

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

DAS KARTENSPIEL



SPIELREGEL



# Außerhalb von Raum und Zeit ...

*Wenn man annimmt, dass ich bei Verstand und wachen Sinnes war, so habe ich ein Erlebnis gehabt, wie es nie zuvor einem Menschen widerfahren ist. Es war überdies eine fürchterliche Bestätigung all dessen, was ich bis dahin als Traum und Mythos hatte abtun wollen.*

– H. P. Lovecraft, *Der Schatten aus der Zeit*

## Überblick

*Arkham Horror: Das Kartenspiel* ist ein kooperatives Living Card Game® (LCG®), in dem ein bis vier Ermittler zusammenarbeiten, um arkanen Geheimnisse und Verschwörungen aufzudecken. Währenddessen müssen sie sich gleichzeitig persönlichen Dämonen aus ihrer Vergangenheit stellen.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Ermittlers und erstellt passend zu den Fähigkeiten dieses Ermittlers ein Deck. Eine Reihe miteinander verbundener Szenarien verwebt sich zu einer erzählenden Kampagne, in der ein größeres Geheimnis enthüllt werden soll. In jedem dieser Szenarien erkunden die Ermittler verschiedene bedrohliche Orte, suchen nach Hinweisen, mit denen sie die Geschichte voranbringen können, und versuchen den hinterhältigen Mächten des Mythos zu entkommen oder sie zu besiegen.

Während sie in der Kampagne vorankommen, erhalten die Ermittler Erfahrung und neue Erkenntnisse, die es den Charakteren ermöglichen, sich in eine Vielzahl verschiedener Richtungen weiterzuentwickeln, indem sie mächtige und neue höherstufige Karten zu ihrem Deck hinzufügen. Doch Vorsicht: Je mehr man mit der arkanen Welt in Kontakt kommt, umso größer ist auch das Risiko, wahnsinnig zu werden. Die Ermittler müssen sich selbst vor dem Griff des Wahnsinns schützen, während sie gleichzeitig versuchen zu überleben und das Geheimnis zu lüften.

## Die Verwendung dieser Spielregel

Diese Spielregel ist als Einleitung für neue Spieler von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gedacht. Sie sollte als Anleitung verwendet werden, während man das Spiel lernt und das erste Mal spielt. Wir empfehlen neuen Spielern die Grundlagen des Spiels anhand des Einführungsszenarios zu lernen und dazu die vorkonstruierten Einsteigerdecks für die Ermittler auf Seite 20 zu verwenden. Am Ende dieses Heftes befinden sich außerdem eine Einführung in das Kampagnenspiel und Regeln für das Erstellen eigener einzigartiger Decks. Außerdem befindet sich auf der Rückseite dieser Spielregel ein Überblick über Schlüsselwörter und wichtige Symbole.

Die vollständigen Spielregeln befinden sich im „Referenzhandbuch“, in dem außerdem weiterführende Themen wie die Interpretation von Kartentexten, das Auflösen von Timing-Konflikten und der detaillierte Ablauf der Phasen behandelt werden. Wir empfehlen neuen Spielern sich mithilfe dieser Spielregel mit dem Spiel vertraut zu machen und die Einzelheiten nur dann im Referenzhandbuch nachzuschlagen, wenn im Spiel Fragen auftreten.

## Ein Living Card Game

*Arkham Horror: Das Kartenspiel* ist ein kooperatives Kartenspiel für ein bis vier Spieler. Außerdem ist *Arkham Horror: Das Kartenspiel* ein Living Card Game® (LCG®), sodass man das Spiel durch regelmäßig erscheinende Erweiterungen anpassen und noch spannender machen kann. Die Erweiterungen führen neue Ermittler, zusätzliche Szenarien oder Kampagnen und neue Spielerkarten ein, welche die Ermittlerdecks bereichern und mit zusätzlicher Tiefe versehen. Obwohl das Spielerlebnis am größten ist, wenn man eine komplette Kampagne durchspielt, kann man jedes Szenario einer Kampagne auch einzeln spielen. Anders als bei Sammelkartenspielen enthalten alle LCG-Erweiterungen dasselbe Spielmaterial. Sie bestehen nicht aus zufälligen Karten.





# Spielmaterial

Im folgenden Abschnitt befindet sich ein exemplarischer Überblick über das Spielmaterial, um die einzelnen Elemente besser identifizieren zu können. Eine komplette Übersicht über den Aufbau der Spielkarten befindet sich auf den Seiten 28–31 des Referenzhandbuchs.



