

# ARKHAM HORROR®

## DAS KARTENSPIEL

### DAS FEST VON HEMLOCK VALE

#### Ermittler-Erweiterung

#### Hinein in die Wälder

„Eine unbestimmte Angst war in mir aufgestiegen, vielleicht wegen meiner fremdartigen Abstammung und der Tristesse des Abends und der wunderlichen Stille in dieser alten Stadt seltsamer Gebräuche.“

– H. P. Lovecraft, *Das Fest*

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

#### Erweiterungssymbol

Die Karten aus der Ermittler-Erweiterung *Das Fest von Hemlock Vale* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



#### Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

##### Segensmarker und Fluchmarker

In dieser Erweiterung werden 2 neue Chaosmarker eingeführt: Segensmarker (☞) und Fluchmarker (☛). Normalerweise enthält der Chaosbeutel keine ☞- oder ☛-Marker. Durch bestimmte Karteneffekte können diese Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt werden.



Segensmarker (☞)



Fluchmarker (☛)

- ☞-Marker, die während einer Fertigungsprobe enthüllt werden, haben folgenden Effekt: „+2. Enthülle einen weiteren Marker. Lege diesen Marker in den Markervorrat zurück, anstatt ihn in den Chaosbeutel zurückzuschicken.“
  - ☞ Insgesamt können sich nicht mehr als 10 ☞-Marker gleichzeitig im Chaosbeutel und/oder versiegelt auf Karten im Spiel befinden.
- ☛-Marker, die während einer Fertigungsprobe enthüllt werden, haben folgenden Effekt: „-2. Enthülle einen weiteren Marker. Lege diesen Marker in den Markervorrat zurück, anstatt ihn in den Chaosbeutel zurückzuschicken.“
  - ☞ Insgesamt können sich nicht mehr als 10 ☛-Marker gleichzeitig im Chaosbeutel und/oder versiegelt auf Karten im Spiel befinden.
- ☞- oder ☛-Marker, die außerhalb einer Fertigungsprobe enthüllt werden, haben keinen eigenständigen Effekt, es sei denn, ein Karteneffekt besagt etwas anderes.

## Zähler für Segensmarker und Fluchmarker

Diese Erweiterung beinhaltet einen Zähler, mit dem die Segens- und Fluchmarker, die sich aktuell im Chaosbeutel befinden, nachgehalten werden können.



Wenn ihr mit Karten spielt, die dem Chaosbeutel Segensmarker (☩) oder Fluchmarker (☨) hinzufügen oder aus ihm entfernen, könnt ihr den Zähler verwenden und die Scheiben passend einstellen, um jederzeit die aktuelle Anzahl dieser Marker im Chaosbeutel im Blick zu haben.

## Schwer zu fassen

Schwer zu fassen ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf manchen Gegnern in dieser Erweiterung zu finden ist. Schwer zu fassende Gegner sind solche Gegner, die den Kontakt zu Ermittlern vermeiden wollen, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen oder um einfach zu überleben.

Falls ein spielbereiter Gegner mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen angreift oder angegriffen wird, löst sich jener Gegner nach der Abhandlung des Angriffs sofort von allen Ermittlern, bewegt sich an einen verbundenen Ort (falls möglich an einen Ort ohne Ermittler) und wird erschöpft.

☞ Dieser Effekt geschieht unabhängig davon, ob der Gegner mit dem angreifenden oder angegriffenen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

## Gebunden

Karten mit dem Schlüsselwort Gebunden sind mit einer anderen Spielerkarte verknüpft. Sie haben keine Stufe und sind daher beim Deckbau 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 ins Spiel bringen kann, sollten diese gebundenen Karten zu Beginn des Spiels beiseitegelegt werden.

Falls eine Schwächekarte mit dem Schlüsselwort Gebunden dem Deck, der Hand, der Bedrohungszone oder der Spielzone eines Ermittlers hinzugefügt wird, bleibt sie (anders als andere Schwächen) **nicht** für den Rest der Kampagne Teil des Ermittlerdecks. Zu Beginn jedes Spiels wird sie mit den anderen gebundenen Karten des Ermittlers beiseitegelegt.

*Beispiel: Messingdiener und Bewahrer des Schlüssels haben beide das Schlüsselwort „Gebunden (Siegel der Älteren)“. Dies bedeutet, dass beide Karten an die Karte Siegel der Älteren gebunden sind. Messingdiener und Bewahrer des Schlüssels haben keine Stufe und sind daher nicht verfügbar, wenn du dein Deck zusammenbaust. Das Siegel der Älteren kann eine der Karten oder sogar beide ins Spiel bringen, sobald es gespielt wird. Daher sollte ein Spieler, der Siegel der Älteren in seinem Deck hat, Messingdiener und Bewahrer des Schlüssels zu Beginn des Spiels beiseitelegen. Diese Karten sind nicht Teil des Ermittlerdecks und zählen daher auch nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.*



## Häufig gestellte Fragen

F: Kann ich als Kate Winthrop Hinweise ausgeben, die ich auf meine Vorteilskarten gelegt habe?

