

Spielregel

ARKHAM HORROR

Das GRAUEN von DUNWICH
ERWEITERUNG



A
CALL of
CTHULHU
BOARDGAME

Heidelberger
Spieleverlag



WILLKOMMEN IN DUNWICH

Erneut kehrt das Grauen zurück nach Neuengland, doch diesmal breitet es sich in der Kleinstadt Dunwich aus, nur einige Meilen entfernt von Arkham. Dunwich liegt inmitten bewaldeter Hügel, auf denen es, so erzählt man sich, mysteriöse Steinmonumente geben soll. Die Wälder scheinen unnatürlich und totenstill. Nur ein paar verschrobene Einsiedler leben in ihren Verschlagen unter den unnatürlich verkrümmten Baumwipfeln dieses Waldes. Nachts erklingen erstickte Vogelschreie und Glühwürmchen führen in den verhexten Tälern ihren makabren Tanz auf. An diesem Ort wirken noch die vor langer Zeit geschlossenen Pakte mit unbekanntem Mächten. Menschen verschwinden spurlos aus ihren Häusern und ein fremdes Grauen schleicht umher. Die Bewohner von Dunwich stehen nun am Scheideweg: Vertrauen sie den merkwürdigen Fremden, die sich plötzlich in ihre Angelegenheiten einzumischen scheinen oder schauen sie weiter tatenlos zu, wie das von der Whateley Farm ausgehende Grauen von Dunwich sein Unwesen treibt...

Die Erweiterung **Das Grauen von Dunwich** des **Arkham Horror Brettspiels** dehnt die dimensionale Instabilität der Realität von Arkham bis nach Dunwich aus. Sie beinhaltet neue Ermittler, neue „Große Alte“, neue Monster und neue Karten, die mit dem Grundspiel kombiniert werden können. Außerdem bietet die Erweiterung gänzlich neue Elemente, wie zum Beispiel ein separates Spielbrett, Invaliditäts- und Geistesstörungskarten, Aufträge und Missionen und natürlich **Das Grauen von Dunwich** selbst.

Verwendung der Spielanleitung

Der erste Teil dieser Spielanleitung enthält Regeln für das Spielen von Arkham Horror mitsamt der Erweiterung **Das Grauen von Dunwich**. Der zweite Teil (beginnend auf Seite 8) enthält einige Klarstellungen und häufig gestellte Fragen für das Grundspiel, um das Spiel abzurunden.



SPIELINHALT

Das Grauen von Dunwich enthält folgende Bestandteile:

- Diese Spielregel
- 1 Erweiterungsspielbrett
- 8 Ermittler-Charakterbögen
- 8 Ermittler-Marker
- 8 Standfüße für die Ermittler-Marker
- 152 Ermittlerkarten
 - 24 Invaliditätskarten
 - 24 Geistesstörungskarten
 - 15 Einfache Gegenstände
 - 25 Besondere Gegenstände
 - 21 Zaubersprüche
 - 11 Fertigkeiten
 - 5 Verbündete
 - 20 Spezialkarten
 - 8 Sheldon-Banden-Mitgliedschaften
 - 8 Zugtickets
 - 4 Zustandskarten
 - 7 Austauschkarten für das Grundspiel (die nur benötigt werden, wenn ihr das englische Grundspiel besitzt)
- 4 „Großer-Alter“ Bögen
- 180 „Großer-Alter“-Karten
 - 63 Arkham-Standortkarten
 - 42 Dunwich-Standortkarten
 - 36 Mythoskarten
 - 32 Torkarten
 - 7 **Grauen von Dunwich**-Karten
- 28 Monstermarker
- 3 **Grauen von Dunwich**-Marker
- 4 Tormarker
- 7 Trümmermarker



Alle Karten der Erweiterung **Das Grauen von Dunwich** sind mit einer Markierung in Form einer kleinen Scheune auf ihrer Vorderseite versehen, damit die Erweiterung wieder vom Grundspiel getrennt werden kann.

In dieser Erweiterung wurden einige korrigierte Austauschkarten für das Arkham Horror-Grundspiel beige-packt. Da in der Deutschen Ausgabe die Korrekturen bereits eingearbeitet wurden, benötigt ihr diese nicht.

Spielmaterialübersicht

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

Spielbrett



Das Spielbrett stellt das Gebiet um die Stadt Dunwich dar. Genau wie beim Grundspiel setzt sich das Spielbrett von **Das Grauen von Dunwich** aus Straßengebieten und Standorten zusammen. Weiterhin ist es unterteilt in drei Viertel.

An der Oberkante des Spielbretts befindet sich die **Grauen von Dunwich**-Leiste, um das Fortschreiten des Grauens von Dunwich zu markieren. Außerdem gibt es drei Dimensionswirbel, die auf Seite 7 beschrieben werden. Schließlich fügt das neue Spielbrett zwei zusätzliche „Andere Welten“ (Eine Andere Zeit und Verlorenes Carcosa) zum Grundspiel hinzu, durch welche die Ermittler im Laufe des Spiels reisen können.

Neue Ermittlerkarten



Der Großteil der neuen Ermittlerkarten kann einfach in die vorhandenen Kartenstapel hineingemischt werden, nämlich die neuen **einfachen** und **besonderen Gegenstände**, **Zauber**, **Fertigkeiten** und **Verbündete**.

Es gibt eine neue Art von Karten bei den einfachen Gegenständen – **Aufträge** – sowie eine neue Art von Karten bei den besonderen Gegenständen – **Missionen**. Diese Karten erlauben es einem Ermittler, sich einer Sache anzunehmen, um dadurch entscheidende Vorteile zu erhalten. Diese Karten werden auf Seite 5 ausführlich erklärt.

Außerdem gibt es zwei neue Ermittlerkartenstapel



Die **Invaliditätskarten** können gezogen werden, wenn ein Ermittler auf Null Ausdauer reduziert wird. Siehe „Invalidität und Geistesstörung“ auf Seite 6.



Die **Geistesstörungskarten** können gezogen werden, wenn die Geistige Gesundheit eines Ermittlers auf Null reduziert wird. Siehe „Invalidität und Geistesstörung“ auf Seite 6.

Die neuen Spezialkarten beinhalten die **Sheldon-Banden-Mitgliedschaft**, welche in den Wäldern erworben werden kann, **Zugtickets**, die beim Bahnhof gekauft werden können, sowie die vier **Zustandskarten**, welche auf Seite 6 beschrieben werden.



Sheldon-Banden Mitgliedschaft



Zugticket



Zustandskarten

Neue Ermittler- charakterbögen und -marker

Diese Charakterbögen und Marker führen acht neue Ermittler ein.



Neue „Großer Alter“ Bögen

Diese Bögen führen acht neue „Große Alte“ ein. Diese werden detailliert auf der Seite 8 beschrieben.



Neue „Großer Alter“ Karten



Die neuen Torkarten, Mythoskarten und Arkham Standortkarten können einfach entsprechend in die bereits vorhandenen Kartenstapel eingemischt werden. Die Dunwich Standortkarten bilden drei neue Kartenstapel, die neben das **Dunwich-Spielbrett** gelegt werden. Sie funktionieren genauso wie die Arkham-Standortkarten, jedoch beschreiben sie die Begegnungen, die an den neuen Standorten stattfinden.

Grauen von Dunwich-Karten



Diese Karten bilden einen Kartenstapel, der in der Nähe des **Dunwich-Spielbrettes** gelegt wird und werden genutzt, wenn ein Ermittler versucht **das Grauen von Dunwich** zu bekämpfen (für ausführliche Informationen siehe Seite 7).

Neue Monstermarker

Es gibt 28 neue Monstermarker in dieser Erweiterung einschließlich eines neuen Maskenmonsters.



Diese Erweiterung führt 9 **Ausgeburten** ein. **Ausgeburten** sind Monster, die durch einen roten Kreis in der unteren linken Ecke der Bewegungsseite gekennzeichnet sind. Sie werden auf Seite 7 ausführlich beschrieben.

In **Das Grauen von Dunwich** wird auch die Pirscher-Bewegung eingeführt. Eine neue Bewegungsart für Monster. Pirscher-Bewegung wird auf Seite 7 genauer beschrieben.

Grauen von Dunwich-Marker

Diese Marker zeigen das Fortschreiten der **Grauen von Dunwich**-Leiste an. Wenn die Leiste ausgefüllt ist, erscheint **Das Grauen von Dunwich** und beginnt Dunwich zu terrorisieren. Wenn die Ermittler das Grauen nicht schnell zurückschlagen können, ist der Endkampf nicht weit. Siehe Seite 7 für die Regeln, die **Das Grauen von Dunwich** steuern.



Tormarker



Fügt einfach die neuen Tormarker zu den Tormarkern des Grundspiels hinzu. Die neuen „Anderen Welten, welche darauf zu sehen sind – Eine Andere Zeit und Verlorenes Carcosa – befinden sich auf dem **Dunwich-Spielbrett**.

Trümmermarker

Diese Marker werden nur genutzt, wenn Shudde M'ell der „Große Alte“ ist, und zeigen Standorte an, die von Erdbeben zerstört worden sind.



SPIELAUFBAU

Bevor ihr mit dem ersten Spiel von **Das Grauen von Dunwich** beginnt, drückt vorsichtig die Pappteile aus, so dass sie nicht beschädigt werden. Schiebt danach die Plastikständer auf die Unterseiten der Ermittlermarker.

Zusammenfügen der Erweiterung mit dem Grundspiel

Führt die drei folgenden Schritte durch, bevor ihr mit eurer ersten Partie von **Das Grauen von Dunwich** beginnt. Vorausgesetzt, ihr trennt das Grundspiel und die Erweiterung nicht wieder, müsst ihr diese Schritte nur einmal durchführen.

1. Vorbereitung der Kartenstapel

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

2. Vorbereitung der Tormarker

Mischt die neuen Tormarker in die bereits bestehenden Tormarker.

3. Vorbereitung der Monstermarker

Sortiert die Masken- und Ausgeburtenmarker aus. Legt sie gemeinsam mit den Maskenmonstern des **Arkham Horror** Grundspiels zur Seite. Mischt danach die anderen neuen Monstermarker mit den restlichen Monstermarkern (ohne Maskenmonster) aus dem Grundspiel.

SPIELAUFBAU



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

1. Das Dunwich-Spielbrett wird neben das Arkham Spielbrett gelegt. Außerdem wird jeweils ein Hinweismarker auf jeden instabilen Standort Dunwichs gelegt. Diese sind mit roten Diamanten gekennzeichnet.

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

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

4. Die drei neuen Dunwich-Standortkartenstapel werden in die Nähe des Dunwich-Spielbrettes gelegt.

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

6. Die neuen Mythoskarten werden in den Mythoskartenstapel gemischt.

7. Die drei **Grauen von Dunwich**-Marker und die Ausgeburtenkarten werden neben den **Grauen von Dunwich**-Kartenstapel gelegt.

8. Die vier Zustandskarten werden mit der Vorderseite nach unten in die Nähe des Spielbrettes gelegt.

9. Mischt die entsprechenden Karten dieser Erweiterung in die folgenden Ermittlerkartenstapel:

Einfache Gegenstände
Besondere Gegenstände
Verbündete
Fertigkeiten
Zaubersprüche

Zusätzlich gibt es zwei komplett neue Ermittlerkartenstapel (**Invaliditäts-** und **Geistesstörungskartenstapel**) und zwei neue spezielle Ermittlerkartenstapel (**Zugtickets** und **Sheldon-Banden-Mitgliedschaft**)

Festlegen der Verbündeten: Bedenkt, dass nur 11 Verbündete in jedem Spiel genutzt werden können.

Aufbau der Erweiterung

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

I. Vorbereiten des Spielfeldes

Legt das Dunwich-Spielbrett neben das Arkham-Spielbrett, oberhalb des Viertels „Innenstadt“. Achtet darauf, dass die „Anderen Welten“ beider Spielbretter eine Linie bilden. Legt die Ausgeburtenmarker und die **Grauen von Dunwich**-Marker in die Nähe des Dunwich-Spielbrettes.

2. Platzieren der Anfangshinweise

Platziert Hinweismarker auf die instabilen Standorte (solche mit einem roten Diamanten) in Dunwich, so wie in Arkham.

6. Trennen der Karten

Legt die neuen **Grauen von Dunwich**-Karten, wie auf der Spielaufbauabbildung gezeigt, aus. Die Zustandskarten (siehe Seite 6), werden einzeln in einer Reihe mit der Vorderseite nach unten neben die anderen Ermittlerkarten gelegt.

