

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

DIE TRAUMFRESSER

Ermittler-Erweiterung

Jenseits der Stugen des Schlummers

„Und lange sprachen sie von alten Zeiten und hatten sich viel zu sagen, denn beide waren alte Träumer und wohlvertraut mit den Wundern unglaublicher Orte. Kuranes war wirklich jenseits der Sterne, draußen in der Ultimaten Leere gewesen, und er galt für den einzigen, der jemals bei Verstand von einer solchen Reise zurückgekehrt war.“

– H. P. Lovecraft, Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath

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

Erweiterungssymbol

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



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort „Alarmiert“ zu entkommen, führt jener Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem entkommenden Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Gebunden

Karten mit diesem Schlüsselwort sind mit einer anderen Spielerkarte 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 (ihr 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.

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: Hope, Zeal und Augur haben alle das Schlüsselwort „Gebunden (Miss Doyle)“. Dies bedeutet, dass alle diese Karten an die Karte Miss Doyle gebunden sind. Hope, Zeal und Augur haben keine Stufe und sind daher nicht verfügbar, wenn du dein Deck zusammenstellst. Miss Doyle bringt jede dieser Karten ins Spiel, sobald sie gespielt wird. Daher sollte ein Spieler, der Miss Doyle in seinem Deck hat, Hope, Zeal und Augur zu Beginn des Spiels beiseitelegen. Diese Karten sind nicht Teil des Ermittlerdecks und zählen daher auch nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Verborgen

Eine Begegnungskarte oder Schwäche mit dem Schlüsselwort Verborgen hat eine **Enthüllung**-Fähigkeit, durch die du die Karte geheim deiner Hand hinzufügst. Dies sollte geschehen, ohne den anderen Ermittlern die Karte oder ihren Text zu enthüllen.

- ☉ Solange sich eine Verborgen-Verratskarte auf deiner Hand befindet, wird sie so behandelt, als ob sie sich in deiner Bedrohungszone befände. Ihre anhaltenden Fähigkeiten sind aktiv und Fähigkeiten auf ihr können ausgelöst werden, aber nur von dir.
- ☉ Solange sich eine Verborgen-Gegnerkarte auf deiner Hand befindet, gilt sie nicht als mit dir in einen Kampf verwickelt oder in deiner Bedrohungszone befindlich. Der Gegner greift nicht an, außer es ist etwas anderes angegeben. Seine anhaltenden Fähigkeiten sind aber aktiv und Fähigkeiten auf ihm können ausgelöst werden, aber nur von dir.
- ☉ Eine Verborgen-Karte zählt bei der Bestimmung deiner Handkarten mit, kann aber **nicht** von der Hand abgelegt werden, außer auf die auf der Karte beschriebene Art. Sobald Verborgen-Karten abgelegt werden, werden sie auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Für ein optimales Spielerlebnis sollten die Spieler ihre Charaktere „verkörpern“ und keine Informationen über Verborgen-Karten auf ihrer Hand mit anderen Spielern teilen.



Unzählig

Das Deck eines Ermittlers darf statt der üblichen 2 Kopien bis zu 3 Kopien einer Spielerkarte (nach Name) mit dem Schlüsselwort Unzählig enthalten. Zusätzlich gilt beim Erwerb einer Karte mit dem Schlüsselwort Unzählig, dass man bis zu 2 zusätzliche Kopien dieser Karte (der gleichen Stufe) erwerben darf, ohne ihre Erfahrungspunkte zu bezahlen.

Neue Schwächen

Diese Erweiterung enthält 4 neue Grundschwächen – Egozentrisch, Narkolepsie, Kleptomanie und Dein schlimmster Albtraum – mit dem Text „Nur für Mehrspieler“. Diese Schwächen werden dem Vorrat verfügbarer Grundschwächen nur dann hinzugefügt, sobald mehr als 1 Ermittler im Spiel ist.

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 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 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: Traumtagebuch (Träume eines Kindes) hat das Schlüsselwort Erforscht. Deshalb darf ein Ermittler diese Karte nicht direkt erwerben. Er muss stattdessen Traumtagebuch (Nicht übersetzt) verbessern. Dies kann er nur tun, falls zuvor „die Träume interpretiert“ wurden.





© 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.

Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman

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: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Josiah „Duke“ Harrist, Philip D. Henry und Kate Swazee

Cultural and Sensitivity Review: Die Mitglieder des FFG Cultural Sensitivity Panel

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

Testspieler

David Attali, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley „No More Spiders“ Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James „Gnarly-Hotep“ Howell, Charlotte Kirchoff-Lukat, Casey „Chill Presence“ Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson und Jeremy „58 actions“ Zwirn

Ein besonderer Dank geht an alle unsere Beta-Testspieler.

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach