

ARKHAM HORROR™



KINGSPORT HORROR
ERWEITERUNG™
REGELHEFT



Heidelberger
Spieleverlag



CALL OF
CTHULHU
BOARDGAME

WILLKOMMEN IN KINGSPORT

In einer nebelverhangenen verschlafenen kleinen Stadt mit dem Namen Kingsport, gelegen an der Küste von Massachusetts, erheben sich uralte Mächte. Die Barriere zwischen den Welten, die an diesem von unheimlichen Träumen heimgesuchten Ort zu keiner Zeit sonderlich stabil war, beginnt zu zerfasern und hinterlässt Risse im Gewebe der Realität, die sogar noch in der benachbarten Stadt Arkham gespürt werden können.

Doch Kingsport hat seine eigenen Beschützer. Zum einen Wächter, die ihre eigenen Gründe haben über die Stadt zu wachen und zum anderen Mächte, die sich auf dem zerklüfteten Gipfel des Kingsport Head sammeln und der Menschheit helfen könnten... vorausgesetzt, dass man sie dafür interessieren kann. Vom würmerversuchten Friedhof auf dem Central Hill, bis hin zur stillen Einsamkeit des Nordpfeilturms, ist Kingsport eine Stadt der Wunder für jene, die träumen und eine Gefahr für jene, die sich ihren Träumen zu sehr hingeben.

*Die Erweiterung **Kingsport Horror** des **Arkham Horror Brettspiels** ergänzt dieses um die benachbarte Kleinstadt Kingsport. Sie beinhaltet neue Ermittler, neue „Große Alte“, neue Monster und neue Karten, die mit dem Grundspiel kombiniert werden können. Außerdem bietet die Erweiterung gänzlich neue Elemente, wie zum Beispiel ein separates Spielbrett, Vorboten und Wächter, einen Kartenstapel „Epischer Kampf“ und Dimensionsspalten.*

Verwendung der Spielanleitung

Der erste Teil dieser Spielanleitung enthält Regeln für das Spielen von **Arkham Horror** mitsamt der Erweiterung **Kingsport Horror**. Der zweite Teil (ab Seite 11) enthält einige Klarstellungen und häufig gestellte Fragen für das Grundspiel, sowie Regeln, die das Spiel abrunden.

DAS ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten der Erweiterung **Kingsport Horror** sind auf der Vorderseite mit einem kleinen Klippensymbol markiert, damit sie von den anderen **Arkham Horror** Karten unterschieden werden können.



SPIELINHALT

Kingsport Horror enthält folgende Bestandteile:

- Diese Spielregel
- 1 Erweiterungsspielbrett
- 8 Ermittler-Charakterbögen
- 8 Ermittler-Marker
- 8 Standfüße für die Ermittler-Marker
- 3 Wächter-Bögen
- 112 Ermittlerkarten
 - »» 14 Einfache Gegenstände
 - »» 12 Besondere Gegenstände
 - »» 11 Zaubersprüche
 - »» 12 Fertigkeiten
 - »» 11 Verbündete
- 52 Spezialkarten
 - »» 20 Nodenskarten
 - »» 26 Hypnoskarten
 - »» 2 Bastkarten
 - »» 2 Karten Weißes Schiff
 - »» 2 Veränderungskarten
- 4 „Großer Alter“-Bögen
- 2 Vorboten-Bögen
- 207 „Großer Alter“-Karten
 - »» 36 Arkham-Standortkarten
 - »» 56 Kingsport-Standortkarten
 - »» 22 Mythoskarten
 - »» 32 Torkarten
 - »» 16 Karten „Epischer Kampf“
 - »» 45 Karten Pläne des Großen Alten
- 28 Monstermarker
- 3 Spaltmarker
- 12 Spaltleistenmarker
- 4 Tormarker
- 48 Brutmarker
- 8 Bastmarker
- 2 Wassermarker
- 1 Fertigkeitenanzeiger



Spielmaterialübersicht

Es folgt eine zusammenfassende Beschreibung der verschiedenen Bestandteile von **Kingsport Horror**, die euch helfen soll, die verschiedenen Bestandteile zu unterscheiden und eine Einführung geben soll, wie diese zu benutzen sind.



Spielbrett

Das Spielbrett stellt die Stadt Kingsport dar. Genau wie beim Grundspiel, setzt sich das Spielbrett von Kingsport aus Straßengebieten und Standorten zusammen. Die Stadt ist in vier Viertel unterteilt. Auf der rechten Seite des Spielbretts befindet sich die Spaltleiste, die das Ausbreiten der Dimensionsspalten festhält. Außerdem fügt das Kingsport-Spielbrett zwei zusätzliche „Andere Welten“ (Die Unterwelt und Der Unbekannte Kadath) dem Grundspiel hinzu, durch welche die Ermittler im Laufe des Spiels reisen können.

Neue Ermittlerkarten

Der Großteil der neuen Ermittlerkarten ergänzt die bereits vorhandenen Kartenstapel, dazu gehören die neuen einfachen und besonderen Gegenstände, Zauber, Fertigkeiten und Verbündete.

Außerdem gibt es zwei neue Ermittlerkartenstapel. Die **Nodenskarten** werden verwendet, wenn Nodens der Wächter ist. Sie verschaffen gesegneten Ermittlern einen zusätzlichen Vorteil. Wächter werden auf Seite 10 beschrieben. Die **Hypnoskarten** werden verwendet, wenn Hypnos der Wächter ist. Sie erhöhen die Häufigkeit des Auftauchens von Hinweismarkern und die Chance, dass hilfreiche Begegnungen stattfinden.



Nodenskarten



Hypnoskarten

Die neuen Spezialkarten beinhalten die **Karten Weißes Schiff**, die am Nordpfeilturm erworben werden können, die **Veränderungskarten**, die man im merkwürdigen hochgelegenen Haus im Nebel bekommen kann und die **Bastkarten**, die verwendet werden, wenn Bast der Wächter ist.



Karten Weißes Schiff

Veränderungskarten

Bastkarten

Neue Ermittler-Charakterbögen und -Marker



Diese Charakterbögen und Marker führen acht neue Ermittler ein.

Wächter-Bögen

Diese drei Bögen repräsentieren mächtige übernatürliche Wesenheiten, die Gegner der „Großen Alten“ sind. Diese Bögen werden nur bei der auf Seite 10 beschriebenen „Vorboten/Wächter“-Variante verwendet.



Neue „Große Alte“-Bögen

Diese Bögen führen vier neue „Große Alte“ ein. Diese werden auf Seite 10 detailliert beschrieben.



Neue „Großer Alter“-Karten

Die neuen Torkarten, Mythoskarten und Arkham Standortkarten können einfach in die entsprechenden, bereits vorhandenen, Kartenstapel gemischt werden. Die Kingsport Standortkarten bilden vier neue Stapel. Sie funktionieren genauso wie die Arkham Standortkarten, jedoch beschreiben sie die Begegnungen, die an den Kingsport Standorten stattfinden.



Karten Epischer Kampf und Pläne des Großen Alten

Diese Karten werden verwendet, wenn der „Große Alte“ in der auf Seite 11 beschriebenen Variante „Epischer Kampf“ erwacht.



Vorboten-Bögen

Diese zwei Bögen führen zwei übernatürliche Wesenheiten ein, die den Weg für die „Großen Alten“ bereiten. Diese Bögen werden nur mit der auf Seite 10 beschriebenen „Vorboten/Wächter“-Variante verwendet.



Neue Monstermarker

Es gibt 28 neue Monstermarker in dieser Erweiterung, einschließlich zwei neuer Maskenmonster. Diese Erweiterung führt die Wasserbewegung ein, eine neue Fortbewegungsart für Monster, die am orangefarbenen Rand erkennbar ist. Die Wasserbewegung wird auf Seite 7 genauer beschrieben.



Spaltmarker

Diese Marker werden verwendet, wenn sich Dimensionsspalten in Arkham öffnen. Spalten sind wandernde Risse im Gewebe des Universums und Toren ähnlich, allerdings können sie nicht erkundet werden. Spalten müssen geschlossen werden, was durch das Erkunden der Stadt Kingsport geschieht. Spalten werden auf den Seiten 8-10 genauer erläutert.



Spaltleistenmarker

Diese Marker zeigen an, wie weit sich die Dimensionsspalten ausgebreitet haben. Sobald eine Spaltleiste voll ist, öffnet sich ein Spalt in Arkham. Spalten werden auf den Seiten 8-10 genauer erläutert.



Tormarker

Die Tormarker sind denen des Grundspiels ähnlich. Die neuen „Anderen Welten“, welche darauf zu sehen sind – Die Unterwelt und Der Unbekannte Kadath – befinden sich auf dem Kingsport-Spielbrett.



Brutmarker

Diese Marker werden nur verwendet, wenn Eihort der „Große Alte“ ist. Sie halten fest, wie groß der korrumpierende Einfluss des „Großen Alten“ auf die Ermittler ist.



Bastmarker

Diese Marker werden nur verwendet, wenn Bast der Wächter ist. Sie halten Basts Wohlwollen fest.



Fertigkeitenanzeiger

Dieser zusätzliche Fertigkeitenanzeiger wird für Lily Chen, die Kampfsportlerin, verwendet. Ihre Einzigartige Fähigkeit verlangt nach einem vierten Anzeiger.



Wassermarker

Diese zwei Marker dienen dazu, zwei der Standorte des Grundspiels (Binnenhafen und Unerforschte Insel) als Wasser-Standorte zu kennzeichnen.



SPIELAUFBAU

Bevor ihr mit der ersten Partie **Kingsport Horror** beginnt, drückt vorsichtig die Pappteile aus, so dass sie nicht beschädigt werden. Schiebt danach die Plastikständer auf die Unterseiten der Ermittlermarker.

Zusammenfügen der Erweiterung mit dem Grundspiel

Führt die drei folgenden Schritte durch, bevor ihr mit eurer ersten Partie **Kingsport Horror** beginnt. Vorausgesetzt, ihr trennt das Grundspiel und die Erweiterung nicht wieder, müsst ihr diesen Schritt nur einmal durchführen.

1. Vorbereitung der Kartenstapel

Mischt die neuen einfachen und besonderen Gegenstände, Zaubersprüche, Fertigkeiten, Verbündete, Arkham-Standort-, Mythos- und Torkarten in die entsprechenden Kartenstapel.

2. Vorbereitung der Tormarker

Mischt die neuen Tormarker unter die bereits vorhandenen Tormarker.

3. Vorbereitung der Monstermarker

Sortiert die zwei Maskenmonstermarker aus. Legt sie gemeinsam mit den Maskenmonstern des Grundspiels zur Seite. Mischt dann die anderen neuen Monstermarker mit den restlichen Monstermarkern (ohne Maskenmonster) aus dem **Arkham Horror** Grundspiel.

TEILWEISE NUTZUNG VON KINGSPORT HORROR

Auch wenn die Erweiterung **Kingsport Horror** zur Verwendung als Ganzes gedacht ist, so können die Spieler auch nur Teile davon für **Arkham Horror** verwenden. Besonders die neuen Ermittler, Ermittlerkarten, „Großen Alten“, Vorboten und Wächter lassen sich auch ohne das Kingsport Spielbrett und die „Großer Alter“-Karten nutzen. Die Karten „Epischer Kampf“ können ebenfalls ohne den Rest der Erweiterung verwendet werden.

Aufbau der Erweiterung

Wenn mit der Erweiterung **Kingsport Horror** gespielt wird, führt den normalen Spielbau wie in der Spielregel von **Arkham Horror** beschrieben mit den folgenden Ergänzungen und Änderungen durch:

1. Vorbereiten des Spielfeldes

Legt das Kingsport-Spielbrett neben das Arkham-Spielbrett, oberhalb des Viertels „Innenstadt“. Achtet darauf, dass die „Anderen Welten“ beider Spielbretter eine Linie bilden. Mischt die drei Spaltmarker und platziert sie verdeckt auf den drei Spaltleisten auf dem Kingsport-Spielbrett, dann mischt ihr die Spaltleistenmarker und legt sie verdeckt neben das Kingsport-Spielbrett. Schließlich platziert ihr die Wassermarker auf dem Arkham Spielbrett auf den Standorten Binnenhafen und Unerforschte Insel.

6. Trennen der Karten

Legt die neuen **Kingsport Horror**-Karten, wie auf dem abgebildeten Spielbau gezeigt, aus. Die neuen Spezialkarten sollten direkt neben den bisherigen Spezialkarten platziert werden. Obwohl 11 neue Verbündete in dieser Erweiterung enthalten sind, sollten nur 11 Verbündete insgesamt in einem Spiel Verwendung finden. Zur Vorbereitung des Verbündetenkartenstapels werden die neuen Karten eingemischt und davon 11 Karten gezogen. Diese Karten werden mit der Vorderseite nach oben ausgelegt, während die anderen zurück in die Spielschachtel gelegt werden. Die Spieler können sich nun die Verbündeten ansehen, die am Spiel teilnehmen. Danach werden die Verbündetenkarten umgedreht und erneut gemischt. Verbündete, die als Startausrüstung im Spielbau schritt zufällig 9 vergeben werden, entstammen diesen 11 Karten.

Wenn ein bestimmter Verbündeter Teil eines festgelegten Besitzes eines Ermittlers ist, wird dieser vor der Erstellung des Verbündetenstapels entfernt. Die Zahl der Verbündetenkarten im Stapel wird entsprechend reduziert, so dass insgesamt 11 Verbündete im Spiel sind.

11. Erstellen der Monsterquelle

Die neuen Maskenmonstermarker werden wie die Maskenmonstermarker von **Arkham Horror** nicht zur Monsterquelle hinzugefügt (soweit es ein „Großer Alter“ Bogen nicht anders vorschreibt).

14. Ziehen und Ausführen einer Mythoskarte

Wenn ihr eine „Gerücht“-Karte während des Spielbaus zieht, so werft diese ab und zieht eine neue, bis ihr eine Karte zieht, die kein Gerücht ist.

Mit fünf oder mehr Spielern werden zwei Monster anstatt einem auf das Tor gelegt, welches durch die Mythoskarte geöffnet wurde. Wenn außerdem im Monsterbewegungsfeld auf der Mythoskarte das gleiche Symbol auftaucht, wie auf einer der drei Spaltleisten auf dem Kingsport-Spielbrett, wird ein Spaltleistenmarker gezogen und auf dieser Spaltleiste platziert, wie es auch auf Seite 8-10 unter „Spalten“ erklärt wird.

KINGSPORT HORROR SPIELAUFBAU



In der Abbildung oben sind die folgenden **Kingsport**-Elemente zum Standard **Arkham** Spielaufbau hinzugefügt.

1. Das Kingsport-Spielbrett wird neben das Arkham-Spielbrett gelegt. Es werden keine Hinweismarker platziert, da kein Standort instabil (nicht mit einem roten Diamanten gekennzeichnet) ist.

2. Die neuen Standortkarten für die neun Viertel von Arkham werden in die entsprechenden Standortkartenstapel hineingemischt.

3. Die neuen Monster, jedoch nicht die Maskenmonster, werden zur Monsterquelle hinzugefügt.

4. Die vier neuen Kingsport-Standortkartenstapel werden in die Nähe des Kingsport-Spielbretts gelegt.

5. Die neuen Torkarten werden in den Torkartenstapel gemischt und die neuen Tormarker werden mit den bereits vorhandenen Tormarkern gemischt.

6. Die neuen Mythoskarten werden in den Mythoskartenstapel gemischt.

7. Die drei Spaltmarker werden verdeckt gemischt und zufällig auf die drei Spaltleisten des Kingsport-Spielbretts gelegt.

7b. Die Spaltleistenmarker werden gemischt und ebenfalls verdeckt neben das Kingsport-Spielbrett gelegt.

8. Falls nicht bereits geschehen, werden die entsprechenden Karten dieser Erweiterung in die folgenden Ermittlerkartenstapel gemischt:

Einfache Gegenstände

Besondere Gegenstände

Verbündete

Fertigkeiten

Zaubersprüche

Zusätzlich gibt es zwei komplett neue Ermittlerkartenstapel (Karten Weißes Schiff und Veränderungskarten)

Bedenkt, dass nur 11 Verbündete in jedem Spiel genutzt werden können.

9. Wenn die Vorboten/Wächter-Variante gespielt wird, werden die Vorboten- und/oder Wächter-Bögen neben den „Großer Alter“-Bogen gelegt.

10. Wenn die Variante „Epischer Kampf“ gespielt wird, werden die Karten „Epischer Kampf“ neben den „Großer Alter“-Bogen gelegt.

Mehrere Erweiterungen kombinieren

Wenn mehr als ein Erweiterungs-Spielbrett zur gleichen Zeit verwendet wird (z.B. Kingsport und Dunwich), werden beide Bretter während des Aufbaus, wie bereits beschrieben, neben das Arkham-Spielbrett platziert. Es ist dabei egal, welches Brett direkt an das Arkham-Spielbrett grenzt.

Die Regeln bleiben unverändert, wenn mehr als eine Erweiterungsstadt verwendet wird, nur die Zahl der Spieler sollte, für jedes Erweiterungsspielbrett, das nach dem ersten verwendet wird, um eins vermindert gerechnet werden. Wenn also sechs Spieler an einer Partie teilnehmen und die Dunwich- und Kingsport-Erweiterung verwenden (also zwei Erweiterungsstädte), würden sie als um eins vermindert gerechnet werden, also fünf Spieler. Diese modifizierte Spielerzahl wird für solche Dinge wie das Monsterlimit und die

maximale Zahl der sich gleichzeitig öffnenden Tore verwendet und vermindert den Schwierigkeitsgrad für die Spieler, da sie durch die beiden Bretter weitaus mehr ermitteln müssen.

Diese Reduzierung sollte aber nicht die Anzahl der Spieler unter 1 fallen lassen. Falls dies doch der Fall sein sollte, wird empfohlen, mit mehr Ermittlern zu spielen.

Für die kleineren Erweiterungen (z.B. **Fluch des schwarzen Pharaos** oder **Der König in Gelb**) werden in Verbindung mit den Erweiterungsstädten keine Sonderregeln benötigt.

REGELN DER KINGSPORT- ERWEITERUNG

Diese Regeln werden zusätzlich zu denen von Arkham Horror genutzt, wenn die Erweiterung *Kingsport Horror* gespielt wird.

Das Kingsport-Spielbrett

Die folgenden Regeln legen fest, wie das Kingsport-Spielbrett zusammen mit dem Arkham Horror-Spielbrett funktioniert.

Der Ausdruck „in Arkham“ auf den Karten

Karten, die sich auf Arkham beziehen, gelten ebenso für die Viertel von Kingsport. Z.B. eine Mythoskarte vom Typ Umgebung, die in Arkham +1 zu Gefechtsproben addiert und -1 von Proben für die Fertigkeit „Wille“ abzieht, beeinflusst ebenso Ermittler, die sich in einem Kingsport-Straßengebiet oder -Standort befinden.

Das Monsterlimit und der Stadtrand

Monster auf dem Kingsport-Spielbrett **zählen nicht für das Monsterlimit und gehen nicht zum Stadtrand.**

Der Nachthimmel

Fliegende Monster in Kingsport **können** wie gewohnt in den Nachthimmel aufsteigen. **Kingsports Straßen gelten genauso wie Arkhams Straßen als benachbart zum Nachthimmel.** Deshalb können sich fliegende Monster am Nachthimmel auf die Straßen von Kingsport stürzen, genau wie sie es auch in Arkham tun würden.

Zurückkehren aus „Verloren in Zeit und Raum“

Ermittler, die *verloren in Zeit und Raum* sind, können sich aussuchen, in welches Stadtgebiet oder zu welchem Standort von Arkham oder Kingsport sie zurückkehren möchten.

Ausnahme: Wie weiter unten beschrieben, können Ermittler aus *verloren in Zeit und Raum* nicht zu irgendeinem Kingsport Head Standort zurückkehren.

Der Kingsport Head

Die Standorte Steilklippenpfad, Funkstation und Merkwürdiges hochgelegenes Haus im Nebel sind alle Teil des mysteriösen Kingsport Head. Dieses Gebiet ist nur sehr schwer zu betreten oder zu durchqueren. Ermittler, die den Steilklippenpfad oder die Funkstation betreten, beenden ihre Bewegung sofort. Außerdem können sich Ermittler nicht direkt zu einem der Kingsport Head Standorte begeben, indem sie Zaubersprüche, Ausrüstung

oder andere ungewöhnliche Methoden nutzen, wie z.B. das Zurückkehren aus *verloren in Zeit und Raum*. Stattdessen müssen sie den Steilklippenpfad ganz normal über die Straßen des Hafenviertels betreten.

Das Reisen zwischen den Städten

Um sich zwischen Arkham und anderen Städten (wie Kingsport) zu bewegen, muss sich ein Ermittler während seiner Bewegung entweder im Bahnhof oder einem Güterbahnhof-Standort (angezeigt durch ein Zugsymbol) einer anderen Stadt befinden. Er zahlt dann \$1 und gibt einen Bewegungspunkt aus, um von seinem derzeitigen Standort entweder zum Bahnhof oder zu einem Güterbahnhof-Standort einer anderen Stadt zu reisen. Diese Bewegung unterbricht nicht die normale Bewegung eines Ermittlers.

Beispiel: Joe Diamond beginnt seine Bewegung im Straßengebiet der Nordstadt. Er besitzt vier Bewegungspunkte und einen Dollar. Um nach Kingsport zu reisen, bewegt er sich zuerst für einen Bewegungspunkt zum Bahnhof. Danach nimmt er den Zug nach Kingsport, zahlt einen Dollar und verwendet einen Bewegungspunkt, um zu Kingsports Güterbahnhof zu reisen, welcher sich am Central Hill befindet. Von hier aus, ihm verbleiben noch zwei weitere Bewegungspunkte, kann er sich weiter zum Hafenviertel oder zur Südküste bewegen. Er kann jedoch nicht wieder nach Arkham zurückkehren, da er kein Geld hat, um die Zugfahrt zu bezahlen.

Monsterflut

Wenn zu Beginn der Mythosphase der Erste Spieler eine Mythoskarte zieht, die einen Standort anzeigt, an dem sich schon ein offenes Tor befindet (und dadurch an jedem offenen Tor mindestens ein Monster platziert wird), dann wird dies ab jetzt Monsterflut genannt. Einige Karten dieser Erweiterung beziehen sich auf Monsterfluten.

Wasserbewegung

Kingsport Horror führt eine neue Form der Monsterbewegung ein: die Wasserbewegung. Monster mit einem orangefarbenen Rand verwenden die Wasserbewegung, die es ihnen ermöglicht, sich zwischen Wasser-Standorten zu bewegen. Wasser-Standorte sind mit einem Wellensymbol gekennzeichnet. Außerdem liegen der **Kingsport**-Erweiterung zwei Wassermarker bei. Diese sollten vor Spielbeginn auf dem Binnenhafen und der Unerforschten Insel auf dem Arkham-Spielbrett platziert werden, damit ersichtlich ist, dass sie Wasser-Standorte sind. Wenn sich ein bewegendes Wassermonster nicht an einem Wasser-Standort befindet, folgt es den Pfeilen, als ob es ein normales, schwarzumrandetes Monster wäre. Wenn jedoch ein Wassermonster seine Bewegung an einem Wasser-Standort beginnt, dann muss überprüft werden, ob es noch andere Wasser-Standorte mit Ermittlern gibt. Falls dies der Fall ist, bewegt sich das Monster sofort zu diesem

Wasserstandort. Falls es deren mehrere gibt, bewegt sich das Monster zu dem Wasser-Standort mit dem Ermittler mit der niedrigsten Schleichen-Fertigkeit. Falls es hier einen Gleichstand gibt, entscheidet der Erste Spieler, wohin sich das Monster bewegt. Falls es keine anderen Wasser-Standorte mit Ermittlern gibt, bewegt sich das Monster normal, so als ob es einen schwarzen Rand hätte.

Ausweichen

Kingsport Horror führt eine neue spezielle Monsterfähigkeit ein: **Ausweichen**. Monster mit der Fähigkeit **Ausweichen** versuchen den Kampf mit den Ermittlern zu vermeiden. **Ausweichende** Monster sind, zusätzlich zu der Fähigkeit **Ausweichen** auf der Kampfseite, durch einen grünen Aufmerksamkeitsmodifikator auf der Bewegungsseite gekennzeichnet. Ermittler können in Gebieten, die **ausweichende** Monster beinhalten, ihre Bewegung beginnen, beenden oder fortsetzen, ohne dass sie diese bekämpfen oder ihnen **ausweichen** müssen. Um einen Kampf mit einem **ausweichenden** Monster zu beginnen, muss der Ermittler sich während der Bewegungsphase im selben Gebiet wie das Monster befinden und außerdem eine **Ausweichenprobe** gegen das Monster schaffen. Ist die **Ausweichenprobe** erfolgreich, findet ein normaler Kampf statt. Ist die **Ausweichenprobe** nicht erfolgreich, endet die Bewegung des Ermittlers sofort.

Dimensionsrisse

Auf bestimmten Mythoskarten sind die Torstandorte rot gekennzeichnet. Diese zeigen **Dimensionsrisse** an. Ein Dimensionsriss funktioniert genauso wie eine normale Mythoskarte, außer der aufgeführte Standort des Tores besitzt ein „Älteres Zeichen“-Marker. In diesem Fall öffnet sich ein Dimensionsriss und der „Älteres Zeichen“-Marker wird vom Spielbrett entfernt. Danach öffnet sich an diesem Standort ein Tor und ein Monster erscheint. Allerdings wird kein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste des „Großen Alten“ gelegt, wenn der Bruch eines Siegels durch einen Dimensionsriss verursacht wird. Außerdem verursacht dies keine Monsterflut. Wenn ein Dimensionsriss erzeugt wird, **bewegen sich zusätzlich alle fliegenden Monster**, ungeachtet ihres Dimensionssymbols.

Verbündete verbrauchen

Ein Verbündeter, der verbraucht ist, gewährt dem Ermittler, der ihn kontrolliert, weiterhin seine Boni (z.B. seine Fertigkeiten). Ein verbrauchter Verbündeter kann keine Fähigkeiten anwenden, die verbrauchen verlangen. Verbrauchte Verbündete werden während der Unterhaltungsphase aktualisiert und somit wieder benutzbar.

Spalten

Da die Dimensionsbarrieren nahe Kingsport sehr dünn sind, wird das Gebiet von Dimensionsspalten heimgesucht. Spalten sind wandernde Risse im Gewebe des Universums, aus denen Monster hervorbrechen, wenn sie nicht bewacht werden. Zu Beginn des Spieles sind die drei Spalten geschlossen und die entsprechenden Spaltmarker zufällig auf den drei Spaltleisten auf dem Kingsport-Spielbrett verteilt, um dies anzuzeigen. Jede Spaltleiste besteht aus vier Bereichen, die in zwei Gruppen unterteilt sind, wobei jede Gruppe mit anderen Monsterbewegungssymbolen (vgl. die Mythoskarten) verknüpft ist.

Jedes Mal, wenn eine Mythoskarte abgehandelt wird, wird auch überprüft, ob ein Monsterbewegungssymbol auf der Karte mit einem der Symbole neben einer der geschlossenen Spalten übereinstimmt. Falls dies der Fall ist, wird zufällig ein Spaltleistenmarker aus dem Stapel gezogen, aufgedeckt und auf eines der zwei Leistenfelder des der Karte entsprechenden Monsterbewegungssymbols gelegt. Sollten beide Felder schon voll sein, wird kein weiterer Spaltleistenmarker gezogen. Wenn nach der Platzierung des neuen Spaltleistenmarkers alle vier Felder eines Spalts voll sind, öffnet sich dieser und wird an dem Torstandort platziert, der auf der Mythoskarte, die in dieser Phase abgehandelt wurde, angegeben wurde (auch wenn dort ein „Älteres Zeichen“-Marker liegt).

