

SPIELREGEL

ARKHAM HORROR



A
**CALL OF
CTHULHU**
BOARDGAME

WILLKOMMEN IN ARKHAM!

Wir schreiben das Jahr 1926, inmitten der wilden Zwanziger Jahre. Teenager durchtanzen die Nächte in düsteren, verrauchten Kneipen, angetrieben von dem nicht legalen Alkoholausschank, der erst durch die Rumschmuggler und anderem Pöbel ermöglicht wird. Die Nachkriegszeit ist voller Parties, auf denen man das Ende des hoffentlich letzten Krieges auf Erden feiert.

Aber nun zieht ein schwarzer Schatten über die Stadt Arkham. Fremdartige Wesen, „Die Großen Alten“ genannt, lauern dort wo sich Tore zwischen den Welten in der Leere von Raum und Zeit krümmen. Die Tore öffnen sich nun und müssen geschlossen werden, bevor „Die Großen Alten“ unsere Welt zu den Ruinen ihrer Schreckensherrschaft machen können.

Nur wenige Ermittler schaffen es, sich dem „Arkham Horror“ zu stellen. Aber werden sie diesen besiegen?

Arkham Horror ist ein Spiel für 1 bis 8 Spieler (3 bis 5 empfohlen), das ca. 2 bis 4 Stunden gespielt wird. Die Spieler handeln in der frei erfundenen Stadt Arkham, Massachusetts, die durch die Bücher über den Cthulhu Mythos von H.P. Lovecraft bekannt wurde.

ZIEL DES SPIELS

In Arkham Horror erwacht ein schreckliches Wesen von jenseits von Zeit und Raum, aufgeweckt durch die sich überall in der Stadt öffnenden Tore zwischen den Welten. Die Spieler müssen ihre Kräfte vereinen um alle diese Tore zu schließen, bevor das Wesen der „Große Alte“ ganz erwacht. Wenn der „Große Alte“ alle Spieler besiegt, ist ganz Arkham dem Untergang geweiht.

Die Spieler müssen als ein Team von Ermittlern zusammenarbeiten, um die Tore zwischen den Dimensionen zu schließen und diese dauerhaft zu versiegeln. Falls dies misslingt, muss der „Große Alte“ besiegt werden, sobald er aus seinem Schlummer erwacht.

SPIELÜBERSICHT

In **Arkham Horror** erkunden die Ermittler die Stadt, treffen dort auf Orte, Personen und Kreaturen, die normal und völlig irdisch sind. Während dieser Abenteuer hoffen die Ermittler Hinweise und Mittel zu finden, die Bedrohung durch den Mythos aufzuhalten.

Am Anfang des Spiels versuchen die Ermittler stärkeren Monstern auszuweichen, während sie in der Stadt nach Waffen, Zaubern, Hinweisen und anderen Gegenständen, die sie später gebrauchen könnten, suchen.

Später werden die Ermittler versuchen Tore zu schließen und einige besonders aktive zu versiegeln.

Schließlich, sobald mehrere Tore versiegelt sind und die Ermittler wichtige Waffen, Zauber, Hinweise und Verbündete gefunden haben, werden sie einen letzten, verzweifelten Angriff auf den Mythos wagen, um auch die letzten Tore zu schließen oder zu versiegeln. Entweder sie sind erfolgreich und die Welt wird überleben, oder der „Große Alte“ erwacht zur letzten Schlacht gegen die Ermittler.

Seid gewarnt: Wenn der „Große Alte“ erwacht, kämpfen die Ermittler um ihr nacktes Überleben.

SPIELINHALT UND VORBEREITUNG

Das Spiel **Arkham Horror** besteht aus den folgenden Teilen:

- 1 Spielregel
- 1 Spielbrett
- 1 Erster-Spieler-Marker
- 5 Würfel
- 16 Ermittler-Charakterbögen
- 16 Ermittlermarker
- 16 Standfüße für Ermittlermarker
- 196 Ermittlerstatusmarker
 - 56 Geldmarker
 - 34 Geistige-Gesundheit-Marker (10x3 und 24x1)
 - 34 Ausdauermarker (10x3 und 24x1)
 - 48 Hinweismarker
 - 24 Fertigkeitenanzeiger
- 189 Ermittlerkarten
 - 44 Einfache Gegenstände
 - 39 Besondere Gegenstände
 - 40 Zauber
 - 20 Fertigkeiten
 - 11 Verbündete
 - 35 Spezialkarten
 - 8 Dividende
 - 8 Silberlogen-Mitgliedschaften
 - 8 Bankanleihen
 - 8 Segnung/Fluchkarten
 - 3 „Hilfs-Sheriff“-Karten
- 8 „Großer Alter“-Bögen
- 20 Verderbenmarker
- 179 „Großer Alter“-Karten
 - 63 Standortkarten
 - 67 Mythoskarten
 - 49 Torkarten
- 60 Monstermarker
- 16 Tormarker
- 3 Aktivitätsmarker
- 3 „Erforscht“-Marker
- 1 Terrorleistenmarker
- 6 „Geschlossen“-Marker

Bevor du das erste Spiel „Arkham Horror“ spielst, drücke vorsichtig die Marker aus der Pappe, ohne diese zu zerreißen. Dann schiebe die 16 Ermittlermarker auf die 16 Standfüße. Bitte halte alle Spielmarker von kleinen Kindern und Tieren fern.

SPIELMATERIAL-ÜBERSICHT

Das Folgende ist eine einleitende Zusammenfassung der unterschiedlichen Bestandteile, die in Arkham Horror enthalten sind. Diese Zusammenfassung sollte dir helfen die Bestandteile zu identifizieren und zu verstehen, wie sie im Spiel benutzt werden, wenn du diese Regel liest.

SPIELBRETT



Das Spielbrett stellt die Stadt Arkham und die „Anderen Welten“, zu denen die Ermittler während des Spiels reisen können, dar. Siehe die „Spielbrett Erläuterung“ auf Seite 21 für weitere Erklärungen.

ERSTER-SPIELER-MARKER

Diesen Marker erhält der Spieler, welcher als erster in einer Spielrunde agiert. Der Marker wird zu Beginn jeder neuen Spielrunde nach links, also im Uhrzeigersinn, weitergereicht.



WÜRFEL

Spieler werfen die Würfel um Fertigungsproben durchzuführen, Kämpfe zu bestreiten und um andere zufällige Entscheidungen herbeizuführen.



ERMITTLER-CHARAKTERBÖGEN

Jeder Spieler erhält einen Ermittler-Charakterbogen, der die Fähigkeiten, Fertigkeiten und die Startausrüstung des Ermittlers, den der Spieler kontrolliert, beschreibt. Zudem erhält jeder Spieler einen Ermittlermarker, der genutzt wird, um den aktuellen Standort des Ermittlers auf dem Spielbrett anzuzeigen. Siehe „Ermittler-Charakterbögen Erläuterung“ auf Seite 21 für eine komplette Beschreibung der Ermittler-Charakterbögen.



ERMITTLERSTATUSMARKER

Diese Marker werden genutzt, um aktuelle Fertigkeiten, Hinweise, Geistige Gesundheit, Ausdauer und das momentan vorhandene Geld anzuzeigen



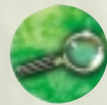
- Fertigkeitsanzeiger zeigen die aktuellen Fertigungslevel des Ermittlers an. Ermittler machen so genannte Fertigungsproben im Verlauf ihres Abenteuers.



- Geistige-Gesundheit-Marker repräsentieren das momentane Level des mentalen Zustandes des Ermittlers.



- Ausdauermarker repräsentieren das momentane Level der physischen Gesundheit des Ermittlers.



- Hinweismarker repräsentieren grundlegende Einblicke und Informationen, die ein Ermittler vor oder während des Spiels angehört hat. Ermittler können Hinweismarker verwenden um Boni bei Fertigungsproben zu erhalten oder um Tore permanent zu versiegeln.



- Geldmarker repräsentieren das aktuelle Vermögen des Ermittlers. Sie können verwendet werden um Ausrüstung zu kaufen usw.

ERMITTLERKARTEN

Die kleinen Karten, die in Arkham Horror enthalten sind, werden Ermittlerkarten genannt. Sie repräsentieren nützliche Verbündete und Gegenstände, welche die Ermittler im Verlauf des Spiels erhalten können. Es gibt sechs Typen von Ermittlerkarten:

Einfache Gegenstände Besondere Gegenstände Zauber Fertigkeiten Verbündete



Einfache Gegenstände sind simple aber nützliche Gegenstände, die einem Ermittler helfen können.

Besondere Gegenstände sind unübliche, manchmal bizarre und möglicherweise magische Gegenstände, die einem Ermittler große Dienste erweisen können. „Ältere Zeichen“ kannst du in diesem Stapel finden.

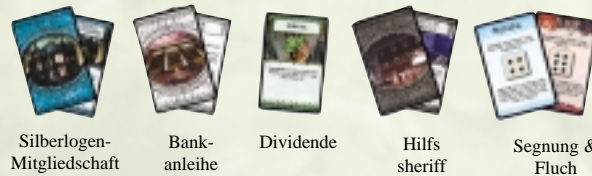
Zauber sind magische Rituale, die ein Ermittler durchführen kann, indem er seine Fertigkeit des Wissens nutzt.

Fertigkeitskarten stellen die Fähigkeiten eines Ermittlers dar. Fertigkeitskarten gewähren typischerweise entweder einen Bonus auf eine spezielle Fertigkeit oder sie erlauben dir den Würfel erneut zu werfen, wenn du ein bestimmtes Wurfresultat nicht erreicht hast. Fertigkeitskarten sind selten und teuer zu erwerben.

Verbündete sind Personen, die sich anbieten um den Ermittlern in ihrem Abenteuer zu behilflich zu sein. Verbündete sind

die mächtigsten Ermittlerkarten. Man kann sie entweder in Ma's Gästehaus (ein Ort auf dem Spielbrett) oder durch Begegnungen an einigen der gefährlicheren und instabilen Orte in Arkham finden.

Spezialkarten repräsentieren einzigartige Privilegien oder Verpflichtungen. Diese beinhalten Dividenden, Silberlogen-Mitgliedschaften, Bankanleihen, Segnungen, Flüche und „Hilfs-Sheriff“-Karten.



„GROSSER ALTER“-BÖGEN

Zu Beginn einer Partie Arkham Horror wählen die Spieler zufällig aus, welcher „Große Alte“ die Stadt bedrohen wird. Ein „Großer Alter“-Bogen listet die Kräfte, Kampfstatistiken und die Anhänger, welche mit jedem einzelnen dieser nicht-irdischen Wesen in Zusammenhang stehen, auf. Siehe „Großer Alter“-Bögen Erläuterung auf Seite 19 für alle Details.



VERDERBENMARKER

Verderbenmarker werden auf der Verderbenleiste des „Großen Alten“-Bogens platziert, wenn sich neue Tore öffnen. Wenn die Verderbenleiste voll mit Verderbenmarkern ist, dann erwacht der „Große Alte“.

Auf der Rückseite jedes Verderbenmarkers ist ein „Älteres Zeichen“-Symbol. Wenn ein Ermittler erfolgreich ein „Älteres Zeichen“ ausspielt, um ein Tor permanent zu versiegeln, wird ein Verderbenmarker von der Verderbenleiste des „Großen Alten“ entfernt und mit der Seite des „Älteren Zeichens“ nach oben auf den versiegelten Ort gelegt. Ein Tor unter Benutzung von **Hinweismarkern** zu versiegeln reduziert die Anzahl der Verderbenmarker auf der Verderbenleiste des „Großen Alten“ nicht. Für weitere Informationen zum Versiegeln von Toren mit „Älteren Zeichen“ oder Hinweismarkern siehe Seite 16.



Verderbenmarker



„Älteres Zeichen“-Symbol

„GROSSER ALTER“-KARTEN

Die größeren Karten, die in Arkham Horror enthalten sind, werden „Großer Alter“-Karten genannt. Sie repräsentieren Ereignisse, die in Arkham oder den „Anderen Welten“ stattfinden. Diese Ereignisse können Konfrontationen mit Monstern, hilfreiche Begegnungen etc. beinhalten. Es gibt drei Arten von „Großer Alter“-Karten: Standortkarten, Mythoskarten und Torkarten.



Standortkarten repräsentieren die Begegnungen, die an verschiedenen Orten in Arkham stattfinden. Jedes der neun Viertel auf dem Spielbrett besitzt einen Stapel von sieben zugehörigen Karten, und jede Karte enthält eine Begegnung für jeden Standort in diesem Viertel. Für weitere Informationen über Standorte und Viertel siehe Seite 21.

Torkarten repräsentieren die Begegnungen, die in den „Anderen Welten“ stattfinden. Im Gegensatz zu den Standortkarten, welche in separate Stapel für jedes Viertel aufgeteilt sind, werden die Torkarten alle zusammen in einen Stapel gemischt. Für weitere Informationen zu den „Anderen Welten“ siehe Seite 8-9, 21.

Mythoskarten stellen bedeutende Ereignisse in Arkham dar. In jeder Runde wird eine von ihnen während der Mythosphase gezogen. Wenn eine Mythoskarte gezogen wird, hat dies mehrere Folgen. Sie bestimmt einen Standort, an dem sich ein Tor öffnet, sie bestimmt die Monsterbewegung in Arkham und bewirkt ein Ereignis, das die Ermittler beeinflussen kann. Die meisten Mythoskarten weisen außerdem einen Standort auf, an dem ein Hinweismarker erscheint.

MONSTERMARKER

Monstermarker repräsentieren die Monster, die in den Straßen umherziehen. Jeder Monstermarker hat zwei Seiten: eine Bewegungsseite und eine Kampfseite. Während das Monster auf dem Brett umherzieht, bleibt die Bewegungsseite oben. Wenn ein Ermittler ein Monster bekämpft, dreht man den Monstermarker auf die Kampfseite. Die Spieler können sich jederzeit beide Seiten der Monstermarker ansehen. Siehe „Monstermarker-Erläuterung“ auf Seite 21 für eine vollständige Beschreibung.



Bewegungsseite

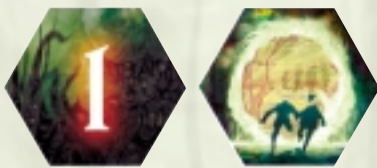
Kampfseite

TORMARKER



Diese Marker werden auf dem Spielbrett platziert, um Standorte anzuzeigen, an denen sich Tore zu den „Anderen Welten“ geöffnet haben. Jeder Tormarker zeigt die „Andere Welt“, zu der er führt, an und besitzt einen Modifikator für Würfelwürfe, um das Tor zu schließen.

AKTIVITÄTSMARKER UND „ERFORSCHT“-MARKER



Aktivitätmarker

„Erforscht“-Marker

Aktivitätmarker zeigen Gebiete auf dem Spielbrett an, wo besondere Ereignisse stattfinden. Ein „Erforscht“-Marker wird unterhalb eines Ermittlermarkers platziert, nachdem der Ermittler der „Anderen Welt“ eines Tores widerstanden hat und zurückgekehrt ist.

TERRORMARKER

Dieser Marker wird auf der Terror-Leiste platziert, um den mentalen Zustand und die Moral der Stadtbewohner Arkhams darzustellen. Wenn der Terror-Level ansteigt, schließen Geschäfte und Leute verlassen die Stadt und eventuell erlaubt dies den Monstern die Stadt komplett zu überrennen!



„GESCHLOSSEN“-MARKER

Diese Marker werden auf Standorte gelegt, die geschlossen haben, entweder aufgrund des Terrorlevels oder aufgrund spezieller Ereignisse, die sich während des Spiels zugetragen haben. Weder Ermittler noch Monster können in geschlossene Standorte eintreten.



SPIELAUFBAU

Folgt den Schritten unten, um das Spiel **Arkham Horror** vorzubereiten.

1. DIE SPIELFLÄCHE VORBEREITEN

Faltet das Spielbrett auseinander und legt es in die Mitte der Spielfläche. Vergewissert euch, dass ausreichend Platz rund um

das Spielbrett vorhanden ist, um dort die Ermittler-Charakterbögen und Kartenstapel zu platzieren. Legt die unterschiedlichen Marker und die Würfel in die Nähe des Spielbrettes, wie in der Abbildung des Spielaufbaus dargestellt. Stellt sicher, dass sich der Terror-Leistenmarker auf Feld „0“ der Terror-Leiste befindet.

2. PLATZIEREN DER ANFANGSHINWEISE

Legt einen Hinweismarker auf jeden Standort des Spielbretts, der oben einen roten Diamanten zeigt. Diese Standorte sind instabil und repräsentieren die Plätze, an denen sich Dimensionstore öffnen und Monster erscheinen können. Standorte sind durch runde Illustrationen gekennzeichnet, die Anteile Arkhams auf dem Spielbrett überdecken (z.B. Silberloge der Dämmerung oder Ma's Gästehaus).

3. WAHL DES ERSTEN SPIELERS

Wählt einen Spieler zufällig aus, der erster Spieler wird. Gebt dem Spieler den Erster-Spieler-Marker.

4. ERMITTLER FESTLEGEN

Der erste Spieler mischt die 16 Ermittler-Charakterbögen. Dann, ohne nachzusehen, legt er zufällig einen Ermittler-Charakterbogen vor jedem Spieler aus, sich selbst eingeschlossen.

Alternativ können sich die Spieler einigen, die Ermittler selbst auszuwählen, beginnend mit dem ersten Spieler und weiter

SPIELAUFBAU

Legt die Gegenstände, die den Mythos betreffen, an das eine Ende des Brettes. Dies sollte folgende Gegenstände beinhalten:

- 9 Standortkartenstapel
-
- Torkartenstapel
-
- Mythoskartenstapel
-
- „Großer Alter“-Bogen und Verderbenmarker
-
- Tormarker
-
- Monstermarker (in einem undurchsichtigen Behältnis)
-
- Hinweismarker
-
- Aktivität-, „Geschlossen“- und „Erforscht“-Marker

Jeder Spieler nimmt seinen Ermittler-Charakterbogen und Marker, dann erhält er Ausdauer- und Geistige-Gesundheit-Marker entsprechend seiner Ausdauer und seines Verstandes. Zusätzlich erhält der Spieler noch den Besitz für seinen Ermittler. Zuletzt platziert jeder Spieler seinen Ermittlermarker auf die Unterkunft seines Charakters auf dem Spielbrett.



Legt einen Hinweismarker auf jeden der 11 instabilen Standorte auf dem Brett (markiert durch rote Diamanten oberhalb des Standortes).

Legt die Gegenstände, welche die Ermittler betreffen, an das eine Ende des Brettes. Dies sollte folgendes beinhalten:

- Verbündete, Einfache und Besondere Gegenstände, Zauber und Fertigkeitenkartenstapel
-
- Ermittler-Speziakartenstapel
-
- Geistige-Gesundheit- und Ausdauermarker
-
- Bank mit den Geldmarkern

Der ausgewählte Spieler erhält den Erster-Spieler-Marker. Zum Ende jeder Spielrunde wird dieser nach links weitergegeben.

im Uhrzeigersinn bis jeder Spieler einen Ermittler ausgewählt hat.

5. ENTHÜLLUNG EINES „GROSSEN ALTEN“

Der erste Spieler mischt die acht „Großer Alter“-Bögen. Dann, ohne nachzusehen, wählt er zufällig einen aus und legt diesen mit der Vorderseite nach oben in die Nähe des Spielbrettes. Dies ist der „Große Alte“, der Arkham in diesem Spiel bedroht. Wenn die Fähigkeiten des „Großen Alten“ irgendwelche Aktionen auflisten, die vor Beginn des Spiels stattfinden, wie bei Nyarlathoteps „Tausend Masken“, werden sie jetzt ausgeführt.

Alternativ können sich die Spieler einigen, den „Großen Alten“, dem sie sich stellen, selbst auszuwählen. Dies ist hilfreich, wenn Zeitdruck herrscht oder andere Erwägungen involviert sind. (Yig bedeutet ein kürzeres Spiel, während Cthulhu für ein besonders herausforderndes Spiel sorgt)

6. TRENNEN DER KARTEN

Trennt die unterschiedlichen Ermittler und „Großer Alter“-Karten in einzelne Stapel und legt sie in die Nähe des Spielbrettes, wie in der Abbildung des Spielaufbaus dargestellt.

7. ERHALT DES FESTGELEGTEN BESITZES

Auf jedem Ermittler-Charakterbogen sind bestimmte Gegenstände als festgelegter Besitz aufgelistet. Jeder Spieler, beginnend mit dem ersten Spieler und weiter im Uhrzeigersinn, erhält jetzt die Gegenstände, welche unter „Festgelegter Besitz“ auf den Ermittler-Charakterbögen aufgelistet sind. Der erste Spieler sucht die entsprechenden Karten aus den Ermittlerkartestapeln und teilt sie an die Spieler aus, so wie es auf den Ermittler-Charakterbögen aufgeführt ist.

8. MISCHEN DER ERMITTLERKARTENSTAPEL

Die Spieler mischen den Einfache Gegenstände-, Besondere Gegenstände-, Zauber- und Fertigkeitkartenstapel. Legt sie danach wieder an ihren Platz in der Nähe des Spielbrettes mit der Vorderseite nach unten. Wann immer ein Spieler eine Karte zieht, zieht er sie verdeckt von der Oberseite dieser Stapel.

9. ERHALT DES ZUFÄLLIGEN BESITZES

Jeder Ermittler-Charakterbogen kann besagen, dass der Ermittler einen oder mehrfachen zufälligen Besitz erhält. Jeder Spieler, beginnend mit dem ersten Spieler und weiter im Uhrzeigersinn, zieht die angegebene Anzahl von Karten von den entsprechenden Stapeln, wie auf dem Ermittler-Charakterbogen unter „Zufälliger Besitz“ aufgeführt.

Hinweis: Fähigkeiten, die das Ziehen von Karten von den Stapeln beeinflussen, wie Monterey Jacks Fähigkeiten, gelten ebenfalls beim Ziehen des zufälligen Besitzes zu Beginn des Spieles.

10. BEENDEN DES ERMITTLERAUFBAUS

Jeder Spieler erhält jetzt die Anzahl an Geistige-Gesundheit-Markern entsprechend des Geistige-Gesundheit-Wertes sowie die Anzahl von Ausdauermarkern gemäß dem Ausdauerwert des Ermittlers. Diese Werte sind auf den Ermittler-Charakterbögen aufgelistet. Jeder Spieler sollte diese Marker auf die entsprechenden Bereiche seines Ermittler-Charakterbogens legen.

Jeder Spieler erhält drei Fertigkeitenanzeiger und legt einen davon auf jede seiner drei Fertigkeitenleisten. Jeder einzelne Fertigkeitenanzeiger kann auf eine der vier Positionen der jeweiligen Fertigkeitenleiste gelegt werden. Siehe „Fertigkeiten einstellen“ auf Seite 6 für weitere Informationen zu Fertigkeitenanzeigern und Fertigkeitenleisten.

11. ERSTELLUNG DER MONSTERQUELLE

Legt die Monster in einen blickdichten Behälter und mischt sie. Eine Kaffeetasse oder ein Stoffbeutel sind hierfür gut geeignet. In dieser Regel beziehen wir uns durchweg auf diesen Behälter mit dem Titel „Monsterquelle“. Wenn ein Monster erscheint oder anders ins Spiel kommt, zieht der erste Spieler einen zufälligen Monstermarker aus der „Monsterquelle“ und legt es auf das Spielbrett gemäß der Anweisungen dieser Regeln oder dem Text der speziellen Karte.

Ausnahme: Legt die fünf „Maskenmonster“ nicht in den Behälter, außer wenn Nyarlathotep der „Große Alte“ ist. Wenn irgendein anderer „Großer Alter“ enthüllt wurde, entfernt die „Maskenmonster“ aus dem Spiel. „Maskenmonster“ sind gekennzeichnet durch die Bezeichnung „Maske“, auf der Kampfseite ihrer Marker.

12. MISCHEN DER „GROSSER ALTER“-KARTENSTAPEL UND DER TORMARKER

Die Spieler mischen nun die Tor- und Mythoskartenstapel und legen sie zurück an ihren Platz nahe des Spielbrettes. Danach mischen sie die 16 Tormarker und legen sie mit der Vorderseite nach unten als Stapel neben das Spielbrett.

13. PLATZIEREN DER ERMITTLERMARKER

Jeder Spieler nimmt nun den Ermittlermarker, der seinen Ermittler darstellt, und platziert ihn auf den Standort auf dem Spielbrett, der auf dem Ermittler-Charakterbogen als Unterkunft genannt ist. Die anderen Ermittler-Charakterbögen und Marker sowie die nicht genutzten „Großer Alter“-Bögen werden für das jetzige Spiel nicht weiter gebraucht.

14. ZIEHEN UND AUSFÜHREN EINER MYTHOSKARTE

Abschließend zieht der erste Spieler die oberste Karte vom Mythoskartenstapel und führt sie aus, wie es in dem Ab-

schnitt Mythosphase der Regeln erklärt wird. Die Mythoskarte nennt einen instabilen Standort, wo ein Tor und ein Monster erscheinen. Instabile Standorte sind durch rote Diamanten gekennzeichnet. Sollte die gezogene Karte ein *Gerücht* sein, werft sie wirkungslos ab und zieht bis ihr eine andere Sorte Mythoskarte gezogen habt. Für weitere Informationen zur Mythosphase siehe Seite 9.

Wichtig: Denkt daran einen Verderbenmarker auf die Verderbenleiste des „Großen Alten“ zu legen, nachdem sich das erste Tor geöffnet hat.

Nachdem die Mythoskarte vollständig ausgeführt wurde, beginnt die erste Spielrunde und der erste Spieler fängt an.

DIE SPIELRUNDE

Eine Spielrunde in **Arkham Horror** ist in fünf Phasen unterteilt. **Während jeder Phase, führt jeder Spieler, mit dem Ersten beginnend und dann im Uhrzeigersinn weiter, die Aktionen durch, die in dieser Phase stattfinden.** Nachdem alle Spieler eine Phase komplett abgeschlossen haben, beginnt die nächste Phase. Am Ende der letzten Phase der Runde gibt der erste Spieler den Erster-Spieler-Marker an den Spieler zu seiner Linken weiter und eine neue Runde beginnt.

Die Phasen einer jeden Spielrunde sind:

Phase I: Unterhalt

Phase II: Bewegung

Phase III: Begegnungen in Arkham

Phase IV: Begegnungen in „Anderen Welten“

Phase V: Mythos

Während jeder Phase führt jeder Spieler, mit dem Ersten beginnend und dann im Uhrzeigersinn weiter, die Aktionen durch, die in dieser Phase stattfinden.

Phase I: Unterhalt

Während der Unterhaltsphase führt jeder Spieler die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge durch.



1. Aktualisierung verbrauchter Karten

Einige Karten **verbrauchen** sich, wenn sie genutzt werden, d.h. sie werden für den Rest der Spielrunde verdeckt. Zu Beginn der Unterhaltsphase aktualisiert jeder Spieler solche Karten, indem er wieder die Vorderseite nach oben dreht. Karten mit der Vorderseite nach oben können normal genutzt werden. Karten mit der Rückseite nach oben können erst nachdem du sie erneut in der nächsten Unterhaltsphase umgedreht hast wieder verwendet werden.

Beispiel: Richard (spielt Harvey Walters) führte den Welken-Zauber in der vorgehenden Runde durch, was ihn zwang die Karte auf die Rückseite zu drehen. Während der Unterhaltsphase dreht Richard den Welken-Zauber zurück. Der Zauber ist jetzt wieder bereit, um eingesetzt zu werden.

2. Ausführung von Unterhaltsaktionen

Nachdem jeder Spieler seine verbrauchten Karten aktualisiert hat, muss der Spieler nachsehen, ob seine Ermittlerkarten eine Unterhaltsaktion haben. Jeder Spieler muss alle Unterhaltsaktionen, die auf den Ermittlerkarten aufgelistet sind in dieser Phase durchführen. Diese Unterhaltsaktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden, so wie es der Spieler möchte. Nach Erhalt einer Dividende, Bankanleihe, Segnung oder eines Fluches braucht ein Spieler in der **ersten** Unterhaltsphase keinen Würfelwurf durchzuführen.

Beispiel: Richard bemerkt beim Durchsehen seiner Karten, dass er eine Dividendenkarte besitzt, welche eine Unterhaltsaktion erfordert. Zuerst erhält Richard \$2 für die Dividende. Er nimmt zwei Geldmarker aus dem Vorrat. Richard muss jetzt einen Wurf mit einem Würfel durchführen, um zu sehen, ob er die Dividendenkarte behält oder nicht. Richard hat Glück und behält die Karte für die nächste Spielrunde.

3. Fertigkeiten einstellen

Zuletzt kann jeder Spieler die Ermittlerfertigkeiten mit Hilfe der Fertigkeitenanzeiger einstellen, die er während des Spielbaus auf den Ermittler-Charakterbogen gelegt hat. Dieser Vorgang, sowie eine grundlegende Erklärung wie die Fertigkeitenanzeiger funktionieren, wird in der unten stehenden Abbildung erklärt.

Ausnahme: Während des Spielbaus können die Spieler die drei Fertigkeitenanzeiger auf jede der vier Positionen der drei Fertigkeitenleisten schieben. Diese Anfangseinstellung entspricht nicht den normalen Regeln, laut denen die Fertigkeitenanzeiger nur eine beschränkte Anzahl von Positionen pro Spielrunde bewegt werden können.

Phase II: Bewegung

Während der Bewegungsphase vollzieht jeder Spieler eine der beiden folgenden zwei Bewegungsaktionen, abhängig davon, ob sich der Ermittler in Arkham oder einer „Anderen Welt“ befindet (siehe „Spielbrett-Erläuterung“, Seite 21):

Bewegung in Arkham

oder

Bewegung in „Anderen Welten“

Bewegung in Arkham

Wenn sich der Ermittler des Spielers in Arkham befindet (z.B. im Französischen Viertel), erhält er so viele Bewegungspunkte wie sein Geschwindigkeitswert auf dem Ermittler-Charakterbogen anzeigt. Ein Spieler kann einen Bewegungspunkt verwenden, um von einem Gebiet des Spielbrettes zu einem anderen Gebiet zu gelangen, solange beide Gebiete durch eine gelbe Linie verbunden sind (Die Pfeile haben keine Auswirkung auf den Ermittler!). Ein Bewegungspunkt erlaubt dem Ermittler sich von einem Standort zu einem Straßengebiet, von einem Straßengebiet zu einem anderen oder von einem Straßengebiet zu einem Standort zu bewegen.

Standorte sind durch runde Illustrationen auf dem Arkham-Teil des Spielbrettes gekennzeichnet. Straßengebiete werden durch rechteckige Felder auf dem Spielbrett repräsentiert, eines für jedes Viertel in Arkham (z.B. Miskatonic Universität und Hafenviertel).

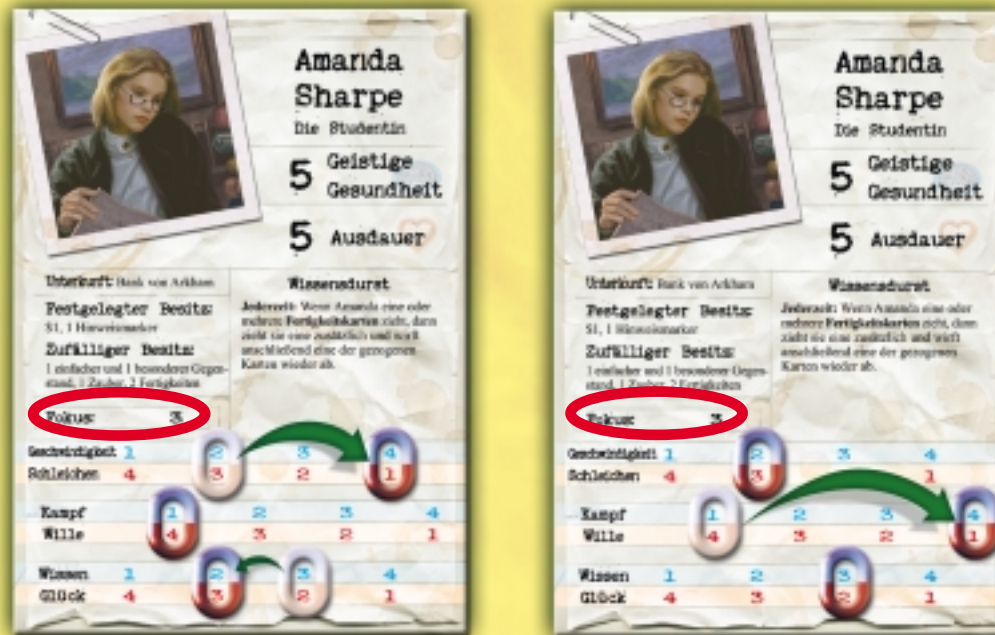
Monstern ausweichen

Standorte und Straßengebiete, die Monstermarker enthalten, können die Bewegung des Ermittlers beeinflussen. Wenn ein Ermittler ein von einem oder mehreren Monstermarkern besetztes Feld *verlassen möchte*, muss er gegen **jedes** Monster dort kämpfen oder ihm/ihnen ausweichen (siehe „Monstern ausweichen“ auf Seite 13 und „Kampf“ auf Seite 14 für weitere Informationen). *Beendet er seinen Zug* auf einem von einem Monster besetzten Feld, muss er auf jeden Fall kämpfen.

Wenn der Ermittler dabei versagt einem Monster auszuweichen, verursacht das Monster sofort seinen Kampfschaden beim Ermittler (siehe „Kampf“ auf Seite 14) und der Ermittler beginnt dann den Kampf mit dem Monster.

Sobald es zum Kampf für einen Ermittler gegen ein oder mehrere Monster kommt, aus welchen Gründen auch immer, ist seine Bewegung beendet. Gleichgültig ob er den Kampf gewinnt oder nicht, verliert der Ermittler seine restlichen Bewegungspunkte und muss verbleiben.

FERTIGKEITEN EINSTELLEN



Während der Unterhaltsphase kannst du die Fertigkeiten deines Charakters so einstellen, daß sie auf seine Situation zugeschnitten sind. Der Fokus repräsentiert die Fähigkeit deines Charakters seine Aufmerksamkeit auf die unterschiedlich bevorstehenden Aufgaben aufzuteilen. Dieser Wert bestimmt die Gesamtanzahl der „Positionen“, mit denen du deine Fertigkeiten in jeder Spielrunde einstellen kannst.

Beispiel 1: Im Beispiel oben besitzt Amanda einen Fokus von 3. Dies erlaubt ihr die Fertigkeitenanzeiger um eine Gesamtanzahl von 3 Positionen in jeder Spielrunde bewegen zu können. In dieser Runde entscheidet sie sich ihren Anzeiger auf der Geschwindigkeit/Schleichen-Leiste um 2 Positionen nach rechts zu verschieben. Eine Position verbleibt und sie bewegt danach den Anzeiger für Glück/Wissen um eine Position nach links.

Beispiel 2: In dieser Runde entscheidet sich Amanda ihren gesamten Fokus zu nutzen, um den Anzeiger für Kampf/Willen um 3 Positionen nach rechts zu verschieben. Es ist kein Fokus verblieben, um einen von den anderen Fertigkeitenanzeigern zu bewegen, also verbleiben diese auf der Position, die sie in der letzten Runde hatten.

Sei vorsichtig dabei, wie du deine Fertigkeiten einstellst, insbesondere wenn der Fokus deines Charakters gering ist. Wenn du deine Fertigkeiten zu einseitig ausrichtest, kannst du in einem kritischen Moment ungeschützt erwischt werden, und bist unfähig noch zu reagieren.

BEWEGUNG IN ARKHAM



BEWEGUNG IN "ANDEREN WELTEN"



Beispiel: Amanda Sharpe befindet sich im ersten Feld der „Traumlande“. Im Zuge ihrer Bewegung bewegt sie sich in das zweite Feld der „Traumlande“. Während der Bewegung in der nächsten Spielrunde kehrt sie nach Arkham zurück, zu irgendeinem Standort mit einem offenen Tor zu den „Traumlanden“. Dort platziert sie einen „Erforscht“-Marker unterhalb ihres Ermittlermarkers.

