

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

AM RANDE DER WELT

Ermittler-Erweiterung

Wissenschaft und Mystik

„Letzten Endes muss ich mich auf die Urteilsfähigkeit und das Ansehen der wenigen führenden Wissenschaftler verlassen, die einerseits selbstständig genug denken, um das von mir vorgelegte Material nach seiner eigenen, fürchterlichen Beweiskraft oder im Lichte gewisser urzeitlicher, höchst verwirrender Sagenkreise zu beurteilen, und andererseits einflussreich genug sind, um die wissenschaftliche Welt von übereilten und allzu ehrgeizigen Unternehmungen im Gebiet dieser Berge des Wahnsinns abzuhalten.“

– H. P. Lovecraft, *Berge des Wahnsinns*

Die Ermittler-Erweiterung *Am Rande der Welt* 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 *Am Rande der Welt* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Multi-Klassen-Karten

Viele der neuen Spielerkarten in dieser Erweiterung gehören zu mehr als nur einer Klasse – Wächter (♣), Sucher (♠), Schurke (♦), Mystiker (♠) oder Überlebender (♣).



Diese Karten sind durch ihre goldene Farbe und das Vorhandensein mehrerer Klassensymbole gekennzeichnet. Eine Multi-Klassen-Karte wird jeder dieser Klassen zugeordnet und ist nicht neutral. Zum Beispiel ist eine Karte mit einem Schurken- (♦)-Symbol und einem Wächter- (♣)-Symbol für alle Zwecke des Spiels sowohl eine Schurkenkarte als auch eine Wächterkarte.

Deckbau mit Multi-Klassen-Karten

Eine Multi-Klassen-Karte kann einem Ermittlerdeck hinzugefügt werden, falls der Ermittler zu *mindestens einer* der Klassen der Karte Zugriff hat.



Beispiel: Nkosi Mabati ist eine Multi-Klassen-Karte der Stufe 3, die ein Wächter- und ein Mystiker-Klassensymbol aufweist. Sie ist daher eine Wächterkarte der Stufe 3 und eine Mystikerkarte der Stufe 3. Sie ist keine neutrale Karte. Jeder Ermittler, der Zugriff zu Wächterkarten der Stufe 3

oder Mystikerkarten der Stufe 3 hat, kann Nkosi Mabati seinem Deck hinzufügen. Lily Chen könnte zum Beispiel Nkosi Mabati ihrem Deck hinzufügen, obwohl sie keinen Zugriff zu Mystikerkarten der Stufe 3 hat.

Falls ein Ermittler begrenzten Zugriff zu 1 der Klassen auf einer Multi-Klassen-Karte hat und unbegrenzten Zugriff zu 1 der anderen Klassen der Karte hat, belegt jene Karte **keinen** jener begrenzten Slots.

Beispiel: Monterey Jacks Deckbauoptionen haben den Text: „Schurkenkarten Stufe 0, Sucherkarten Stufe 1–5, Neutrale Karten Stufe 0–5, bis zu 5 andere Sucherkarten Stufe 0“. Falls Jack seinem Deck eine (Sucher/Wächter)-Multi-Klassen-Karte der Stufe 0 hinzufügt, belegt diese Karte einen seiner fünf Sucherkarten-Slots für die Stufe 0. Fügt Jack seinem Deck dagegen eine (Sucher/Schurke)-Multi-Klassen-Karte der Stufe 0 hinzu, zählt die Karte als eine der Schurkenkarten der Stufe 0, zu der er unbegrenzten Zugriff hat. In diesem Fall belegt die Karte keinen seiner fünf Sucherkarten-Slots für die Stufe 0.

Erforscht

Erforscht ist eine neue 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.

Beispiel: Ley-Linien-Sammlung (Tor Nach Tindalos) hat das Schlüsselwort Erforscht. Deshalb darf ein Ermittler diese Karte nicht direkt erwerben. Er muss stattdessen Ley-Linien-Sammlung (Unidentifiziert) verbessern. Dies kann er nur tun, falls zuvor „das Tor identifiziert“ wurde.



Häufig gestellte Fragen

Zählen neutrale Karten in Bezug auf **Synergie**-Karten als eine Klasse?

Nein. Neutral ist keine Klasse. Neutrale Karten sind Karten, die keine Klasse haben.

Solange die Schwächekarte *Der Vorbote* enthüllt oben auf meinem Deck liegt, kann ich mein Deck mischen oder mir darin Karten ansehen?

Nein. Dein Deck und die Karten deines Decks dürfen auf keinerlei Weise manipuliert werden – das schließt alle möglichen Karten- oder Spieleffekte mit ein, wie z. B. das Ansehen von Karten in deinem Deck, das Bewegen von Karten in dein Deck, das Ablegen von Karten von deinem Deck usw.

Kann Bob Jenkins seine zusätzliche Aktion dazu verwenden, um eine **Gegenstand**-Vorteilskarte von seiner eigenen Hand zu spielen?