44 Chaosmarker

Chaosbeutel



40 Schadensmarker (Wert 1 und 3)



61 Ressourcenmarker (Wert 1, 3 und 5)



57 Hinweis-/Verderbensmarker (doppelseitig) (Wert 1 und 3)



27 Horrormarker (Wert 1 und 3)



5 Ermittlerkarten

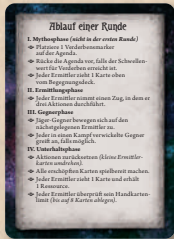


5 kleine Ermittlerkarten



Ermittlungsleiter-Marker

## 245 Spielerkarten



Referenzkarte



Vorteilskarte



Fertigkeitskarte



Ereigniskarte



Schwächekarte

## 111 Szenariokarten



Agendakarte



Szenekarte



Szenarioübersichtskarte



Ortskarte (enthüllt und verbüllt)



Gegnerkarte



Verratskarte



# Wichtige Spielkonzepte

In diesem Abschnitt befinden sich einige grundlegende Konzepte, die für das Lernen und Spielen des Spiels wichtig sind.

## Gewinnen und Verlieren

Jedes Spiel besteht aus einem Szenario, in dem die Ermittler Hinweise sammeln müssen, um ein Geheimnis aufzudecken. Während die Spieler im Szenario vorrücken, gelangen sie möglicherweise zu einer Auflösung. Ein Szenario endet normalerweise damit, dass entweder das Szenendeck oder das Agendadeck vorrückt, was weiter unten beschrieben wird. Die Auflösung durch das Vorrücken des Szenendecks ist normalerweise vorteilhaft für die Ermittler (und kann als „Sieg“ betrachtet werden); andere Auflösungen sind weniger vorteilhaft und bringen die Ermittler in eine deutlich unangenehmere Situation.

Sobald eine Begegnungskarte eine Auflösung auslöst – erkennbar an dem Text „(→A#)“ – haben die Spieler das Szenario beendet und sollten die Auflösung mit der entsprechenden Nummer im Kampagnenleitfaden lesen, um herauszufinden, was als Nächstes passiert.

Sollten alle Ermittler während eines Szenarios aus dem Spiel ausscheiden, wird der Abschluss „falls keine Auflösung erreicht wurde“ im Kampagnenleitfaden verwendet.

## Szenariodecks

Jedes Szenario besteht durch drei unterschiedliche Kartendecks, die den Ermittlern die Geschichte des Szenarios näherbringen, ihnen ihre Ziele vorgibt und sie Monstern und anderen Gefahren aussetzt.

## Agendadeck

Das Agendadeck steht für den Fortschritt und die Ziele der bösen Mächte, denen die Ermittler in einem Szenario gegenüberstehen. Das Agendadeck rückt stetig seinem Abschluss entgegen, bis es zu einer Auflösung kommt, die normalerweise ungünstig für die Ermittler ist. Die Ermittler sollten im Regelfall darauf hinarbeiten, dies zu vermeiden.

## Szenendeck

Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen, um ein Geheimnis zu lüften oder das Ziel ihrer Ermittlung zu erreichen. Das vorrangige Ziel der Spieler ist es, im Szenendeck vorzurücken, bis eine (hoffentlich vorteilhaftere) Auflösung des Szenarios erreicht wird.



Agendakarte

Szenekarte

*Legt man Agenda- und Szenendeck nebeneinander in die Spielzone, bilden sie zusammen ein aufgeschlagenes Buch, das die Geschichte des Szenarios vorantreibt.*

## Begegnungsdeck

Während des Spiels ziehen die Ermittler Begegnungskarten vom Begegnungsdeck. In Form von Gegner- und Verratskarten stellen sie Gefahren, Monster, wahnsinnige Ereignisse und andere Leiden dar, welche die Ermittler überstehen müssen.



Gegnerkarte



Verratskarte

## Ermittlungsleiter

Der Ermittlungsleiter wird während der Spielvorbereitung gewählt. Er ist der Spieler, der Gleichstände auflöst und für die Gruppe im Konfliktfall Entscheidungen trifft. Der Ermittlungsleiter legt den Ermittlungsleiter-Marker in seine Spielzone.

Falls die Spieler zwischen mehreren gültigen Optionen wählen müssen (z. B. wenn sich ein Gegner zum „nächstgelegenen Ermittler“ bewegen muss und 2 Ermittler gleich weit entfernt sind), wählt der Ermittlungsleiter.



Sind sich die Spieler unsicher, wie eine Regel auszulegen oder ein Timing-Konflikt zu lösen ist, sollte der Ermittlungsleiter den Konflikt so auflösen, in dem er die zum Gewinnen des Szenarios ungünstigste Alternative wählt. Dies wird die „Galgenregel“ genannt. Dadurch muss nicht bei jedem Konflikt das Spiel unterbrochen werden, um die passende Regel zu finden.

## „In Spielerreihenfolge“

Der Ausdruck „In Spielerreihenfolge“ wird angewendet, um die Reihenfolge festzulegen, in der die Spieler einen Spielschritt abhandeln oder ausführen. Sobald die Spieler etwas „in Spielerreihenfolge“ tun müssen, beginnt der Ermittlungsleiter und die übrigen Ermittler sind im Uhrzeigersinn nach ihm an der Reihe.

## Pro Ermittler (♣)

Das Symbol ♣ neben einem Zahlenwert bedeutet, dass dieser Wert mit der Anzahl der Ermittler zu Beginn des Szenarios multipliziert wird. Die Anzahl der Hinweise, die auf einen Ort platziert werden, und die Anzahl der Hinweise, die nötig sind, um in der aktuellen Szene vorzurücken, enthalten oft dieses Symbol.

## Orte

Orte stehen für verschiedene Plätze, welche die Ermittler während eines Szenarios auf der Suche nach Hinweisen aufsuchen. Jeder Ort hat zwei Seiten: eine enthüllte Seite und eine verhüllte Seite. Die verhüllte Seite ist an einem Schlüsselloch-Symbol unter dem Kartennamen zu erkennen.



Ein Ort kommt immer mit der verhüllten Seite nach oben ins Spiel. Sobald ein Ermittler zum ersten Mal einen Ort betritt, wird dieser Ort enthüllt (auf die enthüllte Seite gedreht) und es werden Hinweise in Höhe des Hinweiswertes für diesen Ort aus dem Markervorrat auf der Ortskarte platziert.



Verhüllt



Enthüllt



Sobald dieser Ort enthüllt wird, werden hier 2 Hinweise pro Ermittler platziert.

Dazu kann es auch während der Vorbereitung des Spiels kommen, falls die Ermittler das Spiel an einem Ort beginnen oder falls die Vorbereitungsanweisungen die Spieler auffordern, einen Ort zu enthüllen.

## Spielbereit oder Erschöpft

Karten kommen „spielbereit“ ins Spiel (aufrecht, sodass der Kartentext von links nach rechts zu lesen ist). Manche Spielschritte und Kartenfähigkeiten verlangen, eine Karte zu „erschöpfen“. Dies wird dadurch angezeigt, dass sie um 90° (zur Seite) gedreht wird. Eine Karte in der erschöpften Position kann so lange nicht erschöpft werden, bis sie durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit wieder spielbereit gemacht wird.



Spielbereit



Erschöpft

## Fertigkeitsproben

Im Verlauf des Spiels müssen Ermittler häufig Fertigkeitsproben ablegen, um das Ergebnis in vielerlei Situationen zu bestimmen. Eine Fertigkeitsprobe wird gegen eine der Ermittlerfertigkeiten abgelegt, deren Werte auf der Ermittlerkarte zu finden sind: Willenskraft (♣), Intellekt (♠), Kampf (♣) und Beweglichkeit (♣). Je höher der Wert des Ermittlers in einer bestimmten Fertigkeit ist, desto besser ist der Ermittler.

Bei einer Fertigkeitsprobe werden 1 oder mehr Chaosmarker aus dem Chaosbeutel enthüllt, die den Fertigkeitswert des Ermittlers bei dieser Probe modifizieren. Damit die Probe gelingt, muss der modifizierte Fertigkeitswert gleich oder höher der Schwierigkeit der Probe sein. Siehe die vollständigen Regeln für Fertigkeitsproben unter „Fertigkeiten und Fertigkeitsproben“ auf Seite 17.



Ermittlerfertigkeiten

## Chaosbeutel

Im Verlauf des Spiels werden die Ermittler angewiesen, aus dem Chaosbeutel zufällig Marker zu enthüllen, um damit ihre Erfolgchance in verschiedenen Situationen zu verändern. Falls der enthüllte Chaosmarker einen numerischen Wert hat, wird dieser Wert in dieser Probe auf den Fertigkeitswert des Ermittlers angewendet. Falls ein Symbol enthüllt wird, wird der Effekt des Markers auf der entsprechenden Szenarioübersichtskarte beschrieben.



-X. X ist die Anzahl der Ghul-Gegner an deinem Ort.

## Schwächekarten

Eine Schwächekarte ist eine Karte im Deck eines Ermittlers, die negative Effekte hat, sobald sie gezogen wird. Diese Karten sind am Text „Schwäche“ oder „Grundschwäche“ unter dem Kartennamen oder dem Kartenbild zu erkennen. Sobald eine dieser Karten gezogen wird, muss der Ermittler, der die Karte gezogen hat, sofort deren „Enthüllung“-Fähigkeit abhandeln (siehe „Schwäche“ auf Seite 18 des Referenzhandbuchs für mehr Informationen über Schwächekarten).



Schwächekarte



# Vorbereitung des ersten Spiels

Zur Vorbereitung des ersten Spiels werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt. Am besten lernt man das Spiel alleine oder zu zweit.

**1 Ermittler wählen.** Jeder Spieler wählt einen Ermittler und nimmt sich den entsprechenden Ermittler-Pack. Im Solo-Spiel empfehlen wir, Roland Banks zu spielen.



## Die Ermittler

### Roland Banks

Roland ist ein Bundesagent. Er ist besonders gut darin, Gegner auszuschalten und Hinweise nach einem Kampf zu entdecken.

### Daisy Walker

Daisy ist eine Bibliothekarin an der Miskatonic Universität. Sie kann hervorragend Hinweise entdecken und ihre Teamkollegen mit verschiedenen **Buch-** und **Zauber-**Karten unterstützen.

