

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

DIE VERSUNKENE STADT

Ermittler-Erweiterung

Die Sterne stehen günstig

„Die größte Gnade der Welt ist meiner Meinung nach die Unfähigkeit des menschlichen Geistes, alle ihre Bestandteile miteinander in Beziehung zu setzen. Wir leben auf einer ruhigen Insel der Ahnungslosigkeit, inmitten schwarzer Meere der Unendlichkeit, und es war nie vorgesehen, dass unsere Reise lange dauern sollte.“

– H. P. Lovecraft, „Cthulhus Ruf“

Die Ermittler-Erweiterung *Die versunkene Stadt* 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 *Die versunkene Stadt* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Agatha Crane

Agatha Crane ist Parapsychologin, die auf dem schmalen Grat zwischen Wissenschaft und dem wahren Glauben wandelt, wenn sie mit dem Mythos konfrontiert wird. Beim Deckbau kann zwischen ihrer Sucher-(☉)- oder Mystiker-(♠)-Version gewählt werden. Beide Versionen haben andere Deckbau-Optionen, sodass es nicht möglich ist, später auf die andere Version zu wechseln. Anders als bei parallelen Print&Play-Ermittlern muss für die gesamte Kampagne die gleiche Vorder- und Rückseite der gewählten Version von Agatha verwendet werden.

Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser 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 auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

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.

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 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 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 es möglich ist, auf 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.



Spezialistenkarten

Einige Spielerkarten in dieser Erweiterung gehören zu einer neuen Gruppe neutraler Karten, den sogenannten Spezialistenkarten. Spezialistenkarten sind an ihrem schwarzen Hintergrund und an der Abwesenheit von Klassensymbolen zu erkennen.

Auf jeder Spezialistenkarte sind im Text zudem 1 oder mehr **Merkmale** angegeben (z. B. „Nur für ein **Miskatonic-** oder **Gelehrter-Deck.**“). Um eine Spezialistenkarte erwerben zu können, **muss** ein Ermittler 1 oder mehr der angegebenen **Merkmale** auf seiner Ermittlerkarte aufgedruckt haben.

Zusätzlich muss ein Ermittler seine Deckbau-Optionen und Deckbau-Einschränkungen befolgen, wenn er vorhat, eine Spezialistenkarte für sein Deck zu erwerben.

Beispiel: *Dakota Garofalo* ist eine **Spezialisten-Verbündeter-Vorteilskarte** mit dem Text: „Nur für ein **Detective-, Jäger- oder Wanderer-Deck.**“ Nur Ermittler mit dem **Detective-, Jäger- und/oder Wanderer-Merkmal** dürfen diese Karte erwerben, unabhängig davon, welche Karten ihnen beim Deckbau normalerweise zur Verfügung stehen. *Marion Tavares* beispielsweise hat keine der angegebenen **Merkmale** und kann *Dakota Garofalo* nicht in ihr Deck aufnehmen. *Michael McGlen* dagegen hat das **Jäger-Merkmal** und darf *Dakota Garofalo* deshalb in sein Deck aufnehmen.

Häufig gestellte Fragen

F: Kann George Barnabys Reaktionsfähigkeit auslösen, wenn ich Karten in der Unterhaltsphase ablege?

A: Ja. Wenn du George spielst, darfst du dich jedes Mal entscheiden, seine Reaktionsfähigkeit zu aktivieren, wenn du eine Karte von deiner Hand ablegst (vorausgesetzt, dass du diese in der Phase nicht bereits aktiviert hast). Das gilt auch dann, wenn du in der Unterhaltsphase Karten ablegen musst.

F: Wenn ich George Barnabys Reaktionsfähigkeit in der Unterhaltsphase aktiviere und ich dann feststelle, dass ich mehr Karten auf der Hand habe, als mein Handkartenlimit erlaubt, muss ich dann Karten bis zu meinem Handkartenlimit ablegen?

A: Ja. Falls sich dein Handkartenlimit in der Unterhaltsphase verändert und du als Resultat mehr Karten auf der Hand hast, als dein neues Handkartenlimit erlaubt, musst du Karten ablegen, bis du so viele Karten auf der Hand hast, wie es dir dein neues Handkartenlimit erlaubt.

*F: Kann ich eine Spezialistenkarte in mein Deck aufnehmen, die mit 1 oder mehr **Merkmale** meines Ermittlers übereinstimmt, auch wenn mir dies unter Deckbau-Einschränkungen auf meiner Ermittlerkarte nicht erlaubt ist?*

A: Nein. Die Deckbau-Einschränkungen hindern den Ermittler daran, bestimmte Karten in sein Deck aufzunehmen, unabhängig davon, ob er ein **Merkmal** besitzt, das auf einer Spezialistenkarte angegeben ist.

F: Zu welcher Klasse gehören Spezialistenkarten, z. B. im Bezug auf Lola Hayes' Ermittlerfähigkeiten?

A: Spezialistenkarten sind neutrale Karten. Deshalb kann Lola Hayes sie in einer beliebigen Rolle spielen oder beitragen und Fähigkeiten darauf auslösen.

