

ARKHAM HORROR

TM

SCHATTEN über INNSMOUTHTM
ERWEITERUNG
REGELHEFT



WILLKOMMEN IN INNSMOUTH

Innsmouth, ein verrottender Fischerort an der Küste von Massachusetts, stirbt allmählich vor sich hin. Die Familie Marsh, von den meisten in der Stadt hoch angesehen, hat lange Zeit für Wohlstand in dem kleinen Ort gesorgt. Doch nur die Marshs wissen, um welchen Preis. Denn nahe der Küste, unter der Wasseroberfläche, liegt ein Geheimnis, das so schrecklich ist, dass die Marshs alles und jeden umbringen würden, um es zu wahren. Die Ermittler müssen sich unter Lebensgefahr in diesen fremdenfeindlichen Provinzort wagen, um die Pläne der Großen Alten aufhalten zu können. Die Ermittler werden in Innsmouth keine Verbündeten finden und nur wenige sichere Orte. Aber wenn sie den Vorstoß der schrecklichen Tiefen Wesen aufhalten wollen, haben sie keine andere Wahl.

Die Erweiterung **Schatten über Innsmouth** des **Arkham Horror** Brettspiels ergänzt dieses um den benachbarten Ort Innsmouth. 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 neues separates Spielbrett, neue Vorboten, „Persönlicher Hintergrund“-Karten für jeden Ermittler und die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste.

Verwendung der Spielanleitung

Der erste Teil dieser Spielanleitung enthält Regeln für das Spielen von **Arkham Horror** mitsamt der Erweiterung **Schatten über Innsmouth**. Der zweite Teil enthält einige Klarstellungen und häufig gestellte Fragen für das Grundspiel sowie Regeln, die das Spiel abrunden.

DAS ERWEITERUNGSSYMBOL

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



SPIELINHALT

Schatten über Innsmouth enthält folgende Bestandteile:

- Diese Spielregel
- 1 Erweiterungsspielbrett
- 16 Ermittler-Charakterbögen
- 16 Ermittler-Marker
- 16 Standfüße für die Ermittler-Marker
- 96 Ermittler-Karten
 - » 96 Persönliche Hintergründe
- 8 „Großer Alter“-Bögen
- 176 „Großer Alter“-Karten
 - » 36 Arkham-Standortkarten
 - » 42 Innsmouth-Standortkarten
 - » 36 Mythoskarten
 - » 16 Torkarten
 - » 24 „Pläne des Großen Alten“-Karten
 - » 10 Innsmouth-Look Karten
 - » 12 kleine Staubkarten
- 2 Vorboten-Bögen
- 32 Monstermarker
- 6 Erheben-Marker
- 8 Ghatanothoas Angesicht Marker
- 1 Zhar-Marker
- 2 Wassermarker

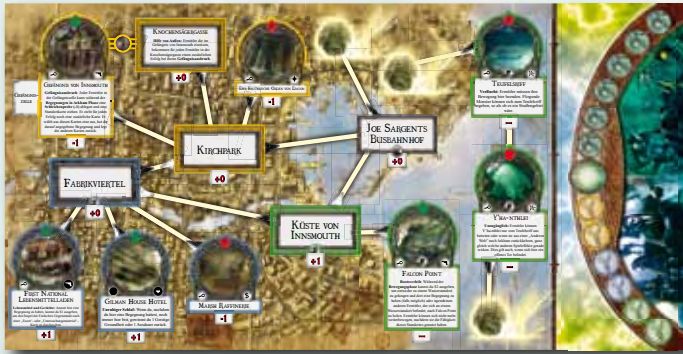
TEILWEISE NUTZUNG VON SCHATTEN ÜBER INNSMOUTH

Auch wenn die Erweiterung **Schatten über Innsmouth** zur Verwendung als Ganzes gedacht ist, so können die Spieler auch nur einzelne Teile davon für **Arkham Horror** verwenden. Besonders die neuen Ermittler und „Großer Alter“-Bögen lassen sich auch ohne das **Innsmouth** Spielbrett und die neuen „Große Alter“-Karten nutzen. Die „Persönlicher Hintergrund“-Karten können ebenfalls ohne den Rest der Erweiterung verwendet werden.

Spielmaterialübersicht

Es folgt eine zusammenfassende Beschreibung der verschiedenen Bestandteile von *Schatten über Innsmouth*, die helfen soll, diese voneinander zu unterscheiden und eine Einführung in deren Verwendung gibt.

