Arkham Horror
Das Kartenspiel

Das vergessene Zeitalter
Ermittler-Erweiterung

Was lieber in Vergessenheit geblieben wäre

„Die Uhr tickte weiter, scheinbar im Takt mit dem fernen Getrommel, das der Wind herübertrug. Sie wünschte, es wäre eine schlagende Uhr gewesen, so dass sie wenigstens gewusst hätte, wie lange diese gespenstische Nachtwache dauern musste. Sie verwünschte ihre Widerstandsfähigkeit, die schuld daran war, dass sie nicht in Ohnmacht fiel, und fragte sich, welche Erleichterung das Morgengrauen überhaupt bringen konnte. Wahrscheinlich würden Nachbarn vorbeikommen – würden sie sie noch bei Sinnen vorfinden? War sie jetzt noch bei Sinnen?“

– H. P. Lovecraft und Zealia Bishop, *„Der Fluch des Yig“*

Die Ermittler-Erweiterung *Das vergessene Zeitalter* 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 *Das vergessene Zeitalter* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Versiegeln

Als zusätzliche Kosten, um eine Karte mit dem Schlüsselwort Versiegeln ins Spiel kommen zu lassen, muss der Spieler, der die Karte kontrolliert, den Chaosbeutel nach dem angegebenen Chaosmarker durchsuchen, ihn auf der Karte platzieren und damit versiegeln. Falls es möglich ist, aus mehreren Markern zu wählen, trifft der Spieler, der die Karte kontrolliert, diese Wahl. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, kann die Karte nicht ins Spiel kommen.

Ein versiegelter Chaosmarker gilt als nicht im Chaosbeutel befindlich und kann deshalb nicht als Teil einer Fertigkeitsprobe oder einer Fähigkeit aus dem Chaosbeutel enthüllt werden.

Sobald ein Chaosmarker „freigesetzt“ wird, wird er zurück in den Chaosbeutel geschickt und gilt nicht länger als versiegelt. **Falls eine Karte mit 1 oder mehr versiegelten Chaosmarkern darauf aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, werden darauf versiegelte Chaosmarker sofort freigesetzt.**

Einige Karten (unabhängig davon, ob sie selbst das Schlüsselwort Versiegeln haben) können auch Fähigkeiten haben, die 1 oder mehr Chaosmarker als Teil ihres Effektes versiegeln. Das geschieht ebenfalls auf die oben angegebene Weise: Der Chaosbeutel wird nach dem angegebenen Marker durchsucht, dieser wird dann aus dem Chaosbeutel entfernt und auf der Karte platziert. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, misslingt der Effekt.

Zusätzliche Schwächen

Diese Erweiterung enthält zwei neue Grundschwächen – Dunkler Pakt und Verdammt – mit dem Text „Nur für den Kampagnenmodus." Diese Schwächen sollten nur zum Vorrat verfügbarer Grundschwächen hinzugefügt werden, sobald die Ermittler im Kampagnenmodus spielen.

Außerdem enthält diese Erweiterung drei neue Schwächen – Der Preis des Versagens, Verfluchtes Schicksal und Deine Stunde schlägt – die weder Grundschwächen noch szenariospezifische Schwächen sind. Diese Schwächen werden nicht dem Vorrat verfügbarer Grundschwächen hinzugefügt und sollten nur zum Deck eines Ermittlers hinzugefügt werden, falls eine andere Karte den Spieler anweist, dies zu tun.

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 das Ergebnis 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 niederstufigen 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: *Uralter Stein* (Wissen der Älteren) *hat das Schlüsselwort Erforscht. Deshalb darf ein Ermittler diese Karte nicht direkt erwerben. Er muss stattdessen Uralter Stein* (Nicht identifiziert) *verbessern. Dies kann er nur tun, falls zuvor „der Stein identifiziert" wurde.*

Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman
Producer: Molly Glover
Proofreading: Christine Crabb
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:** Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Philip D. Henry und Kate Swazee
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

Playtesters

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, Zachary „Punch 'em with the Shovel" Varberg, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson und Jeremy „Went Infinite Again" Zwirn

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer, Marvin Pietsch und Monika Planeta

© 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