

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

DER PFAD NACH CARCOSA

Ermittler-Erweiterung

Die Natur und das Jenseits

„Doch ich war ihm entkommen, wengleich seine Augen mir gesagt hatten, dass ich es nicht vermochte. War ich denn entkommen? Das, was ihm Macht über mich verlieh, kam aus der Vergessenheit zurück, wo ich es zu bewahren gehofft hatte. Nun erkannte ich ihn nämlich. Der Tod und die schreckliche Wohnstatt verlorener Seelen ...“

– Robert W. Chambers, *Im Hof des Drachen*

Die Ermittler-Erweiterung *Der Pfad nach Carcosa* enthält neue Ermittler- und Spielerkarten, mit denen ihr neue Ermittlerdecks erstellen oder bereits bestehende neu gestalten könnt und mit ihnen nach Belieben Szenarien oder Kampagnen von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* bestreiten könnt.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus der Ermittler-Erweiterung *Der Pfad nach Carcosa* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

„Lola und die „Rollen“

Als gefeierte Schauspielerin kann Lola Hayes viele verschiedene Rollen spielen. Zu Beginn jedes Szenarios muss Lola, nachdem die Ermittler ihre Starthand gezogen haben, eine Rolle wählen (Neutral, Wächter, Sucher, Schurke, Mystiker oder Überlebender). Lola kann nur ihrer Rolle entsprechende und neutrale Karten spielen und zu einer Fertigungsprobe beitragen oder ➡-, ⚡- und ⚡- Fähigkeiten auf neutralen Karten oder Karten, die ihrer Rolle entsprechen, auslösen. Diese Einschränkung gilt nur für Spielerkarten, nicht für Begegnungskarten oder Schwächen. Es ist zu beachten, dass anhaltende oder **Erzwungen**-Fähigkeiten auch auf Karten aktiv bleiben, die nicht Lolas Rolle entsprechen.

„Exil“

Einige der Spielerkarten der Ermittler-Erweiterung *Der Pfad nach Carcosa* 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, erneut (zwischen Szenarien) mit Erfahrungspunkten erworben 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 erwirbt, so viele Karten erworben werden, dass die Deckgröße wieder den Regeln entspricht. (Sobald auf diese Weise Karten erworben werden, dürfen Karten der Stufe 0 für 0 Erfahrungspunkte erworben werden, bis die vorgegebene Deckgröße wieder erreicht ist.)

Erforscht

Erforscht ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf manchen höherstufigen Karten (zumeist auf Sucherkarten) zu finden ist.

Bevor eine Karte mit dem Schlüsselwort Erforscht einem Ermittlerdeck hinzugefügt werden kann, muss sie zuerst „identifiziert“ oder „übersetzt“ werden. Dies geschieht, indem eine auf einer niederstufigen Version der Karte beschriebene Aufgabe durchgeführt wird und diese im Kampagnenlogbuch notiert wird.

- ☞ Eine Karte mit dem Schlüsselwort Erforscht darf einem Deck nur hinzugefügt werden, indem eine niederstufige Version von ihr verbessert wird.
- ☞ Eine Karte mit dem Schlüsselwort Erforscht darf einem Deck nur hinzugefügt werden, falls im Kampagnenlogbuch steht, dass die auf der niederstufigeren Version der Karte beschriebene Aufgabe erfüllt wurde.
- ☞ Nachdem ein Ermittler eine dieser Aufgaben erfüllt hat und dies im Kampagnenlogbuch notiert hat, darf ein beliebiger Ermittler in der Kampagne die entsprechende Karte verbessern, bei dem die normalen Regeln zum Verbessern von Spielerkarten angewandt werden.

Beispiel: *Archaische Glyphen (Leitende Steine)* hat das Schlüsselwort *Erforscht*. Deshalb darf ein Ermittler diese Karte nicht direkt erwerben. Er muss stattdessen *Archaische Glyphen (Nicht übersetzt)* verbessern. Dies kann er nur tun, falls zuvor „die Glyphen übersetzt“ wurden.



Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman

Producer: Molly Glover

Editing and Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Colin Phelps

Expansion Graphic Design: Christopher Hosch

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Taylor Ingvarsson und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry und Nikki Valens

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler: David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia „Find all da Clues“ Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Zachary „Punch ‘em with the Shovel“ Varberg und Jeremy „Went Infinite Again“ Zwirn

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

© 2022 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM/® und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Hergestellt von: Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, ROSEVILLE, MN 55113, USA. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Import und Vertrieb durch:
Asmodee Germany
Friedrichstr. 47 • 45128 ESSEN