Spielbrett



Das Spielbrett stellt den Ort Innsmouth dar. Genau wie beim Grundspiel setzt sich das Spielbrett von Innsmouth aus Straßengebieten und Standorten zusammen. Die Stadt ist in drei Viertel unterteilt. Auf der rechten Seite des Spielbretts befinden sich die „Die Tiefen Wesen erheben sich“- und die „FBI-Razzia in Innsmouth“-Leisten, auf denen das Voranschreiten der Pläne der Tiefen Wesen festgehalten wird. Man beachte, dass das Teufelsriff und Y’ha-nthlei nicht mit dem Rest der Karte verbunden sind und nur auf besonderem Wege erreicht werden können, wie z.B. indem man ein Boot am Falcon Point mietet.

Neue Ermittler-Charakterbögen und -Marker



Diese Charakterbögen und Marker führen sechzehn neue Ermittler ein.

Neue Ermittlerkarten

Die neuen Ermittlerkarten führen einen neuen Typ von Ermittlerkarten ein: Persönliche Hintergründe. Jeder Ermittler, sogar jene aus *Arkham*, *Dunwich* und *Kingsport Horror*, verfügen ab sofort über ein persönliches Ziel, das sie im Verlauf des Spieles erreichen wollen. Persönliche Hintergründe werden auf Seite 10 genauer beschrieben.



„Persönliche Hintergründe“-Karten

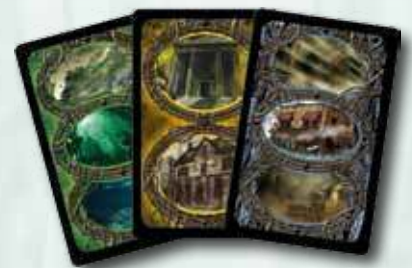
Neue „Großer Alter“-Bögen

Diese Bögen führen acht neue „Große Alte“ ein. Diese werden auf Seite 9 genauer beschrieben.



Neue „Großer Alter“-Karten

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



Die 10 Innsmouth-Look Karten werden verwendet, um das verborgene Erbe der Ermittler, die sich in diesen kleinen Fischerort wagen, darzustellen. Sie werden auf Seite 7 genauer beschrieben.



Die 12 kleinen Staubkarten werden nur verwendet, wenn Quanchil Uttaus der „Große Alte“ ist und halten fest, wie nah er dran ist, seine Beute zu fangen und zu vernichten.



„Pläne des Großen Alten“-Karten

Diese Karten werden mitgeliefert, um die neuen Großen Alten in dieser Erweiterung mit der „Epischer Kampf“-Variante aus *Kingsport Horror* spielen zu können. Diese Karten benötigen die *Kingsport Horror* Erweiterung.



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 9 beschriebenen „Vorboten“-Variante verwendet.



Neue Monstermarker

Es gibt 32 neue Monster in dieser Erweiterung, einschließlich zwei neuer Maskenmonster und fünf neuer Ausgeburten. Schatten über Innsmouth erweitert das Spiel um neue Monster mit **Wasserbewegung**, welche an einem orangefarbenen Rand erkennbar sind. Die Wasserbewegung wird auf Seite 7 genauer beschrieben.



Erheben-Marker

Dieser Marker werden verwendet, um das Voranschreiten der Pläne der Tiefen Wesen in Innsmouth auf der „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste festzuhalten. Die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste wird auf Seite 8 genauer beschrieben.



Zhar-Marker



Dieser Marker wird nur während des Finalen Kampfes verwendet, wenn Zhar der „Große Alte“ ist.

Ghatanothoas Angesicht Marker

Diese Marker werden nur verwendet, wenn Ghatanothoa der „Große Alte“ ist und repräsentieren die verheerenden Auswirkungen eines Blicks in Ghatanothoas furchtbares Angesicht.



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 *Schatten über Innsmouth* beginnt, drückt die Pappteile vorsichtig aus, sodass sie nicht beschädigt werden. Schiebt danach die Plastikständer auf die Unterseiten der Ermittlermarker.

Zusammenfügen der Erweiterung mit dem Grundspiel

Führt die zwei folgenden Schritte durch, bevor ihr mit eurer ersten Partie *Schatten über Innsmouth* 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 Arkham-Standort-, Mythos- und Torkarten in die entsprechenden Kartenstapel.