Amanda Sharpe beginnt ihren Zug auf dem „Friedhof“ im Hafenviertel. Ihre Geschwindigkeit beträgt momentan 4, wodurch sie 4 Bewegungspunkte für diesen Zug zur Verfügung hat. Sie entscheidet sich, dass sie zur „Verwaltung“ gehen will, also gliedert sich ihr Zug wie folgt auf:

- 1) 1 Bewegungspunkt um sich vom „Friedhof“ zum Straßengebiet des „Hafenviertel“ zu bewegen.
- 2) 1 Bewegungspunkt um sich vom Straßengebiet des „Hafenviertel“ zum Straßengebiet des „Französischen Viertel“ zu bewegen.
- 3) 1 Bewegungspunkt um sich vom Straßengebiet des „Französischen Viertel“ zum Straßengebiet von „Miskatonic Universität“ zu bewegen.
- 4) 1 Bewegungspunkt um sich vom Straßengebiet der „Miskatonic Universität“ zur „Stadtverwaltung“ zu bewegen.



NACH ARKHAM ZURÜCKKEHREN



Beispiel: Amanda Sharpe kehrt von den „Traumlanden“ nach Arkham zurück. Sie kann sich entscheiden, zu welchem der beiden Standorte, die ein offenes Tor zu den Traumlanden“ haben, sie sich bewegen will. Nachdem sie sich bewegt hat, wird ein „Erforscht“-Marker unterhalb ihres Ermittlermarkers platziert.

Hinweise aufgreifen

Jederzeit, wenn ein Ermittler seine Bewegung an einem Standort *beendet*, der Hinweismarker enthält, nimmt er sofort beliebig viele oder alle dieser Hinweismarker auf. Falls ein Ermittler lediglich durch einen Standort zieht und seinen Zug hier nicht beendet, nimmt er keine Hinweismarker auf: Er muss seine Bewegung auf dem Standort *beenden*, der die Hinweismarker enthält.

Bewegung in „Anderen Welten“

„Andere Welten“ werden durch die großen, runden Felder am Rande des Spielbrettes dargestellt. Diese Felder repräsentieren bizarre Orte, fremde Dimensionen und Alternativwelten, die eine Rolle im Mythos spielen. Üblicherweise betreten Spieler diese Welten, indem sie Tore erforschen (siehe „Tor“ Seite 8).

Wichtig ist, dass jedes runde Feld, das eine „Andere Welt“ darstellt, durch eine markante Linie zweigeteilt ist: Die Hälften rechts und links der Linie sind die beiden Gebiete der „Anderen Welt“.

Befindet sich ein Ermittler zu Beginn der Bewegungsphase in einer „Anderen Welt“, erhält er keine Bewegungspunkte. Stattdessen hängt seine Bewegung davon ab, ob er sich im ersten (linken) oder dem zweiten (rechten) Gebiet der „Anderen Welt“ befindet.

- Wenn sich der Ermittler im ersten Gebiet befindet, bewegt er sich in das zweite Gebiet.
- Wenn sich der Ermittler im zweiten Gebiet der „Anderen Welt“ befindet, kehrt er nach Arkham zurück. Der Spieler muss einen Standort auswählen, der ein offenes Tor zu genau

der „Anderen Welt“, die er verlässt, aufweist. Nach der Wahl des Zielstandortes durch den Spieler, stellt er seinen Ermittlermarker dorthin. Dann legt er einen „Erforscht“-Marker unter seinen Ermittlermarker, um zu zeigen, dass er das Tor erforscht hat. Dieser Marker verbleibt im Spiel, solange der Ermittler an diesem Standort verbleibt. Falls es kein offenes Tor gibt, das zu der „Anderen Welt“ führt, in der sich der Ermittler befindet, ist der Ermittler „Verloren in Raum und Zeit“ (siehe Seite 16).

Aufgehaltene Ermittler

Während des Spiels können bestimmte Effekte der Grund dafür sein, dass ein Ermittler aufgehalten wird. Wenn dies passiert, kippe den Ermittlermarker auf die Seite, um anzuzeigen, dass der Ermittler aufgehalten wird. Aufgehaltene Ermittler erhalten keine Bewegungspunkte und bewegen sich nicht in der Bewegungsphase. Stattdessen stellt der Spieler, während der Bewegungsphase des Ermittlers, den Ermittlermarker wieder auf, um zu zeigen, dass der Ermittler nicht mehr aufgehalten wird. In der darauf folgenden Spielrunde ist der Ermittler wieder in der Lage, sich normal zu bewegen.

Phase III: Begegnungen in Arkham

Während der Begegnungen in Arkham-Phase muss jeder Ermittler, der sich an einem Standort (nicht einem Straßengebiet oder „Andere Welten“-Bereich) befindet, eine der folgenden Aktionen durchführen. Die Aktion, welche der Ermittler durchführen muss, hängt davon ab, ob der Standort ein offenes Tor enthält oder nicht.

1. Kein Tor

Wenn der Standort kein Tor enthält, hat der Ermittler eine Begegnung an diesem Standort (außer er möchte die besondere Eigenschaft des Standortes nutzen). Der Spieler mischt den Standortstapel, der zum Viertel gehört, in dem er sich befindet, und zieht eine Karte vom Stapel. Der Spieler liest den Karteninhalt laut vor und führt jede Aktion, die durch den Text auf der Karte vorgesehen ist, durch. Wenn die Karte aussagt, dass „ein Monster erscheint“ muss der Ermittler entweder dem Monster ausweichen (siehe „Monstern Ausweichen“ Seite 13) oder mit ihm kämpfen (siehe „Kampf“ Seite 14). Nachdem der Spieler alle Aktionen, welche die Karte aufzählt, durchgeführt hat, legt er die Karte zurück in den Standortkartentapel.

Monster und Tore können nicht an versiegelten Standorten erscheinen, selbst wenn eine Karte dies fordert.

Monster, die aufgrund einer Standort- oder Torbegegnung erscheinen, verbleiben nie auf dem Spielbrett, nachdem die Begegnung durchgeführt wurde. Falls ein Ermittler einem solchen Monster ausweicht, legt es zurück zur Monsterquelle (siehe „Monster in Begegnungen“ Seite 20).

2. Tor

Wenn der Standort ein Tor enthält, wird der Ermittler durch das Tor gesogen. Er landet im ersten (linken) Gebiet der „Anderen Welt“, die auf dem Tormarker angezeigt wird.

Ausnahme: Wenn ein Ermittler ein Tor betritt und nach Arkham zurückkehrt, legt der Spieler einen „Erforscht“-Marker unter seinen Ermittlermarker. Solange der Ermittler auf dem Standort des Tores verbleibt, wird er nicht mehr durch das Tor gesogen, und er kann versuchen, das Tor zu **schließen**

STANDORTBEGEGNUNG OHNE TOR



Beispiel: Amanda Sharpe ist in der „Gesellschaft für Geschichte“ in der Südstadt, also mischt sie den Südstadt-Standortkartentapel und zieht dann die oberste Karte. Sie schaut nach dem Eintrag für die „Gesellschaft für Geschichte“. In Übereinstimmung mit der Karte schlägt ihr der Pförtner vor, einen Ausritt in die Wälder zu machen. Wenn sie akzeptiert, bewegt sie sich in die Wälder und hat dort eine weitere Begegnung.

STANDORTBEGEGNUNG MIT TOR



Beispiel: Amanda Sharpe ist in der „Schwarzen Grotte“, aber dort gibt es ein Tor, das zu den „Traumlanden“ führt. Da sie keinen „Erforscht“-Marker unter sich hat, wird sie durch das Tor in das erste Gebiet der „Traumlande“ gesogen.

„ANDERE WELT“-BEGEGNUNG



Beispiel: Amanda Sharpe ist in der „Stadt der Großen Rasse“, welche ein gelbes und ein grünes Begegnungssymbol besitzt. Sie zieht eine Karte vom Torkartentapel. Die Karte ist rot, also führt sie zu keiner Begegnung in der „Stadt der Großen Rasse“. Die Spielerin legt die Karte ab und zieht erneut. Sie zieht diesmal eine blaue Karte und legt auch diese wirkungslos ab. Endlich zieht sie eine grüne Karte und überprüft, ob sie eine spezifische Begegnung für die „Stadt der Großen Rasse“ beinhaltet. Dem ist nicht so, so dass sie bei „Sonstige“ nachliest und den Anweisungen folgt.

oder es **endgültig zu versiegeln** (siehe „Schließen und Versiegeln von Toren“ Seite 16). Falls der Ermittler den Standort verlässt, bevor das Tor geschlossen oder versiegelt wurde, legt er den „Erforscht“-Marker wieder ab. Wenn der Ermittler später im Spiel zu diesem Standort zurückkehrt, wird er erneut durch das Tor gesogen. Er muss erneut die „Begegnungen in der Anderen Welt“-Phase durchlaufen, um das Tor zu schließen oder zu versiegeln. Wenn der Ermittler durch ein Tor gesogen wird, das durch eine Begegnung auftaucht, so wird er *aufgehalten*.

Phase IV: Begegnungen in der „Anderen Welt“

Während der „Begegnungen in der Anderen Welt“-Phase haben Ermittler auf „Anderen Welten“-Feldern Begegnungen. Die „Anderen Welten“-Felder auf dem Spielbrett besitzen eine farbige Kreismarkierung. Diese farbigen Kreise werden **Begegnungssymbole** genannt. Wenn ein Ermittler eine Begegnung in einer „Anderen Welt“ hat, zieht der Spieler Karten, eine nach der anderen, vom Torstapel, bis er eine Karte gezogen hat, deren Farbe zur Farbe des Begegnungssymbols passt. Torkarten, die nicht die gleiche Farbe wie das Begegnungssymbol der „Anderen Welt“ besitzen, werden mit der Rückseite nach oben unter den Stapel gelegt.

Sobald ein Spieler eine Karte gezogen hat, die zur Farbe des Begegnungssymbols passt, prüft er, ob es eine spezifische Begegnung für die „Anderen Welt“, in der er sich befindet, gibt. Falls eine spezifische Begegnung aufgelistet ist, liest der Spieler den Eintrag laut vor und führt alle durch den Text vorgeschriebenen Aktionen durch. Wenn keine spezifische Begegnung aufgelistet ist, liest der Spieler den „Sonstige“-Eintrag laut vor und führt alle durch den Text vorgeschriebenen Aktionen durch.

Der Kartentext einer „Anderen Welt“-Begegnung kann das Erscheinen eines Monsters zur Folge haben, in diesem Fall muss der Ermittler entweder dem Monster ausweichen (siehe „Monstern Ausweichen“ Seite 13) oder mit ihm kämpfen (siehe „Kampf“ Seite 14). Sobald die Begegnung abgeschlossen ist, legt der Spieler die Karte mit der Rückseite nach oben unter den Torkartenstapel.

Monster, die aufgrund einer Standort- oder Torbegegnung erscheinen, verbleiben nie auf dem Spielbrett, nachdem die Begegnung durchgeführt wurde. Falls ein Ermittler einem solchen Monster ausweicht, legt es zurück zur Monsterquelle (siehe „Monster in Begegnungen“ Seite 20).

Phase V: Mythos

Während der Mythosphase zieht der *erste Spieler* eine Mythoskarte und führt die folgenden Aktionen aus:

1. Öffnen des Tores und Monstererzeugung
2. Platzieren der Hinweismarker
3. Bewegen der Monster
4. Aktivieren der Mythosfähigkeit

1. Öffnen des Tores und Monstererzeugung

Der erste Spieler beginnt, indem er den auf der Mythoskarte unten links angegebenen Standort ermittelt, an dem in dieser Spielrunde dimensionale Kräfte in Arkham angreifen. Eine von drei Möglichkeiten tritt ein, abhängig davon ob an dem Standort entweder ein offenes Tor, ein „Älteres Zeichen“ oder keines von beiden ist.

A. Der Standort besitzt ein „Älteres Zeichen“

Wenn ein „Älteres Zeichen“ an dem Standort platziert wurde, passiert nichts. Kein Tor öffnet sich und kein Monster erscheint. Das „Ältere Zeichen“ hat das Tor an diesem Standort permanent versiegelt und kein neues Tor kann sich hier öffnen.

B. Der Standort hat ein offenes Tor

Wenn der Standort bereits ein offenes Tor besitzt, bricht eine Flut von Monstern aus den Toren hervor. Es erscheinen Monster in Zahl der Spieler oder bereits offener Tore, je nachdem was höher ist. Die zufällig gezogenen Monster werden möglichst gleichmäßig über die Torstandorte verteilt, dabei dürfen nirgendwo mehr Monster platziert werden, als auf dem Verursacher-Tor. Sollte das Monsterlimit überschritten werden (siehe "Monsterlimits und Stadtrand" Seite 17), so müssen sich die Spieler einigen, wo Monster platziert werden, wobei der Erste Spieler notfalls entscheidet. Diese Einigung muß vor Ziehung der Monster geschehen.

Beispiel: Es gibt 3 offene Tore (Schwarze Grotte, Haus der Wissenschaften und Unerforschte Insel), 7 Spieler und keine Monster auf dem Spielbrett. Es wird eine Mythoskarte mit der Schwarzen Grotte gezogen. Die Monsterflut bricht los: 7 Monster werden nacheinander gezogen und möglichst gleichmäßig auf den Toren platziert. 3 auf der Schwarzen Grotte, 2 im Haus der Wissenschaften und 2 auf der Unerforschten Insel.



C. Kein „Älteres Zeichen“ oder Tor

Ist weder ein „Älteres Zeichen“ noch ein offenes Tor an dem Standort vorhanden, öffnet sich ein neues Tor und ein Monster tritt daraus hervor, bei mehr als 5 Ermittlern 2 Monster. Das heißt, dass folgende Dinge in dieser Reihenfolge passieren:

1. Die Verderbenleiste schreitet vor

Der erste Spieler legt einen Verderbenmarker auf das erste freie Feld der Verderbenleiste des „Großen Alten“, und zwar so, dass das Augensymbol sichtbar ist. Falls der Marker auf das letzte freie Feld der Verderbenleiste gelegt wird, ist der „Große Alte“ erwacht, und das Ende des Spiels hat begonnen (siehe der „Große Alte“ erwacht! Seite 18). Wenn der „Große Alte“ erwacht, braucht ihr den Rest der Mythosphase nicht auszuführen: Fahrt augenblicklich mit dem finalen Kampf fort.

Es ist ebenso möglich, dass der „Große Alte“ sofort aufgrund zu vieler geöffneter Tore in Arkham erwacht (siehe „Der Große Alte erwacht!“ Seite 18).

2. Ein Tor öffnet sich

Der erste Spieler zieht einen Tormarker vom Stapel neben dem Spielbrett und legt ihn mit der Vorderseite nach oben auf den Standort. Entfernt alle Hinweismarker, die sich an dem Standort befinden: Die Ermittler haben ihre Chance verpasst, diesen Hinweisen zu folgen.

3. Ein Monster erscheint

Der erste Spieler zieht 1 Monstermarker (2 bei mehr als 5 Spielern) aus der Monsterquelle und legt ihn auf den Standort. Falls die Anzahl der Monster nun das Monsterlimit überschreitet, legt der erste Spieler das Monster stattdessen in den Stadtrand (siehe „Monsterlimits und Stadtrand“ Seite 17).

Wichtig: Anders als Ermittler werden Monster nie durch Tore gesogen.

Beispiel: Ben ist der erste Spieler und zieht die Mythoskarte aus dem vorherigen Beispiel. Die linke, untere Ecke zeigt die „Schwarze Grotte“, die weder ein offenes Tor noch ein „Älteres Zeichen“ besitzt. Als erstes fügt Ben einen Verderbenmarker der Verderbenleiste des „Großen Alten“ hinzu. Es sind noch weitere freie Felder auf der Leiste vorhanden, so dass Ben den obersten Tormarker vom Stapel zieht und ihn auf die „Schwarze Grotte“ legt. Der aufgedeckte Marker führt nach „Yugoth“. Zuletzt zieht Ben ein Monster aus der Monsterquelle, ein „Dunkles Junges“, und legt es ebenfalls auf die „Schwarze Grotte“.

EINE MYTHOSKARTE AUSFÜHREN



1. Öffne das Tor und erzeuge Monster
2. Platziere Hinweismarker
3. Bewege Monster
4. Aktiviere die spezielle Fähigkeit der Karte

A. Jede Mythoskarte hat direkt unter dem Titel der Karte einen Hinweis, der dir sagt, was für ein Typ sie ist. Mythoskarten sind entweder „Schlagzeilen“, „Umgebungen“ oder „Gerichte“. Jeder Subtyp verhält sich leicht unterschiedlich und alle sind detailliert in diesen Regeln erklärt.

Tore, die sich bei Ermittlern öffnen

Wenn sich ein Tor an einem Standort öffnet, an dem sich ein Ermittler befindet, wird dieser augenblicklich durch das Tor in das erste Gebiet der zugehörigen „Anderen Welt“ gesogen. Als Ergebnis dieses Schocks und der Verwirrung, wird der Ermittler „Aufgehalten“ und kippt seinen Ermittlermarker auf die Seite. Der Ermittler wird sich in der nächsten Bewegungsphase nicht bewegen. (siehe „Aufgehaltene Ermittler“ Seite 16).

2. Platzieren der Hinweismarker

Die meisten Mythoskarten zeigen einen Standort, an dem dann ein Hinweismarker erscheint. Legt einen Hinweismarker auf den entsprechenden Standort, außer wenn sich dort ein offenes Tor befindet. Wenn sich einer oder mehrere Ermittler an diesem Standort befinden, kann einer von ihnen den Hinweismarker sofort an sich nehmen (die Spieler sollten untereinander entscheiden). Falls sie sich nicht einigen können, entscheidet der erste Spieler.

3. Monster bewegen

Monster, die durch Tore in Standorten auftauchen, verlassen bald diese Standorte, um in den Straßen von Arkham umherzustreifen. Der erste Spieler schaut sich die untere, rechte Ecke der Mythoskarte an, um herauszufinden in welche Richtungen die Monsterbewegungen gehen. Dieser Bereich auf der Mythoskarte beschreibt, welche Monster sich in dieser Spielrunde bewegen und in welche Richtung sie dies tun.

Jede Mythoskarte besitzt zwei Bewegungsfelder, dargestellt durch einen weißen und einen schwarzen Kasten. Jeder Standort und jedes Straßengebiet auf dem Spielbrett weist gleichermaßen weiße und schwarze Pfeile (und manchmal beides, siehe rechts) auf.

Jedes Bewegungsfeld auf einer Mythoskarte weist in sich eines oder mehrere Dimensionssymbole auf. Jeder Monstermarker besitzt gleichermaßen solche Dimensionssymbole auf seiner Bewegungsseite.

Monster, die zurzeit auf dem Spielbrett sind und deren Dimensionssymbole in einem der beiden Bewegungsfelder aufgelistet sind, bewegen sich zu einem verbundenem Standort oder Straßengebiet, wie folgt:

- Falls das Monster in dem weißen Kasten aufgelistet ist, folgt es dem weißen Pfeil, der von seinem momentanen Ort (Standort oder Straßengebiet) wegführt.
- Falls das Monster in dem schwarzen Kasten aufgelistet ist, folgt es dem schwarzen Pfeil, der von seinem momentanen Ort (Standort oder Straßengebiet) wegführt.

Wichtig: Die Pfeile, die von einigen Orten (Standort oder Straßengebiet) fortführen, sind auf der einen Seite weiß und auf der anderen schwarz. Diese Pfeile zählen als schwarzer und weißer Pfeil, so dass Monster, die in einem von beiden Bewegungsfeldern auf der Mythoskarte aufgelistet sind, diesem Pfeil folgen.

Monsterbewegung und Ermittler

Ein Monster, das bereits einen Standort oder ein Straßengebiet mit einem oder mehreren Ermittlern teilt, bewegt sich nicht und verbleibt an dieser Stelle. Bestimmte Monster bewegen sich mehrmals (siehe die Beschreibung von „Schnellen“

MONSTER-BEWEGUNG



Beispiel 1: Die Mythoskarte links auf dem Bild ist gezogen worden. Monster, deren Symbole im weißen Feld gezeigt werden (Schrägstrich, Dreieck und Stern), bewegen sich, indem sie den weißen Pfeilen folgen. Monster, deren Symbole im schwarzen Feld gezeigt werden (Sechseck), bewegen sich, indem sie den schwarzen Pfeilen folgen. In diesem Beispiel:

I. Der „Gug“, mit seinem Symbol „Schrägstrich“ folgt dem schwarz-weißen Pfeil, der von seinem momentanen Standort wegführt.

B. Das „Dunkle Junge“ bewegt sich nicht. Obwohl sein Symbol das Sechseck ist, besitzt der Marker einen gelben Rand, was ein stationäres Monster anzeigt, das sich niemals bewegt.



Beispiel 2: Die Mythoskarte oben ist gezogen worden. Monster, deren Symbole im weißen Feld (Viereck und Diamant) gezeigt werden, bewegen sich, indem sie den weißen Pfeilen folgen. Monster, deren Symbole im schwarzen Feld (Kreis) gezeigt werden, bewegen sich ebenfalls, nur folgen diese den schwarzen Pfeilen.

In diesem Beispiel finden spezielle Bewegungen statt:

I. Der „Dimensionsschlurfer“ mit seinem viereckigen Symbol folgt dem weißen Pfeil, der von seinem momentanen Standort fortführt. Dann, weil er einen roten Rand besitzt, der aussagt, dass das Monster sich schnell bewegt (2 Bewegungszüge), bewegt er sich noch einmal (2) entlang des weißen Pfeils.

A. Der „Dhole“ bewegt sich nicht, obwohl er ein Kreissymbol besitzt, da er sich am gleichen Standort wie Amanda Sharpe befindet. Deswegen verbleibt er dort statt sich von ihr weg zu bewegen.

Monstern gleich); wenn solch ein Monster ein Feld betritt, das einen oder mehrere Ermittler enthält, muss es augenblicklich stoppen. Es findet keine Begegnung mit dem Monster in dieser Phase (Mythosphase) statt, aber der Ermittler ist in der Bewegungsphase gezwungen dem Monster auszuweichen oder es zu bekämpfen.

Beispiel: Ein Sternengezücht bewegt sich in die „Innenstadt“, wo Joe Diamond und Ashcan Pete momentan sind. Während der nächsten Bewegungsphase muss sich einer oder beide mit dem Sternengezücht auseinandersetzen.

Besondere Monsterbewegung

Die meisten Monster bewegen sich wie oben beschrieben, aber einige Monster besitzen spezielle Bewegungsfähigkeiten, die den folgenden Regeln folgen. Es gibt fünf unterschiedliche Arten von Monsterbewegungen in Arkham Horror. Diese werden durch die farbigen Ränder auf der Bewegungsseite der Monstermarker gekennzeichnet:

Normal (Schwarzer Rand): Normale Monster bewegen sich wie oben beschrieben.

Stationär (Gelber Rand): Stationäre Monster bewegen sich nie. Sie verbleiben stets an der Stelle, wo sie ins Spiel gekommen sind.

Schnell (Roter Rand): Schnelle Monster bewegen sich zweimal, indem sie den entsprechenden Pfeilen für beide Schritte ihrer Bewegung folgen. Schnelle Monster stoppen ihre Bewegung jedoch sofort, wenn sie einem Ermittler begegnen.

Einzigartig (Grüner Rand): Monster mit einzigartiger Bewegung (wie „Der Hund von Tindalos“) besitzen spezielle Bewegungsfähigkeiten, die auf der Kampfseite ihrer Monstermarker aufgeführt sind. Dreht einen solchen Monstermarker um und folgt den Anweisungen.

Fliegend (Blauer Rand): Fliegende Monster bewegen sich generell auf den nächsten Ermittler in einem Straßengebiet zu. Falls sie keinen Ermittler in dieser Runde erreichen können, bewegen sie sich zum „Nachtimmel“-Feld. Fliegende Monster sind detailliert in dem Diagramm auf der nächsten Seite beschrieben.

4. Aktivieren der Mythosfähigkeit

Zuletzt liest der erste Spieler den speziellen Text auf der Mythoskarte und prüft das Merkmal, das oben auf der Karte aufgelistet ist. Die unterschiedlichen Merkmale kennzeichnen unterschiedliche Typen von Mythoskarten, und sie werden, wie unten beschrieben, in unterschiedlicher Art ausgeführt.

Schlagzeile: Der erste Spieler führt augenblicklich den speziellen Text der Schlagzeilen-Mythoskarte aus. Dann legt der erste Spieler die Mythoskarte unter den Mythoskartens Stapel.

Umgebung: Nachdem der spezielle Text einer Mythoskarte befolgt wurde, bleibt sie trotzdem im Spiel. Sie hat einen anhaltenden Effekt und wird sichtbar am Rand des Spielbretts platziert. Wird eine neue Umgebungs-Mythoskarte gezogen, legt man die alte ab. Das bedeutet, dass immer nur eine Umgebungs-Mythoskarte im Spiel sein kann.

FLIEGENDE MONSTER



A) Wenn das fliegende Monster sich an einem Standort oder einem Straßengebiet mit einem oder mehreren Ermittlern befindet, bleibt es dort.



B) Wenn das fliegende Monster sich an einem Standort oder einem Straßengebiet ohne Ermittler befindet, und es gibt einen oder mehr Ermittler in einem angeschlossenen Straßengebiet, bewegt es sich in dieses Straßengebiet. Gibt es mehr als ein angeschlossenes Straßengebiet, auf dem Ermittler stehen, bewegt sich das Monster zu dem Ermittler, mit der **niedrigeren Schleichenfähigkeit** (unter Berücksichtigung relevanter Ausrüstung und Fertigkeiten; falls es ein Unentschieden gibt, entscheidet der erste Spieler, zu welchem Ermittler sich das Monster bewegt).



C) Wenn das fliegende Monster sich in einem Straßengebiet ohne Ermittler befindet, und in den angeschlossenen Straßengebietern auch keine Ermittler stehen, fliegt es in den **Nachtimmel** (siehe „Nachtimmel“ unten).

DER NACHTIMMEL

Der Nachtimmel ist ein Wartefeld, das als Straßengebiet angesehen wird, **welches mit jedem Straßengebiet in Arkham verbunden ist**. Fliegende Monster am Nachtimmel können auf Ermittler, überall in den Strassen von Arkham, im Sturzflug herabschießen. Beachtet, dass **Monster am Nachtimmel mit zum Monsterlimit zählen** (siehe „Monsterlimits und der Stadtrand“ Seite 17).

Gerücht: Der spezielle Text einer Gerüchte-Mythoskarte beschreibt ein besonderes Ereignis in Arkham. Die Ermittler können hier eingreifen und alles zum Guten wenden. Dabei können sie **Erfolg** haben oder auch **Versagen**. Bis eines davon eintritt, bleibt die Karte im Spiel.

Es kann immer nur ein Gerücht im Spiel sein. Wenn bereits eine Gerüchte-Mythoskarte im Spiel ist, ignoriert den speziellen Text des neu gezogenen Gerüchts und legt die Karte unter den Mythoskartens Stapel, nachdem die anderen Effekte

der Karte ausgeführt wurden (wie ein Tor zu öffnen und die Monsterbewegung).

Andere Effekte: Zusätzlich kann die Mythoskarte erfordern, dass einer oder mehrere Aktivitäts- oder „Geschlossen“-Marker auf bestimmte Standorte gelegt werden. Legt einfach die betreffenden Marker auf die auf der Karte vermerkten Standorte. Wenn die Karte aus dem Spiel genommen wird, werden ebenso die Marker von den Standorten entfernt.

Ende der Spielrunde

Sobald der erste Spieler alle Schritte der Mythoskarte durchgeführt hat, **wird der Erster-Spieler-Marker nach links weitergegeben**. Die Spielrunde ist hiermit beendet und eine neue beginnt mit der Unterhaltungsphase. Das wird so bis zum Spielende fortgeführt.

SPIELLENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden: Entweder die Ermittler überwinden die Bedrohung des Mythos oder sie werden von ihr bezwungen.

SIEG

Die Ermittler gewinnen das Spiel auf eine der drei folgenden Arten:

A. Die Tore verschließen

Um diese Siegbedingung zu erfüllen, müssen die Spieler zwei Voraussetzungen erfüllen:

- Ein Ermittler schließt das letzte Tor auf dem Spielbrett, und es darf gegenwärtig kein anderes Tor geöffnet sein.
- Wenn das letzte Tor geschlossen ist, müssen die Spieler eine Anzahl von Tortrophäen besitzen, die gleich oder größer der Spieleranzahl ist. Diese Tortrophäen schließen die gerade erhaltene Trophäe für das Schließen des letzten Tores ein, aber nicht irgendwelche Trophäen, welche die Spieler vorher abgegeben haben.

Wenn diese beiden Voraussetzungen erfüllt sind, gewinnen die Spieler sofort. In Arkham ist die Stabilität wieder hergestellt, als der „Große Alte“ für ein paar Jahrtausende zurück in einen tiefen Schlummer fällt.

B. Versiegeln der Tore

Wenn zu einem Zeitpunkt sechs oder mehr „Ältere Zeichen“ auf dem Spielbrett liegen, gewinnen die Spieler sofort. Der „Große Alte“ ist vertrieben und Frieden kehrt nach Arkham zurück.

C. Den „Großen Alten“ bannen

Wenn der „Große Alte“ erwacht (siehe Seite 18), aber die Ermittler es schaffen ihn zu besiegen, gewinnen die Spieler sofort. Der „Große Alte“ ist gebannt, jenseits von Zeit und Raum.

SIEGWERTUNG

Wenn die Spieler eine der Siegesbedingungen erfüllt haben, haben sie den Mythos besiegt und Arkham gerettet. Der Spieler mit den meisten Tortrophäen erhält den Titel „Erster Bürger von Arkham“. Im Falle eines Unentschiedens geht der Titel an den Spieler mit den meisten Monstertrophäen.

Ihr könnt euren Sieg mit dem folgenden Wertungssystem bewerten. Beginnt mit der höchsten, aufgedruckten Nummer auf der Verderbenleiste des „Großen Alten“. Zieht den Terror-Level am Ende des Spiels von diesem Wert ab. Wendet nun die folgenden Modifikatoren an:

- 1 für jede unbezahlte/ausgelassene Bankleihe
- 1 für jedes ausgespielte „Älteres Zeichen“
- +1 für jede nicht abgegebene Tortrophäe am Ende des Spiels
- +1 für je 3 Monstertrophäen vorhanden am Ende des Spiels
- +1 für jeden überlebenden Ermittler mit gesundem Verstand am Ende des Spiels

***Beispiel:** Die tapferen Ermittler schließen das letzte Tor und schicken Azathoth zurück in seinen unbeständigen Schlummer, als der Terror-Level auf 6 steht. Den Terror-Level (6) von der höchsten, gedruckten Nummer auf Azathoths Verderbenleiste (14) abziehend, ergibt sich ein Grundwert von 8. Die Gruppe hat zwei unbeglichene Bankleihen (-2), spielte drei „Ältere Zeichen“ aus (-3), besitzt acht nicht abgegebene Tortrophäen (+8), 17 nicht abgegebene Monstertrophäen (+5), und 5 überlebende Ermittler bei gesundem Verstand am Ende des Spiels (+5), was eine Gesamtpunktzahl von 21 ergibt.*

NIEDERLAGE

Wenn der „Große Alte“ erwacht und alle Ermittler im Kampf besiegt werden, kommt es zum Bruch des Raum-Zeit-Kontinuums, der „Große Alte“ ist entfesselt, und die gesamte Menschheit büßt für das Versagen der Ermittler. In diesem bedauernswerten Fall verlieren alle Spieler das Spiel.

SONSTIGE REGELN

Nachdem ihr die Regel bis zu diesem Punkt gelesen habt, solltet ihr nun mit dem allgemeinen Ablauf des Spieles vertraut sein, und auch wissen wie man das Spiel gewinnt. Der nächste Teil der Spielregel geht nun mehr ins Detail und erklärt die wesentlichen Vorgänge und Aktionen von Arkham: wie man Fertigungsproben für einen Ermittler durchführt, wie man Monstern ausweicht und mit ihnen kämpft, wie man Zauber ausführt, wie man Tore schließt und versiegelt, usw.

Fertigkeiten

Dies sind die grundlegenden Fähigkeiten, die ein Ermittler nutzt, um Dinge im Spiel auszuführen. Jeder Ermittler besitzt sechs Fertigkeiten, die unten aufgelistet sind. Ermittler besitzen zudem einen aktuellen Wert für jede dieser Fertigkeiten, beruhend darauf, wie sie ihre Fertigkeitenanzeiger positioniert haben (siehe Seite 6). **Ein Fertigkeitenswert repräsentiert die Anzahl der Würfel, die ein Ermittler für eine Probe auf die entsprechende Fertigkeit wirft.**

Kampf: wird genutzt für physische Leistungen der Kraft und Ausdauer. Ebenso genutzt bei Gefechtsproben.

Wissen: wird genutzt für Prüfungen des mystischen Wissens und mystischer Fähigkeiten. Ebenso genutzt bei der Durchführung von Zaubern.

Glück: wird genutzt, um die Launen des Zufalls zu ermitteln. Dies ist die am meisten genutzte Fertigkeit bei Begegnungen.

Schleichen: wird genutzt für Verbergen und Diebstähle. Ebenso genutzt, um Monstern auszuweichen.

Geschwindigkeit: wird genutzt für Prüfungen der Schnelligkeit und Gewandtheit. Ebenso genutzt, um die Bewegungsweite des Ermittlers festzulegen.

Wille: wird genutzt, um die Stärke der Persönlichkeit und Willenskraft eines Ermittlers zu testen. Ebenso genutzt für Horrorproben zu Beginn eines Kampfes.

FERTIGKEITSPROBEN

Ermittler werden häufig aufgefordert Fertigungsproben durchzuführen, um Schaden zu vermeiden oder etwas im Spiel zu erfüllen. Wenn das Spiel eine Fertigungsprobe fordert, wird diese immer unter Berücksichtigung folgender Informationen durchgeführt:

- Die Fertigkeit, die du für die Probe nutzen musst
- Der Modifikator (Bonus oder Malus) der Probe falls vorhanden
- Die Schwierigkeit der Probe (wenn nicht anders angeführt, beträgt diese 1).

***Beispiel 1:** Mache eine Schleichenprobe (-1). In diesem Beispiel ist Schleichen die Fertigkeit, die der Ermittler für die Probe benutzen muss. Der Modifikator ist -1, ein Malus in*

diesem Fall. Die Schwierigkeit beträgt 1, weil nicht anders aufgelistet.

Beispiel 2: Mache eine Glücksprobe (+2) [2]. In diesem Beispiel ist Glück die geprüfte Fertigkeit. Der Modifikator ist +2, ein Bonus. Die Schwierigkeit beträgt 2, wie in der eckigen Klammer angegeben.

Wenn ein Spieler eine Fertigungsprobe macht, muss er immer die Anzahl Würfel werfen, die seinem aktuellen Wert (angezeigt durch den Fertigkeitenanzeiger) in der geprüften Fertigkeit entspricht.

Modifikatoren und Schwierigkeiten werden weiter unten im Detail diskutiert.

MODIFIKATOREN

Diese Zahl wird vom Wert der Fertigkeit des Ermittlers bereits vor der Probe addiert oder subtrahiert. Das Ergebnis ist die Anzahl von Würfeln, die der Spieler für seine Probe würfeln kann.

Wichtig: Modifikatoren betreffen immer die Anzahl der Würfel, die ein Spieler für eine Probe würfelt, und nie die Wurfresultate.

Beispiel: Michael McGlen wird aufgefordert, die beiden Fertigungsproben aus den obigen Beispielen zu machen. Sein derzeitiger Schleichen-Wert beträgt 3 und sein Glück beträgt 2. Im ersten Beispiel subtrahiert er eins von seinem Schleichen-Wert von 3 (für den -1 Modifikator) und würfelt mit zwei Würfeln. Im zweiten Beispiel addiert er zwei zu seinem Glückswert von 2 (für den +2 Modifikator) und würfelt mit 4 Würfeln.

Wichtig: Wenn ein Modifikator den Ermittler auf null oder weniger Würfel reduziert, versagt der Ermittler automatisch bei dieser Probe. Der Spieler kann jedoch Hinweismarker opfern, um die Probe dennoch durchzuführen (siehe „Hinweismarker in Fertigungsproben nutzen“, weiter unten).

SCHWIERIGKEIT

Dies ist die Anzahl von **Erfolgen**, die ein Ermittler während einer Fertigungsprobe erwürfeln muss, um die Probe zu bestehen. Jedes Würfelresultat von 5 oder 6 ist ein Erfolg. Denkt daran, dass die Schwierigkeit 1 beträgt, wenn nicht anders angegeben.

Beispiel 1: Michael McGlen würfelt zwei Würfel für die Schleichenprobe, wie oben beschrieben. Er erzielt eine 2 und eine 5. Die 5 ist ein Erfolg, das gewährt ihm insgesamt einen Erfolg. Da die Schleichenprobe keine besondere Schwierigkeit aufgelistet hat, beträgt sie 1. Michael hat genug Erfolge um die Probe zu bestehen.

Beispiel 2: Michael würfelt jetzt 4 Würfel für die Glücksprobe, wie oben beschrieben. Er erzielt 2, 5, 3 und 6, insgesamt also 2 Erfolge (die 5 und 6). Da die Schwierigkeit der Probe 2 beträgt, hat Michael auch die Glücksprobe bestanden.

Es gibt vier Typen von speziellen Fertigungsproben: **Ausweichenproben, Horrorproben, Gefechtsproben und Zauberproben.** Jeder dieser speziellen Fertigungsproben basiert auf einer der sechs Fertigkeiten, die bereits erwähnt wurden und auch später in der Regel detaillierter beschrieben

werden. Wenn ein Ermittler Boni auf eine Fertigkeit erhält, so erhält jede spezielle Fertigungsprobe, die auf dieser Fertigkeit basiert, ebenfalls diese Boni. Wenn jedoch ein Ermittler einen Bonus nur für eine spezielle Fertigungsprobe erhält, so gilt dieser Bonus nicht für andere Proben, die auf dieser Fertigkeit basieren.

Zum Beispiel sind Ausweichenproben spezielle Arten von Schleichenproben. Eine Fertigkeitenkarte, die einen +1 Bonus auf Schleichen gewährt, ist für Schleichen- und Ausweichenproben zugleich verwendbar. Jedoch ist ein Gegenstand, der einen Bonus von +2 auf Ausweichenproben gewährt, nur für Ausweichenproben nutzbar. Dieser Bonus kann nicht für eine normale Schleichenprobe genutzt werden.

HINWEISMARKER IN FERTIGKEITSPROBEN NUTZEN

Hinweismarker stellen Informationen über die Bedrohung durch den Mythos dar. Ein Spieler kann Hinweismarker, einen nach dem anderen, nach jeder Fertigungsprobe (bestanden oder nicht) abgeben. Jeder verwendete Hinweismarker erlaubt dem Spieler einen zusätzlichen Würfel zu werfen; wenn das Ergebnis ein Erfolg ist, wird dieser zur Gesamtanzahl der Erfolge des ursprünglichen Wurfes addiert.

Beispiel: Joe Diamond versagt bei der Wissenprobe (-1) [3], erzielt aber zwei Erfolge. Er entscheidet, dass ein Bestehen der Probe zwingend nötig ist und gibt daher einen Hinweismarker ab, um einen weiteren Würfel zu werfen mit dem er eine 3 erzielt. Da dies kein Erfolg war, gibt Joe einen zweiten Hinweismarker ab und würfelt erneut einen Würfel, diesmal mit einer 6. Dieser Extra-Erfolg erhöht die Gesamtanzahl seiner Erfolge für diese Probe auf 3, genug um die Probe zu bestehen.

Wichtig: Hinweismarker abzugeben erlaubt euch immer Bonuswürfel zu benutzen, selbst dann, wenn der Modifikator die Anzahl der Würfel, die ihr verwenden dürft, unter 0 verringert.

Monstern ausweichen

Wenn ein Ermittler ein Feld verlassen möchte, welches von einem Monster besetzt ist, oder er seine Bewegung auf einem solchen Feld beendet, dann muss er entweder dem Monster ausweichen oder es bekämpfen.

Ein Ermittler kann versuchen einem Monster auszuweichen, indem er eine **Ausweichenprobe** durchführt. Eine Ausweichenprobe ist eine Fertigungsprobe, die den Schleichen-Wert des Ermittlers nutzt. Die Probe wird modifiziert durch den Wert der Aufmerksamkeit des Monsters, der in der oberen, rechten Ecke der Bewegungsseite des Monstermarkers abgedruckt ist. Die Schwierigkeit der Ausweichenprobe ist immer 1, ausgenommen das Monster besitzt eine Spezialfähigkeit, die etwas anderes aussagt.

Wenn der Ermittler die Ausweichenprobe besteht, weicht er dem Monster aus und der Spieler kann seinen Zug normal weiterführen. Ob er dabei seine Bewegung weiterführt oder mit dem Feld interagiert ist ihm überlassen.

Beispiel: Ashcan Pete bewegt sich vom Geschäftsviertel in die Nordstadt Straße, wo ein Sternengezücht auf ihn wartet. Pete



Beispiel 1: Hier bewegt sich Amanda aus den Wäldern auf die Wohnviertel Straße, wo der „Dhole“ auf sie wartet. Amanda möchte sich weiter auf die Südstadt Straße bewegen, also muss sie eine Ausweichenprobe machen. Ihr „Schleichen“ ist momentan 2 und die Aufmerksamkeit des „Dhole“ ist -1, also würfelt Amanda 1 Würfel, auf einen Erfolg hoffend.

Beispiel 1A: Sollte Amanda ihre Ausweichenprobe nicht bestehen, verursacht der „Dhole“ ihr sofort seinen Kampfschaden und sie verliert 4 Ausdauermarker. Wenn sie weiterhin bei Bewusstsein ist, muss sie danach eine **Horrorprobe** durchführen. Wenn sie das überlebt, muss sie sich entscheiden, ob sie gegen den „Dhole“ kämpft oder erneut versucht zu fliehen. Selbst wenn Amanda irgendwie den „Dhole“ besiegt, ihre Bewegung ist an diesem Punkt zu Ende.

Beispiel 1B: Sollte Amanda ihre Ausweichenprobe bestehen, schlüpft sie erfolgreich an dem „Dhole“ vorbei und ihre Bewegung kann normal fortgesetzt werden. In der Abbildung oben setzt sie ihren Weg zum Straßensfeld der Südstadt fort.

möchte sich weiter zum Raritätenladen bewegen, also muss er dem Sternengezücht ausweichen. Petes momentaner Schleichenwert beträgt 4 und der Aufmerksamkeitswert des Sternengezüchts beträgt -1, also würfelt er mit drei Würfeln, auf wenigstens einen Erfolg hoffend. Wenn er die Probe besteht, ist er dem Sternengezücht ausgewichen und kann seine Bewegung weiterführen. Wenn er versagt, verursacht das Sternengezücht Schaden in Höhe von 3 Ausdauer und der Kampf beginnt.

Ein Ermittler kann auf demselben Feld mit einem Monster verbleiben, wenn es ihm zuvor gelungen ist, dem Monster auszuweichen. Er verbleibt einfach dort, wo er ist und muss in dieser Phase nicht in den Kampf mit dem Monster eintreten. Dies erlaubt einem Ermittler in ein Tor einzutreten, das sich im selben Feld wie ein Monster befindet, dem er zuvor ausgewichen ist. Ein solcher Ermittler könnte, falls möglich, dem Monster in der Bewegungsphase ausweichen und das Tor während der Begegnung-in-Arkham-Phase betreten.

Beispiel: Im Beispiel oben, falls Pete erfolgreich dem Sternengezücht ausweicht, kann er wählen im Nordstadtfeld zu verbleiben ohne zu kämpfen. Sobald jedoch die nächste Bewegungsphase beginnt, wird er sich dem Sternengezücht erneut stellen müssen, indem er entweder ausweicht oder kämpft.

Falls sich mehr als ein Monster auf einem Feld befindet, muss der Ermittler jedem Monster, in von ihm bestimmter, beliebiger Reihenfolge, ausweichen. Wenn er dabei versagt einem Monster auszuweichen, verursacht das Monster seinen Kampfschaden und der Kampf mit diesem Monster beginnt. Wenn er das Monster besiegt, muss er sich weiterhin allen Monstern in dem Feld, gegen die er noch nicht gekämpft hat oder denen er ausgewichen ist, durch Ausweichen oder Kampf stellen. Ungeachtet ob vorherige Ausweichenversuche erfolgreich waren, endet die Bewegung des Ermittlers sobald er bei nur einer Ausweichenprobe versagt.

Beispiel: Wenn das Sternengezücht, im Beispiel oben, von einem Schoggothen begleitet wird, müsste Pete beiden ausweichen um sich weiter zum Raritätenladen bewegen zu können. Wenn sich Pete dazu entscheidet, zuerst dem Sternengezücht auszuweichen, und er versagt bei der Probe, kann er sich nicht mehr weiter bewegen. Angenommen er gewinnt den darauf folgenden Kampf mit dem Sternengezücht, so muss er weiterhin gegen den Schoggothen kämpfen oder ihm ausweichen.

Manchmal erscheinen Monster als Folge einer Standort- oder Torbegegnung. Ein Ermittler kann diesen Monstern auf die gleiche Art und Weise wie anderen Monstern ausweichen. Jedoch verbleiben diese Monster nicht auf dem Spielbrett, wenn die Begegnung ausgeführt wurde. Wenn ein Ermittler einem solchen Monster ausweicht, legt den entsprechenden Monstermarker sofort in die Monsterquelle zurück.

Kampf

Letztendlich müssen sich alle Ermittler ihren Ängsten stellen und gegen den Mythos kämpfen. Wann immer ein Ermittler in den Kampf gegen ein Monster eintritt, führt die folgenden Schritte, in dieser Reihenfolge durch:

1. Horrorprobe

Zuerst droht die fremdartige Natur des Mythos, den Geist des Ermittlers zu überwältigen. Dies wird durch eine Horrorprobe dargestellt.

Eine Horrorprobe ist eine Fertigungsprobe, die den Willenswert des Ermittlers nutzt. Dieser Wert wird durch die Horrorstufe des Monsters modifiziert, die sich in der linken, unteren Ecke auf der Kampfseite des Monstermarkers befindet. Die Schwierigkeit dieser Probe ist stets 1, außer wenn die spezielle Fähigkeit des Monsters etwas anderes besagt.

Wenn ein Ermittler diese Probe besteht, passiert nichts. Wenn er jedoch versagt, verliert der Ermittler die Menge an Geistiger Gesundheit, die unterhalb der Horrorstufe des Monsters angezeigt wird. Der Spieler entfernt die entsprechende Anzahl an Geistige-Gesundheit-Markern von seinem Ermittler-Charakterbogen. Ein Ermittler, der keine Geistige-Gesundheit-Marker mehr besitzt, wird wahnsinnig (siehe Seite 16).

Beispiel: Ashcan Pete versagt dabei dem Sternengezücht auszuweichen, also muss er eine Horrorprobe durchführen. Petes Wille beträgt momentan 3, aber die Horrorstufe des Sternengezüchts beträgt -3, so dass Pete nicht dazu kommt, irgendwelche Würfel für die Probe werfen zu können. Er versagt automatisch. Pete verliert 3 Geistige Gesundheit, so wie es unterhalb der Horrorstufe des Sternengezüchts angezeigt wird. Pete entfernt 3 Marker von seinem Charakterbogen. Hätte er die Probe geschafft, wäre ihm nichts passiert.

Ob er die Horrorprobe besteht oder nicht, ein Ermittler muss jedes Mal nur eine Horrorprobe durchführen, wenn er gegen ein Monster kämpft. Wenn der Ermittler zuerst erfolgreich dem Monster ausgewichen ist, muss er nie eine Horrorprobe durchführen.

2. Kämpfen oder fliehen

Danach muss der Ermittler sich entscheiden: Entweder er versucht zu fliehen oder er kämpft gegen das Monster.

A. Fliehen

Der Ermittler versucht dem Monster auszuweichen, indem er eine Ausweichenprobe nutzt, so wie unter „Monstern Ausweichen“ zuvor beschrieben. Wenn er die Probe besteht, entkommt er dem Monster und der Kampf endet augenblicklich. Wenn er bei der Probe versagt, verursacht das Monster den Kampfschaden und der Kampf geht weiter (siehe „Monsterschaden“ unten).

B. Kämpfen

Wenn der Ermittler das Monster bekämpft, macht er eine **Gefechtsprobe**. Eine Gefechtsprobe ist eine Fertigungsprobe, die den Kampfwert nutzt. Dieser Wert wird durch die **Kampfstufe** des Monsters (abgebildet in der unteren, rechten Ecke auf der Kampfseite des Monstermarkers) und evtl. Zauber oder Waffen modifiziert. Die Schwierigkeit dieser Probe ist gleich der **Widerstandsfähigkeit** des Monsters, welche durch die Anzahl der Blutropfensymbole, die in der Mitte unten auf der Kampfseite des Monstermarkers abgebildet sind, dargestellt ist.

KAMPF



Beispiel: Hier hat Amanda entschieden, dass sie gegen das Ältere Wesen kämpft. Das erste, was sie tun muss, ist eine **Horrorprobe** durchzuführen. Ihr Wille beträgt 2, aber als sie auf die Horrorstufe des Älteren Wesen schaut (A), sieht sie, dass dessen Modifikator -3 ist, was für sie -1 zum Ergebnis hat. Das bedeutet, dass sie automatisch versagt. Als Folge verliert sie 2 Geistige Gesundheit, wie unterhalb der Horrorstufe des Älteren Wesen angezeigt.

Angenommen dass Amanda durch die Einbuße an Geistiger Gesundheit nicht wahnsinnig geworden ist, kann sie jetzt eine Gefechtsprobe durchführen, um zu versuchen das Ältere Wesen zu besiegen. Ihr Kampfwert beträgt 3, und als sie auf die Kampfstufe des Älteren Wesen schaut, sieht sie, dass es einen Modifikator von +0 besitzt, was ihr 3 Würfel für die Probe erlaubt. Das Monster besitzt einen Widerstandswert von 2, was bedeutet, dass sie zwei Erfolge benötigt, um es zu besiegen. Die Finger kreuzend würfelt sie die Würfel und erzielt dieses Ergebnis:



Die 5 und die 6 bescheren ihr die benötigten 2 Erfolge, die sie brauchte, um das Ältere Wesen zu besiegen. Sie nimmt es als Monstertrophäe an sich.

Wenn Amanda versagt hätte, hätte das Ältere Wesen seinen Kampfschaden verursacht, der den Verlust von 1 Ausdauer und 1 Waffe oder Zauber ihrer Wahl bedeutet hätte. Sie hätte danach zu entscheiden, ob sie erneut kämpfen oder fliehen will. Sie hätte jedoch **keine** neue **Horrorprobe** durchführen müssen, da sie diese bereits in diesem Kampf durchgeführt hat.

Wenn der Ermittler die Gefechtsprobe besteht, besiegt er das Monster. Der Ermittler entfernt den Monstermarker vom Spielbrett und legt ihn vor sich als Monstertrophäe ab. Falls der Ermittler versagt, verursacht das Monster seinen Kampfschaden. (siehe „Monsterschaden“ unten).

Beispiel: Nachdem er bei der Horrorprobe versagt hat, entscheidet sich Ashcan Pete gegen das Sternengezücht zu kämpfen, anstatt zu fliehen. Petes Kampfwert beträgt 6 und die Kampfstufe des Sternengezüchts beträgt -3, also würfelt Pete 3 Würfel. Der Widerstandswert des Sternengezüchts ist 3 (die Schwierigkeit der Probe), also muss Pete mit allen 3 Würfeln erfolgreich sein. Wenn Pete erfolgreich ist, nimmt er den Sternengezücht-Marker und legt ihn vor sich als Monstertrophäe ab. Wenn er versagt, verursacht das Sternengezücht seinen Kampfschaden an Pete.

Wichtig: Wenn der Widerstandswert des Monsters größer als 1 ist, haben Teilerfolge keinen Einfluss auf das Monster. Ein Monster muss komplett in einem Kampf besiegt werden oder alle Erfolge, die der Ermittler erwürfelt hat, haben keinen Effekt.

3. Monsterschaden

Jedes Mal, wenn ein Ermittler dabei versagt auszuweichen oder ein Monster zu besiegen, verursacht das Monster seinen Kampfschaden beim Ermittler. Die Höhe des Schadens, den ein Monster verursacht, ist unterhalb seiner Kampfstufe abgedruckt. Der Ermittler verliert Ausdauer gleich der Anzahl an abgedruckten Herzen. Der Spieler entfernt die entsprechende Anzahl an Ausdauermarkern von seinem Ermittler-Charakterbogen. Ein Ermittler, dessen Ausdauer auf 0 gesunken ist, ist bewusstlos (siehe Seite 16).

Beachtet, dass einige Monster Fähigkeiten besitzen, die zusätzlich einige besondere Effekte zu ihrem Kampfschaden hinzufügen. Zum Beispiel der Dunkeldürre lässt den Ermittler durch das nächste offene Tor fallen, anstatt dass der Ermittler Ausdauermarker verliert.

Wenn der Ermittler bei Bewusstsein, bei gesundem Verstand und im gleichen Feld wie das Monster bleibt, nachdem dieser Schritt ausgeführt wurde, geht der Kampf weiter. Er geht zurück zu Schritt 2 („Kämpfen oder Fliehen“) und führt den Kampf weiter, bis er beendet ist.

Beispiel: Pete versagt bei der Gefechtsprobe, also verursacht das Sternengezücht seinen Kampfschaden bei ihm. Der Schaden des Sternengezüchts beträgt 3, also verliert Pete drei Ausdauer. Ramponiert, zerschrammt und mehr als ein bisschen verrückt, bereitet sich Pete auf eine weitere Kampfrunde vor.

WAFFEN UND ZAUBER IM KAMPF BENÜTZEN

Ermittler können wertvolle Vorteile im Kampf erzielen, wenn sie Waffen und Zauber benutzen. Der größte Vorteil von Waffen ist, dass sie automatische Boni bei Gefechtsproben gewähren – keine weiteren Fertigkeiten werden hierfür benötigt. Die meisten Waffen gewähren wertvolle Boni bei **physischen Kämpfen**, jedoch haben sie keinen Effekt auf einige Monster des Mythos.

Andererseits gewähren Zauber wertvolle Boni bei **magischen Kämpfen**. Sie sind effektiv gegen fast jedes Monster in **Arkham Horror**. Ein Ermittler muss erfolgreich einen Zauber sprechen, um von seinen Vorteilen zu profitieren (siehe „Zauber durchführen“). Wenn ein Ermittler dabei versagt einen Zauber durchzuführen, gewährt dieser keinen Bonus für den Kampf. Mit anderen Worten, Zauber sind mächtig, aber sie besitzen einen gewissen Unsicherheitsfaktor.