Offene Spalten

Offene Spalten werden während der Mythosphase aktiviert, beginnend mit der ersten Runde, nachdem sie aufgetaucht sind. Jeder Spalt ist mit einem Dimensionssymbol in schwarz oder weiß markiert (z.B. ein schwarzer Mond). Wenn eine gezogene Mythoskarte angibt, dass sich Monster mit dem Symbol der Spalte bewegen, dann bewegt sich zuerst der Spalt wie ein normales schwarzumrandetes Monster entlang der angegebenen Pfeile, dann wird ein Monster aus der Monsterquelle gezogen und am neuen Standort des Spalts platziert. Wenn also eine Mythoskarte angibt, dass ein Monster mit dem Dimensionssymbol Mond sich entlang der weißen Pfeile bewegt, bewegt sich der Spalt mit dem schwarzen Mond entlang der weißen Pfeile zu seinem neuen Standort und ein Monster würde am neuen Standort des Spalts platziert werden. **Monster die das Spielbrett via Spalten betreten, fallen immer noch unter das normale Monsterlimit.**

Falls sich ein Spalt entlang eines Pfeils bewegt, der die gleiche Farbe wie sein Dimensionssymbol hat, wird ein Verderbenmarker auf der Verderbenleiste des „Großen Alten“ platziert. Wenn eine Mythoskarte also anzeigt, dass Monster mit dem Dimensionssymbol Mond sich entlang der schwarzen Pfeile bewegen sollen, bewegt sich der Spalt mit dem schwarzen Mond entlang der Pfeile und bringt an seinem neuen Standort ein Monster hervor und ein Verderbenmarker wird auf die Verderbenleiste gesetzt. Offene Spalten stellen eine echte Gefahr für Arkham dar.

Untersuchen und Schließen von Spalten

Jeder Spaltleistenmarker bildet einen Standort in Kingsport ab, an dem Informationen über den Spalt gefunden werden können. Wenn ein Ermittler eine Begegnung an einem der abgebildeten Standorte hat, hat er diesen Spaltleistenmarker untersucht. Wenn der dazugehörige Spalt geschlossen ist, während der Ermittler

SPALTEN-BEISPIEL



Die obige Mythoskarte wird gezogen und ihr Monsterbewegungsfeld gleicht einem auf dem Kingsport-Spielbrett. Daher wird zufällig ein Spaltenmarker aus dem Stapel gezogen und aufgedeckt auf der Leiste mit dem entsprechenden Monsterbewegungsfeld platziert. Wenn beide Gruppenbereiche bereits besetzt wären, würde nichts passieren.



Später wird die obige Mythoskarte gezogen und ihr Monsterbewegungsfeld sorgt dafür, dass der letzte Bereich einer der drei Spaltenleiste gefüllt wird. Der Spaltmarker neben der nun vollen Spaltenleiste wird daraufhin genommen und an dem von der Mythoskarte angegebenen Tor-Standort platziert.



In diesem Fall wird der Spaltmarker auf dem Independence Square platziert. Falls sich am Independence Square auch ein Tor öffnen sollte, macht dies nichts aus, da Spalte und Tore sich nicht gegenseitig behindern.

Dieser Spaltmarker hat einen weißen Kreis. Wenn Monster mit dem Dimensionssymbol des Spaltmarkers sich bewegen, bewegt sich der Spalt wie ein normales schwarzumrandetes Monster. Nachdem er sich bewegt hat, wird ein Monster aus der Monsterquelle gezogen und an dem neuen Standort des Spalts platziert. Bewegt sich der Spalt entlang der weißen Pfeile, wird ein Verderbenmarker auf der Verderbenleiste platziert.

ihn untersucht, wird der Spaltleistenmarker wieder in den Stapel der Spaltleistenmarker zurückgelegt, um später wiederverwendet werden zu können. Wenn der dazugehörige Spalt offen ist, während der Ermittler ihn untersucht, wird der Spaltleistenmarker umgedreht. Wenn alle vier mit dem Spalt verbundenen Spaltleistenmarker umgedreht sind, schließt sich der Spalt. Der Spaltmarker kehrt wieder zu seiner Spaltleiste zurück und die vier Spaltleistenmarker werden wieder in den Stapel zurückgelegt.

Ein Ermittler kann nur einen Spaltleistenmarker pro Begegnung an einem bestimmten Standort untersuchen, selbst wenn mehrere Spaltleistenmarker diesen Standort zeigen.

Neue „Große Alte“

Die folgenden Regeln erläutern das Spiel mit den vier neuen „Großen Alten“ dieser Erweiterung.

Atlach-Nacha

Atlach-Nachas Macht „Netz zwischen den Welten“ sorgt dafür, dass alle Mythoskarten so behandelt werden, als ob ihr Torstandort rotumrandet wäre. Immer wenn ein versiegelter Torstandort gezogen wird, wird das „Ältere Zeichen“ an diesem Standort entfernt. Kluge Ermittler versuchen zu gewinnen, indem sie alle Tore auf dem Spielbrett auf einmal schließen.

Eihort

Eihort korrumpiert die Ermittler mit seinen Brutmarkern, wenn sie Tore versiegeln oder Kultisten besiegen. Immer wenn ein Ermittler einen Brutmarker erhält, besteht die Chance, dass er **verschlungen** wird. Er wirft einen Würfel und wenn die Zahl kleiner als die Zahl der von ihm angesammelten Brutmarker ist, dann wird er **verschlungen**. Die Brutmarker eines **verschlungenen** Ermittlers werden dann Eihorts Verderbenleiste hinzugefügt (auch wenn dies während des finalen Kampfes passiert).

Y'Golonac

Jedes Buch, dass von einem Stapel gezogen wird (z.B. wenn im Warenhaus oder Raritätenladen eingekauft wird), sorgt dafür, dass Y'Golonacs Verderbenleiste ein Verderbenmarker hinzugefügt wird - egal ob das Buch vom Ermittler behalten wird oder nicht. Wenn ein Stapel nach einem Gegenstand durchsucht wird, wird Y'Golonacs Verderbenleiste nur dann ein Verderbenmarker hinzugefügt, wenn der gesuchte Gegenstand ein Buch ist. Jegliche beim Suchen durchgegangenen anderen Karten werden ignoriert. Bücher, die Ermittler als Teil ihres Startbesitzes erhalten, sorgen jedoch nicht dafür, dass Y'Golonacs Verderbenleiste ein Verderbenmarker hinzugefügt wird.

Yibb-Tstll

Die Erhöhung des Schwierigkeitsgrades um 1 bei Ausweichenproben bedeutet, dass zwei Erfolge notwendig sind, um eine Ausweichenprobe zu schaffen, wenn Yibb-Tstll sich im Schlaf bewegt. Wenn Yibb-Tstll aufwacht, werden die auf dem Spielbrett verbliebenen Hinweismarker gezählt und X beträgt die Anzahl dieser Marker. Wenn die Ermittler nicht aufpassen, kann dieser Wert unglaublich hoch werden.

„VORBOTEN/WÄCHTER“- VARIANTE

Übernatürliche Wesen, die als Vorboten und Wächter bekannt sind, helfen den Ermittlern bei dieser Variante bzw. behindern sie. Vorboten machen das Spiel schwieriger, indem sie Spielelemente einführen, welche die Spieler behindern, während Wächter das Spiel leichter machen, indem sie Spielelemente einführen, die den Spielern helfen. Die Spieler können sich entscheiden, ob sie Vorboten, Wächter oder sogar beide verwenden, wenn sie diese Variante spielen, aber in der Regel empfiehlt es sich, sich auf einen Wesenstyp zu beschränken.

Spielaufbau

Bei dieser Variante wird zuerst ein „Großer Alter“ ausgewählt und danach entweder ein Vorbote oder ein Wächter oder beide. Dies kann zufällig oder nach Wahl der Spieler geschehen. Der Vorboten-Bogen wird zur Linken vom „Großer Alter“-Bogen gelegt, der des Wächters zu seiner Rechten. Der verwendete Vorboten- oder Wächter-Bogen gibt an, ob weitere Karten oder Marker benötigt werden.

Spielablauf

Die auf dem Vorboten- und/oder Wächter-Bogen angegebenen Regeln werden zusätzlich zu den normalen Regeln verwendet, ähnlich wie bei den Regeln für die „Großen Alten“ auf deren Bögen. Man braucht nur den Anweisungen auf den verwendeten Bögen zu folgen.



„EPISCHER KAMPF“-VARIANTE

Einige Spieler mögen aufregendere oder herausforderndere Kämpfe bevorzugen, wenn ein „Großer Alter“ erwacht. Die Variante „Epischer Kampf“ ist genau dafür gedacht und kann mit allen „Großen Alten“, ausgenommen Azathoth, der keinen Kampf erlaubt, wenn er erwacht, verwendet werden.

Spiel Aufbau

Bei dieser Variante werden die acht grünen Karten „Epischer Kampf“ zu einem Stapel gemischt, dann geschieht das gleiche mit den acht roten Karten. Die grünen Karten werden dann auf dem Stapel der roten Karten „Epischer Kampf“ platziert. Schließlich werden die drei Karten „Pläne des Großen Alten“, die den in diesem Spiel verwendeten „Großen Alten“ abbilden, herausgesucht, gemischt und dann zur Seite gelegt.

