

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

HARVEY WALTERS

ERMITTLERDECK

„Nach was suchen wir eigentlich genau?“, fragte Jacqueline und starrte auf die schier unendliche Menge an Büchern und Abhandlungen, welche die Regale der Orne-Bibliothek füllten.

Harvey schüttelte den Kopf und schaute sie finster an. „Wenn ich das wüsste, hätte ich Sie nicht um Hilfe gebeten.“ Harvey Walters war Professor für Geschichte und Archäologie, ein Experte für uralte Relikte und ausgestorbene Sprachen. Seine wahre Berufung war aber der Okkultismus. Während viele seiner Kollegen die Fähigkeiten eines sogenannten Mediums anzweifeln, wusste er es besser. Zweifel waren gefährlich. „Nur sehr wenige wissen davon, dass das Necronomicon hierhin geschickt wurde. Ein guter Freund aus Tromsø in Norwegen und vielleicht ein oder zwei seiner Bekannten, mehr aber nicht. Wer auch immer es gestohlen haben mag, muss gute Verbindungen nach Arkham besitzen und auch vom eigentlichen Wert des Buches Kenntnis haben.“

Es gab nicht viele, die mit Abdul Alhazreds Arbeit vertraut waren. Die Mafia hätte sich nicht die Mühe gemacht, die originalgetreue Abschrift anzufertigen, die Harvey mit der Post erhalten hatte. Wer auch immer die echte Ausgabe gestohlen hatte, musste von der Art der Geheimnisse wissen, die das Buch barg. Harvey erschauerte, als er darüber nachdachte, was ein Gelehrter mit falschen Absichten mit dem Wissen aus dem gefährlichen Folianten wohl erreichen könnte.

Harveys Begleiterin schloss ihre Augen und begann, um sich herum die Luft zu erspüren, als würde sie ein unsichtbares Instrument spielen. „Ich sehe ... ein Symbol. Einen Kreis – nein, viele Kreise ... und Formen, die unmöglich zu beschreiben sind.“ Ihre Finger zitterten, als die Vision sie überkam.

„Das hört sich sehr nach einer Radierung von Abdul Alhazred an“, vermutete der Professor, tief in Gedanken versunken. Er näherte sich einem hoch aufragenden, überladenen Bücherregal am Ende der Halle und fuhr mit den runzligen Fingern über die Einbände der schweren Bücher, bis er bei einem Buch innehielt und es herauszog: Es war eine Abhandlung über viele religiöse Geheimsekten im alten Ägypten. „Alhazred hatte viele Anhänger. Manche von ihnen gründeten Kulte basierend auf seinen Werken. Gefährliche Kulte.“ Er suchte noch weitere Bücher heraus und stapelte sie auf einem nahen Tisch. „Es sieht wohl ganz so aus, als hätte ich eine Menge Arbeit vor mir.“

Verwendung dieser Erweiterung

Diese Erweiterung enthält das aus 34 Karten bestehende Einsteigerdeck für **Harvey Walters** und 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 doppelseitige Ermittlerkarte **Harvey Walters**, seine 2 Signaturkarten, die Grundschwäche Zwanghaft und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben heraussuchen. Das Einsteigerdeck von **Harvey Walters** 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. Die genauen Einzelheiten dazu kannst du auf Seite 14 des Referenzhandbuchs von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* nachlesen.

Spielst du **Harvey Walters** zusammen mit deinen anderen Spielerkarten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, füge die neuen Karten dieser Erweiterung einfach deiner Sammlung hinzu (einschließlich der Grundschwäche Zwanghaft). Dann kannst du dein Deck nach den normalen Deckbauregeln zusammenstellen. Dazu musst du das folgende vorkonstruierte Deck nicht verwenden.

Einsteigerdeck von Harvey Walters

Harvey ist ein gebildeter Sucher, der hervorragend Karten ziehen und weiß, wie er von seinen vielen Handkarten profitieren kann. Um das meiste aus Harvey herauszuholen, solltest du immer möglichst viele Karten auf der Hand haben (nach Möglichkeit 10 oder mehr). Quell des Wissens und Laborassistentin sind zwei Karten, die du auf deiner Starthand haben solltest, da dir beide erlauben, Karten zu ziehen, und gleichzeitig dein Handkartenlimit erhöhen. Falls du keine der beiden Karten und auch nicht die Ereigniskarte *Absonderliche Zeichnungen* zur Verfügung hast, solltest du deine Basisaktion „Karten ziehen“ verwenden, um deine Hand zu vergrößern (vergiss nicht, mit Harveys Fähigkeit jede Runde eine 1 zusätzliche Karte zu ziehen).

Die vielen Karten auf deiner Hand erlauben dir mehrere Dinge zu tun. Du kannst z. B. mit Umfangreiche Forschung an deinem Ort 2 Hinweise entdecken, das Verbotene Buch übersetzen oder mit den Celaeno-Fragmenten +1 Willenskraft und +2 Intellekt bekommen! Neben dem Ziehen von Karten ist Harvey auch besonders gut im Entdecken von Hinweisen. Mit seinem eindrucksvollen Intellekt und Karten wie Deduktion und Umfangreiche Forschung kann er besonders effizient an Hinweise gelangen.

