael Santoroski, Vincent Schwartz, Jimmie Sharp, Zev Shields, Christopher Smith, Jordi Solera, Addison Stumpf, Tauan Tinti, Deyannira Tirado, Henrique Trein, Marcelo Trein, Egoitz Uribeetxebarria, Edu V.M, Paul Wallwork, Owen Weldon, Finian Westergaard, Ben Wiebracht und Alex Xöul

## Asmodee Germany

**Übersetzung und Redaktion:** Benjamin Fischer, Steffen Trzensky und Simon Blome

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Max Breidenbach