

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

## DAS KARTENSPIEL

### Ermittlerdeck MIGUEL DE LA CRUZ

„Du bist in letzter Zeit oft im Wald unterwegs“, bemerkte Daniel.

Miguel leerte den letzten Rest seines Bechers und starrte ins Feuer. „Arkham fühlt sich immer noch nicht nach Zuhause an. Aber wenn ich hier draußen bin, erinnere ich mich an die Ausflüge, die ich mit Guillermo und Adonia unternommen habe. Wenn sie erst einmal hier sind, fühlt es sich vielleicht wieder nach Zuhause an. Sechs weitere Monate ...“

Ihre Unterhaltung wurde durch ein lautes Knacken unterbrochen. Etwas hatte die Schlingenfalle im Westen ausgelöst. Mit einem wortlosen Nicken standen beide Männer auf und liefen zum Fluss. Sie hatten die Schlinge in der Nähe einer ausgetretenen Stelle im Schlamm aufgestellt, in der Hoffnung, ihre Beute so besser zu finden. Als sie näher kamen, konnte Miguel ein Tier hören, das sich zu befreien versuchte und heftig um sich schlug.

„Was zum ...“, keuchte Daniel. Miguel nahm seinen Stetson ab und wischte sich über die Stirn. Das Tier war riesig. Zu groß für einen Rotluchs, aber katzenartig, mit scharfen, gefurchten Stacheln, die aus seinem Rücken ragten. Das Ding nagte mit messerscharfen Zähnen an der Schlinge. Als es sie näher kommen hörte, blickte es Miguel direkt in die Augen. Er konnte nicht genau sagen, warum, aber in seinem anklagenden Blick lag ein unnatürliches Bewusstsein. Das Untier kannte ihn, und er kannte es. Dies war das Wesen, das sein Vieh gerissen hatte.

Die Schlinge riss. Daniel hob sein Gewehr und feuerte einen Schuss ab, der die monströse Katze direkt in die Schulter traf. Dickes schwarzes Blut rann aus der Wunde. Das Wesen ließ sich nicht davon beeindrucken und stürmte auf sie zu.

„Das ist nicht möglich!“ Daniel feuerte einen weiteren Schuss ab, wieder ohne Wirkung. Die Kreatur stieß ein bösesartiges Brüllen aus.

„Wir können dem Vieh nicht entkommen“, sagte Miguel grimmig. „Entweder wir töten es – oder es tötet uns.“

## Verwendung dieser Erweiterung



Diese Erweiterung enthält das aus 34 Karten bestehende Einsteigerdeck für **Miguel de la Cruz** 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 **Miguel de la Cruz**, seine 2 Signaturkarten, die Grundschwäche *Bluttrinker* und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben herausuchen. Dieses vorgefertigte Einsteigerdeck von **Miguel de la Cruz** 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 **Miguel de la Cruz** 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 **Miguel de la Cruz** erstellen.

## Strategie-Tipps für Miguel de la Cruz

Miguel de la Cruz ist ein erfahrener Überlebenskünstler und talentierter Fernkämpfer, der mithilfe von Ereigniskarten an verschiedenen Orten **Fallen** für seine Gegner stellt. Seine besondere Fähigkeit, in jedem Zug eine zusätzliche Ereigniskarte spielen zu können, gibt Miguel die Möglichkeit, seine Jagdfähigkeiten voll auszunutzen und passend auf das Spielgeschehen zu reagieren. Miguel will seinen Gegnern stets einen Schritt voraus sein, sie in Fallen locken und immer mindestens ein mögliches Ziel im Spiel haben.

Eine der größten Stärken von Miguels Deck ist seine Anpassungsfähigkeit. Karten wie *Taschenmesser* und *Guerilla-Taktiken* bieten dir die Wahl, wie du kämpfen willst: entweder mit  oder . Nutze *Daniel Jameson* und *Alter Kompass*, um dich leichter von misslungenen Proben zu erholen, während du mit *Hasenpfote* weitere Karten ziehst.

