

# ARKHAM HORROR®

## DAS KARTENSPIEL

### DIE INNSMOUTH-VERSCHWÖRUNG

#### Ermittler-Erweiterung

#### Träume aus der Tiefe

„Im Traum erlebte ich viel mehr, als mir im Gedächtnis blieb, doch schon allein das, woran ich mich am Morgen noch erinnerte, würde ausreichen, mich zum Wahnsinnigen oder zum Genie zu stempeln, wenn ich es jemals wagen würde, es niederzuschreiben.“

–H. P. Lovecraft, *Schatten über Innsmouth*

Die Ermittler-Erweiterung *Die Innsmouth-Verschworung* enthält neue Ermittler- und Spielerkarten, mit denen ihr neue Ermittler-decks 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 *Die Innsmouth-Verschworung* 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.

## 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.

## Versiegeln

Wenn eine Karte einen Spieler anweist einen Marker zu versiegeln, muss der Spieler, der die Karte kontrolliert, den Chaosbeutel nach dem angegebenen Chaosmarker durchsuchen, ihn auf der Karte platzieren und damit versiegeln. Falls mehrere Marker zur Auswahl stehen, 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 Fertigungsprobe 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.

## Credits

**Expansion Design and Development:** MJ Newman mit Jeremy Zwirn

**Producer:** Molly Glover

**Editing:** Jeremiah J. Shaw

**Proofreading:** Alyssa Barringer

**Game Rules Specialist:** Alex Werner

**Product Line Manager:** Caitlyn McGrath

**Game Design Manager:** Paul Klecker

**Expansion Graphic Design:** Neal W. Rasmussen mit Ryann Collins

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

**Graphic Design Manager:** Mercedes Opheim

**Cover Art:** Mauro dal Bo

**Art Direction:** Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

**Managing Art Director:** Tony Bradt

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

**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

Cody Anderson, John Bagley, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley Colby, Stephen Coleman, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnes, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Josiah „Duke“ Harrist, James „Finbred“ Howell, Gary Lee, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kevin McLenithan, Joseph Mutch, Josh Parrish, Chad „Fully Blessed“ Reverman, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson und Nick „#Blessed“ Willis

*Ein besonderer Dank geht an alle unsere Beta-Tester.*

## Asmodee Germany

**Redaktion:** Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

**Grafische Bearbeitung & Layout:** Vanessa Löhrl



© 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.