

ARKHAM HORROR



Spielregel

Willkommen in Arkham!

Wir schreiben das Jahr 1926. Es ist der Höhepunkt der Goldenen Zwanziger. Junge Mädchen in kurzen Röcken tanzen bis zum Morgengrauen. Alkoholschmuggler und Gangster beliefern verrauchte Flüsterkneipen, denn in den Vereinigten Staaten herrscht Prohibition. Es wird gefeiert, als ob es kein Morgen gäbe, um die Schrecken des Großen Krieges zu vergessen, der sich niemals wiederholen darf.

Doch ein schwarzer Schatten zieht über dem kleinen Städtchen Arkham auf. Fremdartige Wesenheiten, die „Großen Alten“, lauern in der Leere jenseits von Raum und Zeit und wälzen sich an den Schwellen zwischen den Welten. Okkulte Rituale müssen aufgehalten und fremdartige Kreaturen vernichtet werden, bevor die Großen Alten ihre Schreckensherrschaft über die Ruinen der Erde ausbreiten.

Nur eine kleine Schar von Ermittlern stellt sich dem Grauen von Arkham entgegen. Aber werden sie siegreich sein?

Arkham Horror ist ein Action-Horror-Brettspiel für 1–6 Spieler mit einer Spieldauer von etwa 2–3 Stunden. Schauplatz des Spiels ist die fiktive Stadt Arkham im US-Bundesstaat Massachusetts, bekannt aus den Geschichten von H. P. Lovecraft und seinem Cthulhu-Mythos.

Kurzbeschreibung des Spiels

Randnotizen

Randnotizen wie diese tauchen in der Spielregel immer wieder auf. Sie liefern zusätzlichen Kontext, Schaubilder, Strategietipps oder Anmerkungen zur Spielwelt.

Entsetzliche Wesenheiten aus einer Dimension jenseits von Raum und Zeit bedrohen Arkham. Gemeinsam müssen die Spieler dem herannahenden Verderben die Stirn bieten. Gelingt es ihnen nicht, wird das urzeitliche Grauen nicht nur Arkham verschlingen, sondern die ganze Welt.

Arkham Horror ist ein kooperatives Spiel. Alle Spieler sind im selben Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines furchtlosen Ermittlers – in die Rolle einer der Wenigen, die sich der wachsenden Bedrohung bewusst sind. Bei ihren Streifzügen durch die Stadt stoßen die Ermittler auf Orte, Menschen und andere Geschöpfe irdischen und übernatürlichen Ursprungs. Unermüdlich suchen sie nach Hinweisen und Hilfsmitteln, um die Pläne der Großen Alten zu durchkreuzen.

Das Spiel lernen

Diese Spielregel wurde eigens geschrieben, um Neueinsteigern die Regeln von *Arkham Horror* beizubringen. Um euch den Einstieg zu erleichtern, wurden komplexe Regeln und Spielinteraktionen vorerst ausgelassen. Die vollständigen Spielregeln sowie sämtliche Ausnahmen findet ihr im Referenzhandbuch. Dort könnt ihr nachschlagen, falls während des Spiels Fragen auftauchen.

Spielmaterial



Referenzhandbuch



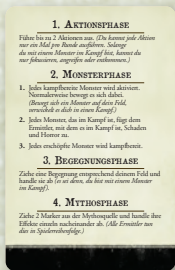
12 Spielplanteile
5 Stadtviertel
7 Straßen



4 Szenariobögen



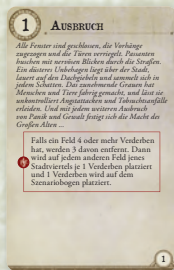
12 Ermittlerbögen
mit passenden Markern und Standfüßen



6 Übersichtskarten



32 Schlagzeilenkarten



40 Archivkarten



36 Anomaliekarten



96 Ereigniskarten

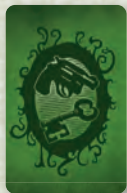


72 Begegnungskarten

Von hinten sehen Ereignis- und Begegnungskarten gleich aus. Sortiert werden sie erst beim Spiel Aufbau.



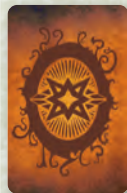
12 Verbündetenkarten



28 Gegenstandskarten



10 Zauberkarten



26 Spezialkarten



37 Startkarten



12 Zustandskarten



62 Monsterkarten



Ereignisstapelhalter

Zusammenbau wie in der Abbildung gezeigt



48 Hinweis-/Verderbenmarker



42 Schadensmarker
36 x 1 Schaden
6 x 3 Schaden



42 Horrormarker
36 x 1 Horror
6 x 3 Horror



40 Geldmarker
31 x 1 Dollar
9 x 5 Dollar



5 Anomalie marker



30 Fokusmarker
6 pro Fertigkeit



6 Würfel



24 Fragmentmarker



18 Mythosmarker



10 Spielmarker



6 Aktivierungsmarker

Spielaufbau

Befolgt die nachstehenden Schritte, um das Spiel aufzubauen:

1. Szenario wählen

Wählt gemeinsam einen der verfügbaren Szenariobögen aus. Für eure erste Partie empfehlen wir euch „Das Erwachen des Azathoth“. Legt diesen Bogen auf den Tisch und alle anderen zurück in die Spielschachtel.

2. Spielplan und Begegnungsstapel vorbereiten

Werft einen Blick auf die Spielplanskizze auf der Rückseite des Szenariobogens und setzt den abgebildeten Spielplan aus Stadtviertel- und Straßenteilen zusammen. Achtet darauf, dass ihr die Teile mit den richtigen Symbolen verwendet.

Mischt jeden Begegnungsstapel einzeln. Ihr benötigt nur die Straßenkarten sowie die Stadtviertelkarten der Stadtviertel, die in eurem Szenario auch vorkommen – bei „Das Erwachen des Azathoth“ sind das: Innenstadt, ▲Oststadt, Geschäftsviertel, ▲Nordstadt und Hafenviertel. Jeder dieser Stapel besteht aus genau acht Karten. **Passt auf, dass ihr nicht versehentlich irgendwelche Ereigniskarten dazu mischt** (siehe Schritt 3). Alle anderen Stadtviertelkarten kommen zurück in die Spielschachtel.



Szenariobogen



Straßenstapel



Stadtviertelstapel

3. Ereignisstapel vorbereiten

Jedes Szenario hat seinen eigenen Ereignisstapel, bestehend aus den fünf Stadtvierteln, in denen die Geschichte spielt. Trotz ihrer unterschiedlichen Kartenrücken werden alle Ereigniskarten zu einem Stapel zusammengemischt.

Am unteren Rand jeder Ereigniskarte befindet sich eine Leiste, in welcher der Titel des zugehörigen Szenarios angegeben ist (siehe Randnotiz). Nehmt die 24 Ereigniskarten von „Das Erwachen des Azathoth“, mischt sie und legt sie verdeckt in den Ereignisstapelhalter.

Die Ereigniskarten der anderen Szenarien kommen zurück in die Spielschachtel.

Ereignisstapelhalter

Der Ereignisstapelhalter hält den Stapel leicht schräg, damit ihr bequem von oben und unten Karten ziehen könnt.



4. Monsterstapel bilden

Sucht alle Monsterkarten heraus, die auf der Rückseite des Szenariobogens unter „Monsterstapel“ angegeben sind. Alle anderen Monsterkarten kommen zurück in die Spielschachtel.