2. Vorbereitung der Monstermarker

Sortiert die zwei Maskenmonstermarker und die fünf Ausgeburtenmarker 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.

Aufbau der Erweiterung

Wenn mit der Erweiterung *Schatten über Innsmouth* gespielt wird, führt den normalen Spielaufbau wie in der Spielregel von *Arkham Horror* beschrieben mit den folgenden Ergänzungen und Änderungen durch. (Die Nummerierung entspricht dem im Regelheft des Grundspiels nummerierten Spielaufbau.) Die Abbildung auf der nächsten Seite zeigt die Änderungen im Spielaufbau noch einmal.

1. Vorbereiten des Spielfeldes

Legt das Innsmouth-Spielbrett neben das Arkham-Spielbrett, oberhalb des Viertels „Innenstadt“. Achtet darauf, dass die „Anderen Welten“ des Grundspiels und die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste auf einer Linie liegen. Platziert die Wassermarker auf dem Arkham-Spielbrett auf den Standorten **Binnenhafen** und **Unerforschte Insel** und legt die Erheben-Marker neben das Innsmouth-Spielbrett.

6. Trennen der Karten

Legt die neuen *Schatten über Innsmouth*-Karten entsprechend dem auf der nächsten Seite abgebildeten Spielaufbau aus.

SCHATTEN ÜBER INNSMOUTH SPIELAUFBAU



In der obigen Abbildung sind die folgenden Innsmouth-Elemente zum Standard Arkham Spielaufbau hinzugefügt.

1. Das Innsmouth-Spielbrett wird neben das Arkham-Spielbrett gelegt. Es werden Hinweismarker auf jeden instabilen Ort (mit einem roten Diamanten gekennzeichnete Orte) gelegt.

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 drei neuen Innsmouth-Standortkartenstapel werden in die Nähe des Innsmouth-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 sechs Erheben-Marker werden neben das Innsmouth-Spielbrett gelegt.

8. Wenn die Vorboten-Variante gespielt wird, wird der Vorboten-Bogen neben den „Großer Alter“-Bogen gelegt.

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).

Außerdem werden die fünf Ausgeburten zur Seite gelegt. Sie betreten das Spielfeld nur, wenn, wie auf Seite 8 beschrieben, die Anweisung dazu gegeben wird.

14. Ziehen und Ausführen einer Mythoskarte

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

Bei fünf oder mehr Spielern werden zwei Monster anstatt einem auf das Tor gelegt, welches durch die Mythoskarte geöffnet wurde.



Mehrere Erweiterungen kombinieren

Wenn mehr als ein Erweiterungs-Spielbrett zur gleichen Zeit verwendet wird (z.B. Dunwich und Innsmouth), werden beide Bretter während des Aufbaus, wie bereits beschrieben, neben dem 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 weitere Erweiterungsspielbrett nach dem ersten um eins vermindert gerechnet werden. Wenn also sechs Spieler an einer Partie teilnehmen und die Dunwich- und Innsmouth-Erweiterung verwenden (also zwei Erweiterungsstädte), wird ihre Anzahl um eins vermindert gerechnet, also als fünf Spieler. Diese modifizierte Spielerzahl wird für solche Dinge wie das Monsterlimit und die maximale Zahl gleichzeitig offenstehender Tore verwendet. Dies vermindert den Schwierigkeitsgrad für die Spieler, da sie durch die beiden Spielbretter 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.

In dem speziellen Fall, dass Dunwich und Innsmouth zusammen verwendet werden, wird die Zahl der Tore, die gleichzeitig offen sein müssen, damit der „Große Alte“ erwacht, um eins erhöht.

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 INNSMOUTH-ERWEITERUNG

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

Das Innsmouth-Spielbrett

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

Der Ausdruck „in Arkham“ auf den Karten

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

Das Monsterlimit und der Stadtrand

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

Der Nachthimmel

Fliegende Monster in Innsmouth können wie gewohnt in den Nachthimmel aufsteigen. Innsmouths Straßen gelten genauso wie Arkhams Straßen als **benachbart zum Nachthimmel**. Deshalb können sich fliegende Monster am Nachthimmel auf die Straßen von Innsmouth 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 Innsmouth sie zurückkehren möchten.

AUSNAHME: Ermittler können nicht aus *verloren in Zeit und Raum* nach Y’ha-nthlei zurückkehren.

Verhaftete Ermittler in Innsmouth

In Innsmouth verhaftete Ermittler werden in das Gefängnis von Innsmouth gesetzt und nicht in die Arkham-Gefängniszelle. Verhaftete Ermittler verlieren die Hälfte ihres Geldes (abgerundet) und werden aufgehalten. Dies geschieht auch, wenn der Ermittler normalerweise immun dagegen ist aufgehalten zu werden. Dies hat er den knallharten Polizisten von Innsmouth zu verdanken.

Knochensäergasse

Im Gefängnis von Innsmouth einsitzende Ermittler können dort über mehrere Runden feststecken. Andere Ermittler können ihnen bei der Befreiung helfen, indem sie sich in die Knochensäergasse begeben und den Anweisungen dort folgen. Es sollte auf jeden Fall beachtet werden, dass die Knochensäergasse ein Straßengebiet und kein Standort ist.

Teufelsriff und Y’ha-nthlei

Diese zwei Standorte sind nicht mit dem Rest der Standorte und Straßengebiete des Innsmouth-Spielbretts verbunden. Sie können nur durch eine Wasserbewegung erreicht werden. Die Ermittler können mit Hilfe der speziellen Fähigkeit des Falcon Point Standortes die benötigte Wasserbewegung ausführen.

Ausnahmezustand

Innsmouth ist, anders als die anderen Orte in *Arkham Horror*, völlig unter der Kontrolle der Mächte des Mythos. Aufgrund dessen befinden sich die Ermittler an diesem Ort in ständiger Gefahr. Wenn mindestens die Hälfte der Verderbenleiste des „Großen Alten“ voll ist, wird für den Rest des Spiels in Innsmouth der Ausnahmezustand ausgerufen. Sobald dies einmal geschieht, können sich die Ermittler nicht mehr ungestraft in Innsmouth bewegen. In diesem Fall muss ein Ermittler jedes Mal, wenn er seine Bewegung auf einem Innsmouth-Straßengebiet oder -Standort beendet, nachsehen, ob sich darunter ein Aufmerksamkeits-Modifikator (eine Zahl mit + oder -) befindet. Ist dies der Fall, muss der Ermittler eine Schleichenprobe mit



diesem Modifikator durchführen oder er wird festgenommen und in das Gefängnis von Innsmouth gesteckt.

*Wenn z.B. ein Ermittler seine Bewegung bei der Marsh Raffinerie beendet, nachdem der Ausnahmezustand ausgerufen wurde, muss er eine **Schleichenprobe (-1)** schaffen oder er wird festgenommen.*

Das Reisen zwischen den Städten

Um sich zwischen Arkham und anderen Städten (wie Innsmouth) 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 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 Innsmouth zu reisen, bewegt er sich zuerst für einen Bewegungspunkt zum Bahnhof. Danach nimmt er den Zug nach Innsmouth, zahlt einen Dollar und verwendet einen Bewegungspunkt, um zum Innsmouth Güterbahnhof zu reisen, der sich bei Joe Sargents Busbahnhof befindet. Von hier aus - ihm verbleiben noch zwei weitere Bewegungspunkte - kann er sich weiter zum Kirchipark oder zur Küste von Innsmouth begeben. Er kann jedoch nicht nach Arkham zurückkehren, da er kein Geld hat, um die Zugfahrt zu bezahlen.*

Monsterflut

Wenn zu Beginn der Monsterphase 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 Monsterflut genannt. Einige Karten dieser Erweiterung beziehen sich auf Monsterfluten.

Neue Monsterfähigkeiten

Eine neue Monsterfähigkeit, **Waffenimmunität**, taucht auf mehreren Innsmouth-Monstermarkern auf. Ein Monster mit dieser Fähigkeit reduziert jeglichen Kampfbonus durch **Magische** oder **Physische Waffen** auf 0. Zauber sind davon nicht betroffen.