Festlegen der Verbündeten: Obwohl fünf neue Verbündete in dieser Erweiterung enthalten sind, sollten nur 11 Verbündete insgesamt in einem Spiel Verwendung finden. Zur

Vorbereitung des Verbündetenkartenstapels werden die neuen Karten eingemischt und davon 11 Karten gezogen. Diese werden mit der Vorderseite nach oben ausgelegt, während die anderen zurück in die Spielschachtel gelegt werden. Die Spieler können sich nun die Verbündeten ansehen, die am Spiel teilnehmen. Danach werden die Verbündetenkarten umgedreht und erneut gemischt. Verbündete, die als Startausrüstung im Spielaufbaus Schritt 9 vergeben werden, entstammen diesen 11 Karten. Wenn ein bestimmter Verbündeter Teil eines festgelegten Besitzes eines Ermittlers ist, so muss dieser eine der 11 verwendeten Verbündetenkarten sein. Andere Erweiterungen zu **Arkham Horror** können der Regel von nur 11 Verbündeten widersprechen, sobald jedoch die Erweiterung **Das Grauen von Dunwich** verwendet wird, solltet ihr euch auf 11 Verbündete beschränken.

II. Erstellen der Monsterquelle

Die Ausgeburtenmarker werden genau wie die Maskenmonstermarkern von Arkham Horror nicht zur Monsterquelle hinzugefügt (soweit der „Großer Alter“ Bogen es nicht anders vorschreibt).

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

REGELN DER ERWEITERUNG

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

Das Dunwich-Spielbrett

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

Der Ausdruck „in Arkham“ auf Karten

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

Das Monsterlimit und der Stadtrand

Monster auf dem Dunwich-Spielbrett **zählen nicht für das Monsterlimit und gehen nicht zum Stadtrand**. Stattdessen wird ihre Anzahl von den Dimensionswirbeln kontrolliert (siehe Seite 7)

Der Nachthimmel

Fliegende Monster in Dunwich **können** wie gewohnt in den Nachthimmel aufsteigen. **Dunwichs Straßen gelten genauso wie Arkhams Straßen als benachbart zum Nachthimmel**. Deshalb können sich fliegende Monster am Nachthimmel auf die Straßen von Dunwich 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 Straßengebiet oder welchen Standort von Arkham oder Dunwich sie zurückkehren möchten.

Das Reisen zwischen den Städten



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

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

BEISPIELE FÜR AUFTRÄGE/MISSIONEN



Ermittler können Aufträge und Missionen annehmen, um dadurch entscheidende Vorteile zu erhalten.

In diesem Beispiel hat Jim Calver die Mission: „Auf der Gewinnerseite“. Die Mission hat vier Schritte, die er in der gegebenen Reihenfolge durchführen muss, um diese Mission abzuschließen.

Sein erster Halt befindet sich beim St. Marys Hospital, in dem er Professor Rice (oder einen anderen seiner Verbündeten) in seinem Streben nach Macht abwirft. Solche Opfer werden während der Unterhaltungsphase vorgenommen, so dass Jim eine Begegnung im Hospital hat, bevor er sein Opfer vollziehen kann. Vorausgesetzt, er wird durch die Begegnung nicht an einen anderen Standort geschickt, kann er das Opfer vollziehen. Sobald Professor Rice abgeworfen wurde, legt Jims Spieler einen Hinweismarker auf die „Auf der Gewinnerseite“-Karte.

Der zweite Halt ist beim Arkham Sanatorium, in dem Jim Ami Pierce (oder einen anderen seiner Verbündeten) abwirft. Es können beliebig viele Spielzüge vergangen sein, seitdem Jim Professor Rice geopfert hat, solange er nicht die Missionskarte „Auf der Gewinnerseite“ abgeworfen oder einem anderen Spieler gegeben hat.

Danach geht Jim zum dritten und vierten Halt, der Südkirche und „Verloren in Zeit und Raum“. Bei der Südkirche wirft er Earl Sawyer (oder einen anderen seiner Verbündeten) ab, und Corinna Jones (oder einen anderen seiner Verbündeten) während er verloren in Zeit und Raum ist. Sobald Corinna geopfert wurde, tritt der Effekt von „Auf der Gewinnerseite“ augenblicklich ein und Jim wird zum alleinigen Sieger des Spieles erklärt.

Hätte Jim anstatt an einer Mission an einem Auftrag gearbeitet, so hätte er nicht an jedem Standort ein Opfer bringen müssen. Stattdessen hätte er lediglich während der Arkham Begegnungsphase an den Standorten anwesend sein müssen.

Wichtig Bedenkt, wenn ein Tor an einem Standort geöffnet ist, ist es für einen Ermittler nicht möglich den Standort aufzusuchen. Falls jemand z.B. Hibb's Rasthaus aufsuchen muss, um einen Auftrag oder eine Mission zu erfüllen, aber dort ein Tor existiert, muss dieses geschlossen werden, bevor Hibb's Rasthaus aufgesucht werden kann.

Aufträge und Missionen

Aufträge sind Karten, die im Stapel der einfachen Gegenstände gefunden werden können, während **Missionen** sich im Stapel der besonderen Gegenstände befinden. Sowohl Aufträge, als auch Missionen bestehen aus einer kurzen Liste von Standorten und/oder Straßengebieten, welche **in der dort beschriebenen Reihenfolge** aufgesucht werden müssen. Ein Ermittler muss seine Bewegung an jedem aufgelisteten Ort beenden und die dazugehörige Aktion durchführen (siehe unten). Es wird ein Hinweismarker (aus dem allgemeinen Vorrat) auf der Karte abgelegt, um anzuzeigen, dass ein Schritt eines Auftrags oder einer Mission erfüllt wurde. Es existiert kein Zeitlimit für das Abschließen eines Auftrags oder einer Mission. Wenn aber die Karte abgeworfen oder an einen anderen Ermittler übergeben wurde, werden alle Hinweismarker von der Karte entfernt. Sobald alle Schritte ausgeführt wurden, erhält der Ermittler die Belohnung (für einen Auftrag) oder ein Effekt findet statt (für eine Mission) und der Spieler

legt die Karte zurück in die Spielschachtel, nachdem er alle darauf liegenden Hinweismarker abgeworfen hat.