Waffen- und Zauberlimits

Es gibt eine Einschränkung der Anzahl von Waffen und Zaubern, die ein Ermittler auf einmal nutzen kann. Dieses Limit wird durch Handsymbole dargestellt, die in der unteren, linken Ecke jeder Waffen- und Zauberkarte abgedruckt sind. Jeder Ermittler kann jede Kombination von Waffen und Zaubern benutzen und ihre Fertigkeitenboni addieren, solange ihre Anzahl von Handsymbolen in Summe nicht mehr als zwei beträgt. Beachtet, dass ein Zauberspruch die Anzahl von Händen benötigt, die auf der Karte abgedruckt sind, selbst wenn der Ermittler versagt den Zauberspruch durchzuführen.

Wichtig: Zauber und Waffen gewähren ihren Bonus nur so lange, wie auch die notwendige Hand dafür benutzt wird. Jede Kampfrunde können natürlich trotzdem Waffen und Zauber gewechselt werden.

Beispiel: Ashcan Pete hat einiges an Ausrüstung sowie einen Zauber erworben, bevor er sich dem Sternengezücht stellt. Er entscheidet sich für seine 45er-Automatik (eine Waffe, die ihm

einen +4 Bonus für physische Kämpfe gewährt und eine Hand benötigt) und sein Welken (ein Zauber, der ihm einen Bonus von +6 für magische Kämpfe gewährt und eine Hand benötigt). Pete führt erfolgreich den Welkenspruch durch. Mit seiner 45er-Automatik und der erfolgreichen Zauberdurchführung, erhält er einen Gesamtbonus von +10 (+4 für die Waffe und +6 für den Zauber). Seinen Kampfwert von 6 addierend, beträgt seine Gesamt-Fertigkeit für die Gefechtsprobe 16. Er zieht die Kampfstufe des Sternengezüchts von (-3) ab, was ihm 13 Würfel lässt, um 3 Erfolge zu erzielen (da der Widerstandswert des Sternengezüchts 3 beträgt).

Zauber durchführen

Ein Ermittler muss einen Zauber erfolgreich durchführen, um seinen Bonus zu erhalten. Jeder Zauber besitzt einen Spruchmodifikator und die meisten erzeugen Geistige-Gesundheit-Kosten. Um einen Zauber durchzuführen, muss ein Ermittler die Geistige Gesundheit zahlen, und die Zauberprobe bestehen.

Um die Geistige-Gesundheit-Kosten zu zahlen, entfernt der Spieler einfach die Anzahl Geistige-Gesundheit-Marker entsprechend der Kosten des Zaubers. Spieler müssen diese Kosten immer zahlen, ob sie anschließend die Zauberprobe bestehen oder nicht.



Eine Zauberprobe ist eine Fertigungsprobe, die den Wert des Wissens des Ermittlers nutzt, erweitert durch den Spruchmodifikator des Zaubers. Wenn der Ermittler bei der Zauberprobe versagt, hat der Zauber keinen Effekt. Wenn der Ermittler die Probe hingegen besteht, zeigt der Zauber Effekt.

Example: Harvey Walters versucht eine Heilung durchzuführen, einen Zauber mit einem Spruch-Modifikator von +1 und Geistige-Gesundheit-Kosten von 1. Zuerst zahlt Harvey die Geistige-Gesundheit-Kosten, dann macht er die Wissensprobe. Sein Wissen beträgt momentan 4, also würfelt er 5 Würfel und erreicht zwei Erfolge. Die Heilung ist erfolgreich. Der Effekt des Zaubers erlaubt Harvey Geistige Gesundheit wiederzuerlangen, gleich der Anzahl von Erfolgen, die er für die Zauberprobe erwürfelt hat, also erlangt Harvey zwei Geistige Gesundheit.

Zustand der Ermittler

Dieser Abschnitt der Regeln beschreibt die unterschiedlichen Gegebenheiten, die einen Ermittler während des Spielverlaufes beeinflussen können.

GEISTIGE GESUNDHEIT UND AUSDAUER

Ein Ermittler beginnt das Spiel mit der Anzahl von Geistige-Gesundheit- und Ausdauermarkern die auf seinem Charakterbogen aufgelistet sind. Diese zwei Werte sind das Maximum an Geistiger Gesundheit und Ausdauer für den Ermittler. Während Ermittler Geistige Gesundheit und Ausdauer im Spielverlauf erhalten und verlieren können, so können diese Maximalwerte eines Ermittlers nie überschritten werden.

Wahnsinnig in Arkham

Wenn die Geistige Gesundheit eines Ermittlers auf 0 gesunken ist, während er sich in Arkham befindet, ist der Ermittler vorübergehend **wahnsinnig** geworden. Er muss augenblicklich die Hälfte (abgerundet) seiner Gegenstände (seiner Wahl) und die Hälfte seiner Hinweismarker entfernen. Alle seine Dividenden muss er, falls vorhanden, ebenso ablegen. Dann wird der Ermittler vom Spieler sofort in das Arkham Sanatorium verlegt. Der Ermittler ist auf 1 Geistige Gesundheit wiederhergestellt, erhält also 1 Geistige-Gesundheit-Marker zurück und er hat keine weiteren Begegnungen mehr in dieser Spielrunde. Der Ermittler kann an der nächsten Spielrunde wieder normal teilnehmen.

Bewusstlos in Arkham

Wenn die Ausdauer eines Ermittlers auf 0 gesunken ist, während er sich Arkham befindet, ist der Ermittler **bewusstlos** geworden. Er muss augenblicklich die Hälfte (abgerundet) seiner Gegenstände (seiner Wahl) und die Hälfte seiner Hinweismarker auswählen und entfernen. All seine Dividenden muss er, falls vorhanden, ebenso ablegen. Dann wird der Ermittler vom Spieler sofort in das „St. Mary's Hospital“ verlegt. Der Ermittler ist auf 1 Ausdauer wiederhergestellt, erhält also 1 Ausdauermarker zurück und er hat keine weiteren Begegnungen mehr in dieser Spielrunde. Der Ermittler kann an der nächsten Spielrunde wieder normal teilnehmen.

Wahnsinnig oder Bewusstlos in einer „Anderen Welt“

Wenn die Ausdauer oder die Geistige Gesundheit eines Ermittlers auf 0 gesunken ist, während er sich in einer „Anderen Welt“ befindet, ist der Ermittler **verloren in Zeit und Raum**. Er muss augenblicklich die Hälfte (abgerundet) seiner Gegenstände (seiner Wahl) und die Hälfte seiner Hinweismarker auswählen und entfernen. All seine Dividenden muss er, falls vorhanden, ebenso ablegen. Seine Ausdauer und seine Geistige Gesundheit werden auf ein Minimum von 1 wieder hergestellt. Der Spieler bewegt den Ermittler sofort auf das „Verloren in Zeit und Raum“-Feld auf dem Spielbrett und kippt ihn auf die Seite, um anzuzeigen, dass der Ermittler aufgehalten wird. (siehe „Verloren in Zeit und Raum“ später in diesen Regeln).

Wichtig: Wenn du die Gegenstände zählst, bevor du sie ablegst, zähle alle Einfachen Gegenstände, Besonderen Gegenstände und Zauber. Revolver des Hilfs-Sheriff und der Streifenwagen zählen ebenfalls beide als Gegenstände. Verbündete, Fertigkeiten und andere Karten zählen hier jedoch nicht als Gegenstände..

AUFGEHALTENE ERMITTLER

Ein Ermittler, dessen Marker auf die Seite gekippt wurde, ist aufgehalten worden. Aufgehaltene Ermittler bewegen sich nicht während der Bewegungs-Phase und sie erhalten keine Bewegungs-Punkte. Stattdessen stellt der Spieler des aufgehaltenen Ermittlers in der Bewegungsphase den Ermittlermarker wieder auf, um anzuzeigen, dass er nicht mehr aufgehalten wird.

VERHAFTETE ERMITTLER

Einige Begegnungen können verursachen, dass ein Ermittler verhaftet und zum Polizeirevier mitgenommen wird. Falls dies passiert, platziert der Spieler den Ermittlermarker in der Gefängniszelle neben dem Polizeirevierfeld. Verhaftete Ermittler verlieren die Hälfte ihres Geldes (abgerundet) und werden aufgehalten. Der Spieler setzt die komplette nächste Spielrunde aus, stellt in der Bewegungsphase lediglich seinen Ermittlermarker wieder auf und legt ihn in das Polizeirevier. In der dann folgenden Spielrunde nimmt der Spieler wieder normal teil.

VERLOREN IN ZEIT UND RAUM

Jeder Ermittler, der in Zeit und Raum verloren ist, wird sofort auf das „Verloren in Zeit und Raum“-Feld auf dem Spielbrett gelegt. Der Ermittler wird aufgehalten, und der Spieler kippt den Ermittlermarker auf die Seite. Der Spieler verbleibt für die nächste Spielrunde im „Verloren in Zeit und Raum“-Feld. Er

stellt lediglich den Ermittlermarker in der Bewegungsphase wieder auf. In der folgenden Spielrunde, zu Beginn der Unterhaltungsphase, kann der Spieler seinen Ermittler zu jedem Standort oder Straßengebiet seiner Wahl in Arkham bewegen.

VERSCHLUNGENE ERMITTLER

Ermittler werden aus verschiedenen Gründen verschlungen; z.B. werden Ermittler verschlungen, wenn ihre Geistige Gesundheit und Ausdauer auf 0 reduziert wurden. Wurde der theoretische Maximalwert der Geistigen Gesundheit oder der Ausdauer auf 0 reduziert, dann wird ein Ermittler ebenfalls verschlungen. Der Spieler legt sofort alle Karten (ausgenommen nicht abgegebener Trophäen) ab und mischt seinen Ermittler-Charakterbogen in die ungenutzten Ermittler-Charakterbögen. Danach zieht der Spieler einen neuen Ermittler, so wie zu Beginn des Spieles (wie beschrieben in „Spieldaufbau“ zuvor).

GESEGNETE UND VERFLUCHTE ERMITTLER

Segnungen und Flüche stellen Hilfe oder Einmischung höherer Mächte dar. Ermittler können diese Karten durch Begegnungen oder Gerüchte erhalten.

- Während ein Ermittler gesegnet ist, zählt jedes Würfelergebnis von 4 oder besser als Erfolg.
- Während ein Ermittler verflucht ist, zählen nur Würfelergebnisse von 6 als Erfolge.

Ein Ermittler kann niemals zur gleichen Zeit gesegnet und verflucht sein. Wenn ein gesegneter Ermittler verflucht wird, wirft er einfach die Segnungskarte ab. Wenn ein verfluchter Ermittler gesegnet wird, wirft er einfach die Fluchkarte ab. Ebenso kann ein Spieler nie gleichzeitig mehr als eine Segnung- oder Fluchkarte besitzen.

Schließen und Versiegeln von Toren

Da sich die Dimensionstore an allen Standorten in Arkham öffnen, müssen die Ermittler zusammenarbeiten, um sie zu schließen oder zu versiegeln.

TORE SCHLIESSEN

Bevor er ein Tor schließen kann, muss ein Ermittler in das Tor eintreten, die „Andere Welt“, zu der es führt, erforschen und dann nach Arkham zurückkehren.

Wenn ein Ermittler von einer „Anderen Welt“ zurückkehrt, wie zuvor beschrieben, legt der Spieler einen „Erforscht“-Marker unter seinen Ermittler. Das ermöglicht dem Ermittler, das Tor zu schließen und es in der nächsten Begegnung-in-Arkham-Phase zu zerstören. Falls der Ermittler den Standort des Tores aus irgendeinem Grund verlässt, muss der Spieler den „Erforscht“-Marker entfernen – der Ermittler hat seine Chance verpasst und muss das Tor erneut erforschen, wenn er es schließen will.

Wenn ein Ermittler während der Begegnung-in-Arkham-Phase an einem Standort ist, der ein offenes Tor enthält und der Ermittler hat den „Erforscht“-Marker erlangt, kann er jetzt ver-

TORE VERSIEGELN

A: HINWEISMARKER BENUTZEN



Um ein Tor zu versiegeln, indem ein Spieler Hinweismarker nutzt, muss er:

1. Erfolgreich bei seinem Würfelwurf sein, um das Tor zu schließen.
2. 5 Hinweismarker abgeben.
3. Den Tormarker als Trophäe an sich nehmen.
4. 1 „Älteres Zeichen“-Marker (Rückseite der Verderbenmarker) aus dem Vorrat nehmen, und ihn auf den Standort legen, an dem das Tor versiegelt wurde.

B: EIN „ÄLTERTES ZEICHEN“ BENUTZEN



Um ein Tor zu versiegeln, indem ein Spieler ein „Älteres Zeichen“ nutzt, muss er:

1. Die „Älteres Zeichen“-Karte aus dem Spiel entfernen (kein Würfelwurf wird zum Schließen des Tores benötigt).
2. Den Tormarker als Trophäe an sich nehmen.
3. 1 Verderbenmarker von der Verderbenleiste des „Großen Alten“ nehmen, ihn auf die „Älteres Zeichen“-Seite drehen und ihn auf den Standort legen, an dem das Tor versiegelt wurde. Dies verringert die momentane Verderbenstufe um effektiv 1.

suchen das Tor zu schließen. Um dies zu tun, muss der Ermittler sich entscheiden entweder eine Probe auf Wissen oder auf Kampf durchzuführen, unter Berücksichtigung des Modifikators, der auf dem Tormarker aufgedruckt ist. Wenn der Ermittler die Probe bestanden hat, verschließt er das Tor und nimmt den Tormarker als Trophäe. Wenn der Ermittler versagt, bleibt das Tor offen. Der Ermittler kann versuchen, das Tor während der Begegnung-in-Arkham-Phase in der nächsten Spielrunde zu schließen (und in nachfolgenden Zügen, insofern er den Standort nicht verlässt).

TORE VERSIEGELN

Wenn ein Ermittler erfolgreich ein Tor geschlossen hat, kann er sofort fünf Hinweismarker abgeben um es dauerhaft zu versiegeln. Der Spieler nimmt einen Verderbenmarker vom Haufen der **unbenutzten** Verderbenmarker, dreht diesen auf die „Älteres Zeichen“-Seite um, und legt ihn auf den Standort des Tores. Der Spieler erhält weiterhin den Tormarker als Trophäe. Das Tor ist nun versiegelt: An dem Standort des versiegelten Tores können sich für den Rest des Spieles keine weiteren Tore öffnen und keine Monster mehr erscheinen.

MONSTER UND TORE SCHLIESSEN

Wenn ein Tor geschlossen wurde, werden alle Monster in Arkham, dem Nachthimmel und am Stadtrand, die das gleiche Dimensionssymbol (siehe „Monsterbewegung“ Seite 10) besitzen wie das geschlossene oder versiegelte Tor, vom Spielbrett genommen und zurück in die Monsterquelle gelegt. Das Dimensionssymbol eines Monsters ist in der unteren, rechten Ecke der Bewegungsseite des Monstermarkers aufgedruckt.

„ÄLTERTES ZEICHEN“

„Ältere Zeichen“ sind ein spezieller Typ von besonderen Gegenständen, die ein Ermittler nutzen kann, um Tore zu versiegeln. Es gibt mehrere „Ältere Zeichen“ im Besondere Gegenstände-Kartenstapel. Um ein „Älteres Zeichen“ zu benutzen, muss ein Ermittler an dem Standort des Tores sein und einen „Erforscht“-Marker erlangt haben, genauso als wenn er versuchen wolle, das Tor zu schließen. Der Ermittler muss keine Wissenprobe oder Kampfprobe durchführen oder Hinweismarker abgeben, um das „Ältere Zeichen“ benutzen zu können.

Ein „Älteres Zeichen“ wird wie folgt benutzt:

- Der Spieler entfernt 1 Geistige-Gesundheit- und 1 Ausdauermarker von seinem Ermittler-Charakterbogen. Das kann den Ermittler bewusstlos oder wahnsinnig machen, aber das „Ältere Zeichen“ ist weiter einsatzfähig.
- Der Spieler nimmt einen Verderbenmarker von der Verderbenleiste des „Großen Alten“ (nicht vom Haufen der unbenutzten Verderbenmarker), dreht den Marker auf die „Älteres Zeichen“-Seite und legt ihn auf den Standort, der versiegelt werden soll. Dies verringert effektiv den momentanen Verderbenlevel des Spieles um 1, und das ist der einzige Weg, dies zu tun.
- Der Spieler entfernt danach die „Ältere Zeichen“-Karte ganz aus dem Spiel. Diese Karte kann nicht noch einmal gezogen oder benutzt werden.

Sobald diese Aktionen durchgeführt wurden, ist das Tor versiegelt: An dem Standort des versiegelten Tores können sich für den Rest des Spieles keine weiteren Tore öffnen und keine Monster mehr erscheinen.

MONSTER BEWACHEN TORE

In der Spielrunde, in der er aus einer „Anderen Welt“ nach Arkham zurückkehrt, muss ein Ermittler Monstern, die sich am Standort des Tores befinden, nicht ausweichen oder sie bekämpfen. Diese Regel gilt nur für die Spielrunde, in der er nach Arkham zurückkehrt; in nachfolgenden Spielrunden muss er, wenn er an dem Standort verbleibt, entweder den Monstern ausweichen oder kämpfen, wie üblich.

Monsterlimits und der Stadtrand

Es gibt ein Limit der Anzahl von Monstern, die sich zu einer Zeit in Arkham befinden können. Das Limit ist gleich der Anzahl der Spieler plus drei.



Dieses Monsterlimit gilt nur für solche Monster, die sich gerade in der Stadt Arkham bewegen oder sich auf dem Nachthimmelfeld befinden. Monster, welche an einem Standort erscheinen und dann vom Spielbrett wieder entfernt werden, zählen nicht, ebenso wie die Monster am Stadtrand.

Wichtig: Wenn der Terror-Level 10 erreicht, ist Arkham überrannt und das Monsterlimit wird für den Rest des Spieles aufgehoben. Siehe „Terror-Leiste“ unten.