Der Innsmouth-Look

Einige Menschen sind ohne es zu wissen Nachfahren der schrecklichen Tiefen Wesen und bestimmte Ereignisse sorgen dafür, dass sich ihre abscheulichen Gene manifestieren und sie sich in Tiefe Wesen verwandeln. Diese Verwandlung zeigt sich in fischartigen Gesichtszügen, die als Innsmouth-Look bekannt sind. Manchmal wird ein Ermittler angewiesen eine oder mehrere Innsmouth-Look Karten zu ziehen. Dieser Spieler mischt die 10 Innsmouth-Look Karten und zieht so viele Karten wie angegeben wurde. Wenn keine davon angibt, dass er den Innsmouth-Look hat, passiert nichts und die Karten werden wieder in den Stapel zurückgelegt. Wenn jedoch eine Karte angibt, dass der Ermittler den Innsmouth-Look hat, wird nach den auf dieser Karte angegebenen Anweisungen verfahren, bevor diese Karte wieder in den Stapel zurückgelegt wird.



Wasserbewegung

Schatten über Innsmouth 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 dem Wellensymbol gekennzeichnet. Außerdem liegen der **Innsmouth-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 sich 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. Ist dies der Fall, bewegt sich das Monster zu diesem Wasser-Standort. 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.

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.

Ausgeburten

Ausgeburten sind Monster, die durch einen roten Kreis in der linken unteren Ecke der Bewegungsseite, neben ihrem Dimensionssymbol, gekennzeichnet sind. Wie Maskenmonster werden Ausgeburten nicht zur Monsterquelle hinzugefügt. Stattdessen kommen sie durch spezielle Regeln ins Spiel. Zum Beispiel werden die Wesen von Ib zu Beginn der Partie auf Bokrugs „Großer Alter“-Bogen gelegt

Darüber hinaus zählen Ausgeburten nicht zum Monsterlimit, gehen niemals zum Stadtrand und können nie als Monstertrophäen beansprucht werden.

Die Tiefen Wesen erheben sich

Innsmouth fügt zusätzlich zu den bereits bestehenden Problemen der Ermittler noch die Bedrohung durch die Tiefen Wesen hinzu, mit der sie sich in Form der „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste beschäftigen müssen. Sollte diese Leiste jemals vollständig gefüllt sein, erwacht der „Große Alte“ augenblicklich.

Es gibt zwei grundsätzliche Möglichkeiten, wie sich die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste füllen kann. Jedes Mal wenn verhindert wird, dass sich ein Tor öffnet, z.B. durch ein „Älteres Zeichen“-Marker oder die Fähigkeit eines Ermittlers, wird ein Erheben-Marker auf die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste gelegt.

Außerdem befinden sich besondere Mahlstrom-Felder auf dem Innsmouth-Spielbrett. Ermittler können sich unter keinen Umständen auf Mahlstrom-Felder bewegen (nicht einmal durch den Gebrauch eines Gegenstandes). Jedes Monster, das einen Mahlstrom betritt wird sofort in die Monsterquelle zurückgelegt. Für jedes Monster, das auf diese Weise in die Quelle zurückkehrt, wird der Terror-Level um eins angehoben. Zusätzlich wird noch ein Erheben-Marker auf die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste gelegt.

FBI-Razzia in Innsmouth

Um zu verhindern, dass sich die Tiefen Wesen erheben, können die Ermittler Beweise in Innsmouth sammeln, um das FBI davon zu überzeugen, dass es einschreiten muss. Das Sammeln von Beweisen wird durch das Auffüllen der „FBI-Razzia in Innsmouth“-Leiste dargestellt.

Während der **Unterhaltungsphase** können Ermittler in den Vierteln von Innsmouth (sowohl Standorten, als auch Straßengebieten) 1 oder mehr Hinweismarker ausgeben, um sie auf die Felder der „FBI-Razzia in Innsmouth“-Leiste zu legen, die die gleiche Farbe wie das Viertel haben, in dem sie sich aufhalten. Wenn die Leiste vollständig mit Hinweismarkern gefüllt ist (es sind 6 Marker dafür notwendig), werden sowohl die „FBI-Razzia in Innsmouth“-Leiste als auch die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste vollständig geleert. Natürlich verhindert dies nicht, dass sich die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste erneut füllt, aber es verzögert das Unvermeidliche.

Neue „Große Alte“

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

Bokrug

Die Wesen von Ib können unter keinen Umständen auf dem Spielbrett erscheinen. Stattdessen vergrößern sie Bokrugs Macht, bis ein Ermittler sie besänftigt, indem er, wie auf Bokrugs Bogen angegeben, Monster- und/oder Tortrophäen ausgibt.

DIE „DIE TIEFEN WESEN ERHEBEN SICH /„FBI-RAZZIA IN INNSMOUTH“-LEISTE



William Yorrick ist während der **Unterhaltungsphase** im Fabrikviertel-Straßengebiet.