Plaziert jetzt die Startmonster, die in der Spielplanskizze auf der Rückseite des Szenariobogens eingezeichnet sind – bei „Das Erwachen des Azathoth“ sind das eine Verhüllte Gestalt auf dem Independence Square und eine zweite Verhüllte Gestalt in der Schwarzen Grotte.

Plaziert die Monster mit der kampfbereiten Seite nach oben (das ist die Seite mit der größeren Illustration).

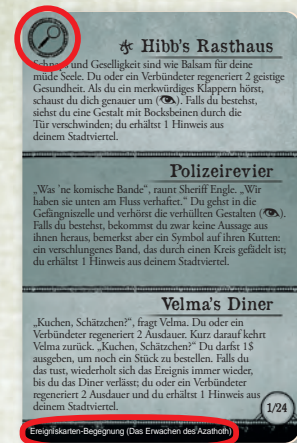


Mischt anschließend die restlichen Karten zu einem Monsterstapel zusammen und platziert ihn mit der kampfbereiten Seite nach oben neben dem Spielplan.

5. Mythosquelle bilden

Die Mythosquelle ist ein undurchsichtiger Behälter (z. B. ein Würfelbeutel, eine Tasse oder der Deckel der Spielschachtel), aus dem später zufällige Mythosmarker gezogen werden. Ihr müsst eure eigene Mythosquelle bereitstellen.

Sucht die Mythosmarker heraus, die auf der Rückseite des Szenariobogens unter „Mythosquelle“ angegeben sind, und legt sie in eure Quelle. Alle anderen Mythosmarker kommen zurück in die Spielschachtel. (Hinweis: Im Grundspiel werden für alle Szenarien die gleichen Mythosmarker verwendet.)



Ereigniskarten haben dieselben Kartenrücken wie Stadtviertelkarten. Unterscheiden könnt ihr sie anhand des Hinweissymbols (🔍) oben links und des Szenariotitels am unteren Kartenrand.

Unterschiedliche Kartenrücken

Die Karten im Ereignis- und Monsterstapel haben unterschiedliche Kartenrücken, sodass ihr jederzeit sehen könnt, welche Karte gerade oben auf einem Stapel liegt.

Aus diesem Grund solltet ihr nach jedem Mischen des Ereignis- oder Monsterstapels ein Mal abheben.



Mythosmarker



Schlagzeilenkarten



Spezialkarten können Gegenstände, Verbündete, Zauber oder Talente sein. Trotzdem haben sie alle denselben Kartenrücken (siehe oben). Zustände sind doppelseitige Karten. Da ihr im Laufe des Spiels angewiesen werdet, bestimmte Zustands- und Spezialkarten aus den Stapeln herauszusuchen, solltet ihr sie alphabetisch sortiert halten.



Jede Archivkarte hat eine Nummer oben links auf der Vorderseite. An dieser Nummer erkennt ihr, dass es sich um eine Archivkarte handelt, denn ansonsten können ihre Erscheinungsbilder sehr unterschiedlich sein.

Die Seite mit der Nummer oben links ist stets die Vorderseite einer Karte.

6. Schlagzeilenstapel bilden

Mischt die Schlagzeilenkarten und zählt 13 davon verdeckt ab. Sie bilden den Schlagzeilenstapel. Alle anderen Schlagzeilenkarten kommen zurück in die Spielschachtel.

7. Unterstützungen und Auslage vorbereiten

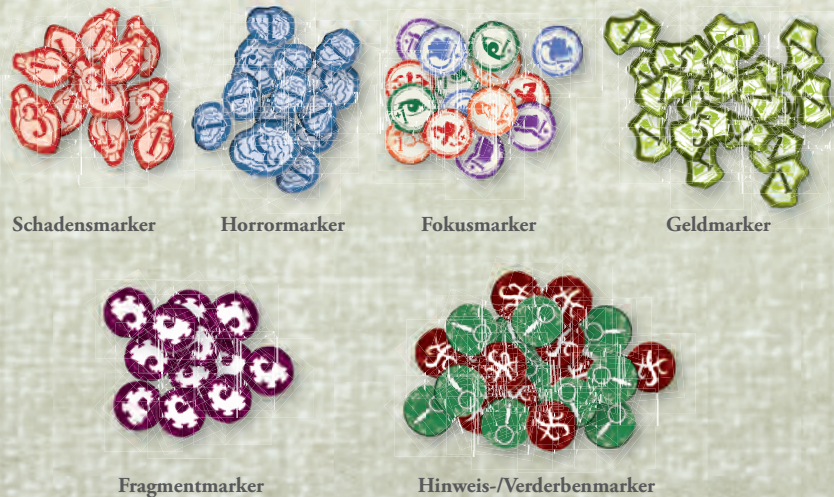
Mischt einzeln die Gegenstands-, Verbündeten- und Zauberkarten und legt die drei Stapel auf den Tisch. Spezialkarten und Zustandskarten werden nicht gemischt, sondern sortiert zur Seite gelegt (siehe Randnotiz).

Zieht die obersten fünf Karten des Gegenstandsstapels und legt sie in eine offene Reihe neben den Stapel. Diese Kartenreihe wird die **AUSLAGE** genannt. Während des Spiels gibt es diverse Begegnungen, die euch Gegenstände aus der Auslage kaufen oder erhalten lassen. An bestimmten Standorten – wie dem Warenhaus – könnt ihr Geld ausgeben, um Gegenstände aus der Auslage zu kaufen.



8. Markervorräte vorbereiten

Sortiert alle Marker nach Typen und haltet sie zusammen mit den Würfeln griffbereit.



9. Archiv vorbereiten

Das Archiv ist eine Sammlung von Karten, die im Laufe des Spiels die Geschichte des Szenarios vorantreiben. Archivkarten können verschiedenste Vorder- und Rückseiten haben. Ihr erkennt sie an der großen Nummer oben links auf der Karte. Lasst alle Archivkarten nach Nummern sortiert auf einem Stapel liegen und lest sie nicht, bis ihr angewiesen werdet, sie zu verwenden.

10. Ermittler wählen

Jeder Spieler sucht sich einen Ermittlerbogen aus. Es gibt viele Ermittler, die mit unterschiedlichen Stärken und Talenten aufwarten können.

Jeder Spieler nimmt sich den passenden Ermittlermarker (mit Standfuß), einen Aktivierungsmarker und eine Übersichtskarte. Entscheidet gemeinsam, wer von euch der **ERMITTLUNGSLEITER** sein soll, und gebt ihm den Aktivierungsmarker mit der Taschenlampe. Alle Spieler werden im Folgenden „Ermittler“ genannt.



Startausrüstung – Jeder Ermittler erhält die Karten und Geldmarker, die auf der Rückseite seines Ermittlerbogens unter „Startausrüstung“ angegeben sind. Welche Startkarten welchem Ermittler gehören, erkennt ihr an dem Porträt auf dem Kartenrücken (siehe Randnotiz). Manche Ermittler müssen sich zwischen zwei oder mehr Möglichkeiten entscheiden. Bevor ihr eine solche Entscheidung trifft, dürft ihr euch alle Optionen ansehen. Alle nicht gewählten Karten sowie die Startkarten der ungenutzten Ermittler kommen zurück in die Spielschachtel.

Startfeld – Platziert alle Ermittlermarker auf dem Startfeld, das auf dem Szenariobogen angegeben ist. Das Startfeld von „Das Erwachen des Azathoth“ ist der Bahnhof in der Nordstadt.

