Arkham Horror
Das Kartenspiel

Die scharlachroten Schlüssel
Ermittler-Erweiterung

Streicht diesen Tag rot an

„Von diesem Zeitpunkt an zensierten wir alle nach draußen gehenden Informationen über den grausigen Vorfall. Wir alle waren uns darin einig, dass es besser war, wenn die Öffentlichkeit nichts von der Existenz gewisser Dinge auf diesem Planeten erfuhr."

– H. P. Lovecraft und Hazel Heald, *Aus Äonen*

Die Ermittler-Erweiterung *Die scharlachroten Schlüssel* 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 *Die scharlachroten Schlüssel* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Dilemmas und Enthüllungsfähigkeiten

Einige der Spielerkarten in dieser Erweiterung (diejenigen mit dem Merkmal ***Dilemma***) haben Enthüllungsfähigkeiten. Wie bei anderen Kartentypen auch werden diese Fähigkeiten abgehandelt, sobald die Karte gezogen wird oder auf andere Weise auf die Hand eines Spielers gelangt und nicht, sobald die Karte gespielt wird.

- Diese Karten haben keine Kosten („–") und können nicht gespielt werden. Ihre Effekte werden nur dann abgehandelt, sobald sie gezogen oder der Hand eines Spielers hinzugefügt werden.
- Nach dem Abhandeln einer Enthüllungsfähigkeit auf einer Spielerkarte wird die Karte auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt.
- Enthüllungsfähigkeiten werden nicht bei der Vorbereitung abgehandelt. Falls 1 oder mehr Spielerkarten mit Enthüllungsfähigkeiten bei der Vorbereitung gezogen werden, wird gewartet, bis das Spiel beginnt. Dann handelt jeder Spieler (in Spielerreihenfolge) alle seine Enthüllungsfähigkeiten in der Reihenfolge seiner Wahl ab.

Exil

Einige der Spielerkarten in dieser Erweiterung müssen ins Exil geschickt werden, sobald sie verwendet werden. Sobald eine Karte ins Exil geschickt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt und zurück in die Sammlung gelegt. Während des Kampagnenspiels muss eine Karte, die ins Exil geschickt worden ist, (zwischen Szenarien) erneut mit Erfahrungspunkten erworben werden, falls man sie wieder in sein Deck aufnehmen will. Falls 1 oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden und dadurch die Deckgröße unter die für den Ermittler vorgegebene Größe sinkt, müssen, sobald man zwischen Szenarien Karten erwirbt, so viele Karten erworben werden, dass die Deckgröße wieder den Regeln entspricht. (Sobald auf diese Weise Karten erworben werden, dürfen Karten der Stufe 0 für 0 Erfahrungspunkte erworben werden, bis die vorgegebene Deckgröße wieder erreicht ist.)

Neues Schlüsselwort: Individualisierbar

Individualisierbar ist ein Schlüsselwort, das auf einigen Spielerkarten in dieser Erweiterung zu finden ist. Individualisierbare Karten sind anfänglich eher unscheinbar, können im Verlauf einer Kampagne aber ihr volles Potenzial entfalten. Durch das Ausgeben von Erfahrungspunkten kann jede dieser Karten speziell auf das Deck eines Ermittlers zugeschnitten werden.

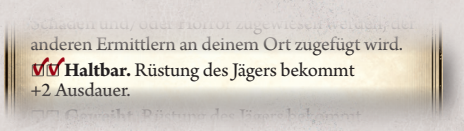
Jede individualisierbare Karte beginnt bei Stufe 0 und hat einen eigenen Verbesserungsbogen, auf dem aufgeführt ist, welche Verbesserungen mit Erfahrungspunkten erworben werden können. Vor jeder Verbesserung sind 1 oder mehr Kästchen angegeben.



Eine individualisierbare Karte mit ihrem Verbesserungsbogen

Kästchen dürfen nur vor oder nach einem Szenario angekreuzt werden, wenn dein Deck verbessert wird oder neue Karten für ein Deck erworben werden (außer ein Karteneffekt besagt etwas anderes). Das Ausgeben von 1 Erfahrungspunkt erlaubt es einem Ermittler, 1 Kästchen auf einem Verbesserungsbogen einer seiner Karten anzukreuzen.

Um eine Verbesserung zu erwerben, muss der Ermittler alle Kästchen einer Verbesserung angekreuzt haben. Hat ein Ermittler eine Verbesserung erworben, hat *jede seiner Kopien* der entsprechenden Karte jene Verbesserung (und die damit verbundene Kartenfähigkeit) erhalten.



Beispiel: Die Rüstung des Jägers hat die folgende Verbesserung: „☐☐ ***Haltbar.*** *Rüstung des Jägers bekommt +2 Ausdauer." Wenn erst 1 Erfahrungspunkt ausgegeben wurde, um eines der beiden Kästchen vor „Haltbar" anzukreuzen, ist die Verbesserung noch nicht erworben worden. Erst wenn beide Kästchen angekreuzt wurden (was insgesamt 2 Erfahrungspunkte kostet), ist die Verbesserung erworben worden. Beide Kopien von Rüstung des Jägers im Deck des Ermittlers profitieren von dieser Verbesserung.*

- Die Kartenstufe einer individualisierbaren Karte entspricht der Hälfte der angekreuzten Kästchen auf ihrem Verbesserungsbogen (aufgerundet). *(Eine individualisierbare Karte mit 3 angekreuzten Kästchen hat z. B. eine Kartenstufe von 2.)*
  - *Hinweis: Das kann dazu führen, dass manche Ermittler eine individualisierbare Karte ab einem bestimmten Punkt nicht weiter verbessern können, falls ihre Deckbau-Optionen ihnen verbieten würden, eine Karte mit einer bestimmten Stufe in ihr Deck aufzunehmen.*



Individualisierbare Karten haben variable Kartenstufen (erkennbar an den fehlenden weißen Punkten)

- Auf einem Verbesserungsbogen dürfen nicht mehr als 10 Kästchen angekreuzt werden. *(Das heißt, dass maximal 10 Erfahrungspunkte für eine bestimmte individualisierbare Karte ausgegeben werden können und die Maximalstufe 5 ist.)*
- Das Ausgeben von Erfahrungspunkten für 1 oder mehr Verbesserungen einer individualisierbaren Karte, die sich bereits im Deck eines Ermittlers befindet, gilt im Bezug auf Karteneffekte als „Verbessern" einer Karte.
- Ein Ermittler darf direkt 1 oder mehr Kopien einer neuen individualisierbaren Karte mit 1 oder mehr Verbesserungen erwerben, indem er **nur** die Erfahrungspunkte zahlt, die nötig sind, um diese Verbesserungen zu erwerben. *(Dies zählt als Erwerb einer neuen Karte, nicht als Verbesserung einer bereits existierenden Karte.)*
- Die Verbesserungen einer individualisierbaren Karte gelten jederzeit als auf der Karte selbst befindlich (auch wenn sich die Karte in einer Zone befindet, die nicht im Spiel ist, wie z. B. auf der Hand oder dem Ablagestapel eines Ermittlers).
- Das Ausgeben von 1 oder mehr Erfahrungspunkten für Verbesserungen auf dem Verbesserungsbogen einer individualisierbaren Karte ist permanent und kann nicht rückgängig gemacht werden.
- Während des Spiels sollte der Verbesserungsbogen in einer nicht im Spiel befindlichen Zone stets griffbereit liegen. *(Wenn mit undurchsichtigen Hüllen gespielt wird, kann der Ermittler den Verbesserungsbogen hinter die Karte schieben, die er modifiziert, um so schnellen Zugriff darauf zu haben.)*
- Zusätzliche druckerfreundliche Verbesserungsbögen können auf unserer Website unter www.asmodee.de heruntergeladen werden.

Häufig gestellte Fragen

*F: Was passiert, wenn ich ein drittes **Dilemma** ziehe, nachdem ich bereits zwei abgehandelt habe?*

A: Es kann nicht abgehandelt werden, aber es bleibt auf deiner Hand. In zukünftigen Zügen kannst du es auch nicht abhandeln, weil es bereits gezogen wurde. (Das wird manchmal auch als „tote Karte" auf der Hand bezeichnet.) Um dies zu vermeiden, solltest du weniger ***Dilemma***-Ereignisse in dein Deck aufnehmen. Du kannst auch Katja Eastbank verwenden, die dir dabei hilft, mit ihnen besser klarzukommen.

*F: Wenn 2 oder mehr Ermittler in der Unterhaltsphase jeweils ein **Dilemma** ziehen, in welcher Reihenfolge werden sie dann abgehandelt?*

A: In der Unterhaltsphase zieht jeder Spieler 1 Karte in Spielerreihenfolge. Deshalb werden sie auch in Spielerreihenfolge abgehandelt.

*F: Kann ich als Ursula Downs die Rüstung des Jägers erwerben, indem ich 1 Erfahrungspunkt ausgebe, um die „Verzaubert"-Verbesserung zu erwerben, die der Rüstung das Merkmal **Relikt** verleiht?*

A: Ja. Ursula kann die Rüstung des Jägers ohne das Merkmal ***Relikt*** nicht in ihr Deck aufnehmen. Da du sie aber direkt mit Verbesserung erwerben darfst, wird die Version ohne das Merkmal ***Relikt*** übersprungen.

F: Was ist mit der „letzten Agenda" (auf Am Ende des Weges) gemeint?

A: Die „letzte Agenda" ist die letzte Agenda im Agendadeck, oder anders ausgedrückt: Wenn nur noch eine Agenda im Agendadeck ist, dann ist dies die letzte Agenda. In seltenen Fällen kann es dazu kommen, dass ein Szenario mehr als eine letzte Agenda hat (z. B. bei beiseitegelegten Agenden).

F: Wenn ich im Verlauf der Kampagne eine neue individualisierbare Karte der Stufe 0 erwerbe, muss ich dann auch das Minimum von 1 Erfahrungspunkt zahlen, um sie in mein Deck aufnehmen zu können?

A: Ja, aber nur, wenn du sie mit 0 angekreuzten Kästchen auf ihrem Verbesserungsbogen erwirbst. Wenn du aber mindestens 1 Erfahrungspunkt für Verbesserungen dieser Karte ausgibst, erfüllst du die Regel der minimalen Kosten von 1. Du darfst dann deinem Deck 1 oder 2 Kopien jener Karte ohne zusätzliche Kosten hinzufügen.

F: Wenn ich die Verbesserung für Geschärfte Instinkte oder Machtwort erwerbe, die mir erlaubt, eine dritte Kopie jener Karte in mein Deck aufzunehmen, muss ich dafür das Minimum von 1 Erfahrungspunkt zahlen?

A: Nein, das Zahlen der Verbesserung reicht dafür aus.

F: Wie stelle ich sicher, dass ein Ermittler nicht zufällig eine auf bestimmte Klassen beschränkte Schwäche zieht, die nicht zu seiner Klasse passt?

A: Mische die nicht passenden Schwächen nicht in die Auswahl der Karten, von denen der Ermittler zieht, oder ziehe eine neue, wenn sie nicht legal sein sollte.

F: Wie funktioniert Beschworener Diener? Wenn eine Aktion zu einer Fertigkeitsprobe führt, wer legt sie ab: ich oder der Diener?

A: Jeder Beschworene Diener hat seine eigenen Aktionen, die nur ausgegeben werden können, um Aktionen durchzuführen, die ihm zur Verfügung stehen. Diese zählen nicht gegen die Anzahl an Aktionen, die du pro Runde nehmen darfst, und nicht als deine Aktionen (im Bezug auf andere Karteneffekte). Wenn die Aktion des Dieners aber zu einer Fertigkeitsprobe führt (wenn er z. B. angreift oder ermittelt), dann legst du die Probe ab, nicht der Diener.

Credits

Expansion Design and Development: Aaron Haltom und MJ Newman mit Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing: Andrea Dell'Agnese und Julia Faeta

Card Game Manager: Colin Phelps

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

Cultural and Sensitivity Review: Rico Corazón, Ouissal Harize, Cyrus McGoldrick und die Mitglieder des FFG Cultural Sensitivity Panel

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Jeff Lee Johnson und Chelzee Lemm-Thompson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: 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

Testspieler

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Yitzchak Besser, Dane Bicott, Shannon Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Shelley Danielle, Benjamin Davan, Justin Engelking, Michael Feldman, Jeremy Fredin, Matt Froese, Ursula Gudmundrsdottir, Josiah „Duke" Harrist, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Caitlyn „The Forgotten" McGrath, Tyler Moore, Josh Parrish, Jamie Perconti, Chad Reverman, Devin Stinchcomb, Aaron „Kane's Pet Emporium" Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon und Ben Wiebracht

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

Layout: Monika Planeta

© 2022 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, MN 55113, USA. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Import und Vertrieb durch:
Asmodee Germany
Friedrichstr. 47 • 45128 ESSEN

ABGRUNDTIEF



asmodee.de

ARKHAM HORROR FILES