Indem er 1 (oder 2) Hinweismarker ausgibt, kann er sie auf den zwei Feldern mit der Farbe des Fabrikviertels der „FBI-Razzia in Innsmouth“-Leiste platzieren. Wenn alle sechs Felder auf der Leiste gefüllt sind, wird sie und die „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste vollständig geleert.



Wenn allerdings alle 6 Erheben-Marker auf der „Die Tiefen Wesen erheben sich“-Leiste platziert werden, bevor die „FBI-Razzia in Innsmouth“-Leiste aufgefüllt ist, erwacht der „Große Alte“!

Chaugnar Faugn

Die Ermittler erleiden keinen Abzug durch Chaugnar Faugn, solange sie sich nicht im selben Viertel wie ein versiegeltes Tor befinden oder ein „Älteres Zeichen“ mit sich führen. Befinden sie sich im selben Viertel oder sogar am gleichen Standort wie ein Ermittler, der ein „Älteres Zeichen“ trägt, hat dies keine Auswirkungen auf sie.

Cthugha

Ermittler erleiden keinen Abzug durch Cthugha, solange sie nicht mehr als 3 Bewegungspunkte in einer Runde ausgeben. Lediglich einen hohen Wert in Geschwindigkeit zu haben führt noch nicht zu Abzügen.

Ghatanothoa

Nicht vergessen, dass Angesicht-Marker, nachdem sie einmal aufgedeckt wurden, so lange aufgedeckt bleiben, bis entweder Ghatanothoas Gesicht aufgedeckt wird oder, nachdem ein Marker gerade aufgedeckt wurde, vier Angesicht-Marker aufgedeckt sind.

Nyogtha

Da sie Ausgeburten sind, können die Fangarme von Nyogtha nicht als Monstertrophäen beansprucht werden. Der Angriff Nyogthas repräsentiert den Angriff der Kreatur aus der Tiefe heraus, der einen Ermittler nach dem anderen hinab zieht. Der Ermittler, der angegriffen wurde, hat jedoch eine Chance Nyogtha anzugreifen, daher ist sein Modifikator -3 und nicht -8 wie sonst.

Quachil Uttaus

Während des gesamten Spiels wird der Erster Spieler Marker nicht weitergegeben, bis Quachil Uttaus den Ersten Spieler erwischt und ihn verschlingt. Bis dahin hängt er wie ein Damoklesschwert über dem Ermittler.

Rhan-Tegoth

Der Einfachheit halber können die Ermittler die ihnen von Rhan-Tegoth während des Finalen Kampfes entzogenen Ausdauermarker auf seinem Bogen ablegen, um die zusätzlichen Erfolge festzuhalten, die benötigt werden, um ihn zu besiegen.

Zhar

Zhars Pasch bedeutet, dass beide Würfel die gleiche Zahl zeigen müssen. Bezüglich des Finalen Kampfes: Zhar ist eigentlich zwei Kreaturen, die durch meilenlange Tentakel miteinander verbunden sind. Die Ermittler müssen zuerst die eine, dann die andere Kreatur besiegen, wenn Zhar erwacht.

„VORBOTEN“-VARIANTE

Übernatürliche Wesen, die als Vorboten bekannt sind, behindern die Ermittler bei dieser Variante. Vorboten machen das Spiel schwieriger, indem sie Spielelemente einführen, welche die Spieler behindern.

Spielaufbau

Bei dieser Variante wird zuerst der „Große Alte“ ausgewählt und danach ein Vorbote. Dies kann zufällig oder nach Wahl der Spieler geschehen. Der Vorbotten-Bogen wird zur Linken vom „Großen Alten“-Bogen gelegt. Der Vorbotten-Bogen gibt an, ob weitere Karten oder Marker benötigt werden.

Spielablauf

Die auf dem Vorbote-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 dem verwendeten Bogen zu folgen.

PERSÖNLICHE HINTERGRÜNDE-VARIANTE

Bei dieser Variante verfügt jeder Ermittler (auch die aus *Arkham Horror*, *Dunwich Horror* und *Kingsport Horror*) über ein persönliches Ziel oder eine Mission, welche für ihn von größter Wichtigkeit ist. Auch wenn diese Geschichten für die Ermittler wichtig sind, sollten sie darauf achten, dass sie nicht ihr Hauptziel aus den Augen verlieren, während sie versuchen, ihr persönliches Ziel zu erreichen.