Bei Aufträgen reicht es aus, lediglich eine Arkham Begegnungsphase an dem aufgelisteten Ort durchzuführen, um jeden Schritt zu erfüllen. Stattdessen muss der Ermittler bei Missionen, an jedem Standort **zu Beginn der Unterhaltungsphase**, zusätzlich Karten abwerfen oder die aufgeführten Opfer erbringen.

Monsterflut

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

PIRSCHER-BEWEGUNG



Falls sich kein Ermittler benachbart zu einem Pirscher-Monster befindet, d.h. an einem Ort, der direkt durch eine gelbe Linie mit der Position des Pirscher-Monsters verbunden ist, folgen Pirscher-Monster den Pfeilen genauso als wären sie normale Monster mit schwarzem Rand.



Falls sich ein Ermittler in einem benachbarten Straßengebiet oder einem instabilem Standort (instabile Standorte werden durch rote Diamanten markiert) befindet, ignoriert ein Pirscher-Monster die Pfeile und bewegt sich auf den Ermittler zu.

Pirscher-Monster können sich selbst auf pfeillosen Linien bewegen, um den Ermittler zu erreichen (z.B. die Linie zwischen dem Geschäfts- und dem Hafenviertel auf der Arkham Karte).



Falls sich Ermittler in mehr als einem benachbarten Straßengebiet oder instabilem Standort aufhalten, bewegt sich das Pirscher-Monster auf den Ermittler mit dem niedrigsten Wert in der Fertigkeit Schleichen zu. Wenn es einen Gleichstand gibt, entscheidet der erste Spieler (Startspieler), zu wem sich das Pirscher-Monster bewegt.



Pirscher-Monster können keine stabilen Standorte (diese Standorte sind markiert mit grünen Diamanten) betreten, um einen Ermittler zu erreichen. In der Abbildung oben kann das Rattenwesen nicht das Polizeirevier betreten um Jim Culver zu verfolgen, daher folgt es stattdessen dem normalen Bewegungspfeil.



Dimensionsriß

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 einen „Älteres Zeichen“-Marker. In diesem Fall öffnet sich der 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.

Invalidität und Geistesstörung

Wenn die Ausdauer eines Ermittlers auf 0 reduziert wird, kann er sich dafür entscheiden **eine Invaliditätskarte zu ziehen**. Falls er sich dazu entscheidet, verliert er keine Gegenstände oder Hinweismarker, und seine Ausdauer wird bis zum Maximalwert geheilt, statt nur auf 1. Allerdings muss sich der Ermittler, wie üblich, zum St. Mary's Hospital oder *Verloren in Zeit und Raum* bewegen. Invaliditätskarten fügen dem Ermittler langfristige Nachteile physischer Art zu und es ist extrem schwer, sich von diesen zu befreien (es gibt eine geringfügige Chance sie durch eine Begegnung im St. Mary's Hospital zu heilen). Invaliditätskarten sind keine Gegenstände und können nicht abgeworfen oder getauscht werden.

Wenn die Geistige Gesundheit eines Ermittlers auf 0 reduziert wird, kann er sich entscheiden eine Geistesstörungskarte zu erhalten. Falls er sich dazu entscheidet, verliert er keine Gegenstände oder Hinweismarker, und seine Geistige Gesundheit wird bis zum Maximalwert

geheilt, statt nur auf 1. Allerdings muss sich der Ermittler, wie üblich, zum Arkham Sanatorium oder *Verloren in Zeit und Raum* bewegen.

Geistesstörungskarten fügen dem Ermittler langfristige Nachteile psychischer Art zu und es ist extrem schwer, sich von diesen zu befreien (es gibt eine geringfügige Chance sie durch eine Begegnung im Arkham Sanatorium zu heilen). Geistesstörungskarten sind keine Gegenstände und können nicht abgeworfen oder getauscht werden.

Falls der **Maximalwert** der Geistigen Gesundheit oder der **Maximalwert** der Ausdauer eines Ermittlers auf 0 reduziert wird, wird der Ermittler **verschlungen**.

Ermittler in den Ruhestand versetzen

Ein Spieler kann sich freiwillig dazu entscheiden, Ermittler mit zwei oder mehr Invaliditäts- und/oder Geistesstörungskarten in den Ruhestand zu versetzen. Dafür setzt der Spieler einfach einen Spielzug aus, kündigt an, dass sein Ermittler ausscheidet, und zieht einen neuen Ermittler, als ob sein alter Ermittler verschlungen worden wäre. Jedoch werden beim *in den Ruhestand versetzen* nicht die Effekte ausgelöst, die beim Verschlingen des Ermittlers in Kraft treten (wie z.B. Glaakis Fähigkeit den Terror-Level um 2 zu erhöhen).

Zustandskarten

Zustandskarten werden genutzt, um langfristige Situationen oder Vorteile anzuzeigen. Zustandskarten liegen zu Spielbeginn mit der Vorderseite nach unten und werden normalerweise durch eine Begegnung an dem Standort, der auf der Rückseite der Karte zu sehen ist, aufgedeckt. Sobald eine Zustandskarte aufgedeckt wurde, ist und verbleibt sie aktiv, sofern keine Begegnung oder Karte bedingt, dass sie erneut mit der Vorderseite nach unten gedreht und erneut inaktiv wird. **Eine Zustandskarte, die verbraucht wurde, wird seitlich gedreht statt umgedreht**. Das bedeutet, dass das Verbrauchen einer Zustandskarte nicht dazu führt, dass sie in ihren inaktiven Status zurückkehrt. Jedoch kann eine Zustandskarte, die verbraucht werden muss, um genutzt werden zu können, tatsächlich nur einmal pro Spielrunde eingesetzt werden. Eine verbrauchte Zustandskarte wird während der Unterhaltungsphase aktualisiert (und wieder zurückgedreht) und somit wieder nutzbar.

Beispiel: Die Zustandskarte „Darkes Segen“ wird aufgrund einer Begegnung auf Darkes Karneval aufgedeckt. Ihre Fähigkeit besagt, „Jede Phase: Jeder Ermittler darf diese Karte erschöpfen, um eine Fertigungsprobe zu wiederholen, die gerade mißlungen ist. Diese Karte wird in der nächsten Unterhaltungsphase aktualisiert.“ „Darkes Segen“ gibt den Ermittlern dauerhaft die Möglichkeit, einmal pro Spielrunde, eine misslungene Fertigungsprobe zu wiederholen. Diese Fähigkeit geht verloren, wenn eine spätere Karte oder Begegnung ausdrücklich besagt, dass „Darkes Segen“ wieder umgedreht werden muss.