Spiel Ablauf

Wenn der „Große Alte“ erwacht, erhalten die Spieler Zeit sich vorzubereiten. Bis dahin gelten die normalen Regeln für das Erwachen eines „Großen Alten“. Nach Beendigung der Vorbereitungsphase wird die oberste Karte des „Epischer Kampf“-Stapels gezogen (also der aus den roten und grünen Karten gebildete Stapel). Folgt den Anweisungen der Karte. Meist greift zuerst der Ermittler an und dann der „Große Alte“, aber dies ist nicht immer der Fall. Manchmal greift auch der „Große Alte“ zuerst an und in ganz seltenen Fällen kann nur eine Seite während der Runde angreifen.

Sobald die Karte „Epischer Kampf“ abgehandelt wurde, erhalten die Ermittler nochmals die Gelegenheit sich vorzubereiten, was ebenfalls ganz normal abgehandelt wird. Dann wird der gerade eben beschriebene Vorgang wiederholt, also eine weitere Karte „Epischer Kampf“ gezogen, abgehandelt und die Ermittler erhalten wieder Gelegenheit sich vorzubereiten. Dies geht so lange weiter, bis eine Seite gewinnt.

Jede zu den Karten „Epischer Kampf“ gehörende „Finsterer Plan“-Karte beschreibt, wie die Karten „Pläne des Großen Alten“ eingesetzt werden. Letztere Karten sorgen für einige auf diesen „Großen Alten“ abgestimmte Überraschungen für die Ermittler. Schließlich sollte noch erwähnt werden, dass die Karte „Epischer Kampf“ „Das Ende von Allem“ das Spiel sofort beendet, womit die Ermittler verlieren.

ARKHAM HORROR REGELKLARSTELLUNGEN

Die folgenden Regeln für Arkham Horror wurden im Laufe der Verfeinerung des Spiels verändert oder genauer formuliert, um den Spielspaß zu erhöhen.

In den Neuauflagen wurden alle bekannten Fehler korrigiert, daher kann es sein, dass die Klarstellungen auf euer Arkham Horror und seine Erweiterungen nicht mehr zutreffen.

In den deutschen Ausgaben von Arkham Horror konnten viele Fehler behoben werden, die in den englischen Ausgaben anfielen. Solltet ihr also englisches und deutsches Spielmaterial mischen, so müßt ihr die Errata der englischen Karten aus dem englischen FAQ ziehen, das ihr bei uns online findet.

Die Ermittler Charakterbögen

DEXTER DRAKE: Dexter erhält zu Spielbeginn den Zauber „Vertrocknen“ anstatt „Schrumpfen“.

WILSON RICHARDS (DAS GRAUEN VON DUNWICH): Wilson Richards hat einen Fokus von 4. Allerdings benötigt er keinen Fokus, um seine Fertigkeitenanzeige zu verschieben.

LEO ANDERSON (DAS GRAUEN VON DUNWICH): Leo Anderson kann seine Fähigkeit Führungsqualitäten einmal pro Runde und nicht einmal pro Spiel ausführen.

Spezialkarten und Unterhalt

Für *Segen/Fluch*-, Bankanleihen- und Dividenden-Karten muss in der ersten Unterhaltsphase kein Würfelwurf durchgeführt werden.

Hilfs-Sheriff Dingbys Waffe

Polizeirevier Begegnungskarten, auf denen der Text „Hilfs-Sheriff Dingby lässt dich mit seiner Waffe in deiner Hand allein“ steht, sollten den Spieler anweisen, einen 38er Revolver aus dem Stapel der einfachen Gegenstände zu nehmen und nicht, wie fälschlich abgedruckt, einen 45er, der im Spiel gar nicht existiert.

Spezielle Fähigkeiten der Standorte

Spezielle Fähigkeiten der Standorte, wie „Bankanleihen“ (bei der Bank von Arkham) oder „Ernennung“ (beim Polizeirevier) werden *während der Phase* Begegnungen in *Arkham* ausgeführt (und nicht in der Bewegungsphase). Die Ausführung einer speziellen Standortfähigkeit ist natürlich optional, ein Ermittler an einem Standort mit einer speziellen Fähigkeit kann sich immer dafür entscheiden, statt der Ausführung der speziellen Fähigkeit eine Begegnung zu haben.

Tore und Monster in Begegnungen

AUFGEHALTEN DURCH EIN TOR: Wenn ein Ermittler durch ein Tor gesogen wird, das in Folge einer Begegnung erscheint (z. B. „ein Tor öffnet sich“ oder „ein Tor öffnet sich und ein Monster erscheint“), gilt er als aufgehalten, so als ob er während der Mythosphase durch ein Tor gesogen worden wäre.

LEBENSDAUER DIESER MONSTER: Wenn eine Begegnung ein Tor öffnet und ein Monster erscheinen lässt (z. B. „ein Tor öffnet sich und ein Monster erscheint“), verbleiben Tor und Monster auf dem Spielbrett. Bei Begegnungen jedoch, die nur ein Monster hervorbringen (z. B. „ein Monster erscheint“), verbleibt das Monster

nicht auf dem Spielbrett. Wenn ein solches Monster besiegt wird, kann es als Trophäe (solange seine spezielle Monsterfähigkeit nichts anderes besagt) behalten werden. Wird es jedoch nicht besiegt, kehrt das Monster in die Monsterquelle zurück, egal ob der Ermittler ihm ausgewichen ist, ohnmächtig geschlagen, in den Wahnsinn getrieben wurde, usw.

Bewegung fliegender Monster

Diese vier Regeln erklären genauer, wie sich fliegende Monster bewegen:

1. Ein fliegendes Monster bewegt sich nur, wenn sein Symbol in der Mythosphase erscheint, genau, wie bei den anderen Monstern.
2. Ein fliegendes Monster, das sich an einem Standort oder Straßengebiet befindet, an dem ein Ermittler anwesend ist, bleibt dort. Selbst, wenn sein Bewegungssymbol aufgedeckt wird, bewegt es sich nicht, wenn es sich an einem solchen Ort befindet.
3. Wenn ein fliegendes Monster an einem Standort oder Straßengebiet bewegt werden soll, wird es auf ein angrenzendes Straßengebiet, an dem sich ein Ermittler aufhält gezogen. Befindet sich kein Ermittler auf einem angrenzenden Straßengebiet, fliegt es in den Nachthimmel.
4. Wenn sich ein fliegendes Monster im Nachthimmel bewegt, begibt es sich in ein Straßengebiet, in dem sich ein Ermittler befindet. Wenn es keine Straßengebiete mit Ermittlern gibt, verbleibt es im Nachthimmel. Wenn es mehrere Straßengebiete mit Ermittlern gibt, begibt sich das Monster in das Straßengebiet, in dem sich der Ermittler mit dem niedrigsten Schleichen-Wert befindet. Wenn sich mehrere Ermittler den niedrigsten Schleichen-Wert teilen, dann entscheidet der Erste Spieler, in welches Straßengebiet mit den betroffenen Ermittlern sich das Monster bewegt.

Hund von Tindalos Bewegung

Wenn zwei Ermittler gleichweit von einem Hund von Tindalos entfernt sind, wenn er sich bewegt, bewegt sich der Hund zu dem Ermittler mit dem niedrigeren Schleichen-Wert. Sollte dieser Wert bei beiden gleich niedrig sein, entscheidet der Erste Spieler, zu welchem der beiden Standorte der Ermittler sich das Monster bewegt.

Waffen- und Zauberlimits

Ein Zauber oder eine Waffe, die einen Bonus gewähren (auch einen, der besagt, dass er bis zum Ende des Kampfes anhält), tun dies nur so lange, wie die benötigte Zahl an Händen dafür aufgebracht wird. In späteren Kampfunden kann man sich dafür entscheiden, Waffen/Zauber zu wechseln, aber sobald ein Zauber oder eine Waffe „losgelassen“ wird, hört ihre Wirkung auf. Auf gleiche Weise hören Zauber auf, die aufgefrischt werden müssen (z.B. zu Beginn einer Kampfunde während des Finalen Kampfes), zu wirken und müssen erneuert werden.

Geistige Gesundheit und Ausdauer Null

Ein Ermittler, dessen Geistige Gesundheit *und* Ausdauer auf 0 reduziert wurden, gilt als **verschlungen**.

Ein Ermittler, dessen maximale Geistige Gesundheit *oder* Ausdauer auf 0 reduziert wurde, gilt als **verschlungen**.

Terror-Level von 10 überschritten

Wenn der Terror-Level, nachdem er 10 erreicht hat, nochmals erhöht werden sollte (z.B. durch die spezielle Fähigkeit einer Mythoskarte), wird der Terrorleistenmarker nicht mehr weiterbewegt, stattdessen wird ein Verderbenmarker auf der Verderbenleiste des „Großen Alten“ platziert und zwar einer für jeden Punkt, um den die 10 überschritten wurde.

Weitere Umstände, unter denen ein „Großer Alter“ erwachen kann

Zusätzlich zu den normalen Umständen, die zum Erwachen eines „Großen Alten“ führen, gibt es noch folgende:

Der „Große Alte“ erwacht, wenn ein Monster aus der Monsterquelle gezogen werden soll, aber keines mehr vorhanden ist. Dies kann nur passieren, wenn die Ermittler eine große Zahl von Monstertrophäen gesammelt haben. In einem solchen Fall sollten sie einige ihrer Trophäen dafür verwenden, die Monsterquelle wieder zu füllen (z. B. bei der Südkirche).