A: Ja. Kate Winthrop kontrolliert alle Hinweise auf Vorteilskarten, die sie kontrolliert, und darf diese Hinweise wie üblich ausgeben oder entfernen. Sie kann Hinweise auf ihren Vorteilskarten z. B. ausgeben, um das Szenendeck vorzurücken, oder jene Hinweise auf ihrem Ort platzieren, wenn sie ihre Signaturschwäche Misslungenes Experiment enthüllt. Denke auch daran, dass sobald eine von dir kontrollierte Vorteilskarte mit Hinweisen darauf das Spiel verlässt, du wegen Kates **Erzwingen-Fähigkeit** alle Hinweise von der Karte auf ihrem Ort platzieren musst.

F: Ich trage als Alessandra Zorzi im Zuge der **Verhandlung-Fähigkeit** auf Umgarnen die Karte Gut gekleidet bei. Würde Gut gekleidet ??? erhalten, falls die Fertigkeit während einer Verhandlung- oder Entkommen-Aktion beigetragen wird?

A: Ja. Diese Aktion zählt im Bezug auf Karteneffekte immer noch als eine Verhandlung.

F: Kann ich als Hank Samson meine **W**-Fähigkeit auslösen, sobald mich ein Effekt direkt besiegt, beispielsweise falls ein Spieleffekt angibt, dass „jeder Ermittler besiegt wird“, oder ich die Karte „Wir sehen uns in der Hölle wieder!“ (Der Pfad nach Carcosa #189) spiele?

A: Nein. Hank Samsons Fähigkeit wird nur ausgelöst, sobald du ausdrücklich durch Schaden oder Horror besiegt wirst.

F: Wenn ich Hank Samson gegen seine gebundene **Entschlossen-Ermittlerkarte** austausche, kommt dann seine **Entschlossen-Karte** mit körperlichen oder seelischen Traumata ins Spiel?

A: Nein. Körperliche und seelische Traumata werden nur im zweiten Schritt der Spielvorbereitung zugewiesen.

F: Falls eine Karte „Schaden und/oder Horror“ auf eine andere Karte „bewegt“, darf ich dann jenen Schaden und/oder Horror auf eine Karte ohne Werte für Ausdauer bzw. geistige Gesundheit bewegen?

A: Nein. Die Zielkarte muss einen Wert für Ausdauer bzw. geistige Gesundheit haben, damit man ihr Schaden bzw. Horror zuweisen kann.

F: Was bedeutet „auffüllen“?

A: Sobald die Bedingungen zum Auffüllen einer Vorteilskarte erfüllt sind, werden so viele Anwendungen auf jener Vorteilskarte platziert, bis ihr Maximalwert erreicht ist, der in Klammern hinter Anwendungen (X Art) angegeben ist.

F: Zählen **♠**- und **♣**-Marker im Bezug auf Karteneffekte als „Marker mit einem Symbol“?

A: Ja.

F: Wenn ich Augen von Valusia gegen Klinge von Yoth austausche, werden dann kurzzeitig 2 arkane Slots und 2 Handslots benötigt?

A: Nein. Während des Austauschs der beiden Karten verwenden beide die gleichen Slots.

F: Kann ich Hand-Auge-Koordination verwenden, um die **→→**-Fähigkeit auf Mikroskop abzuhandeln, ohne Aktionen ausgeben zu müssen?

A: Nein. Hand-Auge-Koordination erlaubt nur, die ersten **→**-Kosten zu vermeiden, sobald du eine **→**-Fähigkeit auf einer **Werkzeug-** oder **Waffe-Vorteilskarte** aktivierst. Du musst immer noch alle zusätzlichen Kosten jener Fähigkeit zahlen. Das kann auch bedeuten, zusätzliche Aktionen ausgeben zu müssen.

## Credits

**Expansion Design and Development:** Josiah „Duke“ Harrist mit Michael Boggs, Nicholas Kory und MJ Newman

**Producer:** Molly Glover mit Eric Stanton

**Editing:** Andrea Dell'Agnese und Julia Faeta

**Proofreading:** Alyssa Barringer

**Game Rules Specialist:** Alex Werner

**Game Design Manager:** Colin Phelps

**Arkham Horror Story Review:** Kara Centell-Dunk, Ryann Collins und Philip D. Henry

**Cultural and Sensitivity Review:** Zhui Ning Chang, James Mendez Hodes und die Mitglieder des FFG Cultural Sensitivity Panel

**Creative Director of Story and Setting:** Katrina Ostrander

**Expansion Graphic Design:** Joseph D. Olson

**Graphic Design Manager:** Mercedes Opheim

**Cover Art:** Mauro Dal Bo

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

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**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

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Rhylic Colby, Ernie Cottrell, Shelley Danielle, Alice Ding, Michael Feldman, Sam Fuhrman, Bradley 'Pax' Galbraith, Richard Harris, Grace Holdinghaus, James Howell, Josh Jones, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Casey Lent, Kenny Ling, Josh McCluey, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Davi Paulino, Jamie Perconti, Chad Reverman, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Aaron Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon, Ben Wiebracht, Ben Wilkinson und Jonathan Yasosky

## Asmodee Germany

**Redaktion:** Benjamin Fischer, Simon Blome und Steffen Trzensky

**Grafische Bearbeitung & Layout:** Max Breidenbach

© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM/® & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



# ABGRUNDTIEF



[asmodee.de](http://asmodee.de)

ARKHAM  
HORROR  
FILES