Verbündete verbrauchen

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

Versteckte Waffen

Diese Erweiterung führt einige neue Waffen ein, die keiner Hände bedürfen, um sie zu nutzen. Dies wird durch ein X in der unteren linken Ecke der Karte angezeigt. Diese Karten können zusätzlich zum Limit von zwei Händen für Waffen und Zaubersprüche während des Kampfes genutzt werden.

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 kommt **Das Grauen von Dunwich** ins Spiel, wenn die **Grauen von Dunwich**-Leiste voll ist, während die Diener Glaakis durch Glaakis Fähigkeit „Untote Sklaven“ ins Spiel kommen.

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

Pirscher-Bewegung

Das Grauen von Dunwich führt eine neue Art von Monstern ein: Pirscher. Gekennzeichnet werden sie durch einen **lilafarbenen Rand**. Pirscher bewegen sich wie normale Monster, außer es befindet sich ein Ermittler benachbart (an einem Ort, der direkt mit der Position des Pirscher-Monsters durch eine gelbliche Linie verbunden ist). In diesem Fall bewegen sie sich auf den Ermittler zu. Siehe das Diagramm „Pirscher-Bewegung“ auf Seite 6 für eine ausführliche Erklärung der Pirscher-Bewegung.

Dimensionswirbel



Diese speziellen Felder befinden sich auf dem Dunwich-Spielbrett. Ermittler können sich unter keinen Umständen in die Dimensionswirbel bewegen (nicht einmal durch die Nutzung eines Gegenstandes).

Jedes Monster, das einen Dimensionswirbel betritt wird augenblicklich zurück in die Monsterquelle gelegt. Für jedes Monster, das auf diese Art und Weise in die Monsterquelle zurückkehrt, **erhöht sich der Terror-Level um eins**. Wenn sich weniger als drei **Grauen von Dunwich**-Marker auf der **Grauen von Dunwich**-Leiste befinden, **wird ein Grauen von Dunwich-Marker hinzugefügt**. Falls dies dazu führt, dass sich die Gesamtzahl der **Grauen von Dunwich**-Marker auf drei erhöht, so erscheint **das Grauen von Dunwich**.

DAS GRAUEN VON DUNWICH UND DIMENSIONSWIRBEL



Dimensionswirbel stellen die Dimensionsinstabilität in Dunwich dar, verursacht durch den Hexer Whateley und seinen dunklen Pakt mit Yog-Sothoth. Indem sich Monster in die Dimensionswirbel hineinbewegen, erhöhen sie den Terror-Level und können das Erscheinen des Grauens von Dunwich verursachen, wie in dem Beispiel unten gezeigt.

1. Zu Beginn der Mythosphase wird eine Mythoskarte gezogen, die dafür sorgt, dass ein Kultist sich in den Dimensionswirbel oberhalb der verödeten Heide bewegt.



2. Der Kultist wird vom Spielbrett entfernt und zurück in die Monsterquelle gelegt.

3. Der Terror-Level steigt um 1 an.

4. Ein **Das Grauen von Dunwich**-Marker wird zur **Das Grauen von Dunwich**-Leiste auf dem Dunwich-Spielbrett hinzugefügt.



5. Falls sich drei Marker auf der **Das Grauen von Dunwich**-Leiste befinden, erscheint das Grauen von Dunwich. Platziert seinen Monstermarker auf das Straßengebiet „Sentinel Hill“ in Dunwich.

Denkt daran, dass Monster in Dunwich nicht zum Monsterlimit zählen und niemals am Stadtrand platziert werden.

Das Grauen von Dunwich

Der Zauberer Whateley, ein mächtiger Hexenmeister, der in Dunwich lebt, schloss vor vielen Jahren einen Pakt mit Yog-Sothoth und das Grauen von Dunwich wurde erschaffen. Es schlich seitdem jahrelang durch Dunwich und lauerte auf seine Chance, sich zu erheben und das Dorf zu zerstören. Nun steht seine Stunde bevor.

Wann immer die **Grauen von Dunwich**-Leiste mit drei **Grauen von Dunwich**-Markern gefüllt ist (verursacht durch Monster, die sich auf Dimensionswirbel in Dunwich bewegt haben), erscheint das **Grauen von Dunwich**. Wenn

dies passiert, nimmt seinen Monstermarker und platziert ihn in dem zentralen Straßengebiet, genannt „Sentinel Hill“.

Das Grauen von Dunwich ist eine schreckliche Kreatur, die mächtiger ist als jedes normale Monster, aber nicht so mächtig wie ein Großer Alter. Während es im Spiel verbleibt, besteht jedes Mal, wenn es sich bewegt, die Chance, dass ein Verderbenmarker zur Verderbenleiste des „Großen Alten“ hinzugefügt wird.

Dazu kommt, dass jedes Mal, wenn sich ein Ermittler in den Kampf gegen **Das Grauen von Dunwich** begibt, dieser Spieler den **Grauen von Dunwich**-Kartenstapel mischen

und eine Karte davon ziehen muss. Diese gezogene Karte zeigt die Fähigkeiten der Kreatur, sowie die meisten seiner Kampfeigenschaften an (wenngleich die aufgeführte Widerstandsfähigkeit des Monsters immer 5 beträgt). Die gezogene Karte wird für die Dauer des Kampfes genutzt und wird nur dann abgeworfen, wenn **Das Grauen von Dunwich** besiegt worden ist, der Ermittler besiegt worden ist oder der Ermittler flüchtet.

Wenn **Das Grauen von Dunwich** besiegt worden ist, werden die Marker von der **Grauen von Dunwich**-Leiste entfernt und der **Grauen von Dunwich**-Marker wird neben das Spielbrett gelegt. Sollte sich im selben Spiel die **Grauen von Dunwich**-Leiste erneut füllen, so erscheint **Das Grauen von Dunwich** erneut!

Wenn ein Ermittler **das Grauen von Dunwich** besiegt, kann dessen Spieler die einfachen und besonderen Gegenstände, Fertigkeiten, Zaubersprüche oder den Verbündetenkartenstapel durchsuchen und sich eine Karte davon herausuchen. Das ist die Belohnung des Ermittlers für den Sieg gegen eine der größten Bedrohungen in Dunwich.