Der „Große Alte“ erwacht sofort, wenn sich ein neues Tor öffnen sollte, aber keine Tormarker mehr vorhanden sind. Dies kann passieren, wenn die Ermittler eine große Zahl an Tortrophäen gesammelt haben. In einem solchen Fall sollten sie einige ihrer Trophäen dafür verwenden, den Vorrat wieder aufzufrischen (z. B. bei Ma's Gästehaus).

Der „Große Alte“ erwacht, wenn der Terror-Level 10 erreicht hat und zweimal so viele Monster im Spiel sind, wie das normale Limit erlauben würde (z. B. 16 Monster bei einer 5-Spieler-Partie).

Der Finale Kampf

Bevor der finale Kampf beginnt, werden alle aktiven Mythoskarten aus dem Spiel entfernt. Auch Dividenden und Bankanleihen funktionieren nicht mehr.

ARKHAM HORROR HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Die folgenden Fragen werden häufig zu *Arkham Horror* gestellt.

Der Stadtrand und Monsterlimits

F: *Wie funktionieren das Monsterlimit und der Stadtrand?*

A: Das Monsterlimit ist gleich der Zahl der Spieler plus drei. Wenn das Hinzufügen eines Monsters die Zahl der Monster auf dem Spielbrett über das Limit bringen würde (Stadtrand nicht eingerechnet), wird das neue Monster stattdessen am Stadtrand platziert.

Die maximale Zahl der Monster am Stadtrand ist gleich acht, minus der Anzahl der Spieler. Wenn die Zahl der Monster am Stadtrand das Limit überschreitet, erhöht sich der Terror-Level um eins und alle Monster am Stadtrand kehren in die Monsterquelle zurück.

Beispiel: *In einer Partie mit 3 Spielern beträgt das Monsterlimit 6 und die maximale Zahl von Monstern am Stadtrand 5. Es gibt 3 offene Tore auf dem Spielbrett, 6 Monster in Arkham und 4 Monster am Stadtrand. Während der Mythosphase zieht ihr einen Standort, der bereits ein Tor aufweist, also müsstet ihr 3 Monster aus der Monsterquelle ziehen. Ihr würdet zuerst 2 Monster ziehen und sie am Stadtrand platzieren. Das Limit des Stadtrands würde durch das Platzen des zweiten Monsters überschritten, daher würdet ihr den Terror-Level um 1 erhöhen und die 6 Monster am Stadtrand zurück in die Monsterquelle legen. Zuletzt würdet ihr das dritte Monster ziehen und auf das Stadtrandfeld legen.*

Standorte

F: Wenn eine Karte dafür sorgt, dass ein Standort vorübergehend geschlossen wird, was passiert dann mit den etwaigen Monstern oder Ermittlern an diesem Standort?

A: Sie bewegen sich sofort in das angrenzende Straßengebiet, genauso als wäre der Standort permanent geschlossen worden.

F: Wie funktionieren die speziellen Fähigkeiten der Standorte genau?

A: Der Ermittler kann während der Begegnungsphase die aufgedruckte Aktion an einem Standort nutzen, statt eine Begegnung in Form einer Standortkarte zu ziehen. Wenn er dies tut, muss er in der Lage sein, den Anforderungen gerecht zu werden (z.B. Im Besitz von \$1 sein, um damit einzukaufen, oder von Hinweismarkern, Tor- oder Monstertrophäen, um sie auszugeben, usw.). Mit anderen Worten, Spieler können die spezielle Fähigkeit eines Standortes nicht nutzen, wenn sie nicht in der Lage sind, sie durchzuführen.

F: Wenn man Monstertrophäen ausgibt, berücksichtigt man dann etwaige Modifikatoren der Widerstandsfähigkeit, welche derzeit in Kraft sind?

A: Ja, man nutzt die modifizierte Widerstandsfähigkeit. Dieser Bonus wird bei jeder ausgegebenen Monstertrophäe an jedem möglichen Standort gewährt

F: Wieso sollten Ermittler nicht vor dem Raritätenladen lagern, um die vier „Älteren Zeichen“ aufzukaufen?

A: Wenn ein Ermittler im Raritätenladen oder Warenhaus einkauft, so muss er einen der drei gezogenen Gegenstände erwerben, falls er genug Geld dafür besitzt. Die beiden anderen Gegenstände werden abgeworfen und unter den Kartenstapel gelegt. Dieser Vorgang macht es signifikant schwerer den Kartenstapel der besonderen Gegenstände nach „Älteren Zeichen“ zu „durchforsten“.

Begegnungen in Arkham

F: Wenn eine Standortkarte besagt, dass sich ein Ermittler zu einem anderen Standort bewegt und dort eine Begegnung haben kann, was passiert, falls der Standort ein Monster und/oder Tor aufweist?

A: Existiert dort ein offenes Tor, wird der Ermittler hindurch gesogen und aufgehalten. Gibt es dort kein Tor, aber Monster, muss der Ermittler jedem Monster an diesem Standort erfolgreich ausweichen oder es bekämpfen. Sollte der Ermittler erfolgreich sein, so hat er eine normale Begegnung in der Arkham-Phase an dem neuen Standort (siehe auch Seite 8 der Arkhamregeln).

F: Wenn eine Standortkarte besagt „ein Tor und ein Monster erscheinen“, welche Erscheinung wird zuerst ausgeführt?

A: Das Tor erscheint zuerst und jeder an dem Standort befindliche Ermittler wird durch das Tor gesogen. Dann erscheint das Monster. Monster, die als Folge solcher Begegnungen erscheinen, verbleiben wie üblich auf dem Spielbrett, zählen zum Monsterlimit, können sich zum Stadtrand bewegen, usw.

F: Falls eine Standortkarte besagt „ein Tor und ein Monster erscheinen“, wird dann ein Verderbenmarker zur Verderbenleiste hinzugefügt?

A: Ja, sofern sich das Tor laut Regeln öffnen kann.

F: Wenn ein Kartentext besagt, der Ermittler „verbleibt für die nächste Runde hier“, unterscheidet dies sich von dem Fall, dass der Ermittler aufgehalten wird?

A: „Verbleibt für die nächste Runde hier“ ist in allen Fällen mit aufgehalten gleichzusetzen (z.B. ist Mark Harrigan immun gegen beide).

F: Wenn eine Begegnung nicht erfolgreich bestanden wurde, und die Karte besagt, „verbleibe hier für 2 Runden und erhalte 2 Hinweismarker“, jedoch sich, bevor die beiden Runden verstrichen sind, ein Tor an dem Standort öffnet und der Ermittler in eine Andere Welt gesogen wird, verliert der Ermittler in diesem Fall die 2 Hinweismarker?

A: Nein. Ein Ermittler erhält die beiden Hinweismarker, sobald er sich dazu entscheidet, die Erfordernisse der Begegnung zu erfüllen. Falls sich zwischenzeitlich ein Tor öffnet, wird der Ermittler durch das Tor gesogen und in der Anderen Welt aufgehalten. Der Ermittler muss nun nicht mehr zwei Spielrunden aussetzen, falls er in der ersten Runde durch das Tor gesogen wurde – die neuen Gegebenheiten (aufgehalten in der Anderen Welt) treten in Kraft.

Zauber während des Kampfes

F: Wie lange belegt ein während eines Kampfes verpatzter Versuch einen Zauber zu wirken die Hände eines Ermittlers?

A: Ein verpatzter Versuch einen Zauber zu wirken belegt die entsprechende Anzahl von Händen für eine ganze Kampfrunde (also für eine Durchführung der Kampfschritte 2 und 3). In den folgenden Kampfrunden kann der Ermittler zu einer neuen Waffe wechseln oder einen anderen Zauber versuchen.

F: Gibt es irgendwelche Einschränkungen, wann „Jederzeit“-Zauber (wie Waffe verzaubern, Welken, Vertrocknen, Furchtbarer Fluch des Azathoth und das Rote Zeichen des Shudde M'ell) in der Kampfreihefolge gewirkt werden können?

A: „Jederzeit“-Zauber können zu jeder Zeit in der Kampfreihefolge gewirkt werden. So kann ein Ermittler völlig legal das Rote Zeichen nutzen, um die spezielle Monsterfähigkeit Alpträumhaft zu blockieren, bevor er gezwungen ist, die obligatorische Horrorprobe zu Beginn des Kampfes abzulegen oder einem Ermittler zu erlauben, den Erfolg beim Wirken eines Zaubers festzustellen, bevor er sich entscheidet, ob er kämpft oder flieht.

F: Kann Körperschutz einen Ermittler vor allem Schaden bewahren, den ein bestimmtes Monster während eines ganzen Kampfes anrichtet?

A: Nein. (Im Kampf kann Körperschutz den Ermittler nur vor Schaden bewahren, der einen Ausdauerverlust betrifft, der aufgrund einer verpatzten Gefechtsprobe entstanden ist, nicht aber vor anderen Schadensarten, die ein bestimmtes Monster während des ganzen Kampfes zufügt.)

