

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

DER GEBROCHENE KREIS

Ermittler-Erweiterung

Der schwarze Thron lockt ...

„In der Nacht trugen die gedämpften Geräusche, die aus der schwarzen Stadt zu ihm heraufdrangen, das unheimliche Getrippel der Ratten in den wurmstichigen Trennwänden und das Knarren unsichtbarer Balken in dem jahrhundertealten Haus dazu bei, ihm das Gefühl zu geben, er sei ringsum von unerträglichem Höllenlärm umgeben.“

– H. P. Lovecraft, *Träume im Hexenhaus*

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

Erweiterungssymbol

Die Karten aus der Ermittler-Erweiterung *Der gebrochene Kreis* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Der Tarotslot

In dieser Erweiterung wird eine neue Art von Slot für Vorteilskarten eingeführt: der Tarotslot. Eine Vorteilskarte, die den Tarotslot füllt, ist an folgendem Symbol zu erkennen:



1 Tarotslot

Genau wie andere Slots begrenzen auch Tarotslots die Anzahl der Vorteilskarten für diese Slotart, die ein Ermittler gleichzeitig im Spiel haben kann.

Normalerweise steht einem Ermittler nur ein Tarotslot zur Verfügung.

Alle anderen Regeln für Slots gelten auch für Tarotslots.



Gebunden

Manche Karten in dieser Erweiterung haben das Schlüsselwort Gebunden. Diese Karten sind mit einer anderen Spielkarte verknüpft. Sie haben keine Stufe und sind daher bei der Zusammenstellung der Decks nicht verfügbar. Stattdessen werden sie von der Karte ins Spiel gebracht, an die sie gebunden sind (deren Name steht in Klammern hinter dem Schlüsselwort).

Falls ein Deck eine Karte enthält, die 1 oder mehr gebundene Karten beschwört, sollten diese gebundenen Karten zu Beginn des Spiels beiseitegelegt werden.

Beispiel: Besänftigende Melodie hat den Text: „Gebunden (Geweihter Spiegel).“ Dies bedeutet, dass die Karte „Besänftigende Melodie“ an die Karte „Geweihter Spiegel“ gebunden ist. Besänftigende Melodie hat keine Stufe und ist daher nicht verfügbar, wenn du dein Deck zusammenstellst. Geweihter Spiegel bringt allerdings alle 3 Kopien von Besänftigende Melodie (auf die eine oder andere Art) ins Spiel, sobald Geweihter Spiegel gespielt wird. Daher sollte ein Spieler, der Geweihter Spiegel in seinem Deck hat, 3 Kopien von Besänftigende Melodie zu Beginn des Spiels beiseitelegen. Diese Karten sind nicht Teil des Ermittlerdecks und zählen daher auch nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.



Multi-Klassen-Karten

Einige der neuen Spielkarten in dieser Erweiterung gehören zu mehr als nur einer Klasse – Wächter (♁), Sucher (♁), Schurke (♁), Mystiker (♁) oder Überlebender (♁).



Diese Karten sind durch ihre goldene Farbe und das Vorhandensein mehrerer Klassensymbole gekennzeichnet. Eine Multi-Klassen-Karte wird jeder dieser Klassen zugeordnet und ist nicht neutral und kann im Deck jedes Ermittlers verwendet werden, der Zugriff zu mindestens einer dieser beiden Klassen hat.



Beispiel: Schriftrolle der Geheimnisse ist eine Multi-Klassen-Karte der Stufe 0, die ein Sucher- und ein Mystiker-Klassensymbol aufweist. Sie ist daher eine Sucherkarte der Stufe 0 und eine Mystikerkarte der Stufe 0. Sie ist keine neutrale Karte. Jeder Ermittler, der Zugriff zu Sucherkarten der Stufe 0 oder Mystikerkarten der Stufe 0 hat, kann Schriftrolle der Geheimnisse seinem Deck hinzufügen. Diana Stanley könnte zum Beispiel Schriftrolle der Geheimnisse ihrem Deck hinzufügen, obwohl sie keinen Zugriff auf Sucherkarten hat.

☞ Falls ein Ermittler begrenzten Zugriff zu 1 der Klassen auf einer Multi-Klassen-Karte hat und unbegrenzten Zugriff zu 1 der anderen Klassen der Karte hat, belegt jene Karte **keinen** jener begrenzten Slots, da sie einen unbegrenzten Slot belegt.

Joos „Spürnase-Deck“

Joe Diamond hat als Privatdetektiv gelernt, seinen Instinkten zu trauen, und verfügt deshalb über ein separates Spürnase-Deck, das in Schritt 4 der Vorbereitung für jedes Szenario erstellt wird. Die Karten in diesem Spürnase-Deck werden aus Joos Deck gewählt und zählen damit bei der Bestimmung seiner Deckgröße (40 Karten) mit. Bezieht sich etwas auf Joos „Deck“, dann bezieht es sich damit (mit Ausnahme dieser Vorbereitungsanweisungen) immer auf sein normales Ermittlerdeck und nicht auf sein Spürnase-Deck. Für Joos Spürnase-Deck gibt es keinen Ablagestapel. Karten vom Spürnase-Deck werden auf den normalen Ablagestapel abgelegt, sobald sie gespielt werden.

„Exil“

Einige Spielerkarten in dieser Erweiterung 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 mehr 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.)





Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman

Producer: Molly Glover

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Game Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Manager: Colin Phelps

Expansion Graphic Design: Ryann Collins, Christopher Hosch und Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Steve Hamilton, Taylor Ingvarsson, Jeff Lee Johnson und Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk, Josiah „Duke“ Harrist und Philip D. Henry

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

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

David Attali, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Michael Boggs, Robert Brantseg, Crystal Chang, Rhyllie Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell'Agnesse, Alex DeNagy, Luke Eddy, Justin Engelking, Julia Faeta, B. D. Flory, Jérémy Fouques, Jeremy Fredin, Nate French, Dave Galey, Ken Grazier, Tory Helgeson, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Neil Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jill McTavish, Eric Meyers, Nicole Meyers, Todd Michlitsch, Annete Nepomuceno, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Mike Reuvers, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Shelley Shaw, Alexander Skeggs, Preston Stone, Aaron Strunk, Michael Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Zachary Varberg, Zeke Waletzky, Michael B. Woods, Jeremy Zwirn

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer, Marvin Pietsch und Vanessa Löhre

© 2023 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 © 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.