11. Letzte Vorbereitungen

Gleich habt ihr es geschafft. Jetzt fehlen nur noch die Hinweise und das Verderben, das euch im kommenden Szenario erwartet.

Starthinweise erscheinen – Zieht die **obersten drei** Karten des Ereignisstapels, eine nach der anderen, ohne sie aufzudecken. Platziert für jede Karte einen Hinweismarker im zentralen Bereich des zugehörigen Stadtviertels. Anschließend müsst ihr die Karte zum passenden Stadtviertelstapel hinzufügen, indem ihr die obersten zwei Karten jenes Stapels nehmt, sie mit der Ereigniskarte mischt und wieder oben auf dem Stapel platziert.

Startverderben platzieren – Platziert die Verderbenmarker, die in der Spielplanskizze auf der Rückseite des Szenariobogens eingezeichnet sind. („Das Erwachen des Azathoth“ beginnt mit je 1 Marker auf dem Arkham Advertiser, dem Independence Square, Velma’s Diner, der Unerforschten Insel und der Schwarzen Grotte.)

Verderben breitet sich ein Mal aus – Zieht die **unterste** Karte des Ereignisstapels und legt sie offen neben dem Stapel ab. Platziert 1 Verderbenmarker auf jedem Feld, das auf der Karte mit einem Verderbensymbol gekennzeichnet ist (siehe Randnotiz).

Letzte Aufbauschritte – Handelt alle Effekte ab, die auf der Rückseite des Szenariobogens unter „Letzte Aufbauschritte“ stehen. („Das Erwachen des Azathoth“ verlangt, dass ihr die Karten 2 und 3 aus dem Archiv nehmt und sie offen neben dem Szenariobogen platziert; dieser Bereich wird **KODEX** genannt. Außerdem müsst ihr die Anomaliekarten „Zeitriss“ zu einem Anomaliestapel zusammenmischen und auf dem Tisch platzieren. Alle anderen Anomaliekarten kommen zurück in die Spielschachtel.) Karten, die im **KODEX** liegen, enthalten szenariospezifische Regeln und Erzähltexte. Der Kodex wird später noch im Detail erklärt. Fürs Erste genügt es, die Karten laut vorzulesen, beginnend mit der Vorderseite von Karte 2 (also der Seite mit der Nummer 2).

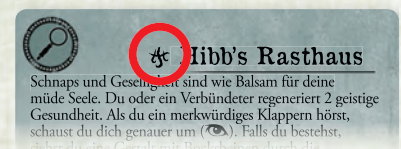
Die Rollen der Ermittler

Jeder Ermittler hat eine oder zwei Rollen, angegeben auf der Rückseite seines Ermittlerbogens. Sie sollen euch dabei helfen, die Stärken eurer Ermittler zu erkennen und effektive Strategien für sie zu entwickeln. Eine spielmechanische Auswirkung haben sie nicht.

Für den Anfang empfehlen wir euch, mindestens einen **Mystiker** und einen **Wächter** mitzunehmen. Ihr könnt aber auch gerne mit anderen Kombinationen experimentieren und die Rolle finden, die euch am meisten Spaß macht!



Alle Startkarten eines Ermittlers haben dessen Porträt, Name und Berufsbezeichnung auf dem Kartenrücken.



Verderbensymbol neben „Hibb's Rasthaus“



Anomalie-Begegnungskarte

Wer war schon am Zug?

In der Aktionsphase und der Begegnungsphase ist die Zugreihenfolge der Ermittler frei wählbar.

Wer seine beiden Aktionen durchgeführt hat, dreht seinen Marker auf die inaktive Seite.



aktiv

inaktiv

Wer seine Begegnung abgehandelt hat, dreht seinen Marker wieder auf die aktive Seite.

Der Kodex

Der Kodex ist eine Sammlung von Karten, die neben dem Szenariobogen auf dem Tisch platziert werden. Sie enthalten szenariospezifische Spielziele und Regeln, die so lange gelten, bis die Karte aus dem Kodex entfernt wird.

eurer eigenen Handschrift: „Der Dämonensultan erwacht. Wir treffen uns am Bahnhof.“

1 Sobald 3 oder mehr Hinweise auf dem Szenariobogen liegen, wird Karte 4 zum Kodex hinzugefügt. (Diese Karte wird nicht aus dem Kodex entfernt.)

2 Sobald 3 oder mehr Verderben auf dem Szenariobogen liegen, wird diese Karte umgedreht.

Viele dieser Karten haben Textfelder, die euch verraten, wie viele Hinweise ihr recherchieren müsst, oder bei wie vielen Verderben markern etwas Schlimmes passiert. Damit ihr sie auf den ersten Blick erkennt, ist neben den Textfeldern ein Hinweis- bzw. Verderbenmarker abgebildet.

Spielablauf

Arkham Horror wird über mehrere Runden gespielt, die jeweils aus vier Phasen bestehen:

1. **Aktionsphase** – In der Aktionsphase kommt jeder Ermittler ein Mal zum Zug und führt bis zu 2 Aktionen aus (wie z. B. bewegen oder angreifen).
2. **Monsterphase** – In der Monsterphase werden Monster aktiviert und greifen die Ermittler an, mit denen sie im Kampf sind, oder sie werden kampfbereit, falls sie zuvor erschöpft waren.
3. **Begegnungsphase** – In der Begegnungsphase kommt jeder Ermittler ein Mal zum Zug und handelt eine Begegnung ab. Jede Begegnung ist eine kurze Episode über das, was dem Ermittler an seinem Standort widerfährt.
4. **Mythosphase** – In der Mythosphase zieht jeder Ermittler 2 Marker. Diese können Hinweise, Monster und Verderben nach Arkham bringen.

Nach der Mythosphase beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der Aktionsphase. Im Folgenden werden die einzelnen Phasen genauer erläutert.

Spielziele

Zu Beginn wisst ihr noch nicht, wie ihr das Spiel gewinnen könnt. Daher solltet ihr zunächst Spuren suchen und Hinweisen nachgehen, um die Geheimnisse des Szenarios zu ergründen und eine Möglichkeit zu finden, das drohende Verderben aufzuhalten.

Die Karten im Kodex (siehe Randnotiz) liefern euch Spielziele und verraten euch, wie ihr die Geschichte des Szenarios vorantreiben könnt. Das erste Spielziel von „Das Erwachen des Azathoth“ ist auf Karte 3 angegeben und besteht darin, dass ihr 3 Hinweise auf dem Szenariobogen habt. Sobald ihr euer erstes Spielziel erreicht habt, wird eine neue Karte zum Kodex hinzugefügt, die euch ein neues Ziel liefert. Arbeitet weiter an euren Spielzielen, bis ihr das Spiel gewonnen habt.

Hinweise recherchieren

„Das Erwachen des Azathoth“ beginnt mit drei Hinweisen, die quer über die Stadtviertel des Spielplans verteilt sind. Ihr könnt diese Hinweise sammeln, indem ihr euch auf beliebige Felder dieser Stadtviertel bewegt und dort **BEGEGNUNGEN** habt (mehr dazu später). Eventuell wird es ein paar Begegnungen brauchen, bis ihr die Hinweise tatsächlich gefunden habt.

Nachdem ihr die Hinweise gesammelt habt, könnt ihr die Aktion **RECHERCHIEREN** verwenden, um Erkenntnisse aus euren Funden zu ziehen (auch dazu kommen wir später). Auf diese Weise gelangen eure gesammelten Hinweise auf den Szenariobogen, was euch eurem ersten Spielziel näherbringt.