### „Skids“ O’Toole

„Skids“ ist eine gerissener Ex-Häftling mit einem Herz aus Gold. Er kann besonders gut Ressourcen generieren, um damit zusätzliche Aktionen zu nehmen. Gegner bekämpft er entweder direkt oder entkommt ihnen mühelos.

### Agnes Baker

Agnes ist eine Kellnerin, deren Zauberfähigkeiten sich ihr gerade erst gezeigt haben. Sie kann besonders gut ihre hohe Willenskraft einsetzen, um sich gegen die Kräfte des Mythos zu verteidigen, indem sie ihre Angst in pure Macht verwandelt.

### Wendy Adams

Wendy ist eine junge Waise, die gelernt hat, für sich zu sorgen. Sie kann Gegnern geschickt entkommen und dadurch Kämpfe vermeiden. Außerdem kann sie auch dann Fertigungsproben bestehen, wenn die Chancen schlecht für sie stehen.

**2 Decks herausuchen:** Jeder Spieler öffnet seinen Ermittler-Pack, der aus seiner Ermittlerkarte und seinem Einsteigerdeck besteht, und legt die Ermittlerkarte aufgedeckt in seine Spielzone. Dann mischt jeder Spieler sein Einsteigerdeck. Für eine vollständige Kartenliste aller 5 Einsteigerdecks siehe Seite 20–22.



Legt die Ermittlerkarte beiseite und mischt das Einsteigerdeck.

**3 Ermittlungsleiter wählen:** Ein Spieler wird zum Ermittlungsleiter für dieses Spiel gewählt. Er nimmt sich den Ermittlungsleiter-Marker und den Kampagnenleitfaden.

Der Ermittlungsleiter ist der Spieler, der Gleichstände auflöst und für die Gruppe im Konfliktfall Entscheidungen trifft.



Ermittlungsleiter-Marker

Kampagnenleitfaden



#### 4 Markervorrat erstellen.

Die Schadens-, Horror-, Hinweis-/Verderbens- und Ressourcenmarker werden in Reichweite aller Spieler platziert.



*In den Markervorrat kommen alle Marker, die nicht im Spiel sind.*

**5 Chaosbeutel zusammenstellen.** Die 16 Chaosmarker rechts werden in den Chaosbeutel gelegt. Die übrigen Chaosmarker werden zurück in die Spielschachtel gelegt. (Bei zukünftigen Spielen bestimmt der Schwierigkeitsgrad des Szenarios oder der Kampagne über die Markerzusammensetzung.)



**6 Startressourcen nehmen.** Jeder Ermittler nimmt sich 5 Ressourcen aus dem Markervorrat und legt sie neben seine Ermittlerkarte. Dies ist der Ressourcenvorrat des Ermittlers.



**7 Starthand ziehen.** Jeder Ermittler zieht 5 Karten von seinem Deck. Falls während dieses Schrittes eine Schwächekarte gezogen wird, wird sie beiseitegelegt, und eine zusätzliche Karte gezogen.

Jeder Spieler darf jetzt einen Mulligan nehmen. Dazu legt er bis zu 5 gerade gezogene Karten beiseite. Dann zieht er genau so viele Karten neu, wobei gezogene Schwächen wie oben beschrieben ersetzt werden. Es wird empfohlen, den Mulligan zu nutzen, falls die Starthand zu schlecht ist (z.B. eine Hand ohne Vorteilskarten).

Am Ende dieses Schritts werden alle beiseitegelegten Karten ins entsprechende Ermittlerdeck zurückgemischt.



*Schwächen werden beiseitegelegt, und dann ins Deck zurückgemischt.*





# Szenariovorbereitung

Die folgenden Schritte beziehen sich auf die Inhalte des ersten Szenarios der Kampagne *Die Nacht des Zeloten*. Wenn diese Schritte durchgeführt werden, sollten gleichzeitig die Vorbereitungsanweisungen für „Die Zusammenkunft“ auf Seite 2 des Kampagnenleitfadens beachtet werden.

Diese Anweisungen sind so geschrieben, als wären Roland und Wendy die zwei Ermittler im Spiel. Im ersten Spiel können sich die tatsächlichen Ermittler und die Anzahl der Spieler aber unterscheiden.

**8 Szenariokarten herausuchen:** Im Pack „Die Zusammenkunft“ befinden sich alle Karten, die für das erste Spiel benötigt werden. Auf der rechten Seite befindet sich eine genaue Auflistung der Karten, die zum Spielen von „Die Zusammenkunft“ nötig sind.

Jede Karte eines Szenarios ist Teil eines Begegnungssets, das an ihrem Begegnungssets-Symbol erkennbar ist. Bei zukünftigen Spielen ist für jedes Szenario jeweils im Kampagnenleitfaden angegeben, welche Begegnungssets herausgesucht werden sollen (siehe unten).