Neue „Große Alte“

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

Abthoth

Wenn Abthoth im finalen Kampf angreift, muss jeder Ermittler, um ein Verschlingen zu verhindern, eine Gesamtzahl von 3 an Hinweismarkern, Monstertrophäen, Tortrophäen und/oder Gegenständen abwerfen. Das kann in beliebiger Kombination geschehen. Zum Beispiel kann ein Ermittler 3 Monstertrophäen abwerfen, während ein anderer Ermittler eine Tortrophäe, 1 Hinweismarker und 1 Gegenstand abwirft. So lange ein Ermittler in der Lage ist, 3 Dinge aus seinem Besitz abzuwerfen, bleibt er am Leben um weiter zu kämpfen.

Glaaki

Die Diener Glaakis können selbst während des finalen Kampfes ins Spiel kommen – und ihre Spezialfähigkeiten einsetzen –, wenngleich die Diener nicht direkt am Kampf teilnehmen können. Am Ende des Spieles müsst ihr im Auge behalten, welche Diener von Glaaki bereits im Spiel sind. Diener, die nicht im Spiel sind, können aktiv werden, wenn Glaakis Angriff den Terror-Level erhöht, was das Entfernen

eines Verbündeten vom Verbündetenkartenstapel verursacht. Sowie alle Diener ins Spiel gekommen sind, haben sie keinen weiteren Effekt auf das Spiel.

***Beispiel:** Zu Beginn des finalen Kampfes befinden sich vier Diener Glaakis im Spiel, lediglich ein Diener verbleibt auf der „Großer Alter“-Karte von Glaaki. Wenn Glaaki angreift, erhöht er den Terror-Level um 1. Nur 1 Verbündeter liegt noch auf dem Verbündetenkartenstapel, und aufgrund der Erhöhung des Terror-Levels wird diese Karte abgeworfen d.h. aus dem Spiel entfernt. Weiter kommt hierdurch der letzte Diener Glaakis ins Spiel. Dieser bestimmte Diener besagt: „Wenn der Diener Glaakis ins Spiel kommt, müssen alle Ermittler eine Fertigkeit abwerfen, falls möglich.“ Also verliert jeder Ermittler eine Fertigkeitenkarte als Ergebnis, dass der Diener ins Spiel kommt. Jedoch nehmen die Diener nicht am finalen Kampf teil, und da sie alle im Spiel sind, können die Spieler sie für den Rest des Kampfes ignorieren.*

Shudde M'ell

Wenn Shudde M'ell einen Standort mit seinen Trümmermarkern zerstört, bewegen sich alle Ermittler und alle Monster, die sich gerade dort aufhalten, auf die Straße (genauso als wäre der Standort geschlossen worden).

Tsathoggua

Solange Tsathoggua in tiefem Schlaf schlummert, können die Ermittler lediglich die speziellen Fähigkeiten der Standorte nutzen, die bei der Fähigkeit „Unpässlichkeit“ auf der „Großer Alter“-Karte von Tsathoggua aufgelistet sind. Daher können die Ermittler z.B. nicht die Fähigkeit der „Analyse“ des Hauses der Wissenschaften oder Harney Jones' Fähigkeit der „Gastfreundschaft“ nutzen. Die speziellen Fähigkeiten der Standorte entsprechen, wenn sie in der „Unpässlichkeit“-Fähigkeit genannt werden, den auf dem Spielbrett aufgedruckten speziellen Fähigkeiten der Standorte.

Siegwertung

Die folgenden zwei Modifikatoren für die Siegwertung werden zu denen, auf Seite 12 des Arkham Horror Regelbuches, hinzugefügt:

+1 pro Auftrag oder Mission, die während des Spieles erfüllt wurden

-1 pro Ermittler, der in den Ruhestand versetzt wurde

Teile der Erweiterung nutzen

Obwohl die Erweiterung **Das Grauen von Dunwich** dafür konzipiert ist in vollem Umfang genutzt zu werden, ist es natürlich auch möglich nur einige der Elemente der Erweiterung zu benutzen, wie z.B. nur die neuen Ermittler oder Großen Alten.

ARKHAM HORROR REGELKLARSTELLUNGEN

In der ersten deutschen Auflage von Arkham Horror konnten wir die meisten der Errata aus der englischen Fassung einarbeiten. Jedoch haben sich auch bei uns kleine Unklarheiten eingeschlichen. In der Neuauflage haben wir das korrigiert. es kann also sein, dass euer Arkham Horror nicht davon betroffen ist. Solltet ihr diese Erweiterung mit einem englischen Grundspiel kombinieren, dann raten wir euch die offiziellen FAQs auf unserer Website zu Rate zu ziehen, da es auch hier Unterschiede zur Neuauflage gibt.

Ermittler

Der Charakter Drake erhält beim Start den Zauber „Schrumpfen“, den es nicht gibt, dieser heißt in Wahrheit „Vertrocknen“.

Verbündete

Für den Verbündete Ruby Standish erhält man einen „Einmaligen Gegenstand“, den es nicht gibt, diese Art von Gegenständen heißt „Besonderer Gegenstand“.

Regel

In der Arkham Horror-Anleitung auf Seite 3 ist die Beschriftung des Bildes für die Zauber und Fertigkeitenkarten vertauscht worden.

Auf Seite 6 steht unter „Monster ausweichen“: Beendet er seinen Zug auf einem von einem Monster besetzten Feld, muss er auf jeden Fall kämpfen.

Dies sollte aber besser heißen:

-Beendet er seinen Zug auf einem von einem Monster besetzten Feld, muss er auf jeden Fall kämpfen **oder ausweichen**.

Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Die folgenden Fragen wurden häufig zu Arkham Horror gestellt.

Der Stadtrand und Monsterlimits

F: Können sie ein Beispiel geben, wie das Monsterlimit und der Stadtrand funktionieren?

Beispiel: In einer Partie mit 3 Spielern beträgt das Monsterlimit 6 und die maximale Anzahl 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 müsst 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 Platzieren 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 es auf das Stadtrandfeld legen. Klingt wahnsinnig, ist aber so.

Standorte

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

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

F: Wo bekommt man eigentlich Dividenden her?

A: Dividenden bekommst du an unterschiedlichen Orten in Arkham über die Standort-Karten.

F: Wie funktionieren die speziellen Fähigkeiten der Standorte genau?