Verderben bannen

Die Karten im Kodex nennen auch eine Bedingung, unter der die Kräfte des Mythos die Oberhand gewinnen. Bei „Das Erwachen des Azathoth“ wird Karte 3 umgedreht, falls jemals 3 oder mehr Verderbenmarker auf dem Szenariobogen liegen. Mit der Aktion **BANNEN** (die ebenfalls später erklärt wird) könnt ihr Verderbenmarker vom Spielplan entfernen, um dies zu verhindern.

Wenn ihr euch zu sehr auf eure Ermittlungen fixiert und dem Verderben keine Beachtung schenkt, kann es sich ungehindert ausbreiten und die ganze Stadt ins Unheil stürzen, was letztlich zu eurer Niederlage führen wird. Wer Arkham vor dem Untergang bewahren will, muss einerseits Hinweise recherchieren, um seine Ziele zu erreichen, und andererseits das Verderben in Schach halten. Gleichgewicht ist der Schlüssel zum Erfolg!

Grundlagen

Bevor wir uns den einzelnen Spielphasen widmen, solltet ihr die Grundlagen des Spiels kennenlernen, auf die immer wieder Bezug genommen wird.

Fertigkeitsproben

Eine Fertigkeitsprobe (oder kurz „Probe“ genannt) stellt eine körperliche, mentale oder soziale Herausforderung dar. Karten können dich zum Abhandeln einer Probe auffordern, entweder durch eine direkte Aufforderung oder durch ein Fertigkeitssymbol in Klammern (wie im ersten Satz der Randnotiz).

Um eine Probe abzuhandeln, wirfst du eine Anzahl an Würfeln in Höhe des Wertes, der auf deinem Ermittlerbogen neben der Fertigkeit steht. Diverse Spieleffekte können diesen Wert erhöhen oder verringern. Es gibt auch Modifikatoren, die direkt hinter der Probenforderung stehen (z. B. „-1“). Selbst wenn die Modifikatoren deinen Fertigkeitswert auf null verringern, wirfst du immer noch 1 Würfel als Minimum.

Jede gewürfelte 5 oder 6 ist ein **ERFOLG**. Wenn du mindestens einen Erfolg würfelst, **BESTEHST** du die Probe. Hast du null Erfolge, **SCHIETERST** du an der Probe. Die Summe deiner gewürfelten Erfolge ist dein **PROBENERGEBNIS**, was für manche Karteneffekte relevant ist.

Nachdem die Probe bestanden oder gescheitert ist, befolgst du die Anweisungen der Karte für das jeweilige Ergebnis. Ist kein passendes Ergebnis aufgeführt, hat die Karte keine weiteren Auswirkungen.

Proben modifizieren

Manche Spielkomponenten lassen dich Würfel neu werfen, manipulieren oder direkt Erfolge zu deinem Probenergebnis hinzufügen. Beispielsweise kannst du **einen Hinweismarker oder Fokusermarker ausgeben, um 1 Würfel neu zu werfen**. Dies findet nach deinem ursprünglichen Wurf, aber vor der Bestimmung deines Endergebnisses statt.

Schaden und Horror

Auf den Straßen von Arkham werden sowohl deine körperliche als auch deine seelische Belastbarkeit auf die Probe gestellt. Immer wenn du Schaden oder Horror erleidest, musst du entsprechend viele Schadens- bzw. Horrormarker auf deinem Ermittlerbogen platzieren.

Auf deinem Ermittlerbogen sind Werte für Ausdauer und geistige Gesundheit angegeben (siehe Randnotiz). Falls dein Schaden deine Ausdauer erreicht oder überschreitet bzw. dein Horror deine geistige Gesundheit erreicht oder überschreitet, wirst du besiegt.

Regenerierst du Ausdauer oder geistige Gesundheit, entfernst du entsprechend viele Schadens- bzw. Horrormarker von deinem Bogen.

Besiegt werden

Sobald du besiegt wirst, musst du deinen Ermittlermarker vom Spielplan entfernen und **alle deine Karten und Marker ablegen**.

Aber das ist noch nicht alles. Du verlierst nicht nur deinen Ermittler und deine Ausrüstung, ganz Arkham bekommt die Auswirkungen zu spüren. Sobald du besiegt wirst, musst du **1 Verderbenmarker auf dem Szenariobogen platzieren**.

Um weiterspielen zu können, brauchst du einen **neuen Ermittler**. Lege Bogen und Marker deines besiegten Ermittlers zurück in die Spielschachtel und wähle einen neuen Ermittler, der in dieser Partie noch nicht gespielt worden ist.

Wie beim Spielaufbau nimmst du dir deinen neuen Ermittlerbogen, den Ermittlermarker sowie deine besondere Startausrüstung.

Nach Ende der Mythosphase platzierst du deinen Ermittlermarker auf dem Startfeld (bei „Das Erwachen des Azathoth“ ist das der Bahnhof). Dann kannst du deine Ermittlungen fortsetzen.

Probenbeispiel

Dexter Drake soll eine Wissensprobe (☞) ablegen. Da er Wissen 4 hat, wirft er 4 Würfel und erzielt folgende Ergebnisse.

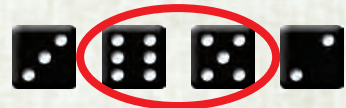


Er hat nur einen Erfolg gewürfelt (die 5). Ein Erfolg genügt zum Bestehen der Probe, auch wenn Dexter sich mehr erhofft hatte.

Magische Gabe – Ein Mal pro Runde darfst du beim Abhandeln einer ☞-Probe 1 oder alle deine Würfel neu werfen.

Dexters Fähigkeit „Magische Gabe“ lässt ihn einen oder alle Würfel neu werfen.

Um seine 5 nicht zu verlieren, beschließt er, nur einen Würfel neu zu werfen.

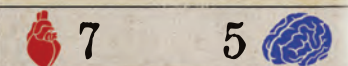


Nach dem Neuwürfeln hat Dexter zwei Erfolge (eine 5 und eine 6). Er hat die Probe also bestanden.

Ausdauer und geistige Gesundheit

Deine Werte in Ausdauer und geistiger Gesundheit sind auf deinem Ermittlerbogen angegeben.

Fokuserlimit: 3



Ausdauer

geistige Gesundheit

Willst du Ausdauer oder geistige Gesundheit regenerieren, solltest du zu Standorten mit entsprechenden Symbolen gehen (z. B. Velma's Diner) und bei den dortigen Begegnungen auf dein Glück hoffen.

Besiegt sein

Solange dein alter Ermittler besiegt und dein neuer noch nicht platziert ist, hast du keine Begegnungen und bist nicht von Schlagzeilenkarten betroffen. Trotzdem ziehst du in der Mythosphase wie gewohnt zwei Mythosmarker (mehr dazu später).

Spielplanfelder

Jedes Stadtviertel ist mit weißen Linien in drei Felder (Standorte) unterteilt. Der zentrale Bereich eines Stadtviertels ist kein Feld, d. h. man kann sich nicht dorthin bewegen. Jedes Straßenteil ist ein einzelnes Feld.



Ermittler bewegen sich immer auf angrenzende Felder. Daniela kann sich mit einer Aktion „Bewegen“ um bis zu zwei Felder bewegen. Als Erstes bewegt sie sich von Velma's Diner auf das angrenzende Straßefeld.