Wenn das Hinzufügen eines Monsters die Anzahl der Monster in Arkham über das Monsterlimit steigen lässt, wird es stattdessen auf das Stadtrandfeld gelegt. Monster am Stadtrand verbleiben dort bis der Stadtrand zu voll wird.

Anzahl der Spieler

Maximale Anzahl der Monster am Stadtrand

| | |
|---|---|
| 1 | 7 |
| 2 | 6 |
| 3 | 5 |
| 4 | 4 |
| 5 | 3 |
| 6 | 2 |
| 7 | 1 |
| 8 | 0 |

Wenn die Anzahl der Monster am Stadtrand das Limit übersteigt, entferne alle Monster am Stadtrand und lege sie zurück in die Monsterquelle und erhöhe den Terror-Level um 1. Der Terror-Level ist unten beschrieben.

Die Terror-Leiste

Die Terror-Leiste zeigt den momentanen Terror-Level in Arkham – den momentanen mentalen Zustand der Stadtbewohner. Unterschiedliche Dinge können den Terror-Level

erhöhen, wie z.B. zu viele Monster am Stadtrand oder Effekte von einigen Mythoskarten. Der Terror-Level kann sich niemals verringern, also sollten die Spieler es nur selten zulassen, dass er sich steigert.

Wenn der Terror-Level ansteigt, bewege den Terror-Leistenmarker auf der Terror-Leiste. Der Terrormarker kann niemals die Leiste verlassen oder höher als 10 steigen.

„Margie, pack die Koffer!“

Der deutlichste Effekt des Terror-Levels ist, dass Leute packen und die Stadt verlassen. **Für jeden Punkt, den der Terror-Level steigt, zieht einen zufälligen Verbündeten vom Verbündetenkartestapel und nehmt ihn aus dem Spiel.** Dieser Verbündete ist für den Rest des Spieles nicht mehr verfügbar. Sobald alle Verbündeten zurück in die Box gelegt wurden oder sich im Besitz der Spieler befinden, hat diese spezielle Folge des Terrorlevels keinen Effekt mehr auf die verbleibenden Verbündeten im Spiel.

„Das war’s. Ich gehe nach Boston.“

Falls der Terror-Level einen ausreichend hohen Level erreicht hat, schließen der Raritätenladen, das Warenhaus und der alte Zauberladen für den Rest des Spieles.

Wenn der Terror-Level 3 erreicht, legt einen „Geschlossen“-Marker auf das Warenhaus. Es bleibt für den Rest des Spieles geschlossen und niemand kann den Standort mehr betreten. Bewegt sofort alle Ermittler und Monster im Warenhaus auf das Straßengebiet des Hafenviertels.

Wenn der Terror-Level 6 erreicht, legt einen „Geschlossen“-Marker auf den Raritätenladen. Er bleibt für den Rest des Spieles geschlossen und niemand kann den Standort mehr betreten. Bewegt sofort alle Ermittler und Monster im Raritätenladen auf das Straßengebiet der Nordstadt.

Wenn der Terror-Level 9 erreicht, legt einen „Geschlossen“-Marker auf den alten Zauberladen. Er bleibt für den Rest des Spieles geschlossen und niemand kann den Standort mehr betreten. Bewegt sofort alle Ermittler und Monster im alten Zauberladen auf das Straßengebiet des Wohnviertels.

Natürlich können sich in *geschlossenen* Läden Tore öffnen. Das Tor überdeckt den Laden komplett und Monster und Ermittler können den Ort betreten, solange das Tor offen ist.

„Seht nur all diese Ungeheuer.“

Wenn der Terror-Level 10 erreicht, wird die Stadt Arkham von Monstern überrannt und das Monsterlimit wird komplett aus dem Spiel entfernt. Es gibt nun kein Limit für die Anzahl von Monstern mehr, die durch die Stadt toben.

Zusätzlich wird ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste des „Großen Alten“ gelegt, sobald der Terror-Level 10 erreicht hat. Müßte der Terror-Level wieder erhöht werden, wird stattdessen ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste gelegt.

Der „Große Alte“ erwacht!

Egal wie tapfer die Ermittler kämpfen, stellen sie sich doch unfassbaren Umständen. Trotz ihrer Bemühungen, kann der „Große Alte“ erwachen und in Arkham Einzug halten. Wenn das passiert, ist das Letzte, was die Ermittler versuchen können, ihn mit den Waffen und Zaubern, die sie im Laufe des Spiels angesammelt haben, aufzuhalten.

Es gibt diverse Umstände, unter welchen der „Große Alte“ erwachen kann.

„GROSSER ALTER“ BOGEN ERLÄUTERUNG



1: Name: Der Name des „Großen Alten“

2: Kampfstufe: Dies ist die Kampfstufe des „Großen Alten“. Sie wird nur benutzt, wenn er erwacht und Spieler gegen ihn kämpfen müssen.

3: Verteidigung: Dieser Abschnitt listet bestimmte defensive Fähigkeiten auf, die der „Große Alte“ besitzt. Siehe „Spezielle Monsterfähigkeiten“ auf Seite 24 für Beschreibungen dieser Fähigkeiten.

4: Anhänger: Dieser Abschnitt gewährt einem oder mehreren Monstertypen bestimmte Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten sind das gesamte Spiel über aktiv.

5: Macht: Dies ist ein einzigartiger Effekt, den der „Große Alte“ auf das Spielverhalten ausübt. Die meisten Effekte sind das gesamte Spiel über aktiv.

6: Angriff: Dies ist der Angriff des „Großen Alten“, nur benutzt während des Kampfes mit ihm. Einige „Große Alte“ haben zusätzlich eine Fähigkeit zu Beginn des Kampfes, die nur einmal angewendet wird, wenn die Ermittler den Kampf mit ihm eröffnen.

7: Verderbenleiste: Diese Leiste zeigt an, wie nah der „Große Alte“ dem Erwachen ist.

„GROSSE ALTE“ BEKÄMPFEN



Zu Beginn des Kampfes wird die Verderbenleiste des „Großen Alten“ komplett mit Verderbenmarkern aufgefüllt (falls noch nicht der Fall). Führe sofort jede Fähigkeit zu **Beginn des Kampfes** aus, die der „Große Alte“ besitzt.



Nachdem jeder Spieler einen Angriff durchgeführt hat, greift der „Große Alte“ an. Häufig müssen die Spieler eine Fertigungsprobe durchführen oder sie müssen einiges an Unglück erleiden, so wie es auf dem „Große Alte“-Bogen beschrieben ist.



In jeder Runde erhalten die Spieler zuerst eine Unterhaltsphase, dann führen sie ihre Angriffe auf den „Großen Alten“ aus und halten alle ihre Treffer (Gesamtzahl ihrer Erfolge) auf einer Strichliste fest. Jedes Mal, wenn sie eine Anzahl von Erfolgen, die gleich der Anzahl der Spieler oder höher ist, ansammeln (z.B. 4+ Erfolge in einem 4-Spieler-Spiel), entfernen sie 1 Verderbenmarker von der Verderbenleiste des „Großen Alten“. Sie beginnen die Erfolgsliste von vorne.

DEN KAMPF BEENDEN

Sollten die Spieler den letzten Verderbenmarker von der Verderbenleiste des „Großen Alten“ entfernt haben, ist der „Große Alte“ geschlagen und sie gewinnen!

Wenn jedoch alle Ermittler **verschlungen** worden sind, haben sie dabei versagt, die Ankunft des „Großen Alten“ zu stoppen, und sie verlieren das Spiel.

1. Die Verderbenleiste ist voll

Wenn sich genug Tore öffnen, wird normalerweise die Verderbenleiste mit Verderbenmarkern aufgefüllt, selbst wenn die Ermittler all ihre „Älteren Zeichen“ benutzen. Wenn ein Verderbenmarker auf das letzte freie Feld der Verderbenleiste gelegt wird, erwacht der „Große Alte“ augenblicklich.

2. Zu viele Tore sind geöffnet

Wenn die Ermittler es zulassen, dass zu viele Tore zur gleichen Zeit offen sind, kann dies den „Großen Alten“ erwecken. Die Anzahl an offenen Toren, die den „Großen Alten“ sofort erwecken, hängt von der Anzahl der Spieler ab.

Anzahl der Spieler

1–2
3–4
5–6
7–8

Anzahl der offenen Tore

8
7
6
5

3. Keine Tormarker mehr

Schließlich erwacht der „Große Alte“ auch sofort, wenn es bei Bedarf keine unbenutzten Tormarker oder Monstermarker mehr zum Nachziehen gibt. Daher sollten Spieler, wenn nur noch wenige Tor- oder Monstermarker vorhanden sind, einige davon wieder ausgeben.

Sollte der Terror-Level 10 erreicht haben und doppelt so viele Monster im Spiel sein, wie das Monsterlimit gestattet (z.B. 16 Monster in einem 5-Personen-Spiel), so erwacht der "Große Alte" auch.

Sehr wichtig: Wenn der „Große Alte“ erwacht und seine Verderbenleiste nicht voll ist, füllt seine Leiste mit Verderbenmarker auf, bevor der finale Kampf beginnt.

DER FINALE KAMPF

Bevor der Kampf beginnt werden etwaige Umgebungs- oder Gerücht-Mythoskarten aus dem Spiel entfernt und auch Dividenden oder Bankanleihen werden wirkungslos.

Wenn der „Große Alte“ erwacht, wird jeder Ermittler, der in Raum und Zeit verloren ist, verschlungen und aus dem Spiel entfernt. Die überlebenden Ermittler müssen sich dem „Großen Alten“ im finalen Kampf stellen!

Der Kampf mit dem „Großen Alten“ ist in Runden unterteilt. Während einer Runde haben die Spieler zuerst die Möglichkeit, ihre Ermittler vorzubereiten. Dann greift jeder Spieler den „Großen Alten“ an. Zuletzt greift der „Große Alte“ die Ermittler an. Sobald all diese Schritte ausgeführt wurden, beginnt eine neue Runde. Die Anordnung jeder Runde in einem Kampf mit einem „Großen Alten“ ist wie folgt:

1. Vorbereitung der Ermittler

Zu Beginn einer Runde des Kampfes mit einem „Großen Alten“ können die Ermittler ihre Karten erneut aktivieren, mögliche Ermittlerfähigkeiten nutzen und ihre Fertigkeitenanzeiger justieren als wäre die Unterhaltsphase. Danach wird der Erster-Spieler-Marker nach links weitergegeben. Zuletzt können sie Gegenstände untereinander tauschen, als wären sie am gleichen Standort (siehe „Ausrüstung tauschen“ später in dieser Regel).

2. Angriff der Ermittler

Danach, beginnend mit dem ersten Spieler und im Uhrzeigersinn folgend, kann jeder Spieler, dessen Ermittler weiterhin am Kampf teilnimmt, eine Gefechtsprobe gegen den „Großen Alten“ durchführen, mit dessen Kampfstufe als Modifikator.

Anders als bei einem normalen Kampf, kann der „Große Alte“ nicht in einem einzelnen Angriff besiegt werden. Listet stattdessen jeden Erfolg, den ein Ermittler gegen den „Großen

Alten“ erzielt (siehe „Fertigkeitsprobe“ Seite 12) auf. Diese Erfolge sind kumulativ, jeder erfolgreiche Spieler addiert seine Erfolge also hinzu. Wenn die Spieler eine Gesamtzahl von Erfolgen erreichen, die gleich der Spieleranzahl ist (einschließlich der Spieler, die aus dem Spiel ausgeschlossen wurden), entfernt einen Verderbenmarker von der Verderbenleiste des „Großen Alten“ und setzt die zusammengerechneten Erfolge auf 0 zurück. Wenn der letzte Verderbenmarker von der Verderbenleiste des „Großen Alten“ entfernt wurde, haben die Ermittler ihn besiegt! Siehe „Spielende“ auf Seite 12.

3. Angriff des „Großen Alten“

Nachdem alle Spieler (ausgenommen die entfernten Spieler) eine Gefechtsprobe gegen den „Großen Alten“ durchgeführt haben, entfesselt der „Große Alte“ seine Kräfte auf jeden der Ermittler. Dieser Angriff unterscheidet sich bei den „Großen Alten“, aber sie sind alle extrem tödlich. Zum Beispiel zwingt „Hastur“ alle Ermittler eine zunehmend schwerere Probe des Willens zu bestehen oder Geistige Gesundheit zu verlieren.

Ein Ermittler, dessen Geistige Gesundheit oder Ausdauer durch den Angriff des „Großen Alten“ auf 0 reduziert wird, wird **verschlungen**. Wenn ein Ermittler während des finalen Kampfes mit dem „Großen Alten“ **verschlungen** wird, wird dieser Spieler vom Spiel ausgeschlossen. Der Spieler zieht keinen neuen Charakter. Wenn alle Ermittler verschlungen wurden, ist der „Große Alte“ in der Welt entfesselt und die Spieler verlieren das Spiel.

Nachdem der Angriff des „Großen Alten“ für **jeden Ermittler** ausgeführt wurde, beginnt eine neue Runde. Dies wird so weitergeführt, bis entweder die Ermittler den „Großen Alten“ besiegen oder alle **verschlungen** wurden.

VERSCHIEDENES

Das Folgende sind zusätzliche Regeln, die einige Abläufe in **Arkham Horror** verdeutlichen sollen.

KARTEN ABLEGEN

Wenn du eine Karte ablegst, lege sie mit der Rückseite nach oben unter den entsprechenden Stapel. Spieler mischen die meisten Kartenstapel nur, wenn sie eine Karte ziehen, die sie anweist dies zu tun. Standortkartenstapel werden jedoch gemischt, bevor ein Spieler von ihnen eine Karte zieht. Ein Spieler, der mehrfach Karten von einem Standortkartenstapel zieht, zieht sie alle, eine nach der anderen, ohne zwischendurch zu mischen.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DER STANDORTE

Einige Standorte auf dem Spielbrett besitzen spezielle Fähigkeiten. Wenn ein Ermittler einen solchen Standort betritt, kann der Spieler diese spezielle Fähigkeit ausführen statt eine Begegnung hier zu haben. Wenn es ein offenes Tor an dem Standort gibt, kann der Spieler die spezielle Fähigkeit des Standortes nicht nutzen.

Beispiel: Das Haus der Wissenschaften besitzt die Analysefähigkeit. Diese Fähigkeit erlaubt dem Ermittler hier Monster- oder Tortrophäen im Austausch für Hinweismarker abzugeben. Ein Ermittler im Haus der Wissenschaften kann diese Fähigkeit nutzen, anstatt hier eine Begegnung zu haben. Ermittler können diese spezielle Fähigkeit nicht nutzen, wenn es an diesem Standort ein offenes Tor gibt.

MONSTER IN BEGEGNUNGEN

Viele Standort- und „Andere Welten“-Begegnungen besagen, dass ein Monster erscheint. Um eine solche Begegnung durchzuführen, muss der Spieler ein Monster aus der Monsterquelle ziehen und die Begegnung normal durchführen (der Ermittler kann versuchen auszuweichen oder zu kämpfen). Ganz gleich wie die Begegnung durchgeführt worden ist, verbleibt das Monster niemals auf dem Spielbrett. Das Monster wird entweder als Monstertrophäe beansprucht oder zurück in die Monsterquelle gelegt, je nachdem wie der Kampf ausgegangen ist. Manchmal heißt es aber auch, dass ein *Tor* und ein *Monster* erscheinen. In diesem Fall bleiben natürlich beide auf dem Spielbrett.

SPEZIALKARTEN-EINSCHRÄNKUNGEN

In den meisten Fällen kann ein Spieler nie mehr als eine Ausgabe jeder Spezialkarte zur gleichen Zeit besitzen. Diese Regel gilt für Dividenden, Bankanleihen, Silberlogen-Mitgliedschaften und Segnung/Fluchkarten.

GELD AUSGEBEN

Häufig wird den Ermittlern mitgeteilt, dass sie Gegenstände „für den Listenpreis“ oder „für 1\$ über Listenpreis“ kaufen können. Der Listenpreis eines Gegenstandes kann immer in der unteren, rechten Ecke der Karte gefunden werden. Gegenstände können einfach durch das Ablegen von Geldmarkern in Höhe des Preises gekauft werden.

„SPIELBRETT ERKLÄRUNG“



Das Spielbrett ist in mehrere Abschnitte unterteilt: Arkham (A), die „Anderen Welten“ (C), die Terrorleiste (D) und die Stadtgrenzen (E-G).

Der **Arkham-Abschnitt** auf dem Spielbrett zeigt die Stadt Arkham unterteilt in 9 **Viertel**, jedes von ihnen enthält zwischen 2 und 3 wichtige Standorte sowie ein **Straßengebiet (B)**. Die Ermittler bewegen sich über diesen Abschnitt des Spielbrettes, um unterschiedliche Standorte aufzusuchen. Jeder Standort ist markiert mit Symbolen, welche die häufigsten Arten von Begegnungen an diesem Standort anzeigen.

Der **„Andere Welten“-Abschnitt (C)** auf dem Spielbrett zeigt mehrere alternative Dimensionen, welche die Ermittler aufsuchen können, indem sie durch geöffnete Tore im **Arkham-Abschnitt** gehen. Ermittler betreten Tore, um sie zu erforschen und Schwächen zu finden, die ihnen erlauben, nach ihrer Rückkehr nach Arkham, das Tor zu schließen.

Der **Terrorleisten-Abschnitt (D)** auf dem Spielbrett zeigt den momentanen Terrorlevel der Stadtbevölkerung Arkhams an. Wenn die Ermittler es zulassen, dass der Terrorlevel zu hoch steigt, werden Leute beginnen, die Stadt zu verlassen. Das macht es schwieriger **Verbündete** zu finden. Eventuell werden die drei Läden der Stadt (das Warenhaus, der Raritätenladen, und der alte Zauberladen) geschlossen, was es für die Spieler noch schwieriger macht, das Spiel zu gewinnen.

Der **Stadtgrenzen-Abschnitt** auf dem Spielbrett enthält drei spezielle Felder: den **Stadtrand (E)**, den **Nachthimmel (F)** und das **„Verloren in Raum und Zeit“-Feld (G)**. Ermittler müssen ein schreckliches Schicksal erleiden, wenn sie für kurze Zeit **Verloren in Raum und Zeit** sind. Monster auf dem Spielbrett, die das Limit überschreiten, wandern an den **Stadtrand**, wo sie die Einwohner terrorisieren. Fliegende Monster lauern oft am **Nachthimmel**, bevor sie auf den nächsten Ermittler herabstoßen, welcher sich durch die Straßen von Arkham bewegt.