Spiel Aufbau

Bei dieser Variante werden, nachdem die Ermittler ausgesucht wurden, die zwei „Persönliche Hintergründe“-Karten mit dem Namen des jeweiligen Ermittlers herausgesucht und dem entsprechenden Spieler gegeben. Die erste Karte (mit der Erzählung auf der einen und Erfolg-/Versagen-Bedingungen auf der anderen Seite der Karte) eines jeden Ermittlers wird ins Spiel gebracht.

Spielablauf

Jeder Persönliche Hintergrund hat seine eigenen Erfolg-/Versagen-Bedingungen, die ähnlich wie bei einer Gerücht-Karte funktionieren, aber nur diesen einen Ermittler betreffen. Wird eine dieser Bedingungen auf der ersten Karte des Ermittlers erfüllt, wird sie aus dem Spiel genommen und die zweite „Persönlicher Hintergrund“-Karte ins Spiel gebracht, wobei die auf der vorherigen Karte angegebene Seite oben liegt. Die Effekte auf der zweiten Karte gelten dann für den Rest des Spiels.

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 Fertigkeitenanzeiger 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 öffnen und Monstererzeugung

TORE ÖFFNEN BEI FÜNF ODER MEHR ERMITTLERN: Wenn sich bei einer Partie *Arkham Horror* mit fünf oder mehr Ermittlern ein Tor an einem Standort ohne einem „Älteren Zeichen“ oder einem offenem Tor öffnet, werden zwei statt ein Monster gezogen.

MONSTERFLUT: Wenn zu Beginn der Mythos-Phase der Erste Spieler eine Mythoskarte zieht und diese einen Standort zeigt, an dem sich bereits ein offenes Tor befindet, löst dies eine **Monsterflut** aus. Wenn eine Monsterflut stattfindet, ist die Zahl der gezogenen und platzierten Monster **gleich der Zahl der offenen Tore oder der Zahl der Spieler, je nachdem was höher ist**. Die zufällig gezogenen Monster werden möglichst gleichmäßig über die Torstandorte verteilt. Dabei dürfen nirgendwo mehr Monster platziert werden, als auf dem Verursacher-Tor. Sollte das Monsterlimit überschritten werden, so müssen sich die Spieler einigen, wo Monster platziert werden, wobei der Erste Spieler notfalls entscheidet. Die Einigung muss vor Ziehung der Monster geschehen.

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

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 wie 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, 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 seine 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 sich bewegt, bewegt es sich zu einem angrenzenden Straßengebiet, falls sich dort Ermittler befinden. Falls nicht, 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, und dieser 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

Zauber oder Waffen, 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, die aufgefrischt werden müssen (z.B. zu Beginn einer Kampfunde während des Endkampfes), auf zu wirken und müssen erneut gewirkt werden.

Geistige Gesundheit und Ausdauer Null

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

Ein Ermittler, dessen maximale Geistige Gesundheit und 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 für jeden Punkt, um den die 10 überschritten wurde, ein Verderbenmarker auf der Verderbenleiste des „Großen Alten“ platziert.

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 und doppelt 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 Anzahl 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 Platziere 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, 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 bewegen und dort eine Begegnung haben kann, was passiert, falls der Standort ein Monster und/oder Tor aufweist?

A: Zuerst 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 gemäß der Anweisung für ein bzw. kein vorhandenes Tor auf 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.

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 Kampfs

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

A: Ein misslungener 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 Kampfunden 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 Kampffreihefolge gewirkt werden können?

A: „Jederzeit“-Zauber können zu jeder Zeit in der Kampffreihefolge gewirkt werden. So kann ein Ermittler völlig legal das Rote Zeichen nutzen, um die spezielle Monsterfähigkeit Alpträumerhaft zu blockieren, bevor er gezwungen ist, eine Horrorprobe (wie zu Beginn eines 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 misslungene 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.

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. Legt 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 als Gegenstände für alle Zwecke. Das macht zwar thematisch wirklich Sinn, vereinfacht aber die Dinge.