Fragmente



Fragmente sind die Überreste okkulten Rituale oder übernatürlicher Kreaturen. Du kannst sie verwenden, um einen Zauber kontrollierter zu wirken. Alternativ kannst du sie bei bestimmten Begegnungen (beim Arkham Advertiser oder am Binnenhafen) gegen Geld eintauschen.

Aktionsphase

In der Aktionsphase bewegen sich die Ermittler durch die Stadt, beschaffen Geld und bieten dem herannahenden Unheil die Stirn. Jeder Ermittler kommt ein Mal zum Zug. Die Reihenfolge könnt ihr als Gruppe selbst festlegen.

Während deines Zuges führst du bis zu 2 der folgenden Aktionen aus.

Du kannst jede Aktion höchstens ein Mal pro Runde ausführen.

Aktion „Bewegen“

Bewege deinen Ermittler um bis zu 2 Felder (siehe Randnotiz). Du darfst Geld ausgeben, um dich noch weiterzubewegen. Für jeden ausgegebenen Dollar bewegst du dich um 1 zusätzliches Feld, bis zu einem Maximum von 2 zusätzlichen Feldern.

Falls du dich auf ein Feld mit einem kampfbereiten Monster bewegst, wirst du von diesem Monster **IN EINEN KAMPF VERWICKELT**. Entferne die Monsterkarte vom Spielplan und platziere sie vor deinem Ermittlerbogen. (Solange du mit dem Monster im Kampf bist, solltest du seine erschöpfte Seite nach oben legen, damit du seine Werte sehen kannst – siehe Randnotiz auf der nächsten Seite).

Aktion „Ressourcen beschaffen“

Sobald du diese Aktion ausführst, erhältst du 1 Dollar.



Geldmarker

Aktion „Fokussieren“

Wähle eine Fertigkeit und nimm dir einen zugehörigen Fokusmarker. Solange du den Marker hast, ist dein Wert in dieser Fertigkeit um 1 erhöht.



Fokusmarker

Beim Abhandeln von Proben kannst du Fokusmarker zum Neuwürfeln ausgeben. Für jeden ausgegebenen Fokusmarker wirfst du 1 Würfel neu, auch wenn die Probe auf eine andere Fertigkeit als die des Fokusmarkers abgelegt wird.

Du kannst maximal 1 Fokusmarker von jeder Art haben. Das **FOKUSLIMIT** auf deinem Ermittlerbogen (siehe Randnotiz) gibt an, wie viele Fokusmarker du insgesamt gleichzeitig haben kannst.

Aktion „Bannen“

Sobald du die Aktion „Bannen“ ausführst, legst du eine Wissensprobe (📖) ab. Für jeden gewürfelten Erfolg darfst du 1 Verderbenmarker von deinem Feld entfernen. Falls du mit einer einzelnen Bannen-Aktion zwei oder mehr Verderbenmarker entfernst, erhältst du zudem 1 Fragment (siehe Randnotiz).

Aktion „Angreifen“

Wähle ein Monster auf deinem Feld – auch wenn es mit dir oder einem anderen Ermittler auf deinem Feld im Kampf ist – und **VERWICKELE ES IN EINEN KAMPF**, indem du es vor deinem Ermittlerbogen platzierst (sofern es nicht schon dort ist). Handle eine Stärkeprobe (☞) ab, die du um den Angriffsmodifikator des Monsters modifizierst (siehe Randnotiz).

Für jeden gewürfelten Erfolg fügst du dem Monster 1 Schaden zu. Platziere entsprechend viele Schadensmarker auf der Monsterkarte, um dies festzuhalten. Die Marker bleiben auf dem Monster liegen, auch wenn es sich bewegt. Sobald der Schaden des Monsters seine Ausdauer erreicht oder überschreitet, hast du es besiegt. Sobald ein Monster besiegt wird, platzierst du es **oben** auf dem Monsterstapel; falls das Monster ein Fragmentsymbol (🌀) hat, erhältst du 1 Fragment.

Aktion „Entkommen“

Solange du mit einem Monster im Kampf bist, sind deine Handlungsmöglichkeiten begrenzt (siehe Randnotiz). Um dich von einem Monster zu lösen, kannst du die Aktion „Entkommen“ ausführen. Dazu legst du eine Wahrnehmungsprobe (👁️) ab, die du um den Entkommensmodifikator des Monsters modifizierst. Falls du mit mehreren Monstern gleichzeitig im Kampf bist, wendest du nur den Modifikator an, der zur geringsten Anzahl an Würfeln führt.

Für jeden gewürfelten Erfolg **LÖST** du dich von einem Monster und **ERSCHÖPFST** es, indem du es mit der erschöpften Seite nach oben auf deinem Spielplanfeld platzierst. Falls du genügend Erfolge hast, um dich von allen Monstern, mit denen du im Kampf bist, zu lösen, darfst du anschließend eine zusätzliche Aktion ausführen.

Aktion „Recherchieren“

Bei den meisten Szenarien geht es darum, eine bestimmte Anzahl an Hinweismarkern auf den Szenariobogen zu platzieren. Hauptsächlich erreicht man dies über die Aktion „Recherchieren“.

Sobald du diese Aktion ausführst, handelst du eine Wahrnehmungsprobe (👁️) ab. Für jeden gewürfelten Erfolg darfst du 1 deiner Hinweise auf dem Szenariobogen platzieren.

Aktion „Tauschen“

Beim Ausführen dieser Aktion können du und alle anderen Ermittler auf deinem Feld beliebig viele Verbündete, Gegenstände, Zauber, Geld, Hinweise und/oder Fragmente untereinander tauschen. Schaden, Horror, Talente und Zustände können normalerweise nicht getauscht werden.

Komponentenaktionen

Zusätzlich zu den oben genannten Aktionen gibt es auf manchen Spielkomponenten spezielle Aktionen, die dort genauer beschrieben sind. Man erkennt sie an dem vorangestellten, fett gedruckten Stichwort „Aktion“.

Aufgehalten

Im Laufe des Spiels kannst du **AUFGEHALTEN** werden. Wenn das passiert, wird dein Ermittlermarker umgekippt. In der nächsten Aktionsphase stellst du deinen Marker zu Beginn deines Zuges wieder auf, allerdings hast du in diesem Zug nur noch 1 Aktion.



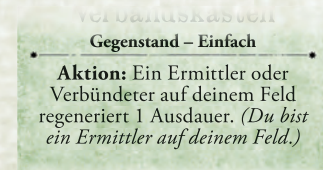
Monsterkarten



- a. Ausdauer – So viel Schaden wird gebraucht, um das Monster zu besiegen.
- b. Angriffsmodifikator – Dieser Modifikator wirkt sich auf die Probe bei der Aktion „Angreifen“ aus.
- c. Entkommensmodifikator – Dieser Modifikator wirkt sich auf die Probe bei der Aktion „Entkommen“ aus.
- d. Fragment – Für das Besiegen dieses Monsters gibt es 1 Fragment.

Ermittler im Kampf

Solange du mit einem Monster im Kampf bist, kannst du nur die Aktionen „Angreifen“, „Fokussieren“ und „Entkommen“ ausführen. Außerdem kannst du keine Begegnungen abhandeln.



