

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

STELLA CLARK

ERMITTLERDECK

Stella Clark klopft an die Bürotür des Professors. Auf dem Schild neben der Tür stand: „Harvey Walters.“ Derselbe Name wie auf dem Etikett ihres Pakets. Es kam nicht oft vor, dass sie leicht zerbrechliche Päckchen wie dieses ausliefern musste, aber der Professor schien offensichtlich Verbindungen zu den Mächtigeren zu haben. Als ihr niemand antwortete, rief sie durch die Tür: „Mr. Walters?“ Sie erhielt eine fahrig gemurmelte aber zustimmende Antwort. Schulterzuckend öffnete sie die Tür.

Mr. Walters saß an seinem Schreibtisch und grübelte über eine Unzahl an Papieren, die Stella schwindig machte. Sie betrachtete stauend die vielen seltsamen Artefakte, verstaubten Bücher und uralten Relikte, die im Arbeitszimmer des älteren Mannes ausgestellt waren. Er blickte auf und sofort änderte sich sein Auftreten, als er das Bündel erkannte, das sie bei sich trug. „Ist das ...?“ , begann er mit fast greifbarer Aufregung und Neugier in seiner Stimme.

„Ich kann nicht sagen, was es ist. Nur, dass es für Sie bestimmt ist“, antwortete sie und legte das Paket auf seinen Schreibtisch. Für ein gewöhnliches Buch war es unglaublich schwer. Aber sie war hier in der Miskatonic Universität. Wie sie hörte, waren die Dinge hier nicht so klar und eindeutig, was Bücher betraf, wie anderswo.

„Das ist ein äußerst wertvoller Foliant“, erklärte er ihr, als er die Verpackung aufriss wie ein Kind die seines Geburtstagsgeschenks. „Und noch dazu eine sehr seltene Übersetzung. Nicht leicht, dranzukommen. Wenn Sie wüssten, welchen Aufwand ...“ Sein Atem stockte, als sein Blick auf den Titel des Manuskripts fiel. „Nein, das ist ... hier stimmt etwas nicht.“

Stella war sich sicher, das richtige Paket an den richtigen Empfänger ausgeliefert zu haben. Dagegen konnte sie nicht sicher sagen, was sie mit dem zusätzlichen Umschlag anfangen sollte, der an „STELLA“ adressiert war und den sie stets in ihrer Tasche fand. Sie war immer stolz darauf, gewissenhaft zu arbeiten und ihre Post ordnungsgemäß auszuliefern. „Sir, was ist das Problem?“

„Das hier ist nicht die Übersetzung von Petrus de Dacia.“ Mr. Walters blickte sie finster an. „Das ist eine Fälschung.“

Verwendung dieser Erweiterung

Diese Erweiterung enthält das aus 36 Karten bestehende Einsteigerdeck für **Stella Clark** und 24 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 **Stella Clark**, ihre 4 Signaturkarten, die Grundschwäche Versagensangst und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben herausuchen. Das Einsteigerdeck von **Stella Clark** besteht aus diesen 36 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 24 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 **Stella Clark** zusammen mit deinen anderen Spielerkarten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, füge die neuen Karten dieser Erweiterung einfach deiner Sammlung hinzu (einschließlich der Grundschwäche Versagensangst). Dann kannst du dein Deck nach den normalen Deckbauregeln zusammenstellen. Dazu musst du das folgende vorkonstruierte Deck nicht verwenden.

Einsteigerdeck von Stella Clark

Stella ist eine Außenseiterin mit Mut zur Lücke, die auch aus der ausweglosesten Situation siegreich hervorgehen kann. Ihre Fähigkeit erlaubt es ihr, eine Fertigungsprobe, die ihr knapp misslungen ist, erneut zu versuchen, oder mit einer zusätzlichen Aktion die Zeit wieder aufzuholen, die ihr beim Misslingen einer Fertigungsprobe auf einer Verratskarte verloren gegangen ist. Zusammen mit anderen Karten, die ihr bei misslungenen Fertigungsproben einen Vorteil bringen, stellt sie sich als über-raschend vielseitige Ermittlerin mit geringem Risiko heraus.

Stellas Deck enthält verschiedene Vorteilskarten mit Fähigkeiten, welche die Nachteile einer misslungenen Probe abfangen können, wie z. B. ihre 18er Derringer und ihr Alter Schlüsselbund. Beide Karten verbrauchen nur dann ihre Ressourcenmarker, wenn du erfolgreich bist. Du kannst risikolos eine Kampf- oder Ermitteln-Aktion nehmen, ohne ein Scheitern fürchten zu müssen. Besser noch, wenn dir in deinem Zug eine Fertigungsprobe misslingt, enthält Stellas Deck eine Menge Ereigniskarten, die dieses Scheitern ausnutzen können. Versuch doch einmal folgende ausgefeilte Kartenkombination: Du kannst eine Probe versuchen, von der du weißt, dass sie misslingen wird, spielst dann „Sieh mal, was ich gefunden habe!“, Ups! oder Glück im Unglück, um die Probe sozusagen dennoch zu „bestehen“. Gleichzeitig kannst du aber auch noch die Hasenpfote, Mut fassen und/oder ihre Ermittler-Fähigkeit auslösen. Zu guter Letzt kannst du Man lernt nie aus spielen, um die Probe erneut zu versuchen!

Wenn du mit einer Fertigungsprobe konfrontiert bist, die dir wirklich nicht misslingen soll, dann ist Bei Wind und Wetter die Fertigungskarte der Wahl: Neben einer erheblichen Chancenverbesserung (3 Jokersymbole) kann die Karte die Konsequenzen eines potenziellen Scheiterns gänzlich aufheben.

