

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

Ermittlerdeck CAROLYN FERN

„Erzählen Sie mir von diesem Traum“, sagte Carolyn. Sie saß hinter ihrem Schreibtisch in ihrem Büro in Arkham, während ein verwirrt wirkender junger Mann auf ihrer Couch lag. Er war bereits ihr vierter neuer Patient in dieser Woche.

„Es ist ein ganz normaler Morgen“, begann er. „Ich mache mich auf den Weg zur Arbeit beim Advertiser. Ich gehe vor die Tür und spüre, wie etwas an meiner Schulter zerrt. Ich schaue mich um und bemerke, dass sich ein Faden von meinem Mantel an der Tür verfangen hat.“

Carolyn hielt inne und ließ ihren Stift über dem Papier schweben. Sie blickte über den Rand ihrer Brille zu dem Mann auf. „Ein Faden?“, fragte sie und bemühte sich, die Beklommenheit in ihrer Stimme zu verbergen. „Als würde Ihr Mantel zerfasern?“

„Nein“, antwortete er. „Eher wie ... ein Faden von einem Spinnennetz!“

Carolyns Herz begann zu rasen, aber sie hörte mit stoischer Miene weiter zu. „Ich blicke auf die Straße und sehe weitere Netze. An Straßenlaternen. In Fensterrahmen. Noch schlimmer, jetzt sehe ich sogar Netze, wenn ich wa...“

„Das reicht für heute“, unterbrach ihn Carolyn. „Danke, dass Sie gekommen sind. Wir machen nächste Woche weiter. Versuchen Sie bis dahin, Stresssituationen zu vermeiden.“

Diese Standardantwort schien dem Mann zu genügen. Er bedankte sich und ging. Noch ein Patient, der von einem Traum berichtete, in dem Arkham von Spinnweben bedeckt ist. Carolyn selbst litt unter einem wiederkehrenden Albtraum, in dem eine spinnenähnliche Monstrosität ein unvorstellbar großes Netz webte, das sich über den ganzen Kosmos erstreckte. Der Albtraum schien so lebendig – ohne ihre logische Denkweise hätte sie vermutlich angenommen, ihr Verstand würde eine Erinnerung wiederholen, die sie tief in ihrem Unterbewusstsein vergraben hatte ...

Eine winzige Bewegung im Augenwinkel lenkte Carolyns Aufmerksamkeit auf das Fenster ihres Büros. In der Ecke des Rahmens glitzerte ein Spinnennetz im Mondlicht, das sie zuvor nicht bemerkt hatte.

Verwendung dieser Erweiterung

Diese Erweiterung enthält das aus 34 Karten bestehende Einsteigerdeck für **Carolyn Fern** 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 **Carolyn Fern**, ihre 2 Signaturkarten, die Grundschwäche *Tödliche Neugier* und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben herausuchen. Dieses vorgefertigte Einsteigerdeck von **Carolyn Fern** 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 **Carolyn Fern** 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 **Carolyn Fern** erstellen.

Strategie-Tipps für Carolyn Fern

Carolyn Fern ist eine Sucherin, die Horror von sich und ihren Verbündeten heilen kann, während sie tiefer in den Mythos eintaucht, um nach Antworten zu suchen. Ihre Fähigkeit erlaubt es ihr, durch das Heilen von Horror Hinweise zu entdecken, um so im Szenario voranzukommen, ohne von den Schrecken des Begegnungsdecks aufgehalten zu werden.

Um ihre Fähigkeit gut nutzen zu können, benötigt sie viele Karten, die Horror heilen. Das neue Buch *Okkulte Aufzeichnungen* erlaubt es ihr, Horror zu heilen, ohne eine Aktion auszugeben, während das Ereignis *Psychoanalyse* entweder Horror heilen oder für Kartennachschub sorgen kann – nicht nur für Carolyn selbst, sondern auch für ihre Ermittlerkollegen. Mit *Privatpraxis* schließlich kann sie jedes Mal 1 Ressource erhalten, wenn sie von einem Ermittler Horror entfernt.

Die ganzen Heilkarten sind ja schön und gut, aber was, wenn es keinen Horror zu heilen gibt? Carolyn hat auch einige Karten in ihrem Deck, bei denen das Nehmen von Horror bereits Teil der Kosten ist, wie z. B. bei der *Schriftrolle der Pharaonen* oder der *Chronik eines Träumers*. Dies verstärkt nicht nur die Effekte dieser Karten, sondern gibt Carolyn zusätzliche Möglichkeiten, Horror zu heilen und dadurch ihre Fähigkeit auszulösen!