Komponentenaktion auf einer Gegenstandskarte



kampfberete Seite

erschöpfte Seite

Ermittler im Kampf

Solange du mit einem oder mehreren Monstern im Kampf bist, kannst du nur die Aktionen „Angreifen“, „Entkommen“ und „Fokussieren“ ausführen. Außerdem hast du in der Begegnungsphase keine Begegnung.

Monsterkarten



- Erscheinungstext – Hier ist angegeben, auf welchem Feld das Monster erscheint.
- Aktivierungstext – Hier ist angegeben, wie das Monster aktiviert wird.
- Geschwindigkeit – So weit bewegt sich das Monster in seiner Aktivierung.



- Schaden und Horror – So viel Schaden und Horror fügt das Monster zu.

Monsterphase

Die unheilvollen Kräfte des Mythos lauern überall, bedrohen die Ermittler und verfolgen dabei ihre eigenen Ziele. In der Monsterphase können sich Monster bewegen, angreifen und ihre finsternen Pläne vorantreiben.

Monsterstatus

Ein Monster kann entweder **KAMPFBEREIT**, **ERSCHÖPFT** oder **IM KAMPF** sein, je nachdem, wo seine Karte liegt und welche Seite nach oben zeigt.

- **Kampfbereit** – Kampfbereite Monster suchen aktiv nach Ermittlern und sind zu Bewegungen und Angriffen bereit. Ein Monster, das mit der kampfbereiten Seite nach oben (siehe Randnotiz) auf einem Spielplanfeld liegt, ist kampfbereit.

Liegt ein kampfbereites Monster (aus irgendeinem Grund) auf demselben Feld wie ein Ermittler, verwickelt es diesen Ermittler in einen Kampf. Monster, die erschöpft oder bereits im Kampf sind, verwickeln die Ermittler auf ihren Feldern nicht in Kämpfe.

- **Erschöpft** – Erschöpfte Monster sind abgelenkt oder anderweitig beschäftigt. Meist liegt es daran, dass ihnen gerade ein Ermittler entkommen ist. Ein Monster, das mit der erschöpften Seite nach oben auf einem Spielplanfeld liegt, ist erschöpft.

Erschöpfte Monster können sich nicht bewegen, nicht angreifen und keine Ermittler in Kämpfe verwickeln.

- **Im Kampf** – Monster, die im Kampf sind, haben einen Ermittler gefunden und stehen kurz davor anzugreifen. Ein Monster, das vor einem Ermittlerbogen platziert wurde, ist mit diesem Ermittler im Kampf. Monster im Kampf sollten mit der erschöpften Kartenseite nach oben platziert werden, da auf dieser Seite relevante Informationen stehen.

Die meisten Monster können nur mit einem einzelnen Ermittler gleichzeitig im Kampf sein. Ein Ermittler kann mit unbegrenzt vielen Monstern gleichzeitig im Kampf sein.

Schritte der Monsterphase

Die Monsterphase wird in drei Schritten abgehandelt.

1. **Kampfbereite Monster werden aktiviert** – Jedes kampfbereite Monster wird gemäß seinem Aktivierungstext aktiviert:
 - **Jäger** – Diese Monster bewegen sich auf bestimmte Ermittler zu und verwickeln sie in Kämpfe (z. B. den Ermittler mit der „niedrigsten“ oder den „meisten Hinweisen“).
 - **Patrouille** – Diese Monster bewegen sich auf Standorte zu (z. B. auf das Feld mit dem „meisten Verderben“ oder auf das „instabile Feld“; siehe unten).
 - **Schleicher** – Diese Monster bewegen sich nicht. Stattdessen verursachen sie einen anderen negativen Effekt wie z. B. die Platzierung von Verderben.

Ein aktiviertes Monster bewegt sich um maximal so viele Felder, wie seine Geschwindigkeit beträgt, es sei denn, der Text besagt, dass es sich „direkt bewegt“. In diesem Fall wird es auf dem angegebenen Feld platziert, egal wie weit es entfernt ist. Nicht vergessen: Sobald ein Monster das Feld eines Ermittlers betritt, hält es an und verwickelt diesen Ermittler in einen Kampf.

Das **instabile Feld** wirkt wie ein Leuchtfeuer für paranormale Aktivitäten. Es ist das Feld, das auf der obersten Ereigniskarte des Ablagestapels mit einem Verderbensymbol (♣) markiert ist.
2. **Monster im Kampf greifen an** – Jedes Monster, das mit einem Ermittler im Kampf ist, fügt diesem Ermittler Schaden und Horror in Höhe der Schadens- und Horrorsymbole am unteren Rand der Monsterkarte zu (siehe Randnotiz).
3. **Erschöpfte Monster werden kampfbereit** – Jedes erschöpfte Monster wird kampfbereit, d. h. auf die kampfbereite Seite gedreht. In dieser Runde musste es auf Bewegungen und Angriffe verzichten, doch in der nächsten wird es voll einsatzfähig sein. Da es nun kampfbereit ist, verwickelt es einen Ermittler auf seinem Feld in einen Kampf (falls dort einer steht).

Begegnungsphase

In der Begegnungsphase handelt jeder Ermittler eine kurze Schilderung über das ab, was an seinem Standort passiert. **BEGEGNUNGEN** können diverse Auswirkungen haben, je nachdem welche Entscheidungen der Ermittler trifft und wie er bei seinen Proben abschneidet. Jeder Ermittler kommt ein Mal zum Zug. Die Reihenfolge könnt ihr als Gruppe selbst festlegen.

In deinem Zug ziehst du eine Begegnungskarte und handelst sie ab, **es sei denn, du bist im Kampf mit einem Monster**. Solange du im Kampf bist, hast du keine Begegnungen.

Falls du auf einem Stadtviertelfeld bist, ziehst du eine Karte des passenden Stadtviertel-Begegnungsstapels und handelst die Begegnung unter dem Namen dieses Feldes ab. Stehst du auf einem Straßenfeld, ziehst du eine Karte vom Straßenstapel und handelst je nach Art der Straße die passende Begegnung ab:



Wohnstraße



Brücke



Allee

Vorteile durch Begegnungen

Die Symbole über den Stadtviertelfeldern zeigen an, was bei Begegnungen auf diesen Feldern zu erwarten ist.

Links neben dem Pfeil ist angegeben, welche Fähigkeiten häufig abgefragt werden oder was oftmals bezahlt werden muss. Die Symbole rechts neben dem Pfeil besagen, mit welchen Belohnungen gerechnet werden kann. Auf der Rückseite des Referenzhandbuchs findest du eine vollständige Aufschlüsselung der Symbole.



Die Symbole über dem „Warenhaus“ deuten an, dass man hier oftmals Geld ausgeben kann, um einfache Gegenstände zu erhalten.

Begegnungen abschließen

Nach dem Abhandeln der Effekte einer Begegnung wird die Karte abgelegt und kommt unter den Stapel, von dem sie gezogen wurde, **es sei denn, es handelt sich um eine Ereigniskarte** (siehe Randnotiz).

Nachdem du eine Ereigniskarten-Begegnung abgehandelt hast, hängt das weitere Vorgehen davon ab, ob du einen Hinweis aus deinem Stadtviertel erhalten hast oder nicht. **Falls du einen Hinweis erhalten hast**, wird die Karte abgelegt und kommt offen auf den Ereigniskarten-Ablagestapel. **Hast du keinen Hinweis erhalten**, nimmst du die obersten zwei Karten des zugehörigen Stadtviertelstapels, vermischst sie mit der Ereigniskarte und platzierst sie wieder oben auf dem Stapel.