Während Stella mit dem Prinzip des „erfolgreichen Scheiterns“ vorwärts stolpert, wird sie manchmal Schwierigkeiten haben, wie andere Ermittler tatsächlich bei Fertigungsproben erfolgreich zu sein. Dies wird besonders offensichtlich, wenn ihre Schwäche Ruf des Nebels im Spiel auftaucht. Im diesem Fall solltest du Proben mit hoher Schwierigkeit völlig vermeiden, indem du die Vorteilskarte Mysteriöser Rabe oder die Ereigniskarte Eine Prüfung des Willens verwendest.

Stella Clark, die Briefträgerin

Ermittler

- Stella Clark (♠ 1)

Vorteile (14)

- 2x 18er Derringer (♠ 5)
- 2x Grimms Märchen (♠ 6)
- 2x Alter Schlüsselbund (♠ 7)
- 2x Granny Orne (♠ 8)
- 2x Mysteriöser Rabe (♠ 9)
- 2x Hasenpfote (♠ 10)
- 2x Schläger (♠ 11)

Ereignisse (14)

- 2x Überlebenswille (♠ 12)
- 2x Eine Prüfung des Willens (♠ 13)

- 2x Glück im Unglück (♠ 14)

- 2x Die Zähne zusammenbeißen (♠ 15)

- 2x Man lernt nie aus (♠ 16)

- 2x „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (♠ 17)

- 2x Ups! (♠ 18)

Fertigkeiten (5)

- 3x Bei Wind und Wetter (♠ 2)
- 2x Mut fassen (♠ 19)

Schwächen (2)

- Ruf des Nebels (♠ 3)
- 1x zufällige Grundschwäche [z. B. Versagensangst (♠ 4)]

Stella Clark verbessern

Die Verbesserungen in diesem Ermittlerdeck erlauben es dir, Stella in einem von mehreren Bereichen zu spezialisieren. Wenn du ihre Kampffähigkeit verstärken willst, kannst du sie mit der 18er Derringer (Stufe 2) verbessern oder die mächtige Kettensäge (Stufe 4) kaufen. Alternativ dazu kannst du ihre Ereigniskarten verbessern, die ihre Strategie des „erfolgreichen Scheiterns“ unterstützen: „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (Stufe 2) fürs Ermitteln und Glück im Unglück (Stufe 2) fürs Entkommen.

Mehrere der hochstufigen Karten dieser Erweiterung sind Karten mit dem Schlüsselwort Exil – mächtige Karten mit der Möglichkeit aus dem Deck entfernt zu werden, wenn sie verwendet werden. Wenn du dich für die Exil-Strategie entschieden hast, kannst du in kniffligen Szenarien die Nase vorn haben. Eine Prüfung des Willens (Stufe 2) kannst du verwenden, um gefährliche Verratskarten aufzuheben, und Ledermantel (Stufe 1) oder Geschätztes Andenken (Stufe 1) sind geeignet, um Schaden bzw. Horror abzufangen. Wenn du oftmals Karten ins Exil schickst, wäre es keine schlechte Idee, Déjà-vu (Stufe 5) zu erwerben. Diese Vorteilskarte senkt die Erfahrungspunktekosten beim Wiedererwerb von ins Exil geschickten Karten.

Wenn du eine vielseitigere Strategie verfolgst, dann sind Granny Orne (Stufe 3), Glückspilz! (Stufe 3) und Unerwarteter Mut (Stufe 2) starke Karten, die dir dabei helfen werden, bei Proben öfter erfolgreich zu sein, statt dein Scheitern noch weiter auszunutzen. Zuletzt steht dir Schneller Lerner (Stufe 4) zur Verfügung, eine Karte, die dich jede deiner Ermittlungsphasen vollkommen anders angehen lassen. Falls du den Weg zum Sieg gerne scheinend zurücklegen möchtest, könnte dies die perfekte Karte für dich sein.

Erweiterungssymbol

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



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Exil

Einige Spielerkarten müssen ins Exil geschickt werden, sobald sie verwendet werden. Sobald eine Karte ins Exil geschickt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt und zurück in die Sammlung gelegt. Während des Kampagnenspiels muss eine Karte, die ins Exil geschickt worden ist, zwischen Szenarien mit Erfahrungspunkten erneut gekauft werden, falls man sie wieder in sein Deck aufnehmen will. Falls 1 oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden und dadurch die Deckgröße unter die für den Ermittler vorgegebene Größe sinkt, müssen, sobald man zwischen Szenarien Karten kauft, so viele Karten gekauft werden, dass die Deckgröße wieder den Regeln entspricht. (Sobald auf diese Weise Karten gekauft werden, dürfen Karten der Stufe 0 für 0 Erfahrungspunkte gekauft werden, bis die vorgegebene Deckgröße wieder erreicht ist.)

Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Wenn ich Hasenpfote verwende (🐾 10), um eine Karte zu ziehen, nachdem mir eine Fertigkeitprobe misslungen ist, und die gezogene Karte hat den Text „Spiele diese Karte, nachdem dir eine Fertigkeitprobe misslungen ist“, kann ich diese dann direkt spielen?

Ja. Du bist immer noch im gleichen Zeitfenster, sodass du die Karte spielen kannst, nachdem du sie mit Hasenpfote gezogen hast, wenn du alle anderen Kosten zahlen und Beschränkungen der Karte einhalten kannst.

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 Carmine, Riley Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnes, 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, Rebekah 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

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