Tore und Andere Welten

F: Erhalte ich einen „Erforscht“-Marker, wenn ich das erste Gebiet einer Anderen Welt betreten habe und ich dann verloren in Zeit und Raum bin?

A: Nein.

F: Erhalte ich einen „Erforscht“-Marker, wenn ich das erste Gebiet einer Anderen Welt betrete, dort eine Begegnung habe, und ich dann zurück nach Arkham gesendet werde?

A: Ja, wenn du zu dem entsprechenden Tor zurück kehrst.

F: Erhalte ich einen „Erforscht“-Marker, wenn ich das erste Gebiet einer Anderen Welt betreten habe, den Zauberspruch „Tor aufspüren“ durchführe und nach Arkham zurückkehre?

A: Ja. Wann immer du nach Arkham zurückkehrst und du wieder in einem Tor erscheinst, das zu der Anderen Welt führt, in der du warst, erhältst du für gewöhnlich einen „Erforscht“-Marker.

F: Weshalb wird ein Ermittler aufgehalten, wenn sich ein Tor an seinem Standort öffnet, aber nicht, wenn er das Tor normal betritt?

A: Wenn ein Ermittler durch ein sich öffnendes Tor an seinem Standort nicht aufgehalten würde, so wäre er in der Lage durch die Andere Welt mit einer statt zwei Begegnungen zu reisen.

F: Falls ein Ermittler in einer Anderen Welt aufgehalten wird und eine Begegnung hat, welche ihn nach Arkham zurückbringt, ist er dann weiterhin aufgehalten, wenn er zurückkehrt?

A: Ja. Die Rückkehr nach Arkham beeinflusst nicht den Umstand, dass er aufgehalten wird.

F: Wenn ein Tor mit dem Symbol + geschlossen wird, werden dann auch die Monster am Stadtrand mit dem Symbol + entfernt?

A: Ja. Alle Monster, die dasselbe Symbol aufweisen, selbst die am Stadtrand, werden zurück in die Monsterquelle gelegt, wenn ein Tor geschlossen bzw. versiegelt wird.

F: Was passiert mit einem Monster, das an einem geschlossenen Standort erscheint? Oder ein Standort wird geschlossen, während sich dort ein Monster und ein Tor befinden? Ist das Monster in dem geschlossenen Standort gefangen?

A: Das Tor ersetzt den Standort in seiner Funktion, daher ist, solange das Tor geöffnet ist, der Standort nicht geschlossen und das Monster nicht gefangen. Lege den Tormarker über den „Geschlossen“-Marker. Wenn das Tor zu einem späteren Zeitpunkt geschlossen wird, treten die Effekte eines geschlossenen Standortes in Kraft – d.h. jedes Monster oder jeder Ermittler an diesem Standort wird hinaus auf die Straße geworfen.

Ermittlerkarten

F: Wenn ich eine Karte abwerfe, um die Bedingungen zu erfüllen (z.B. um das Gerücht „Die Sterne stehen gut“ loszuwerden), erhalte ich ebenfalls die aufgeführte Belohnung für das Abwerfen der Karte (z.B. der Verbündete Duke kann abgeworfen werden, um sofort deine Geistige Gesundheit bis zum Maximum zu regenerieren)?

A: Nein. Wenn du eine Karte abwirfst, um eine Bedingung irgendeiner Art zu erfüllen, erhältst du keine anderen Belohnungen für das Abwerfen der Karte.

F: Werden Zaubersprüche als Gegenstände betrachtet? Wenn eine Begegnung mich anweist Gegenstände abzuwerfen, kann ich dann Zaubersprüche abwerfen?

A: Ja. Zaubersprüche gelten in allen Fällen als Gegenstände. Das hat zwar thematisch nicht immer einen Sinn, aber vereinfacht die Dinge.

F: Wenn man den Streifenwagen nutzt, muss man dann eine Route zum gewählten Zielort finden, die frei von Monstern ist, oder versetzt man den Ermittler einfach an den Zielort?

A: Du versetzt deinen Ermittler einfach an den Zielort, und ignorierst dabei auf dem Weg befindliche Monster. Jedoch muss man, wenn man seine Bewegung an einer Stelle mit Monstern beginnt oder beendet, diesen wie üblich ausweichen (oder kämpfen).

F: Muss ein Ermittler die Peitsche oder das Kreuz im Kampf einsetzen, um ihre speziellen Fähigkeiten nutzen zu können?

A: Nein, im Fall dieser zwei Karten muss ein Ermittler sie nicht im Kampf einsetzen, um ihre sekundären Fähigkeiten nutzen zu können.

F: Charaktere in Anderen Welten erhalten keine Bewegungspunkte. Aber wenn ein Charakter in einer Anderen Welt einen Gegenstand besitzt, der ihm Bewegungspunkte gewährt, so wie das Motorrad oder den Rubin von R'lyeh, kann der Charakter einen Gegenstand nutzen, der erfordert, dass Bewegungspunkte geopfert werden, wie z.B. das Necronomicon?

A: Nein. Du erhältst keine Bewegungspunkte oder kannst keine Gegenstände benutzen, die Bewegungspunkte gewähren, solange du in einer Anderen Welt bist.

F: Wie lange halten Kampf-Boni von Ermittler-Charakterbögen an?

A: Das hängt von der Art der Waffe oder des Zaubers, die den Bonus verleihen, ab. Alle Waffen oder Zauber fallen in eine der vier folgenden Kategorien und halten wie folgt an:

Standardwaffen, deren Regeltext „+X auf Gefechtsproben“ lautet, verleihen einen Bonus, der so lange anhält, wie der Ermittler die benötigte Zahl an Händen dafür aufbringt. Sie können mehrere Kampf-Runden lang eingesetzt werden und in jeder Runde in beliebig vielen Kämpfen. Dazu gehören der 38er Revolver, die Schrotflinte und die Axt.

Einmal einsetzbare Waffen, deren Regeltext „+X auf Gefechtsproben (nach Gebrauch ablegen)“ lautet, verleihen einen Bonus, der nur eine Gefechtsprobe lang anhält, nach der der Gegenstand abgelegt wird. Dazu gehören Dynamit und der Molotov Cocktail.

Salvenwaffen, deren Regeltext „Vor einer Gefechtsprobe verbrauchen, um +X zu erhalten“ lautet, verleihen einen Bonus, der eine Gefechtsprobe lang anhält. Er ist dann verbraucht und muss aufgefrischt werden.

Zaubersprüche, deren Regeltext „Durchführen und verbrauchen, um +X auf alle Gefechtsproben bis zum Ende des Gefechts zu erhalten.“ lautet, halten bis zum Ende des Gefechts an (also mehrere Gefechtsrunden, bis der Kampf vorbei ist), solange der Ermittler die erforderliche Zahl an Händen aufbringt, um den Zauber weiter zu wirken. Wenn der Ermittler damit aufhört, verliert er den Bonus. Da der Zauber zum Zeitpunkt des Wirkens erschöpft ist, kann er pro Runde nur für ein Monster verwendet werden. Im Finalen Kampf gegen den „Großen Alten“ müssen solche Zauber bei jedem Angriff erneut gewirkt werden (dies geht, da zu Beginn einer jeden Runde des Finalen Kampfes eine Auffrischung stattfindet). Dazu gehören Welken und Vertrocknen.

Fähigkeiten der Ermittler

F: Zählt die Fähigkeit „Gesunder Menschenverstand“ (reduziert alle Verluste von Geistiger Gesundheit um 1) von Prof. Harvey Walters auch für die Durchführung von Zaubersprüchen?

A: Nein. Die Fähigkeit des Professors funktioniert bei Verlusten, nicht bei Kosten. Der gleiche Unterschied gilt für den Gangster, Michel McGlen, und seine Fähigkeit den Verlust von Ausdauer zu reduzieren.

F: Was passiert, wenn Charaktere, die bei einer Begegnung eine Extrakarte ziehen dürfen (Darrel Simmons für Begegnungen in Arkham und Gloria Goldberg für Begegnungen in Anderen Welten), eine Begegnung haben, die sie auffordert 2 Karten zu ziehen und 1 auszuwählen?

A: Wenn der Charakter angewiesen wird, 2 Karten zu ziehen und 1 davon zu wählen, so ziehen diese Charaktere 1 weitere Karte – was bedeutet, dass sie 3 Karten ziehen und davon 1 auswählen.

Mythoskarten

F: Gilt die Mythoskarte „Ausgangssperre verhängt“ auch für den Hilfs-Sheriff? In anderen Worten – wenn der Hilfs-Sheriff auf einer Straße zum Ende seines Zuges verbleibt, wird er dann verhaftet und ins Polizeirevier gebracht?

A: Nein. Der Hilfs-Sheriff ist von den Auswirkungen der Ausgangssperre nicht betroffen.

F: Betreffen Karten, die Monster an der Miskatonic Universität beeinflussen (wie die Mythoskarte „Sicherheitsmaßnahmen auf dem Campus verschärft“ oder der besondere Gegenstand „Flöte der Äußeren Götter“), ebenfalls Monster, welche durch die Mythoskarte „Das furchtbare Experiment“ entstanden sind?

A: Nein. Diese Monster sind nicht wirklich auf dem Spielbrett; sie können lediglich so bekämpft werden, als wären sie dort.

F: Wozu sind Aktivitätsmarker da? Werden sie nur einfach von Karten erwähnt, die ich bis jetzt noch nicht gesehen habe?