## Die Zusammenkunft

Dies ist die Liste an Begegnungssets, die für das Szenario „Die Zusammenkunft“ benötigt wird:

- ☉ Die Zusammenkunft (16 Karten): 104–119
- ☉ Rattenschwarm (3 Karten): 159
- ☉ Ghule (7 Karten): 160–162
- ☉ Lähmende Angst (7 Karten): 163–165
- ☉ Böses aus uralter Zeit (3 Karten): 166
- ☉ Grabeskälte (4 Karten): 167–168



## Begegnungssets

Um ein Szenario vorzubereiten, müssen alle Karten der beim Szenario angegebenen Begegnungssets herausgesucht werden. Jedes Begegnungsset ist an einem Symbol erkennbar, das auf jeder Begegnungskarte des Sets abgebildet ist.

Beim Herausuchen der Begegnungskarten werden alle Kopien von jeder im Begegnungsset angegebenen Karte herausgesucht. Die Begegnungssetnummern (#/#) unten auf jeder Begegnungskarte dienen dabei als Referenz.

**Vorbereitung**

☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Zusammenkunft*, *Rattenschwarm*, *Ghule*, *Lähmende Angst*, *Böses aus uralter Zeit* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



**9 Agendadeck erstellen:** Das Agendadeck wird (in numerischer Reihenfolge mit der Karte „Agenda 1a“ oben, „Agenda 2a“ an zweiter Stelle usw.) aus den Agendakarten von „Die Zusammenkunft“ zusammengestellt (*Was geht hier vor?!*, *Die Ghule erheben sich und Sie kommen heraus!*).

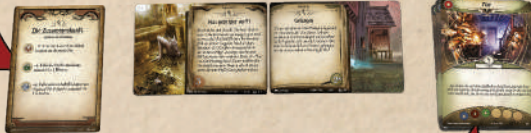


**10 Szenendeck erstellen:** Das Szenendeck wird (in numerischer Reihenfolge mit der Karte „Szene 1a“ oben, „Szene 2a“ an zweiter Stelle usw.) aus den Szenenkarten von „Die Zusammenkunft“ zusammengestellt (*Gefangen*, *Die Barriere* und *Was hast du getan?*).





**11 Szenarioübersicht platzieren:** Die Szenarioübersichtskarte für „Die Zusammenkunft“ (Karte 104a) wird neben dem Agendadeck platziert.



**12 Orte platzieren:** Nach der Anweisung im Kampagnenleitfaden wird das Arbeitszimmer (Karte 111) ins Spiel gebracht. Wird ein Ort ins Spiel gebracht, kommt er mit der verhüllten Seite nach oben ins Spiel. Dann werden alle übrigen Orte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.



*Die verhüllte Seite eines Ortes kann am Schlüsselloch-Symbol unter dem Kartennamen erkannt werden.*

**13 Begegnungsdeck erstellen:** Nach der Anweisung im Kampagnenleitfaden, werden der Ghulpriester (Karte 116) und Lita Chantler (Karte 117) als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dann werden die übrigen Begegnungskarten zum Begegnungsdeck zusammengemischt.



**14 Szenarioeinleitung lesen:** Nach der Einleitung für „Die Zusammenkunft“ werden die offenen Texte der Agenda (Was geht hier vor?!) und der Szene (Gefangen) gelesen.

**Teil I: Die Zusammenkunft**

Du und deine Partner haben merkwürdige Ereignisse in eurer Heimatstadt L'Arkant im Massachussets untersucht. In den letzten Wochen sind einige Bewohner der Stadt unter mysteriösen Umständen verschwunden. Vor Kurzem sind ihre Körper in den Wäldern wieder aufgetaucht, brutal zerrissen und teilweise aufgefressen. Sowohl Polizei als auch die Presse haben wäldige Tiere dafür verantwortlich gemacht, doch du glaubst, dass etwas anderes in der Stadt vor sich geht. Du bist mit den anderen im Haus des Ermittlungsleiters zusammengelassen, um über diese bizarren Ereignisse zu sprechen.

**Vorbereitung**



**15 Ermittler platzieren:** Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Arbeitszimmer. Die kleinen Ermittlerkarten werden neben dem Arbeitszimmer platziert, um ihren derzeitigen Ort anzuzeigen.

Sobald die Ermittler im Arbeitszimmer platziert werden, wird der Ort enthüllt. Gemäß den Regeln zum Enthüllen von Orten, werden Hinweise in Höhe des Hinweiswertes auf dem Ort platziert.



*Der Hinweiswert des Arbeitszimmer ist 2. Sobald das Arbeitszimmer enthüllt wird, werden 2 Hinweise pro Ermittler auf dem Ort platziert.*



*Begegnungsdeck*    *Szenario-übersichtskarte*    *Agendadeck*    *Szenendeck*    *beiseitegelegte Karten*

*Begegnungs-Ablagestapel*

*Begegnungszone*

*Rolands Spielzone*

*Rolands Ablagestapel*

*Rolands Vorteilskarten*

*Rolands kleine Ermittlerkarte*    *Wendys kleine Ermittlerkarte*

*Ort (Arbeitszimmer)*

*Markervorrat*

*Rolands Bedrohungszone\**    *Wendys Bedrohungszone\**

*\*In die Bedrohungszone eines Ermittlers kommen mit ihm in einen Kampf verwickelte Gegner, Flüche, Verletzungen und andere Heimsuchungen.*

*Wendys Spielzone*

*Wendys Vorteilskarten*

*Wendys Ablagestapel*



# Ablauf einer Runde

*Arkham Horror: Das Kartenspiel* wird über mehrere Runden gespielt. Während einer Runde treffen die Ermittler auf die furchterregenden Mächte des Mythos, bewegen sich durch geheimnisvolle Orte und erforschen diese, wehren gefährliche Gegner ab und beziehen in Erwartung der nächsten Runde Stellung. Jede Runde ist in die folgenden vier Phasen unterteilt:

1. Mythosphase (wird in der ersten Runde des Spiels übersprungen)
2. Ermittlungsphase
3. Gegnerphase
4. Unterhaltsphase

**Wichtiger Hinweis:** In der ersten Runde des Spiels wird die Mythosphase übersprungen und mit Ermittlungsphase begonnen. Die Mythosphase wird auf Seite 13 beschrieben.

Sobald alle vier Phasen abgeschlossen sind, ist die Runde vorbei und das Spiel geht in die Mythosphase der nächsten Runde über. Jede Phase wird im Folgenden genau beschrieben.

## Die Ermittlungsphase

*In der Ermittlungsphase stehen die Ermittler im Mittelpunkt. Ihre Entscheidungen hängen stark von den aktuellen Umständen und dem jeweiligen Ermittler ab.*

Während dieser Phase hat jeder Ermittler seinen eigenen Zug. Die Ermittler entscheiden als Gruppe, welcher Ermittler den ersten Zug nimmt. Sobald der Zug eines Ermittlers endet, wird ein Ermittler gewählt, der den nächsten Zug nimmt, und es wird so lange weitergespielt, bis jeder Ermittler seinen Zug genommen hat.

Jeder Ermittler hat in seinem Zug drei Aktionen, mit denen er eine Vielzahl an Handlungen durchführen kann. Ein Ermittler darf jede der folgenden Handlungen so oft er will und in beliebiger Reihenfolge durchführen, solange er noch Aktionen hat, mit denen er für die Handlung zahlen kann. Während seines Zuges darf ein Ermittler eine Aktion verwenden, um folgende Handlungen durchzuführen:

- ◆ **Ziehen:** 1 Karte ziehen.
- ◆ **Ressource:** 1 Ressource erhalten.
- ◆ **Aktivieren:** Eine ► (aktionsausgelöste) Fähigkeit aktivieren.
- ◆ **Spielen:** Eine Vorteils- oder Ereigniskarte von seiner Hand spielen.
- ◆ **Bewegen:** Sich auf einen verbundenen Ort bewegen.
- ◆ **Ermitteln:** An seinem aktuellen Ort ermitteln.
- ◆ **In einen Kampf verwickeln:** Einen Gegner an seinem aktuellen Ort in einen Kampf verwickeln.
- ◆ **Entkommen:** Versuchen, einem Gegner, der mit ihm in einen Kampf verwickelt ist, zu entkommen.
- ◆ **Kämpfen:** Gegen einen Gegner an seinem aktuellen Ort kämpfen.

Falls ein Ermittler mit einem oder mehreren spielbereiten Gegnern in einen Kampf verwickelt ist, führt das Durchführen einer anderen Aktion als **Entkommen** oder **Kämpfen** oder das Aktivieren einer Aktion, die mit **Verhandlung** oder **Aufgeben** gekennzeichnet ist, dazu, dass jeder dieser Gegner den Ermittler angreift. (Siehe „Die Gegnerphase“ auf Seite 15.) Diese Art von Angriff nennt man **GELEGENHEITSANGRIFF**.

Ein Ermittler darf seinen Zug vorzeitig beenden, falls er keine weiteren Aktionen durchführen möchte. Um anzuzeigen, dass der Zug eines Ermittlers vorbei ist, dreht er seine kleine Ermittlerkarte auf ihre schwarz-weiße Seite. Nicht verwendete Aktionen sind verloren und können nicht für spätere Züge aufgespart werden. Nachdem jeder Ermittler seinen Zug beendet hat, wird das Spiel mit der Gegnerphase fortgesetzt.

Jede dieser Aktionen wird auf den folgenden Seiten noch ausführlich erklärt.

