

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

Ermittlerdeck TOMMY MULDOON

Tommy Muldoon ließ sich auf den Holzstuhl im Polizeirevier von Arkham fallen, wobei er einen Stapel Antragsformulare laut auf seinen Schreibtisch warf. Es war schon eine Weile her, seit er von der Bostoner Polizei vorübergehend nach Arkham versetzt worden war. Für Tommy waren grausame Rituale, Geheimgesellschaften und organisiertes Verbrechen zum Arbeitsalltag geworden. Hinzu kamen die Berichte über Monster – Berichte, die er selbst verfasst hatte –, die von seinen Vorgesetzten jedoch nicht ernst genommen wurden. Tommy war klar, dass er mehr Feuerkraft brauchte, um seinen Bezirk unter Kontrolle zu bringen.

„Sie brauchen mehr?“, fragte eine vertraute Stimme. Tommy blickte auf und sah Detective Sherman, der seinen charakteristischen gelben Filzhut trug. Der Mann tippte mit seinem Stiefel gegen den Kolben einer Spezialanfertigung eines „Marlin Model 1894“-Gewehrs, das an den Schreibtisch gelehnt war. „Das alte Mädchen reicht nicht mehr aus?“

„Becky ist zuverlässig“, antwortete Tommy. „Aber manche ... Dinge ... verlangen mehr, als sie leisten kann.“

„Dem Sergeant wird es nicht gefallen, wenn Sie noch mehr Anträge stellen“, bemerkte Sherman mit einem leichten Achselzucken. „So wie ich das sehe, Muldoon, können Sie entweder immer wieder um mehr betteln oder Sie nehmen, was Sie haben, und machen das Beste daraus.“

Sherman ging zu seinem eigenen Schreibtisch, während Tommy schweigend über das Gesagte nachdachte und dabei seine Waffe betrachtete. Sherman hatte recht. Die Monster, denen Tommy immer wieder begegnete, wurden von Mal zu Mal stärker. Sein Gewehr reichte einfach nicht mehr aus. Wenn der Sergeant seine Anträge nicht genehmigen würde, musste Tommy eben selbst einige Modifikationen vornehmen.

Verwendung dieser Erweiterung

Diese Erweiterung enthält das aus 34 Karten bestehende Einsteigerdeck für **Tommy Muldoon** 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 **Tommy Muldoon**, seine 2 Signaturkarten, die Grundschwäche *Zu selbstsicher* und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben herausuchen. Dieses vorgefertigte Einsteigerdeck von **Tommy Muldoon** 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 **Tommy Muldoon** 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 **Tommy Muldoon** erstellen.

Strategie-Tipps für Tommy Muldoon

Tommy Muldoon ist ein Wächter, der Zugang zu einem ganzen Arsenal an Feuerwaffen hat und auch weiß, wie man sie einsetzt. Seine Fähigkeit ermöglicht es ihm, sich mit mehr Munition einzudecken und so aus jeder Feuerwaffe zusätzliche Angriffe herauszuholen. Und wenn eine Feuerwaffe keine Munition mehr hat, kann Tommy sie ablegen, um die nächste ins Spiel zu bringen, und ist direkt wieder kampfbereit!

Tommy braucht ein großes Arsenal, um seine Fähigkeit voll auszuschöpfen. Daher enthält sein Deck eine Reihe von Waffen, die er verwenden kann. Die klassische *M1911* ist hier die erste Wahl, doch zu seiner Sammlung einhändiger Feuerwaffen gehört auch der *Dienstrevolver* – eine preiswerte Waffe, die als Reaktion auf Gegnerangriffe eingesetzt werden kann.

Während seine Vorteilskarten darauf ausgerichtet sind, die Gegner in Schach zu halten, decken Tommys Ereigniskarten alle anderen Elemente des Spiels ab. Mit *Kopfgeld* füllt er seinen Ressourcenvorrat auf und kann so seine teuren Waffen bezahlen. Mit *Körperliche Fitness* kann Tommy sich bewegen und gleichzeitig Schaden heilen. Und mit Karten wie *Observierung* und „*Bringt sie zum Singen!*“ kann er auch zur Ermittlung beitragen.

Tommy geht nirgendwohin ohne seine *Becky*, das bewährte „Marlin Model 1894“-Gewehr seines Großvaters. Diese Waffe eignet sich besonders gut, um problematische Gegner auszuschalten, da es die Schlüsselwörter *Zurückhaltend* und *Zurückschlagen* seiner Ziele ignoriert. Hüten solltest du dich vor *Tickende Zeitbombe*, denn diese Signaturschwäche kann dich erheblich zurückwerfen, da sie entweder deine Waffe entfernt oder deinen Ressourcenvorrat leert!

Tommy Muldoon, der Polizeibeamte

Ermittler

Tommy Muldoon..... (☉ 1)

Vorteile (11)

Becky..... (☉ 2)

2x *M1911*..... (☉ 5)

2x *Polizeihund*..... (☉ 6)

2x *Junge Polizistin*..... (☉ 7)

2x *Dienstrevolver*..... (☉ 8)

2x *Schutzweste*..... (☉ 9)

Ereignisse (14)

2x „*Bringt sie zum Singen!*“..... (☉ 10)

2x *Kopfgeld*..... (☉ 11)

2x *Spezialgefertigter Griff* (☉ 12)

2x *Kimme und Korn*..... (☉ 13)

2x *Körperliche Fitness* (☉ 14)

2x *Angekettet*..... (☉ 15)

2x *Observierung*..... (☉ 16)

Fertigkeiten (6)

2x *Anpassen und überwinden*..... (☉ 17)

2x *Bis an die*

Zähne bewaffnet..... (☉ 18)

2x *Brutaler Schlag*..... (☉ 19)

Schwächen (2)

Tickende Zeitbombe..... (☉ 3)

1x zufällige Grundschwäche

[z. B. *Zu selbstsicher*..... (☉ 4)]

Tommy Muldoon verbessern

Die in dieser Erweiterung enthaltenen Verbesserungen bieten Tommy mehrere Möglichkeiten, das Beste aus seinen Feuerwaffen herauszuholen.

Wenn du Tommys Arsenal weiterentwickeln möchtest, ist die Verbesserung *M1911 (Stufe 2)* ein guter Anfang. Du kannst aber auch die *Thompson-Maschinenpistole (Stufe 5)* erwerben, um so richtig gegen den Mythos austeilern zu können. Zusätzliche Karten, wie z. B. *Munitionslager (Stufe 2)*, helfen dir, deine Feuerwaffen nachzuladen, damit sie jederzeit einsatzbereit sind!

Feuerwaffen sind jedoch nicht die einzigen Verbesserungsoptionen, die Tommy zur Verfügung stehen. Wenn du ein ausgewogeneres Deck für Tommy Muldoon bauen möchtest, nimm einen Verbündeten wie *Polizeihund (Stufe 1)* ins Deck, um noch vielseitiger zu sein. Oder du kannst *Detective Sherman (Stufe 3)* erwerben, einen mächtigen Verbündeten, der für seine Erfahrungspunktekosten viel zu bieten hat. Karten wie *Auf Streife (Stufe 1)* und *Observierung (Stufe 3)* helfen Tommy, finsternen Mächtschaften auf den Grund zu gehen, während die neue Fertigkeitkarte *Unbezwingbar (Stufe 3)* dir dabei hilft zurückzuschlagen, nachdem dich ein Gegner angegriffen hat.

Erweiterungssymbol

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



Credits

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

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 Celler, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Duckeck, 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 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