Ja. Bob Jenkins ist „ein Ermittler an seinem Ort“ und kann deshalb seine zusätzliche Aktion verwenden, um seine eigene **Gegenstand**-Vorteilskarte zu spielen.

Was passiert, wenn ich die Ereigniskarte 21 oder raus spiele und der Gesamtwert der enthüllten Marker höher als 21 ist?

Nichts (du bist nur „raus“).

Was passiert, wenn ich beim Abhandeln der Ereigniskarte 21 oder raus einen Frost-❄-, Segens-☞- oder Fluch-☹-Marker enthülle?

Diese Marker haben keine Werte, sobald sie außerhalb einer Fertigkeitsprobe enthüllt werden. Also tragen sie nichts zum Gesamtwert bei. Du darfst entscheiden, ob du weitermachst oder aufhörst, Marker zu enthüllen (so wie es die Karte anweist).

Was ist im Bezug auf die Vorteilskarte *Den Kreis schließen* eine „Basisaktion“?

Eine Basisaktion ist eine Aktion, die nicht von einem fett gedruckten Aktionskennzeichen auf einer Karte modifiziert wird. Eine Basis-kampfaction ist z. B. eine normale Kampfaction, die ein beliebiger Ermittler durchführen kann. Dagegen gilt das Spielen der Ereignis-karte *Schwungvoller Tritt* oder das Aktivieren der Kampfaction auf der Vorteilskarte *Drachenstab* als Nicht-Basiskampfaction.

Wenn ich die Vorteilskarte *Alte Schrotflinte* spiele und dann eine Ereigniskarte spiele, erhält die Flinte dann Munition?

Nein. Das passiert nur, wenn Alte Schrotflinte mithilfe einer Ereigniskarte ins Spiel kommt (außer das Ereignis verweist direkt auf Anwendungen). Mit anderen Worten: Spielst du Alte Schrotflinte bei der Abhandlung eines Ereignisses (z. B. Immer wachsam oder Taschenspielertrick), kommt sie mit 2 Munition ins Spiel, ansonsten mit 0 Munition.

Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman und Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing and Proofreading: B.D. Flory

Card Game Manager: Jim Cartwright

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler: Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Yitzchak Besser, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Patrick Breitenbach, Nathan Chatham, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Mattison Froese, Josiah „Duke“ Harrist, Azrael Johnston, Bob Juranek, John Juranek, Wesley Kinslow, Nate Langreder, Grégoire Lefebvre, Cayce „Wuxia make Lily do this?“ Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Dane Mitchell, Tyler Moore, Josh Parrish, Stephen Redman, Glen Seward, Devin Stinchcomb, Aaron „We got cookies“ Strunk, Mike „Cliffhangers“ Strunk und Owen Weldon.

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer

Lektorat: Christian Kox und Steffen Trzensky

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

© 2021 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 und ® von Gamegenic GmbH, Deutschland. **Hergestellt von: Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA.** Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Import und Vertrieb durch:

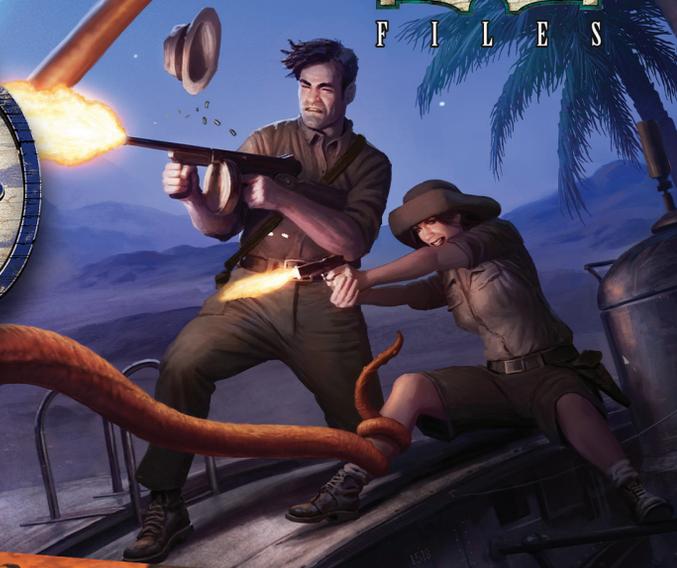
Asmodee Germany
Friedrichstr. 47
45128 Essen



FANTASY
FLIGHT
GAMES



ELDRITCH HORROR



Ein Brettspiel über globale Mysterien und entsetzlichen Horror.

Bei *Eldritch Horror* geht es um globale Bedrohungen und Abenteuer. Als weltreisende Ermittler sammelt ihr Hinweise, klärt Mysterien auf und beschützt die Erde vor übernatürlichen Gefahren. Zwölf verschiedene Ermittler, 250 Marker und über 300 Karten machen jede Partie zu einem epischen, weltumspannenden Abenteuer. Habt ihr den Mut, das Böse in seine Schranken zu verweisen?



ASMODEE.DE/ELDRITCH-HORROR
FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2021 Fantasy Flight Games.
Das FFG-Logo ist © von Fantasy Flight Games.