Harveys niedrige Werte in Kampf und Beweglichkeit machen es ihm besonders schwierig, mit Gegnern fertig zu werden. Um seine größte Schwäche auszugleichen, vertraut er gerne auf andere Ermittler, die sich für ihn um die Gegner kümmern. Das macht ihn für das Solospiel zur Herausforderung, bis er die ersten Erfahrungspunkte verdient hat. Scheibe von Itzamna und Okkulte Anrufung können bis dahin aushelfen. Eine andere Option ist es, Karten von der Hand zu wichtigen Fertigkeitstests beizutragen. Im Mehrspielerspiel bilden Harvey und Nathaniel Cho ein großartiges Duo, da jeder die Schwächen des jeweils anderen besonders gut ausgleichen kann.

Harvey Walters, der Professor

Ermittler

- Harvey Walters (☞ 1)

Vorteile (19)

- Quell des Wissens (☞ 2)
- 2x Arkane Erkenntnis (☞ 5)
- 2x Celaeno-Fragmente (☞ 6)
- 2x Scheibe von Itzamna (☞ 7)
- 2x Enzyklopädie (☞ 8)
- 2x Nähre den Geist (☞ 9)
- 2x Verbotenes Buch (☞ 10)
- 2x Höhere Bildung (☞ 11)
- 2x Laborassistentin (☞ 12)
- 2x Whitton Greene (☞ 13)

Ereignisse (10)

- 2x Nachtschicht einlegen (☞ 14)
- 2x Kryptische Schriften (☞ 15)
- 2x Umfangreiche Forschung (☞ 16)
- 2x Okkulte Anrufung (☞ 17)
- 2x Absonderliche Zeichnungen (☞ 18)

Fertigkeiten (2)

- 2x Deduktion (☞ 19)

Schwächen (2)

- Diese verfluchte Neugier (☞ 3)
- 1x zufällige Grundschwäche [z. B. Zwanghaft (☞ 4)]

Harvey Walters verbessern

Dieses Ermittlerdeck bietet Harvey viele unterschiedliche Strategien, wie sein Deck verbessert werden kann. Eine Möglichkeit ist, den Fokus darauf zu legen, das größtmögliche Handkartenlimit für sein Deck zu erreichen. Indem du Miskatonic-Archäologieförderung (Stufe 4) erwirbst, kannst du 2 Kopien von Laborassistentin, 2 Kopien von Arkane Erkenntnis und Quell des Wissen im Spiel haben, um auf ein Handkartenlimit von 16 zu kommen! Mit so vielen Karten auf der Hand wirst du das Gefühl haben, es mit allem aufnehmen zu können, besonders weil sie Karten wie Celaeno-Fragmente und Kryptische Schriften (Stufe 2) den größtmöglichen Nutzen bieten.

Eine weitere Option ist es, mehrere **Buch**-Vorteilskarten wie z. B. Verbotenes Buch (Enthüllte Geheimnisse) (Stufe 3) und Esoterischer Atlas (Stufe 2) zu erwerben und mit Whitton Greenes (Stufe 2) Fähigkeit nach ihnen zu suchen. Aber kein Buch ist so berühmterühmt wie Das Necronomicon (Stufe 5): Die Macht und Vielseitigkeit dieser Version wird seinem Ruf gerecht. Befinden sich keine Geheimnisse mehr auf dieser Karte, kannst du sie mit der Bibliotheksführerin (Stufe 1) wieder auf deine Hand schicken, um sie später mit neuen Geheimnissen erneut zu spielen. Wenn du 2 Kopien von Arkane Erkenntnis kontrollierst, kannst du 4 **Buch**-Vorteilskarten gleichzeitig im Spiel haben. Das sollte dir genug Flexibilität bieten.

Möchtest du Harvey dagegen etwas mehr Biss gegen Gegner verleihen, dann solltest du mit dem Erwerb von „Ich habe einen Plan!“ (Stufe 2), Geist über Materie (Stufe 2) oder Verbotenes Buch (Dunkles Wissen) (Stufe 3) gut beraten sein. Mit dieser Strategie wird Harvey auch für das Solospiel zu einem vielseitigeren Ermittler. Um diese Strategie noch weiterzuführen, kannst du einen Wechsel bei deinem arkanen Slot vornehmen und Arkane Erkenntnis oder Nähre den Geist durch die mächtige Vorteilskarte Weitsicht (Stufe 4) ersetzen.

Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Kann ich Harveys Fähigkeit, eine zusätzliche Karte zu ziehen, auch bei Suchen-Effekten wie z. B. bei der Fähigkeit von Whitton Greene (☛ 23) verwenden?

Ja, du darfst Harveys Fähigkeit immer dann verwenden, wenn ein Effekt das Wort „ziehen“ verwendet, auch wenn der Effekt die Karten nicht oben von deinem Deck zieht. Die zusätzliche Karte, die du durch Harveys Fähigkeit ziehst, kommt dagegen oben von deinem Deck (nachdem Whitton Greenes Fähigkeit abgehandelt worden und dein Deck gemischt worden ist).

Erweiterungssymbol

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



Credits

Expansion Design and Development: Jeremy Zwirn with Matthew Newman

Producer: Calli Oliverius

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Jim Cartwright

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk and Phil Henry

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Aleksander Karcz

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters: Cody Anderson, John Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Jacob Carnine, Riley Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Dan Gillette, Josiah "Duke" Harrist, James "Rabbit Hole" Howell, Rod Jordan, Joseph Kennedy, Gary Lee, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Kevin McLenithan, Eric Meyers, Adam Nelson, Rebbekah Nelson, Josh Parrish, Stephen Redman, Chad Reverman, Jim Roberts, Brooke Robison, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Aaron Strunk, Mike "Lights Out" Strunk, Jason Walden, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer, Sebastian Klinge und Susanne Kraft

Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz

