

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

RÜCKKEHR ZU: DIE NACHT DES ZELOTEN

Rückkehr zu: Die Nacht des Zeloten ist eine Erweiterung für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, welche die Kampagne *Die Nacht des Zeloten* aus dem Grundspiel modifiziert und erweitert. Diese Erweiterung enthält einige neue Begegnungssets, Trennkarten zum Organisieren der Sammlung und neue Spielerkarten, die verwendet werden können, um bestehende Ermittlerdecks neu zu gestalten.

Verwendung dieser Erweiterung

Zur Verwendung dieser Erweiterung wird eine Kampagne *Die Nacht des Zeloten* (oder ein Einzelspielszenario) nach den normalen Regeln und unter Verwendung der Vorbereitungsanweisungen im Kampagnenleitfaden *Die Nacht des Zeloten* begonnen. Bei der Vorbereitung eines Szenarios mit dieser Erweiterung werden außerdem die neuen Szenariokarten mit dem Kartennamen „**Rückkehr zu: (Szenario)**“ verwendet und die zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen darauf befolgt.

Jede dieser neuen Szenariokarten ist Teil eines der folgenden Begegnungssets, die das normale Szenario modifizieren und erweitern:



Rückkehr zu:
Die Zusammenkunft



Rückkehr zu:
Der Verschlinger aus der Tiefe



Rückkehr zu: Die
Mitternachtsmasken



Kult von
Umördhoth (neu)

Diese Begegnungssets enthalten neue Herausforderungen und neue Versionen alter Karten. Sobald die Spieler angewiesen werden diese Begegnungssets herauszusuchen, folgen sie den Anweisungen auf der neuen Szenariokarte – einige dieser Karten ersetzen alte Karten, andere werden einfach beiseitegelegt oder in das Begegnungsdeck gemischt.

Diese Erweiterung enthält außerdem zwei brandneue Begegnungssets, die entwickelt wurden, um zwei Begegnungssets aus dem Grundspiel zu ersetzen:



Ghule



Ghule von Umördhoth



Dunkler Kult



Der Kult des Verschlingers

Ghule von Umördhoth ersetzt das Begegnungsset *Ghule*.

Der Kult des Verschlingers ersetzt das Begegnungsset *Dunkler Kult*.

Sobald die Spieler die Anweisung erhalten, eines dieser Begegnungssets herauszusuchen, ersetzt es das ursprüngliche Begegnungsset aus dem Grundspiel. Jenes Begegnungsset wird aus dem Spiel entfernt und wie oben dargestellt durch das Neue ersetzt.

Als mögliche Variante für ein chaotischeres Spiel und einen höheren Wiederspielwert können sich die Spieler dazu entscheiden, das alte und das neue Begegnungsset zusammenzumischen und dann zufällig eine Anzahl Karten bestimmen, um ein neues Begegnungsset zu erstellen. Die Gesamtzahl der Karten im neuen Begegnungsset sollte der Anzahl der Karten im ursprünglichen Set entsprechen (7 Karten in *Ghule* + *Ghule von Umördhoth* und 6 Karten in *Dunkler Kult* + *Der Kult des Verschlingers*).

Erweiterungssymbol

Die Karten in der Erweiterung *Rückkehr zu: Die Nacht des Zeloten* können an folgendem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden:



Hinweis: Einige Karten dieser Erweiterung sind alternative Versionen von Karten des Grundspiels. Um zu verhindern, dass die Spieler erkennen, um welche Karte es sich handelt, sind auf der Vorderseite einiger Karten die Copyright-Informationen, die Begegnungssetnummer, das Erweiterungssymbol und die Setnummer mit der der Originalversion identisch. Auf der Rückseite befinden sich die tatsächlichen Informationen zum Set dieser Karte.

Liste der Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, die als zusätzlicher Ansporn für die Kampagne *Die Nacht des Zeloten* gedacht sind. Diese Erfolge können nur erreicht werden, wenn die Begegnungssets aus der Erweiterung *Rückkehr zu: Die Nacht des Zeloten* verwendet werden. Sobald ein Erfolg erreicht wird, kann dies durch einen Haken im Kästchen daneben gekennzeichnet werden. Es stellt eine wahre Herausforderung dar, all diese Erfolge zu erreichen!

- Die Rache des Zeloten:** Sorge dafür, dass die -Fähigkeit von Lita Chantler dem Ghulpriester den tödlichen Schlag versetzt.
- Ich vertraue ihr nicht:** Weigere dich Lita Chantler deinem Deck hinzuzufügen, sobald du die Möglichkeit dazu erhältst.
- Schäden durch Ghule deckt die Versicherung nicht ab:** Brenne in *Die Zusammenkunft* dein Haus nieder.
- ... muss ich wirklich?:** Sorge dafür, dass in *Die Mitternachtsmasken* jeder Ermittler die ersten drei Runden in deinem Dein Haus bleibt.
- Verschwörung des Schweigens:** Finde und befrage alle 6 einzigartigen Kultisten in *Die Mitternachtsmasken*.
- Tour durch Arkham:** Löse in *Die Mitternachtsmasken* jede „Ein Mal pro Spiel“-Fähigkeit auf allen Orten im Spiel aus.
- Verstehst du es jetzt?:** Löse die **Erzwungen**-Fähigkeit auf Billy Cooper aus, indem der Ghulpriester an seinem Ort besiegt wird.
- Pinch-Hitter:** Besiege drei **Ghul**-Gegner mit einem Baseballschläger, ohne dass dieser zerbricht.
- Bis dass der Tod die Zeit besiegt:** Besiege Umördhoth, solange das Gewölbe des irdischen Niedergangs an ihn angehängt ist.
- Den Kreis durchbrechen:** Schließe *Der Verschlinger aus der Tiefe* ab, ohne dass Umördhoth erscheint.
- Sie werden bloß missverstanden:** Gewinne die Kampagne *Die Nacht des Zeloten*, ohne einen einzigartigen **Kultist**-Gegner zu besiegen.
- Umördhoths Gunst:** Gewinne die Kampagne *Die Nacht des Zeloten*, ohne einen **Ghul**-Gegner zu besiegen.
- Bis hierher und nicht weiter:** Gewinne die Kampagne *Die Nacht des Zeloten* mit mindestens drei aktiven Ultimativen.
- Arkham-Experte:** Gewinne die Kampagne *Die Nacht des Zeloten* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.

Credits

Fantasy Flight Games

Expansion Design and Development: Matthew Newman
Editing and Proofreading: Christine Crabb
LCG Manager: Mercedes Opheim
Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Nikki Valens
Story Manager: Katrina Ostrander
Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen
Graphic Design Coordinator: Joe Olson
Graphic Design Manager: Brian Schomburg
Art Direction: Crystal Chang
Managing Art Director: Melissa Shetler
Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee North America

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn
Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters

David Attali, Alex Byers, Guillaume Couteau, Jérémy Fouques, Jeremy Fredin, Jason Horner, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Chad Revermann, Rebecca Scarlett, Alex Schlee, Vincent Schwartz, Ken Uy, Jon Zierden, Jeremy Zwirn

Asmodee Deutschland:

Redaktion: Patrice Mundinar
Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz
Übersetzung: Sandra Schmidt
Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer
Unter Mitarbeit von: Benjamin Fischer, Christian Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken, Jan Fehrenberg, Niklas Bungardt, Tim Leuftink



PROOF OF
PURCHASE

4 015566 026254
Rückkehr zu:
Die Nacht des Zeloten