A: Aktivitätsmarker sind lediglich zur Erinnerung an Aktivitäten gedacht, die in einem bestimmten Bereich stattfinden. Sie werden häufig benutzt, um anzuzeigen, wo ein Gerücht aktiv ist, aber sie können ebenso für andere Aktivitäten, die Aufgrund von Mythoskarten stattfinden, benutzt werden.

Fähigkeiten von Monstern

F: Was passiert, wenn man einen Dunkeldürren (spezielle Fähigkeit: Wenn Du bei einer Gefechtsprobe gegen den Dunkeldürren versagst, wirst Du in das nächste offene Tor gesogen) als Begegnung in einer Anderen Welt zieht?

A: Das nächste Tor ist das Tor zurück nach Arkham, also kehrst du augenblicklich zurück nach Arkham und erhältst einen „Erforscht“-Marker. Dunkeldürre, als Diener Nodens, helfen manchen Ermittlern.

F: Verhindert physische/magische Resistenz den sekundären Effekt einer physischen/magischen Waffe oder eines Zauberspruchs?

A: Nein. Die Fähigkeiten dieser Monster reduzieren bzw. eliminieren lediglich den von der Waffe gewährten Bonus bei einer Gefechtsprobe. Dies hat keinen Effekt auf die anderen Fähigkeiten dieses Gegenstandes.

F: Beeinflusst die Fähigkeit eines Cthoniers, statt sich zu bewegen einen Verlust an Ausdauer zu verursachen, Ermittler in Anderen Welten?

A: Nein. Der Cthonier erzeugt ein Erdbeben, das nur Arkham und die dort befindlichen Ermittler betrifft. Dies ist eines der wenigen Male, in denen Ermittler in Anderen Welten sicher sind.

Kräfte der Großen Alten

F: Ithaquas Kraft „Eisiger Wind“ besagt, dass alle Wetterkarten als wirkungslos abgeworfen werden. Was passiert in einer Partie mit Ithaqua, wenn eine Umgebungskarte, die keine Wetterkarte ist, sich im Spiel befindet, und eine Mythoskarte mit Wettereffekt gezogen wird?

A: Ersetze die existierende Umgebungskarte ohne Wetter nicht und werfe sie nicht ab. Führe die grundlegenden Aktionen der Mythoskarte (Tore, Hinweise, Monsterbewegungen) durch, ignoriere ihre speziellen Fähigkeiten und werfe sie danach ab.

F: Yog-Sothoths Kraft „Der Schlüssel und das Tor“ besagt, dass „ein Extra-Erfolg nötig ist, um ein Tor zu schließen oder zu versiegeln“. Bedeutet dies, dass sechs Hinweismarker notwendig sind, um Tore in einem Spiel mit Yog-Sothoth zu versiegeln?

A: Nein, es bedeutet, dass zwei Erfolge bei Wissens- oder Kampfprouben notwendig sind, um die Tore zu schließen.

Kampf gegen den Großen Alten

F: Haben Ermittler im Kampf gegen einen „Großen Alten“ eine komplette Unterhaltungsphase oder ist die Unterhaltungsphase in irgendeiner Form während des finalen Kampfes eingeschränkt?

A: Ermittler haben eine komplette Unterhaltungsphase.

F: Wie funktionieren die kumulativen Erfolge des Angriffs der Ermittler beim Kampf gegen einen Großen Alten?

A: Um den Großen Alten zu besiegen, müssen die Spieler eine Gesamtzahl von Erfolgen erzielen, gleich der Anzahl von Spielern multipliziert mit der Anzahl der Verderbenmarker auf der „Großer Alter“-Karte. Wenn sich also 4 Spieler Yig stellen (Verderbenleiste von 10), benötigen sie 40 Erfolge, um zu gewinnen. Für jedes Mal, wenn sie 4 Erfolge erzielen, entfernen sie einen Verderbenmarker, um ihren Fortschritt anzuzeigen. Wenn die Ermittler 9 Erfolge in der ersten Runde des Kampfes erzielen, würden sie 2 Verderbenmarker entfernen und 1 Erfolg mit in die nächste Gefechtsrunde mitnehmen.

F: Wie würfelt man zu Beginn des Kampfes mit Ithaqua, um zu sehen, ob man Gegenstände verliert? Wählt man einen Gegenstand aus und würfelt dann für diesen, um zu sehen, ob man ihn verliert oder würfelt man alle Würfel auf einmal, um dann auszuwählen, welche Gegenstände man verliert?

A: Du würfelst separat für jeden Gegenstand.

Verschiedenes

F: Wo, wann und was können Ermittler exakt tauschen?

A: Ermittler können zu jeder Zeit, wenn sie sich am selben Ort befinden, ausgenommen während des Kampfes, tauschen. Sie können bevor, während oder nach der Bewegung tauschen, was bedeutet, dass Tauschen nicht den Spielzug beendet. Sie können einfache und besondere Gegenstände, Geld und Zaubersprüche untereinander tauschen. Sie können keine Hinweismarker, Verbündete und Monster- sowie Tortrophäen tauschen.

F: Wenn eine Karte besagt, dass man seinen nächsten Zug verliert, bedeutet das, dass man alle Phasen inklusive Unterhalt verliert?

A: Ja. Beachte, dass dies etwas anderes ist, als wenn sie besagen würde, dass man eine Runde hier bleiben muss, was bedeutet, dass man aufgehalten wird.

F: Wann kann ein Ermittler während einer Phase Aktionen durchführen? Zum Beispiel wenn ein Spieler, mit dem Verbündeten Duke („Ablegen, um sofort die Geistige Gesundheit auf den Maximalwert zu erhöhen“), eine Begegnung zieht, einen Würfelwurf durchführen muss und dabei viel an Geistiger Gesundheit verliert, wann kann er Duke ablegen, um seine Geistige Gesundheit wieder herzustellen: nicht mehr, nachdem die Begegnung gezogen wurde, vor dem Würfelwurf oder nach dem Würfelwurf?

A: Aktionen können zu jeder Zeit während ihrer aufgeführten Phase durchgeführt werden, solange die Bedingungen erfüllt sind. Jedoch muss, wenn eine Begegnung erst einmal gezogen wurde, diese erst ausgeführt werden, bevor irgendeine andere Aktion durchgeführt werden kann. Im Fall Duke kannst du ihn vor oder nach dem Ziehen einer Begegnung nutzen, aber wenn du die Begegnung ziehst und sie verursacht einen Verlust von Geistiger Gesundheit auf den Wert 0, so wirst du wahnsinnig, bevor du Duke benutzen kannst. Der Zauberspruch „Körperschutz“ ist eine Ausnahme von dieser Regel, weil er einen Ausdauerverlust verhindert und er als Möglichkeit für solche Ereignisse gedacht ist.

F: Wie funktionieren erneute Würfelwürfe? Kann man ausschließlich die Anzahl von Würfeln bei einer Fertigkeitenprobe erneut würfeln, die man bereits hat, bevor man Hinweismarker geopfert hat, oder kann man alle Würfel bei einer Probe erneut würfeln, inklusive der Extrawürfel, die man durch die Abgabe von Hinweismarkern erhalten hat?

A: Du würfelst all diejenigen Würfel erneut, welche du für die Fertigkeitenprobe bis jetzt gewürfelt hast, so kannst du Würfel, die du durch Abgabe von Hinweismarkern erhalten hast, erneut würfeln, solange du deine Hinweismarker abgegeben hast, bevor du deinen erneuten Würfelwurf nutzt.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag



Für Fragen und Support:

WWW.HDS-FANTASY.DE

oder besucht unser Forum:

FORUM.HDS-FANTASY.DE

© 2007 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* and *Arkham Horror* are trademarks of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *Kingsport Horror*, *Dunwich Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, and *The King in Yellow* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., German edition published by Heidelberger Spieleverlag Retain this information for your records.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

CREDITS

Autoren: Richard Launius und Kevin Wilson

Entwicklung: Kevin Wilson

Kartentexte: Robert A. Kouba, Jeff Tidball, und Kevin Wilson

Bearbeitung: Michael Hurley und Jeff Tidball

Grafik-Design: Andrew Navaro

Grafische Leitung: Zoë Robinson

Cover-Illustration: Matt Dixon

Spielbrett-Design: Henning Ludvigsen mit Felicia Cano, Trevor Cook, Alex Eckman-Lawn, Germán Nóbile, und Loïc Zimmerman

Illustration neuer Karten und Bögen: Felicia Cano, Cris Griffin, Rafał Hryniewicz, George Martzoukos, Patrick McEvoy, Linda Tso, und Loïc Zimmerman

Weitere Illustrationen wurden von den Künstlern des Call of Cthulhu Sammelkartenspiels geschaffen.

Spielerster: Matthew Cary, John Skogerboe, Jason Allen Lee Smith, FFG Mitarbeiter, und Team XYZZY

Produktions-Manager: Richard Spicer

Ausführende Entwicklung: Christian T. Petersen

Herausgeber: Christian T. Petersen

Besonderen Dank an: Chaosium für ihre fortwährende Unterstützung und die fantastischen Künstler des Call of Cthulhu Sammelkartenspiels, ohne die dieses Spiel nicht möglich gewesen wäre.

Deutsche Übersetzung: André Winter und Heiko Eller

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller, Oliver Erhardt und Selami Ileman

Lektorat: Falko Sieverding, Ferdinand Köther, Christoph Lipsky und Stephan Reuber