## Tipps für das Einführungsszenario

*Zu Beginn des Spiels sind die Ermittler im Arbeitszimmer gefangen. Wie sollen sie weiter vorgehen? In dieser Situation sind einige Aktionen geeigneter als andere.*

*Falls ein Ermittler Vorteilskarten auf der Hand hat, die nützlich erscheinen, sollte dieser Ermittler in Erwägung ziehen, die Aktion Spielen zu verwenden, um eine oder zwei dieser Karten auszuspielen – damit stellt er sicher, dass er auf unerwartete Herausforderungen oder auftauchende Gegner vorbereitet ist. Außerdem gibt es Hinweise im Arbeitszimmer. Die Ermittler sollten sich überlegen die Aktion Ermitteln zu verwenden, um zu versuchen, diese Hinweise zu finden, damit sie im Szenendeck vorrücken können. Auch die Aktionen Ziehen oder Ressource könnten einem Ermittler dabei helfen, Karten und Ressourcen für einen späteren Zeitpunkt im Spiel anzusammeln.*



## Ziehen

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, zieht die oberste Karte von seinem Deck.



## Ressource

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, erhält eine Ressource aus dem Markervorrat. (Ressourcen werden verwendet, um für Karten und Effekte zu bezahlen.)



**Strategischer Hinweis:** Das Ausgeben von Aktionen, um Karten zu ziehen und Ressourcen zu erhalten, kann dann nützlich sein, wenn man eine bestimmte Karte spielen möchte. Oftmals sind diese Aktionen aber ineffektiv und sollten nur als letzter Ausweg verwendet werden, wenn man gerade nicht weiß, was man anderes tun soll!

## Aktivieren

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, handelt eine (aktionsausgelöste) Fähigkeit auf einer Karte unter seiner Kontrolle, einer Begegnungskarte an seinem Ort oder auf der aktuellen Szenen- oder Agendakarte ab. Fähigkeiten auf Karten, die nicht im Spiel sind (z.B. Karten auf der Hand), können nicht aktiviert werden.



## Spiele

Sobald ein Ermittler diese Aktion verwendet, sucht er eine Vorteils- oder Ereigniskarte auf seiner Hand aus, zahlt die Ressourcenkosten und spielt sie. Die Ressourcenkosten einer Karte und ihr Kartentyp befinden sich in der linken oberen Ecke.



Um die Ressourcenkosten zu bezahlen, muss der Ermittler, der die Karte spielt, den Kosten entsprechend viele Ressourcen aus seinem Ressourcenvorrat in den allgemeinen Markervorrat verschieben.

Folgende Regeln gelten für das Spielen der verschiedenen Kartentypen:

- ❖ Falls die gespielte Karte eine **Ereigniskarte** ist, handelt der Ermittler ihre Effekte ab und legt sie danach auf seinen Ablagestapel.
- ❖ Falls die gespielte Karte eine **Vorteilskarte** ist, platziert der Ermittler sie in seiner Spielzone. Die Karte bleibt so lange im Spiel, bis eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt sie entfernt.
- ❖ **Fertigkeitskarten werden nicht gespielt.** Damit ihre Fähigkeiten und Symbole verwendet werden können, müssen diese Karten von der Hand eines Ermittlers zu Fertigkeitstests beigesteuert werden (siehe dazu „Den Fertigkeitswert für Fertigkeitstests modifizieren“ auf Seite 17).

Karten mit dem Schlüsselwort **Schnell** kosten zum Spielen keine Aktion.

## Slots

Slots begrenzen die Anzahl Karten einer bestimmten Kategorie, die ein Ermittler gleichzeitig im Spiel haben kann. Folgende Slots stehen dem Ermittler zur Verfügung: **1 Verbündeter-Slot, 1 Körperslot, 1 Zubehörslot, 2 Handslots und 2 arkane Slots.**



1 Zubehörslot



1 Körperslot



1 Verbündeter-Slot



1 Handslot



2 Handslots



1 arkaner Slot



2 arkane Slots

Die oben gezeigten Symbole zeigen an, dass eine Vorteilskarte einen freien Slot des Ermittlers in der entsprechenden Kategorie einnimmt. Falls eine Vorteilskarte kein Slot-Symbol hat, verbraucht sie keinen Slot.

Falls ein Ermittler eine Vorteilskarte spielen oder die Kontrolle über sie übernehmen will, die einen Slot benötigt, aber kein Platz mehr frei ist, muss der Ermittler eine oder mehrere Vorteilskarten, die er kontrolliert, wählen und ablegen, um Platz für die neu erworbene Vorteilskarte zu schaffen.



## Bewegen

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, bewegt sich auf einen verbundenen Ort. Die kleine Ermittlerkarte wird auf einen anderen Ort mit einer Markierung verschoben, welche anzeigt, dass der Ort mit dem aktuellen Ort des Ermittlers verbunden ist (siehe unten). Die Verbindungen eines Ortes werden durch Symbole unten auf der Ortskarte angezeigt, die jeweils einem Symbol bei den Kartennamen von jedem verbundenen Ort entsprechen.

Falls der verbundene Ort verhüllt ist, wird der Ort auf seine enthüllte Seite gedreht, sobald sich ein Ermittler darauf bewegt. Sobald dies geschieht, muss man daran denken, auch die angegebene Anzahl Hinweise auf den Ort zu platzieren (siehe „Orte“ auf Seite 4).