Miguel verfügt auch über einige beeindruckende Bewegungsfähigkeiten. Mit *Jagdhund* kannst du dich schneller deinem Ziel nähern, während dir *Einzelgänger* hilft, dich leichter über das Spielfeld zu bewegen (vor allem zu Beginn des Spiels, wenn weniger Gegner im Spiel sind). Du solltest dich aber mit deinen Ermittlerkollegen gut abstimmen, damit du maximalen Nutzen aus diesen Karten ziehen kannst.

Falls möglich, solltest du einen Mulligan nehmen, um *Miguels Rucksack* für maximale Flexibilität und *Alles wie gehabt* zum Bezahlen deiner Ereignisse auf die Starthand zu bekommen. Wenn du *Anpirschen* an einem Ort spielst, an dem du eine deiner vielen Fallen aufgestellt hast, kannst du mit *Auf der Lauer* liegen einen Gegner angreifen oder mit *Abgласen* schnell Hinweise sammeln. Hüte dich jedoch vor deinem tödlichen Signaturgegner *Katzen-Hybrid*, gegen den nur Basisaktionen helfen!

## Miguel de la Cruz, der Rancher

### Ermittler

Miguel de la Cruz..... (☹ 1)

### Vorteile (15)

Miguels Rucksack..... (☹ 2)  
2x Daniel Jameson..... (☹ 5)  
2x Jagdhund..... (☹ 6)  
2x Einzelgänger..... (☹ 7)  
2x Alter Kompass..... (☹ 8)  
2x Taschenmesser..... (☹ 9)  
2x Hasenpfote..... (☹ 10)  
2x Alles wie gehabt..... (☹ 11)

### Ereignisse (12)

2x Köderfalle..... (☹ 12)

2x Abgласen..... (☹ 13)

2x Guerilla-Taktiken.. (☹ 14)

2x Verstecker

Unterschlupf..... (☹ 15)

2x Auf der Lauer liegen (☹ 16)

2x Anpirschen..... (☹ 17)

### Fertigkeiten (4)

2x Aufs Ganze gehen... (☹ 18)

2x Kurz vor

dem Abgrund..... (☹ 19)

### Schwächen (2)

Katzen-Hybrid..... (☹ 3)

1x zufällige Grundschwäche

[z. B. Bluttrinker..... (☹ 4)]

## Miguel de la Cruz verbessern

Viele der Verbesserungen in dieser Erweiterung helfen Miguel, seine Ermittlerfähigkeiten noch effizienter zu nutzen. Erwirb die Verbesserung *Guerilla-Taktiken* (Stufe 2) oder *Falle*-Ereigniskarten wie *Improvisierte Bombe* (Stufe 3) und *Seilfalle* (Stufe 2), um Miguels Möglichkeiten zur Kontrolle von Gegnern auf dem Spielfeld zu erweitern. Zusätzlich kannst du *Jägerinstinkt* (Stufe 2) oder *Ruhepause* (Stufe 2) verwenden, um diese Ereignisse wieder auf die Hand zu bekommen.

Wenn du dagegen Miguels Kampffähigkeiten verbessern möchtest, solltest du auf Waffen wie den *Langbogen* (Stufe 3) oder die *Winchester Model 52* (Stufe 2) setzen. Falls du Schwierigkeiten mit ♣- oder ♠-Proben hast, kannst du mit *Besonnen* (Stufe 3) deine Fertigkeiten zuverlässig mit ungenutzten Ressourcen erhöhen. Als Bonus hat *Besonnen* das Schlüsselwort Startend, sodass du diese Karte garantiert auf deiner Starthand hast, wenn du möchtest.

Miguels Verbesserungen bieten auch ein paar großartige Optionen zum Heilen. Wenn du feststellst, dass dein *Versteckter Unterschlupf* (Stufe 0) nicht ausreicht, um deine Ausdauer und deine Geistige Gesundheit zu erhalten, kannst du die Karte durch *Extra-Rationen* (Stufe 1) und/oder *Feldflasche* (Stufe 2) ersetzen. Spielst du gemeinsam mit anderen Ermittlern, wirst du mit der Heilung durch *Ausweiden* (Stufe 1) sicherlich das Gesprächsthema Nummer eins am Lagerfeuer sein.

## 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, Zacarias M. Martinez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Møhlenberg, 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