Ihre Signatur-Vorteilskarte *Experimentelle Psychologie* erlaubt es ihr, Horror nach Belieben zu heilen, und gibt dem Ermittler, den sie gerade geheilt hat, einen Bonus für seine nächste Fertigungsprobe. Hüte dich jedoch vor ihrer Signaturschwäche *Lückenloses Netz*. Das Trauma von Carolyns vergangenen Erlebnissen verfolgt sie und zwingt sie dazu, entweder das Sammeln von Hinweisen aufzugeben oder zu riskieren, dass sie am Ende des Szenarios weniger Erfahrungspunkte verdient!

Carolyn Fern, die Psychologin

Ermittler	2x Die Ruhe bewahren... (12)
Carolyn Fern..... (1)	2x Absonderliche
	Zeichnungen..... (13)
Vorteile (13)	2x Psychoanalyse..... (14)
Experimentelle	2x Deeskalieren..... (15)
Psychologie..... (2)	2x Heimtückische
2x Chronik eines	Wahrheiten..... (16)
Träumers..... (5)	Fertigkeiten (6)
2x Okkulte Aufzeichnungen.. (6)	2x Deduktion..... (17)
2x Privatpraxis..... (7)	2x Motiv ergründen..... (18)
2x Psychologiestudent..... (8)	2x Literarische Analyse.. (19)
2x Schriftrolle	Schwächen (2)
der Pharaonen..... (9)	Lückenloses Netz..... (3)
2x Archivarin der	1x zufällige Grundschwäche
Universität..... (10)	[z. B. Tödliche Neugier..... (4)]
Ereignisse (12)	
2x Ätzende Reaktion..... (11)	

Carolyn Fern verbessern

Carolyns Verbesserungen bieten eine Vielzahl von Karten, mit denen sie noch effizienter Hinweise entdecken und/oder Horror heilen kann.

Vergrößerungsglas (Stufe 1) und *Schreibmaschine (Stufe 2)* sind beides Karten mit geringen Erfahrungspunktekosten, die das Ermitteln bzw. den Einsatz von **Buch**-Karten noch effizienter machen. *Autopsiebericht (Stufe 3)* ist ein solches Buch und die perfekte Ergänzung für ein Deck, das für den Mehrspielermodus gedacht ist, in dem sich ein anderer Ermittler auf das Besiegen von Gegnern konzentriert. *Schriftrolle der Pharaonen (Stufe 4)* bietet dir schließlich 3 unterschiedliche Möglichkeiten, die ursprüngliche Version der Stufe 0 zu verbessern. Wähle die Version, die am besten zu deinem Deck passt, oder nimm 2 unterschiedliche, um die Vielseitigkeit deines Decks zu erhöhen!

Für Carolyns Ereigniskarten gibt es ebenfalls einige einzigartige und interessante Verbesserungen. *Die Ruhe bewahren (Stufe 1)*, *Ätzende Reaktion (Stufe 2)* und *Psychoanalyse (Stufe 3)* sind allesamt Verbesserungen von Karten der Stufe 0, die durch das Ausgeben von ein paar Erfahrungspunkten deutlich effektiver werden. Mit *Hypnose (Stufe 2)* kann Carolyn ihre Gegner im Spiel noch besser unter Kontrolle halten und dank *Mit dem Kosmos kommunizieren (Stufe 5)* hat Carolyn die Chance, mit einer einzigen Aktion und einer einzigen Probe eine große Menge Hinweise zu sammeln!

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Erforscht

Erforscht ist eine Schlüsselworfähigkeit, 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 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 und dies im Kampagnenlogbuch notiert hat, darf ein beliebiger Ermittler in der Kampagne die entsprechende Karte verbessern, wobei die normalen Regeln zum Verbessern von Spielerkarten angewandt werden.

Beispiel: Schriftrolle der Pharaonen (Worte des Seth) hat das Schlüsselwort Erforscht. Deshalb darf ein Ermittler diese Karte nicht direkt erwerben. Er muss stattdessen Schriftrolle der Pharaonen (Nicht übersetzt) verbessern. Dies kann er nur tun, falls er zuvor „die Geheimnisse der Pharaonen aufgedeckt 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 Creller, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Duceck, 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, Zacarías M. Martinez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Møhlenberg, 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