A: Der Ermittler kann während der Begegnungsphase in Arkham 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 (im Besitz von \$1 zu sein, um damit einzukaufen, oder von Hinweismarkern, Tortrophäen oder Monstertrophäen, um sie auszugeben usw.). Mit anderen Worten, Spieler können die spezielle Fähigkeit eines Standortes nicht nutzen, wenn sich 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 modifiziert 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“.

Bgegnungen 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 ein 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 Regel.

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 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. Der 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.

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 Raum und Zeit bin?

A: Nein.

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

A: Ja.

F: Erhalte ich eine „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 Symbol + entfernt?

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

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

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

F: Bitte erkläre, in wie vielen Runden man ein Tor schließen kann.

A: Wenn ein Ermittler von einer „Anderen Welt“ zurückkehrt, also seine Bewegungsphase ausführt, legt der Spieler einen „Erforscht“-Marker unter seinen Ermittler. Das ermöglicht dem Ermittler, das Tor in der anschließenden Begegnung-in-Arkham-Phase zu schließen.

Beispiel:

Runde 1:

Auf dem Tor stehen, auf das erste Feld „Anderer Welt“ wandern, dort eine Begegnung haben.

Runde 2:

Von Feld 1 „Anderer Welt“ zu Feld 2 wandern, eine Begegnung haben.

Runde 3:

- Rückkehr nach Arkham (Bewegungsphase)

- „Erforscht“-Marker erhalten, versuchen das Tor zu schließen (Begegnung-in-Arkham-Phase)

F: Der Charakter „Kate Winthrop“ hat als Spezialfähigkeit den Fluxstabilisator, damit kann sich an dem Ort, an dem sie sich befindet, kein Tor öffnen oder Monster erscheinen. Gilt das auch für das Tor, das auf der Mythoskarte steht, oder nur für Zufallsbegegnungen?

A: Das gilt immer, d.h. dort wo Kate Winthrop ist, öffnet sich kein Tor.

Ermittlerkarten

F: Wenn ich eine Karte abwerfe, um Bedingungen zu erfüllen (z.B. um das Gerücht „Die Sterne stehen gut“ los zu werden), erhalte ich ebenfalls die aufgeführte Belohnung für das Abwerfen dieser 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, kannst ich dann Zaubersprüche abwerfen?

A: Ja. Zaubersprüche gelten als Gegenstände für alle Zwecke. Das macht zwar nicht immer thematisch einen Sinn, aber vereinfacht die Dinge.

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

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

F: Wann exakt kann der Zauberspruch „Körperschutz“ durchgeführt werden?

A: Wenn du angewiesen wirst 1 oder mehr Punkte Ausdauer zu verlieren, kannst du den Zauberspruch „Körperschutz“ durchführen um den Verlust zu verhindern. Zum Beispiel kann dies für den Verlust von Ausdauer einer einzelnen misslungenen Gefechtsprobe gelten. Das macht den Ermittler nicht immun gegen weitere Schäden dieser Quelle, es verhindert den Schaden nur einmal.

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

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

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, Michael McGlen, und seine Fähigkeit den Verlust von Ausdauer zu reduzieren.

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

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

Mythoskarten

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

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

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

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

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

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

Monsterflut

F: Wenn bereits ein Tor vorhanden ist und auf der Mythoskarte kommt nochmal dasselbe vor, wird dieses ja nicht geöffnet, statt dessen kommt die Monsterflut. Bekommt der „Große Alte“ trotzdem einen Marker?

A: Es wird kein Verderbenmarker platziert, wenn es zur „Monsterflut“ kommt.

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 ziehst?

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 manchmal Ermittlern.

F: Wer legt fest, wohin sich ein Hund von Tindalos bewegt, falls zwei Ermittler gleich weit entfernt sind?

A: Entsprechend der Regeln, die für fliegende Monster gelten, wird sich der Hund von Tindalos zum Ermittler mit dem niedrigeren aktuellen Schleichwert bewegen. Im Falle eines Unentschieden, entscheidet der Startspieler.

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

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, dass nur Arkham und die dort befindlichen Ermittler betrifft. Dies ist eines der wenigen Male, in denen Ermittler in Anderen Welten sicherer sind.

Kräfte der Großen Alten

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

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

Kampf gegen den Großen Alten

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

A: Ermittler haben eine komplette Unterhaltungsphase.

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

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

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

A: Du würfelst separat für jeden Gegenstand.

Verschiedenes

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

A: Ermittler können zu jeder Zeit, wenn sie sich am selben Ort befinden, ausgenommen während des Kampfes, tauschen. Sie können bevor, während oder nach der Bewegung tauschen, was bedeutet, dass Tauschen nicht den Spielzug beendet.

Sie können **einfache** und **besondere Gegenstände**, **Geld** und **Zaubersprüche** untereinander tauschen. Sie können keine Hinweismarker, Verbündete und Monster- sowie Tortrophäen tauschen.

F: Kann ich Monster auch nur mit Zaubern Angreifen oder muß ich immer mit einer Waffe, bzw. mit Kampf angreifen?

A: Der Gefechtswert errechnet sich immer aus dem Kampfwert plus eventuelle Boni durch Waffen oder Zaubersprüche (diese müssen dann aber für den Kampf extra durchgeführt werden, also durch eine Probe aktiviert werden).

Beispiel:

3 (Kampfwert) + 3 (Zauber) = 6 (Gefechtswert)

F: Muss ich eine Horrorprobe machen wenn ich ausweichen will?

A: Beim Ausweichen brauchst du keine Horrorprobe zu machen (nur wenn Ausweichen missglückt und du damit in den Kampf eintrittst).

F: Muss ich einem Monster ausweichen oder es bekämpfen wenn ich auf dem Feld stehen bleibe oder wenn ich aus der Anderen Welt zurückkehre?

A: Wenn du weiterhin auf dem Feld stehen bleibst, musst du nochmals ausweichen oder kämpfen, denn es ist eine gewisse Zeit verstrichen (eine Spielrunde) und das Monster würde sich ggf., auch umblicken und nicht, wie versteinert, nur in eine Richtung blickend abwarten.

Wenn man aus einer Anderen Welt zurückkehrt, ignoriert man das Monster vorerst. Die Bewegungsphase ist mit der Rückkehr abgeschlossen. Erst in der nächsten Runde muss man kämpfen oder ausweichen.