In den meisten Szenarien werden Hinweise zum Weiterkommen benötigt. Jeder Hinweismarker, der in einem Stadtviertel liegt, bedeutet, dass in den obersten drei Karten dieses Stadtviertelstapels eine Karte ist, die eine Chance auf diesen Hinweis bietet.

Hinweise können nicht nur die Ermittlungen vorantreiben, sondern auch bei Proben zum Neuwürfeln eines Würfels ausgegeben werden.

Begegnungen vorlesen



Sofern du nicht alleine spielst, sollte ein Mitspieler deine Begegnungen vorlesen und die Konsequenzen von Proben und Entscheidungen erst dann verraten, wenn du die Probe abgehandelt bzw. die Entscheidung getroffen hast. Auf diese Weise erhöht sich die Spannung!

Namentlich genannte Karten



Besagt ein Effekt, dass du eine namentlich genannte Karte (**IN KAPITÄLCHEN**) erhältst, suchst du genau diese Karte aus dem Spezialkarten- oder Zustandsstapel heraus.

Zustände sind doppelseitig bedruckt. Die Zustände **GESEGNET** und **VERFLUCHT** sind zwei Seiten derselben Karte. Der Zustand **DUNKLER PAKT** enthält geheime Informationen auf der Rückseite. Wenn du ihn erhältst, musst du ein zufälliges Exemplar ziehen, ohne die Rückseite anzusehen.

Ereigniskarten



Ereigniskarten-Begegnungen bieten die Chance, einen Hinweismarker zu erhalten und somit Fortschritte bei den Ermittlungen zu machen. Falls du den Hinweis nicht erhältst, kommt die Begegnung wieder in den Stapel zurück, damit ihr es später erneut versuchen könnt.

Mythosphase

In der Mythosphase ziehen die Ermittler der Reihe nach Marker aus der Mythosquelle, beginnend mit dem Ermittlungsleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, ziehst du 2 Marker aus der Mythosquelle (einen nach dem anderen) und handelst ihre Effekte ab. Die gezogenen Marker werden **nicht in die Mythosquelle zurückgelegt**.



Verderben breitet sich aus (☄) – Das Verderben breitet sich ein Mal aus. Lege dazu die **unterste** Karte des Ereignisstapels offen auf den Ablagestapel und platziere 1 Verderbenmarker auf dem Standort, der auf der Karte mit einem Verderbensymbol (☄) gekennzeichnet ist.

Je mehr Verderben sich auf dem Spielplan ansammelt, desto schlimmer wird die Lage in Arkham. Die Karten im Kodex geben an, welche Katastrophen mit zunehmendem Verderben passieren.



Monster erscheint (👁️) – Ein Monster erscheint. Ziehe dazu die **unterste Karte** des Monsterstapels und platziere sie gemäß ihrem Erscheinungstext auf dem Spielplan. Bezieht sich der Erscheinungstext auf die **BEUTE** des Monsters, ist damit der Ermittler gemeint, auf den sich das Monster beim Aktivieren zubewegt.



Schlagzeile lesen (📰) – Ziehe die oberste Karte des Schlagzeilenstapels und lies sie vor. Sofern nichts anderes angegeben ist, betrifft die Karte nur dich. Anschließend wird sie abgelegt und kommt auf einen offenen Ablagestapel. Wenn du eine Schlagzeilenkarte ziehen müsstest, der Stapel aber aufgebraucht ist, **musst du stattdessen 1 Verderben auf dem Szenariobogen platzieren**.



Hinweis erscheint (🔍) – Ein Hinweis erscheint. Nimm dazu die **oberste Karte** des Ereignisstapels und platziere 1 Hinweismarker im zentralen Bereich des zugehörigen Stadtviertels. Anschließend nimmst du die obersten zwei Karten des zugehörigen Stadtviertelstapels, vermischst sie mit der Ereigniskarte und platzierst sie oben auf dem Stadtviertelstapel.



Dimensionsriss (❄️) – Handle einen Dimensionsriss ab, indem du die **oberste Karte** des Ereignisstapels nimmst und **auf jedem Feld des zugehörigen Stadtviertels** je 1 Verderbenmarker platzierst. Mische dann diese Karte in den Ereigniskarten-Ablagestapel und platziere ihn unter dem Ereignisstapel.



Rache (👊) – Handle die Rache-Effekte aller Komponenten im Spiel ab, also alle Effekte, die durch ein Rachesymbol (👊) eingeleitet werden. Normalerweise beschränkt sich dies auf den Rache-Effekt des Szenariobogens, es gibt jedoch Schlagzeilen und andere Karten, die ebenfalls Rache-Effekte haben.



Leerer Marker – Wenn du diesen Marker ziehst, passiert nichts. Trotz der allgegenwärtigen Gefahr des Mythos wurde euch eine kurze Atempause gewährt.

Auffüllen der Mythosquelle

Wenn du einen Mythosmarker ziehen müsstest, die Quelle aber leer ist, legst du alle Marker, die bei dieser Partie verwendet werden, in die Quelle zurück. Anschließend ziehst du aus der aufgefüllten Mythosquelle.

Mythosmarker hinzufügen

In seltenen Fällen kannst du angewiesen werden, zusätzliche Marker zur Mythosquelle hinzuzufügen. Diese Marker werden aus der Spielschachtel genommen und in die Mythosquelle gelegt.

Noch 'ne Runde!

Nach Abschluss der Mythosphase beginnt eine neue Runde wieder mit der Aktionsphase. Dies geht so lange weiter, bis ihr das Spiel gewonnen oder verloren habt.

Weitere Regeln

Ein paar Kleinigkeiten solltet ihr noch wissen, bevor ihr loszieht, um Arkham zu retten. Die folgenden Abschnitte befassen sich mit Anomalien sowie den Gegenständen, Verbündeten und Zaubern, die ihr unterwegs finden werdet.

Gegenstände, Verbündete und Zauber

Je mehr Begegnungen du in Arkham hast, desto mehr Verbündete, Zauber und Gegenstände wirst du finden, die dir im Kampf gegen den Mythos helfen. Sobald du eine dieser Karten erhältst, ziehst du sie vom entsprechenden Stapel.



Verbündete



Zauber



Gegenstände

Sollst du eine Karte mit einer bestimmten Eigenschaft erhalten (z. B. „Gegenstand mit der Eigenschaft **Einfach**“ oder „Gegenstand mit der Eigenschaft **Kuriosität**“), deckst du so viele Karten oben vom Stapel auf, bis du auf eine Karte mit der geforderten Eigenschaft stößt. Diese Karte erhältst du, alle anderen aufgedeckten Karten mischst du in den Stapel zurück.

Die Auslage

Immer wenn du einen Gegenstand erhältst, kannst du, statt eine Karte vom Stapel zu ziehen, auch einen Gegenstand aus der Auslage (ggf. mit den geforderten Eigenschaften) wählen. Nachdem du einen Gegenstand aus der Auslage genommen hast, ziehst du eine Karte vom Stapel und füllst damit die Auslage wieder auf.

Wirst du angewiesen, einen Gegenstand aus der Auslage zu **KAUFEN**, musst du Geld in Höhe seines Wertes ausgeben, um ihn nehmen zu können (siehe Randnotiz).

Hände

Beim Abhandeln einer Probe kannst du beliebig viele Karten verwenden, die insgesamt bis zu 2 Handsymbole haben (siehe Randnotiz). Beispielsweise könntest du beim Angreifen eine zweihändige Schrotflinte oder einen einhändigen Revolver verwenden, aber nicht beide gleichzeitig.

Tragen kannst du unbegrenzt viele Gegenstände.

Zauber wirken

Magie hat ihren Preis. Sobald du den Spieleffekt eines Zaubers nutzt, musst du als Erstes Horror in Höhe der Horrorsymbole auf der Zauberkarte (siehe Randnotiz) erleiden. Um weniger Horror zu erleiden, kannst du im Verhältnis 1:1 Fragmente ausgeben.

Horror und Schaden zuteilen

Manche Karten (hauptsächlich Verbündete) haben, genau wie Ermittler, Werte für Ausdauer und geistige Gesundheit. Immer wenn du Schaden oder Horror erleidest, hast du die Option, den Schaden bzw. Horror genau einer solchen Karte zuzuteilen und die Marker auf dieser Karte zu platzieren. Schaden kann nur einer Karte mit einem Wert für Ausdauer zugeteilt werden, Horror nur einer Karte mit einem Wert für geistige Gesundheit. Sobald der Schaden oder Horror eines Verbündeten oder einer anderen Unterstützung deren Ausdauer bzw. geistige Gesundheit erreicht oder überschreitet, musst du die Karte ablegen.

Manchmal erleidest du **direkten Schaden** oder **direkten Horror**. Diese können nicht auf Verbündete oder Gegenstände verteilt werden. Du musst sie selbst erleiden.

Gegenstandskarten



- a. Wert – Der Kaufpreis des Gegenstands in Dollar.
- b. Eigenschaften – Eigenschaften haben an sich keinen Effekt, allerdings können Begegnungen und andere Texte Bezug auf sie nehmen.
- c. Hände – So viele Hände brauchst du, um den Gegenstand bei einer Probe zu verwenden.

Karten ablegen

Immer wenn eine Zustands-, Spezial- oder Startkarte abgelegt wird, kommt sie in ihren Stapel zurück.

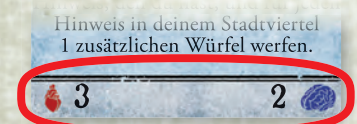
Immer wenn eine Verbündeten-, Gegenstands- oder Zauberkarte abgelegt wird, kommt sie unter ihren jeweiligen Stapel.

Magie in der Welt des Mythos

Bei *Arkham Horror* ist Magie eine unbegreifliche und gefährliche Macht, die man einerseits beherrschen kann, andererseits aber fürchten sollte, da sie den menschlichen Verstand zerrütet.



Sobald du einen Zauber wirkst, erleidest du als Erstes Horror in Höhe der Horrorsymbole am unteren Kartenrand.



Ausdauer und geistige Gesundheit auf einer Verbündetenkarte



Ein Anomalie marker wird im zentralen Bereich des Stadtviertels platziert.



Anomalie-Begegnungskarte

Anomalien

Anomalien sind absonderliche und furchteinflößende Phänomene, wie Tore in andere Dimensionen. Sie entstehen, wenn sich das Verderben unkontrolliert ausbreitet, und sie sind ein untrügliches Zeichen dafür, dass ihr in Schwierigkeiten steckt!

Nicht alle Szenarien haben Anomalien, „Das Erwachen des Azathoth“ jedoch schon. Wenn sie vorkommen, wird eine Karte (Nummer 2) zum Kodex hinzugefügt, auf der die folgenden Regeln kurz zusammengefasst sind.

Anomalie marker platzieren

Sobald auf einem Feld 3 Verderbenmarker liegen, wird ein Anomalie marker im zentralen Bereich des Stadtviertels platziert. Ebenso wird ein Anomalie marker platziert, wenn ein Stadtviertel insgesamt 5 Verderbenmarker enthält. Es können nicht mehrere Anomalie marker im gleichen Stadtviertel liegen.

Anomalien und Verderben

Müsste ein Verderbenmarker auf einem Feld eines Stadtviertels mit einer Anomalie platziert werden, **platzierst du ihn stattdessen auf dem Szenariobogen**. Es spielt keine Rolle, wie viel Verderben im betroffenen Stadtviertel liegt.

Anomalien entfernen

Sowohl mit der Aktion „Bannen“ als auch mit Anomalie-Begegnungen kannst du Anomalien entfernen. Sobald du alle Verderbenmarker aus einem Stadtviertel entfernt hast, stabilisiert sich das Viertel und die Anomalie wird entfernt.

Anomalie-Begegnungen

Wenn du dich in deinem Zug in einem Stadtviertel mit einer Anomalie befindest, musst du in deiner Begegnungsphase **anstelle einer normalen Stadtviertel-Begegnung eine Anomalie-Begegnung abhandeln** (siehe Randnotiz). Dazu ziehst du die oberste Karte des Anomaliestapels und handelst je nach Anzahl der Verderbenmarker auf deinem Feld den entsprechenden Abschnitt ab.

Credits

Third Edition Game Design: Nikki Valens

Original Game Design: Richard Launius and Kevin Wilson

Additional Development: Daniel Lovet Clark with Dane Beltrami, Pat Harrigan, and Tim Uren

Editing: Adam Baker

Proofreading: Molly Glover with Matt Click

Board Game Manager: Andrew Fischer

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk and Matt Newman

Story Manager: Katrina Ostrander

Graphic Design: Wil Springer and Evan Simonet

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Anders Finer

Map Tile Art: Jokubas Uoginas

Interior Art: Justin Adams, Tommy Arnold, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mark Behm, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Greg Bobrowski, Jon Bosco, Matt Bradbury, Igor Burlakov, Joshua Cairós, Mike Capprotti, Chelsea Conlin, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Christina Davis, Nick Deligaris, Anthony Devine, Nele Diel, Stanislav Dikolenko, Dleoblack, Dual Brush Studios, Guillaume Ducos, Nicholas Elias, Alexandr Elichev, Melissa Findley, Aureore Folny, Tony Foti, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Ethan Patrick Harris, Dani Hartel, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Taylor Ingvarsson, Maggie Ivy, Jason Jutta, Romana Kendelic, Jeffrey Klein, Sam Lamont, Robert Laskey, Chun Lo, Dan Masso, Jesse Mead, Lindsey Messecar, Michal Milkowski, Aaron B. Miller, Mark Molnar, Montzre, Reiko Murakami, Jake Murray, David Auden Nash, Germán Nobile, Andrew Olson, John Pacer, Chris Peuler, Borja Pindado, Scott Purdy, Chris Rallis, Jose Manuel Rey, Roberto Ricci, Brad Rigney, Jordan Saia, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Caravan Studio, Andraia Ugrai, Brian Valenzuela, VIKO, Magali Villeneuve, SC Watson, Owen William Weber, Jarreau Wimberly, Darek Zabrocki, Andreas Zafiratos

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Melissa Shetler

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duchon

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Playtesters: Carolina Blanken, Pieter Blanken, Andrea Dell'Agnese, Caterina D'Agostini, Julia Faeta, Crystalyn Flores, Anita Hilberdink, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maar, Kestrel McCarthy, Michelle McCarthy, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Jerry Santos, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Luuk Weltevreden, Marec Weltevreden

Special thanks to all of our beta testers!

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Marco Reinartz

Lektorat: Sebastian Klinge und Sebastian Wenzlaff

Layout & grafische Bearbeitung: Thomas Kramer und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Florian Eck und Benjamin Fischer