„ERMITTLER CHARAKTERBOGEN ERKLÄRUNG“



1: Name und Berufstätigkeit: Der Name und Beruf deines Ermittlers.

2: Maximale Geistige Gesundheit: Dies ist die Höhe der Geistigen Gesundheit, mit der Ermittler das Spiel beginnen. Man kann die Geistige Gesundheit nicht über diesen Wert erhöhen (wenngleich du diesen Wert erhöhen kannst).

3: Maximale Ausdauer: Dies ist die Höhe der Ausdauer, mit der Ermittler das Spiel beginnen. Man kann die Ausdauer nicht über diesen Wert erhöhen (wenngleich du diesen Wert erhöhen kannst).

4: Unterkunft: Dies ist der Standort auf dem Spielbrett, an dem ein Spieler das Spiel beginnt.

5: Besitz: Dies ist die Ausrüstung, mit der Ermittler das Spiel beginnen.

6: Einzigartige Fähigkeit: Das ist die spezielle Fähigkeit, die nur dieser Charakter nutzen kann.

7: Fokus: Dies ist die Fähigkeit deines Charakters, seine Fertigkeiten in jeder Spielrunde einzustellen. Siehe „Fertigkeiten einstellen“ auf Seite 6 für weitere Informationen.

8: Fertigkeitenpaare: Dies sind die Fertigkeiten eines Charakters. Sie sind in Paaren zusammengefasst, so dass bei Erhöhung einer Fertigkeit die andere verringert wird.



„MONSTER MARKER ERKLÄRUNG“

BEWEGUNGSSEITE



1: Name: Der Name des Monsters.

2: Aufmerksamkeit: Modifikator, der benutzt wird, um dem Monster auszuweichen.

3: Bewegungs-Rand: Die Farbe des Randes zeigt den Bewegungs-Typ des Monsters an (Schwarz – normal, Rot – schnell, Gelb – stationär, Blau – fliegend, Grün – einzigartig).

4: Heimatdimension: Dies ist die Heimatdimension des Monsters. Wenn ein Tor versiegelt oder geschlossen wird, werden alle Monster im Spiel, welche aus dieser Dimension kommen, zurück in die Monsterquelle gelegt.

KAMPFSEITE



1: Fähigkeiten: Spezielle Charakterzüge oder Fähigkeiten, die das Monster besitzt. Siehe Monsterfähigkeiten auf Seite 24 für eine komplette Erklärung.

2: Stimmungstext: Dieser Text hat keinen Spieleffekt. Er soll lediglich Atmosphäre schaffen.

3: Horrorstufe: Dies ist der Modifikator, der bei Horrorproben benutzt wird.

4: Horrorschaden: Dies zeigt an, wie viel Geistige Gesundheit ein Ermittler verliert, falls er bei der Horrorprobe gegen das Monster versagt.

5: Widerstandswert: Dies ist die Schwierigkeit bei jeder Gefechtsprobe gegen das Monster.

6: Kampfschaden: Dies zeigt, wie viele Ausdauermarker ein Ermittler verliert, wenn er bei der Gefechtsprobe gegen das Monster versagt.

7: Kampfstufe: Dies ist der Modifikator, der in Gefechtsproben gegen dieses Monster genutzt wird.

TROPHÄEN AUSGEBEN

Es gibt mehrere Standorte auf dem Spielbrett, wo Spieler Monster- und Tortrophäen, die sie gesammelt haben, abgeben können. Zum Beispiel kann ein Spieler Monster- oder Tortrophäen am Binnenhafen ausgeben, um \$5 zu erhalten. Alle Monstertrophäen, die so ausgegeben worden sind, kehren in die Monsterquelle zurück, während alle Tortrophäen mit der Vorderseite nach unten unter den Haufen der Tormarker gelegt werden.

TIMING-KONFLIKTE

Wenn zwei oder mehr Spieleffekte simultan geschehen, wählen die Spieler die Reihenfolge, in der sie stattfinden. Wenn sich die Spieler nicht einigen können, entscheidet der erste Spieler.

AUSRÜSTUNG TAUSCHEN

Ermittler im gleichen Straßengebiet, der gleichen „Anderen Welt“ oder im gleichen Standort wie anderer Ermittler können Geld, Einfache Gegenstände, Besondere Gegenstände und Zauber untereinander tauschen. Dies kann vor, während oder nach der Bewegung geschehen, aber nicht während des Kampfes.



CREDITS

Autor: Richard Launius

Autoren, Zweite Edition: Richard Launius und Kevin Wilson

Weiterentwicklung: Kevin Wilson, Shannon Appelcline, Greg Benage und Christian T. Petersen

Regeln: Shannon Appelcline, Kevin Wilson, Christian T. Petersen und Greg Benage

Bearbeitung: Greg Benage und Christian T. Petersen

Zusätzliche Ideen und Support: Christopher Allen

Bearbeitung und Entwicklung, Erste Edition: Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis

Grafik-Design: Scott Nicely, Brian Schomburg

Spietester und hilfreiche Kommentare für diese

Ausgabe: FFG Staff, Christopher Allen, Shannon Appelcline, Michael Arick, Michael Blum, Jacob Butcher, Charles Engan, Claire Engan, Steve Hill, David K., Evan Kinnie, Pete Lane, Richard Launius, Thyme Ludwig, Tess O'Riva, Eric Rowe, DT Strain, Julie Strain, Nate Tepe, Thor Wright, Mike Zebrowski, und Team XYZZY

Ausführende Entwicklung: Greg Benage

Herausgeber: Christian T. Petersen

Besonderer Dank an: Howard Phillips Lovecraft

Deutsche Regel: Baki Nalincioglu

Layout der Deutschen Regeln: Ingrid Berner

Deutsche Bearbeitung und Layout: Heiko Eller

Weitere Übersetzer: Ferdinand Köther, Christoph Lipsky, Heiko Eller

Für online community, FAQ, zusätzliche Informationen und Kundenservice besucht folgende Seiten:

www.fantasyflightgames.com und www.hds-fantasy.de

Call of Cthulhu and Arkham Horror used under license from Chaosium, Inc. Arkham Horror: A Call of Cthulhu Boardgame is copyright 2005 and trademark Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No portion of this game may be copied or reproduced without written consent from its publishers or copyright holders.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag



Heidelberger Spieleverlag

präsentiert:



Erweiterungen 2006

Curse of the Dark Pharao



Curse of the Dark Pharaoh ist die erste Erweiterung für *Arkham Horror*. Sie greift das unheimliche Thema und die fremdartigen Geschichten des Originals auf und trägt so ihren Teil zu H.P. Lovecrafts Mythos bei.

Curse of the Dark Pharao

Es sah alles so harmlos aus. Nur eben einige verstaubte Exponate aus einem Grabmal in Ägypten. An der Miskatonic Universität kommen so viele aufregende Dinge an. Doch das kreidebleiche Gesicht von Professor Armitage, als er die Inschriften auf dem Sarkophag des Pharaos las, war nur der Anfang. Der Wahnsinn wartete noch eine Nacht bevor er zuschlug!

Dunwich Horror

Die unnatürlichen Vorkommnisse in Arkham sind kein Einzelfall. Nur eine kurze Zugfahrt entfernt liegt die Kleinstadt Dunwich mit ihren eigenen düsteren und erschreckenden Geheimnissen und Gefahren. Es sieht so aus, als hätten die Ermittler nun 2 Städte zu beschützen; sollten sie nämlich die Ereignisse in Dunwich nicht ernst nehmen, müssen sie sich nur allzu bald dem Dunwich Horror stellen.

Dunwich Horror



Dunwich Horror ist die große Erweiterung für *Arkham Horror* mit Extra Spielplan, neuen Regeln und Komponenten, die auch für das Standardspiel verwendet werden können.

STANDORTSYMBOLE

Oberhalb jedes Standortes auf dem Spielbrett ist entweder ein grüner oder ein roter Diamant. Dieser Diamant zeigt die relative Gefahr des Standortes an.

Standorte mit grünen Diamanten sind stabil. Monster und Tore werden hier niemals erscheinen, wenngleich es Monstern möglich ist, unter bestimmten Umständen, sich zu diesen zu bewegen.

Standorte mit roten Diamanten sind **instabil**. Monster und Tore können hier erscheinen, manchmal als Ergebnis von Begegnungen. Diesen Standorten sollte man nur mit Vorsicht nahe kommen.

Jeder Standort auf der Karte besitzt außerdem mehrere Symbole, die den Spielern zeigen, welche voraussichtlichen Ergebnisse sie erwarten können, wenn sie zu diesem Standort gehen. Hier folgt ein Schlüssel für die Symbole, die an den unterschiedlichen Standorten auf dem Spielbrett zu finden sind:

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Verbündete |  Geistige Gesundheit |
|  Segnungen |  Fertigkeiten |
|  Hinweismarker |  Zauber |
|  Einfache Gegenstände |  Ausdauer |
|  Geld |  Besondere Gegenstände |

Zusätzlich ermöglicht jeder **instabile** Standort einem Spieler die Möglichkeit einer Begegnung mit einem Verbündeten, außerdem erscheinen an diesen Standorten häufig Hinweismarker, als Ergebnis von Mythoskarten.

Einige Standorte besitzen **spezielle Standortsymbole**, die negativ dargestellt sind, wie z.B. das Geistige-Gesundheits-Symbol beim Arkham Sanatorium. Diese Symbole zeigen an, dass es eine **garantierte** Methode gibt, dort den beschriebenen Gegenstand zu erhalten.

SPEZIELLE MONSTERFÄHIGKEITEN

Häufige spezielle Monsterfähigkeiten werden unten im Detail beschrieben. Andere, wie z.B. Untot klären sich im Spielverlauf.

Hinterhalt: Sobald ein Kampf mit der Kreatur begonnen hat, hat der Ermittler keine Möglichkeit mehr zu fliehen, und muss solange kämpfen, bis es einen Besiegten gibt.

Unendlich: Ein Monster mit dieser Fähigkeit kann nicht als Monstertrophäe gesammelt werden. Stattdessen wird es, wenn es besiegt wurde, zurück in die Monsterquelle gelegt.

Physische/Magische Resistenz: **Waffen** oder **Zauber**, die einen Bonus auf den resistenten Typ gewähren, bringen nur die Hälfte des normalen Bonus.

Beispiel: Eine Tommy Gun gegen ein Monster mit „**Physischer Resistenz**“ zu benutzen, gewährt einen +3 Bonus.

Physische/Magische Immunität: **Waffen** oder **Zauber**, die einen Bonus auf den immunen Typ gewähren, bringen keinen normalen Bonus.

Beispiel: Eine Tommy Gun (normal ein +6 physischer Bonus) gegen ein Monster mit **Physischer Immunität** zu benutzen, gewährt einen +0 Bonus.

Alptrauhaf X: Jeder Ermittler, der eine Horrorprobe gegen dieses Monster besteht, verliert trotzdem X Geistige Gesundheit.

Beispiel: Ein Dunkles Junges (**Alptrauhaf 1**) verursacht bei einem Ermittler den Verlust von 3 Geistige Gesundheit, wenn der Ermittler die Horrorprobe nicht besteht, oder 1 Geistige Gesundheit, wenn er sie besteht. Die Verringerung der Geistigen Gesundheit durch **Alptrauhaf 1** tritt nicht in Kraft, wenn der Ermittler beim Horrorcheck gegen das Monster versagt.

Überwältigend X: Jeder Ermittler, der diese Monster im Kampf besiegt, verliert trotzdem X Ausdauer. Diese Fähigkeit tritt nicht in Kraft, wenn der Ermittler bei der Gefechtsprobe gegen das Monster versagt.

ZUSAMMENFASSUNG DER PHASEN

Die Phasen der Spielrunde sind wie folgt:

Phase I: Unterhalt

Phase II: Bewegung

Phase III: Begegnungen in Arkham

Phase IV: Begegnungen in Anderen Welten

Phase V: Mythos

Während des **Unterhalts** führen die Spieler jede Unterhaltsaktion durch, die von ihnen von Runde zu Runde verlangt wird. Dies kann den Erhalt ihrer Bezüge, Bankanleihen zurückzahlen, aktivieren ihrer Ausrüstung und einstellen ihrer Fertigkeitenanzeiger beinhalten.

Während der **Bewegung** bewegen sich Ermittler in Arkham entsprechend ihrer derzeitigen Geschwindigkeit. Ermittler in Anderen Welten ziehen auf das nächste Feld oder kehren, wenn sie sich bereits im zweiten Feld befinden, nach Arkham zurück.

Während der **Begegnungen in Arkham**, zieht jeder Spieler, der sich an einem Standort ohne Tor befindet, eine Standortkarte vom Standortkartenstapel des Viertels und folgt den Instruktionen auf ihr. Gewöhnlich bedingen Begegnungen in Arkham eine Fertigungsprobe. Wichtig: Auch wenn Ermittler einen „Erforscht“-Marker haben, können sie keine Begegnung an einem Standort mit Tor haben.

Während der **Begegnungen in Anderen Welten** zieht jeder Spieler in einer „Anderen Welt“ Karten vom Torkartenstapel, bis er eine findet, deren farbige Markierung zu der „Anderen Welt“, in der er sich befindet, passt. Dann folgt er den Instruktionen auf der Karte. Wie Begegnungen in Arkham erfordern Begegnungen in „Anderen Welten“ häufig Fertigungsproben.

Während des **Mythos** zieht der erste Spieler 1 Mythoskarte und führt sie aus. Zuerst erscheinen eines oder mehrere Monster in Arkham, manchmal gemeinsam mit einem neuen Tor, und Hinweismarker werden gewöhnlich ebenso ausgelegt. Danach bewegen sich einige der Monster auf dem Spielbrett durch die Stadt. Zuletzt treten die Effekte der Mythoskarte in Kraft. Dies kann verursachen, dass sich die Regeln des Spiels ändern, entweder nur für den Moment oder für mehrere Runden.

FERTIGKEITSPROBEN

Häufig werden die Ermittler dazu aufgefordert **Fertigungsproben** durchzuführen, um Gefahren zu vermeiden oder Vorteile zu erhalten. Diese Fertigungsproben beziehen sich auf eine Fertigkeit, welche die Anzahl der Würfel bestimmt, die für die Probe genutzt werden können. Der Modifikator der Probe kann einen Bonus oder Malus für die Anzahl der Würfel, die ein Spieler würfelt, bedeuten. Die Schwierigkeit bestimmt die Anzahl der Erfolge, die ein Spieler erwürfeln muss, um die Probe zu bestehen (Würfelergebnisse von 5 und 6 zählen als Erfolge).

SPEZIELLE FERTIGKEITSPROBEN

Es gibt vier spezielle Typen von Fertigungsproben, die ein Spieler kennen sollte: **Ausweichenproben**; **Horrorproben**, **Gefechtsproben** und **Zauberproben**. Jede dieser speziellen Fertigungsproben benutzt den Wert einer der sechs grundlegenden Fertigkeiten. Boni für die Fertigkeiten, gelten ebenso für die speziellen Fertigungsproben. Boni für spezielle Fertigungsproben gelten jedoch nicht für die Basisfertigkeit, wenn eine normale Fertigungsprobe durchgeführt wird.

Ausweichenproben basieren auf **Schleichen** (siehe „Monstern ausweichen“, S. 13).

Gefechtsproben basieren auf **Kampf** (siehe „Kampf“, S. 14).

Horrorproben basieren auf **Wille** (siehe „Horrorprobe“, S. 14).

Zauberproben basieren auf **Wissen** (siehe „Zauber durchführen“, S. 15).

ZU VIELE TORE

Wenn zu viele Tore geöffnet sind, kann der „Große Alte“ sofort erwachen.

| Anzahl der Spieler | Der „Große Alte“ erwacht bei: |
|--------------------|-------------------------------|
| 1–2 | 8 offene Tore |
| 3–4 | 7 offene Tore |
| 5–6 | 6 offene Tore |
| 7–8 | 5 offene Tore |

Sehr wichtig: Wenn der „Große Alte“ auf diese Weise erwacht, füllt die Verderbenleiste mit Verderbenmarkern auf, bevor der finale Kampf beginnt!

MONSTERLIMIT

Die Anzahl der Monster, die zur gleichen Zeit auf dem Spielbrett erlaubt sind, ist limitiert durch die Anzahl der Spieler. Jedes Monster, das über diesem Limit auf dem Spielbrett platziert werden müsste, wird an den *Stadtrand* gelegt.

Monsterlimit = (Anzahl der Spieler) + 3

Wichtig: Wenn der *Terror-Level 10* erreicht, wird Arkham überannt, was bedeutet, dass das *Monsterlimit* für den Rest des Spieles aufgehoben wird.

MONSTER AM STADTRAND

Wenn beim Auftauchen eines Monsters auf dem Spielbrett die **Gesamtanzahl der Monster in Arkham über das Limit steigen würde**, dann wird das Monster stattdessen am *Stadtrand* abgelegt. Monster am *Stadtrand* verbleiben dort, bis der *Stadtrand* zu voll wird, wie unten angezeigt:

| Anzahl der Spieler | Maximale Anzahl der Monster am Stadtrand |
|--------------------|------------------------------------------|
| 1 | 7 |
| 2 | 6 |
| 3 | 5 |
| 4 | 4 |
| 5 | 3 |
| 6 | 2 |
| 7 | 1 |
| 8 | 0 |

Wenn die Anzahl der Monster am Stadtrand das Limit übersteigt, entferne alle Monster am Stadtrand, legt sie zurück in die Monsterquelle und erhöhe den Terrorlevel um 1.

TERROR-LEVEL ZUSAMMENFASSUNG

Um die Effekte des Terrorlevels zusammenzufassen:

Für jeden Punkt, um den sich der Terror-Level erhöht, entfernt einen zufällig gezogenen Verbündeten vom Verbündetenkartenstapel aus dem Spiel.

Zusätzlich geschehen die folgenden Dinge, wenn ein bestimmter Terror-Level erreicht ist:

| Terror-Level | Ereignis |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Das Warenhaus schließt. |
| 6 | Der Raritätenladen schließt. |
| 9 | Der alte Zauberladen schließt. |
| 10 | Arkham ist überannt (kein <i>Monsterlimit</i> mehr und einen <i>Verderbenmarker</i> hinzufügen). |