F: Die nach Fertigkeiten benannten Fertigkeitenkarten (z.B. „Schleichen“) zeigen einen fettgedruckten Bonus und Anweisungen. Z.B. „Schleichen“ hat „+1 Schleichen“ fettgedruckt, gefolgt von der Anweisung „Wenn der Ermittler einen Hinweismarker ausgibt, um einen Bonuswürfel zu einer beliebigen Schleichenprobe hinzuzufügen, erhält er einen weiteren Bonuswürfel extra.“ Sind dies zwei unterschiedliche Effekte oder erklärt letzteres einfach das Fettgedruckte?

A: Diese Karten haben zwei unterschiedliche Effekte. „Schleichen“ verleiht also einen permanenten Bonus von +1 auf Schleichen und den Extrawürfel, wenn bei Schleichenproben ein Hinweismarker ausgegeben wird.

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 Kampfe einsetzen, um ihre speziellen Fähigkeiten nutzen zu können?

A: Nein, diese beiden Karten müssen nicht im Kampf eingesetzt werden, damit man ihre sekundären Fähigkeiten nutzen kann.

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 wurden, wie z.B. das Necronomicon?

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

F: Wie lange halten Kampf-Boni von Ermittlerkarten 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. Die Waffe 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 Ermittler, 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 Spieler angewiesen wird, 2 Karten zu ziehen und 1 davon zu wählen, so ziehen diese Ermittler 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 gezogen) 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: Ersetzt die existierende Umgebungskarte ohne Wetter nicht und werft sie nicht ab. Führt die grundlegenden Aktionen der Mythoskarte (Tore, Hinweise, Monsterbewegungen) durch, ignoriert ihre speziellen Fähigkeiten und werft 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 schließen?

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

Kampf gegen den Großen Alten

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

A: Ermittler haben eine komplette Unterhaltsphase.

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 nehmen.

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. Beachtet, dass dies etwas anderes ist, als wenn sie besagen würde, dass man eine Runde hier bleiben muss, was ja aufgehalten bedeutet.

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 Dukes, 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 Fertigungsprobe 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 Fertigungsprobe 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

CREDITS

AUTOREN: Richard Launius und Kevin Wilson

ENTWICKLUNG: Kevin Wilson

KARTENTEXTE: Daniel Lovat Clark, Tim Uren, und
Kevin Wilson

BEARBEITUNG: Mark O'Connor

GRAFIK-DESIGN: Andrew Navaro und Brian
Schomburg

GRAFISCHE LEITUNG: Zoë Robinson

COVER-ILLUSTRATION: Cyril Van Der Haegen

SPIELBRETT-DESIGN: Henning Ludvigsen

ILLUSTRATION NEUER KARTEN UND BÖGEN:

Ryan Barger, Katherine Dinger, Cris Griffin, Henning
Ludvigsen, und Tony Shasteen

**WEITERE ILLUSTRATIONEN WURDEN VON DEN KÜNSTLERN
DES CALL OF CTHULHU SAMMELKARTENSPIELS GESCHAFFEN.**

SPIELETESTER: Matthew Cary, Thyme Ludwig, John
Skogerboe, FFG Staff, and Team XYZZY

PRODUKTIONS-MANAGER: Gabe Laulunen

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.

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE: Selami Ileman und
Heiko Eller

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: André Winter

DEUTSCHES LEKTORAT: Susanne Düwel und Heiko Eller

DEUTSCHE BEARBEITUNG: Heiko Eller

© 2009 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. *Schatten über Innsmouth*, *Kingsport Horror*, *Dunwich Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, and *The King in Yellow* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., for their expansions to the *Arkham Horror* board game. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

TANNHÄUSER

OPERATION TANNHÄUSER

- EIN BRETTSPIEL GRAUENHAFTER SCHRECKEN IN
EINER DÄMONISCHEN WELT DES KRIEGES!

Es ist das Jahr 1949. Der erste Weltkrieg wurde nie beendet und dauert inzwischen 35 Jahre an. Eine Geheimexpedition deutscher Archäologen entdeckte ein uraltes Artefakt, welches gräßliche Möglichkeiten offenbaren sollte. Das sogenannte Obscura Korps forcierte die Forschung an einem geheimen Projekt, welches dem deutschen Kaiserreich den endgültigen Sieg, und die Vernichtung der Welt wie wir sie kennen, bescheren würde ... die Öffnung eines Portals zur Hölle!

Die berühmte 42. Marine-Einheit, ein Spezialkommando der Unionstruppen, ausgerüstet mit hochentwickelten Waffen greifen ein, um dem Einhalt zu gebieten.



WWW.HDS-FANTASY.DE