F: Welche Art von zusätzlicher Aktion darf ich mit Fesselnde Vorstellung durchführen?

A: Die zur Verfügung stehenden Aktionen sind: Aktivieren, Karte ziehen, In einen Kampf verwickeln, Entkommen, Kämpfen, Ermitteln, Bewegen, Karte spielen oder Ressource nehmen. Um Fesselnde Vorstellung auslösen zu können, musst du direkt nacheinander 3 verschiedene Aktionen von der obigen Liste durchgeführt haben.

Wenn du zum Beispiel eine Karte spielst, eine Ressource nimmst und dann eine Kampf-Aktion durchführst, hast du die Auslösebedingung auf Fesselnde Vorstellung erfüllt und darfst die Karte erschöpfen, um eine vierte Aktion zu nehmen, die **nicht** dafür verwendet werden kann, eine Karte zu spielen, eine Ressource zu nehmen oder eine Kampf-Aktion durchzuführen.



Falls eine deiner Aktionen aus mehreren Aktionsarten besteht (wie z. B. das Spielen einer Karte mit einem **Kampf**-Aktionskennzeichen), darfst du entscheiden, welche dieser Arten zur Auslösebedingung von Fesselnde Vorstellung beitragen soll. Beispiel: Wenn du Improvisierte Waffe spielst, darfst du entscheiden, ob sie als „Karte spielen“ oder Kampf-Aktion für die Fähigkeit von Fesselnde Vorstellung zählen soll.

F: Wenn ich Dimensionswirbel verwende, um Gegner an einem Ort beiseitezulegen und der Ort vor dem Ende der Runde das Spiel verlässt, was passiert dann mit den beiseitegelegten Gegnern?

A: Falls durch Dimensionswirbel 1 oder mehr Gegner an einen Ort zurückgelegt würden, der nicht mehr im Spiel ist, werden jene Gegner stattdessen auf die entsprechenden Ablagestapel abgelegt. Die Gegner gelten nicht als besiegt.

F: Was passiert, wenn ich Kosmische Enthüllung verwende und ein Ermittler eine Karte mit undefinierten Kosten (-) auf seiner Hand hat?

A: Karten mit undefinierten Kosten (-) haben weder gerade noch ungerade Kosten, solange sie sich auf der Hand befinden. Dadurch können sie durch die Effekte von Kosmische Enthüllung weder enthüllt noch gespielt werden.

F: Wie oft kann ich das Schlüsselwort Versiegeln auf Bollwerk, Irreführung oder Obskur abhandeln?

A: Sobald du die Auslösebedingungen von Bollwerk, Irreführung oder Obskur erfüllt hast, und sich mindestens 1 auf der Karte angegebener Chaosmarker im Chaosbeutel befindet, darfst du das Schlüsselwort Versiegeln auf jener Vorteilskarte abhandeln. Falls sich kein angegebener Chaosmarker im Chaosbeutel befindet, gibt es nichts zu versiegeln und du kannst das Schlüsselwort nicht abhandeln. Du darfst das Schlüsselwort Versiegeln nur 1 Mal pro Instanz einer erfüllten Auslösebedingung abhandeln.

F: Was passiert mit den Traumata meines Ermittlers, falls sich der Homunkulus des Körpers meines Ermittlers bemächtigt?

A: Sämtliche körperliche und seelische Traumata, die dein Ermittler vor der Bemächtigung durch den Homunkulus erlitten hat, werden auf den Homunkulus übertragen. Der Homunkulus beginnt jedes Szenario mit sämtlichen Traumata, die der von ihm bemächtigte Ermittler zuvor erlitten hat.

Credits

Expansion Design and Development: Josiah „Duke“ Harrist und Nicholas Kory mit Waleed Ma'arouf

Producer: Eric Stanton

Editing: Andrea Dell'Agnese

Proofreading: Alyssa Barringer

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Caitlyn McGrath

Game Design Manager: Kate Morgan

Arkham Horror Story Review: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry und MJ Newman.

Cultural and Sensitivity Review: Alanaleilani Connolly und die Mitglieder des FFG Cultural Sensitivity Panel

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson, Kate Swazee und Stephen Somers

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Zach Tewalthomas

Head of Licensing, North America: Ariel Didier

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

VP of Strategy: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

Avita Amoeba, David Avery, John Bagley, Ryan Blood, Sam Cahill, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Rhylie Colby, Shelley Danielle, Johannes Duceck, Matt Eddleman, Michael Feldman, Jose Javier Fernández, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Álvaro González „Kortatu“, James Howell, Josh Jones, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Kenny Ling, Micah McDonald, Cody Mediavilla, Josh Parrish, Jordan Peters, Tim Rose, Scott Sesko, Jordi Solera, Andy Stoddart, Egoitz Uribeetxebarria, Ben Wiebracht, Owen Weldon und Alex Xöul

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer, Steffen Trzensky und Veronika Stallmann

Grafische Bearbeitung & Layout: Max Breidenbach

© 2025 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 © und © von Gamegenic GmbH, Deutschland.