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

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

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

A: Aktionen können zu jeder Zeit, während ihrer aufgeführten Phase, durchgeführt werden, solange die Bedingungen erfüllt sind. Jedoch muss, wenn eine Begegnung erst einmal gezogen wurde, diese erst ausgeführt werden, bevor irgendeine andere Aktion durchgeführt

werden kann. Im Fall 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 Fertigkeitenprobe erneut würfeln, die man bereits hat, bevor man Hinweismarker geopfert hat, oder kann man alle Würfel bei einer Probe erneut würfeln, inklusive der Extrawürfel, die man durch die Abgabe von Hinweismarkern erhalten hat?

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

CREDITS

Autoren: Richard Launius und Kevin Wilson

Entwicklung: Kevin Wilson

Regeln: Kevin Wilson

Bearbeitung: James D. Torr

Grafik-Design: Scott Nicely

Cover Illustration: Henning Ludvigsen

Spielbrett Design: Kurt Miller

Design Spielinhalt: Patrick McEvoy, Marc Simonetti

Führender Spieletester: Tony Doepner

Spieletester: Sarah Bachmann, John Berry, Dan Clark, Tod Gelle, Pete Lane, Thyme Ludwig, Jason Allen, Lee Smith, Eric Tyrrell, Team XYZZY

Ausführende Entwicklung: Greg Benage

Herausgeber: Christian T. Petersen

Besonderer Dank an: Chaosium, für ihre Unterstützung, und die fantastischen Künstler des Call of Cthulhu Sammelkartenspiels, ohne die diese Erweiterung nicht möglich gewesen wäre, und auch Rachel für ihre Inspiration.

Deutsche Übersetzungen: Baki Nalincioglu, Christoph Lipsky und Heiko Eller

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller

Call of Cthulhu, Arkham Horror, and Dunwich Horror used under license from Chaosium, Inc. Dunwich Horror is copyright 2006 and trademark Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No portion of this game may be copied or reproduced without written consent from its publishers or copyright holders.

Für Support, Informationen und zusätzliches Material besucht unsere Website:

www.hds-fantasy.de

oder

www.fantasyflightgames.com

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



INDEX

Sowohl das **Arkham Horror** Grundspiel, wie auch die Erweiterung: **Das Grauen von Dunwich** sind in diesem Index berücksichtigt. "AH" bezieht sich auf das deutsche Grundregelwerk und GD auf die deutsche Regel dieser Erweiterung.

Aktualisierung: AH6
Alptraumhaft: AH24
Ältere Zeichen: AH17
Aufgehalten: AH8, AH16
Aufmerksamkeit: AH21
Aufträge: GD5
Ausgeburten: GD7
Ausrüstung tauschen: AH22
Ausweichen: Monstern, AH6, AH13-14; Beispiel, AH13
Begegnungen in Anderen Welten, AH9; Monster erscheinen, AH20; Abwicklung, AH9
Begegnungen in Arkham: AH8-9, GD9
Bewegung in Anderen Welten: AH7, AH8
Bewegung in Arkham: AH6, AH7
Bewegungsphase: AH6-8
Bewusstlos: AH16, GD10
Dimensionsriß: GD6
Dimensionswirbel: GD7
Erforscht Marker: AH8, GD9
Ermittler Charakterbogen Erläuterung: AH21
Ermittler in den Ruhestand versetzen: GD6
Fertigkeiten: AH12; einstellen, AH6; Fertigkeitkarten, GD10;
Fertigkeitsproben, AH12-13
Finaler Kampf: AH19-20, GD10
Fliegende Monster: AH11, GD6
Fokus: AH6, AH21

Geistesstörung: GD6
Gerücht: AH11
Gesegnet: AH16
Grauen von Dunwich: GD7-8
Großer Alter: erwacht, AH18-20; finaler Kampf, AH19-20, GD9, GD10; neue Große Alte aus Grauen von Dunwich, GD8; Bogen Erläuterung, AH19
Heimatdimension: AH21
Hinweismarker: aufgreifen, AH8; platzieren, AH10; nutzen, AH13
Hinterhalt: AH24
Invalidität: GD6
Kampf: AH14-15; Beispiel, AH14
Magische Immunität: AH24
Magischer Kampf: AH15
Maskenmonster: AH5
Missionen: GD5
Monster Marker Erläuterung: AH21
Monster-Bewegung: AH10-11; Beispiel, AH10
Monsterflut: AH9, GD5
Monsterlimit: AH17-18, AH24, GD5, GD8-9
Monsterschaden: AH15
Monstertrophäen: sammeln, AH15; ausgeben, AH22
Mythoskarte: ausführen, AH9; GD10
Mythosphase: AH9-11
Pirscher Bewegung: GD6, GD7
Physische Immunität: AH24
Physischer Kampf: AH15
Reisen zwischen den Städten: GD5
Siegwertung: AH12, GD8
Spezialkarten-Einschränkung: AH20
Spielaufbau: AH4-5, GD3-4, GD8
Spielbrett Erläuterung: AH21
Spielende: AH12
Stadtrand: AH17-18, AH24, GD5, GD8-9

Standorte: geschlossene, AH18, GD9; Begegnungen an, AH8; spezielle Fähigkeiten der Standorte, AH20, GD9
Straßengebiete: AH21
Terror-Leiste: AH19, AH21; Zusammenfassung: AH24;
Timing Konflikte: AH22
Tore: Sieg, AH12; Monsterflut AH9, GD5; verschließen, AH12, AH16-17; Monster bewachen
Tore: AH17; Öffnen in der Mythos-Phase, AH9; bei Ermittlern öffnen, AH10; versiegeln, AH12, AH17; zu viele Tore offen, AH19, AH24
Tore verschließen: und gewinnen, AH12; wie man Tore verschließt, AH16-17
Tore versiegeln: AH17; Sieg, AH12
Überwältigend: AH24
Unendlich: AH24
Unterhaltsphase: AH5-6
Verbrauchen: AH6
Verbündete: verbrauchen, GD6; Stadt verlassen, AH18
Verderbenleiste: AH9, AH19
Verflucht: AH16
Verhaftet: AH16
Verloren in Raum und Zeit: AH16, GD5
Verschlungen: AH16; im finalen Kampf, AH20
Viertel: AH 21
Waffen: AH15
Waffen- und Zauberlimits: AH15; versteckte Waffen, GD7
Wahnsinn: AH16
Widerstandswert (von Monstern): AH15, AH21
Zauber, sprechen: AH15; Beispiel AH16
Zustandskarten: GD6