Ein Ermittler darf sich vom Flur zum Keller bewegen.

## Ermitteln

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, erforscht seinen aktuellen Ort, um Hinweise zu finden. Dieser Ermittler legt eine Intellekt- (🧠)-Probe gegen den Schleierwert dieses Ortes ab:



Schleierwert

Falls dem Ermittler die Probe gelingt, war er erfolgreich und entdeckt einen Hinweis an diesem Ort. Sobald ein Ermittler einen Hinweis an einem Ort entdeckt, nimmt er den Hinweis von dem Ort und platziert ihn auf seine Ermittlerkarte.

Falls ihm die Probe misslingt, werden keine Hinweise entdeckt.

## Im Szenendeck vorrücken

Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Im Allgemeinen können die Ermittler im Szenendeck vorrücken, indem sie als Gruppe eine entsprechende Anzahl Hinweise ausgeben. Ausgegebene Hinweise werden von den Ermittlerkarten in den allgemeinen Markervorrat gelegt. In einer Szene vorzurücken kostet keine Aktion und kann während des Zuges eines beliebigen Ermittlers gemacht werden. Die benötigte Anzahl Hinweise, um zur nächsten Szene vorzurücken, befindet sich unten im Textfeld der aktuellen Szenenkarte.

Falls die aktuelle Szene eine fett gedruckte „Ermittlungsziel“-Anweisung enthält, ergänzt oder ersetzt diese Anweisung den oben beschriebenen Weg, um im Szenendeck vorzurücken.

Um im Szenendeck vorzurücken, wird die aktuelle Szenenkarte auf die Seite „b“ gedreht, die Anweisungen auf der Rückseite befolgt und die Karte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die nächste Karte im Szenendeck wird nun zur aktuellen Szene. Beim Vorrücken im Szenendeck behalten die Ermittler sämtliche überschüssige Hinweise, die über die benötigte Menge hinausgehen.

## In einen Kampf verwickeln

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, verwickelt einen Gegner an seinem Ort in einen Kampf (entweder einen Gegner, der mit keinem Ermittler oder mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist). Um einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln, platziert der Ermittler diesen in seine Bedrohungszone.



*Strategischer Hinweis: Verwickelt ein Ermittler einen Gegner in einen Kampf, kann er versuchen, ihm zu entkommen, oder er kann den Gegner angreifen, ohne einen anderen Ermittler dabei in Gefahr zu bringen. Diese Aktion kann auch verwendet werden, um damit einen anderen Ermittler aus der Angriffsreichweite eines Gegners zu nehmen!*



## Entkommen

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, versucht einem Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, zu entkommen. Dieser Ermittler legt eine Beweglichkeits- (♣)-Probe gegen den Entkommenwert des Gegners ab.



Entkommenwert  
des Gegners

Falls die Probe gelingt, ist der Ermittler dem Gegner erfolgreich entkommen. Der Gegner wird erschöpft und die beiden sind nicht länger in einen Kampf verwickelt. Der Gegner wird aus der Bedrohungszone des Ermittlers zum aktuellen Ort des Ermittlers bewegt, um anzuzeigen, dass er nicht länger mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist.

Falls die Beweglichkeitsprobe misslingt, ist der Ermittler dem Gegner nicht entkommen und dieser ist weiterhin mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt.

*Strategischer Hinweis: Es kann von entscheidender Bedeutung sein, einem Gegner zu entkommen. Erschöpfte Gegner verwickeln Ermittler nicht automatisch in einen Kampf, erhalten keine Gelegenheitsangriffe und greifen während der Gegnerphase nicht an. Falls man unbewaffnet ist oder sich einen tödlichen Gegner vom Hals schaffen will, sollte man in Betracht ziehen, ihm zu entkommen, statt einen sinnlosen Angriff durchzuführen.*

## Kampf

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, greift einen Gegner an, der sich an seinem aktuellen Ort befindet. Der Ermittler legt eine Kampf- (♥)-Probe gegen den Kampf-Wert dieses Gegners ab.



Kampf-Wert  
des Gegners

Ausdauer des  
Gegners

Falls die Kampf-Probe erfolgreich ist, fügt der Ermittler **dem angegriffenen Gegner 1 Schaden zu**. Einige Waffen, Zaubersprüche und andere Spezialangriffe können die Menge des zugefügten Schadens modifizieren. Pro zugefügtem Schaden wird 1 Schadensmarker auf den Gegner platziert. Falls ein Gegner zu einem beliebigen Zeitpunkt Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder mehr) hat, ist dieser Gegner besiegt und wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Falls ganz unten im Textfeld des Gegners ein Siegpunktwert angegeben ist, wird diese Karte auf den gemeinsamen Siegpunkte-stapel platziert, statt sie abzulegen.

Falls die Kampf-Probe misslingt, wird dem angegriffenen Gegner kein Schaden zugefügt.

**Wichtiger Hinweis:** Falls einem Ermittler eine Kampf-Probe gegen einen Gegner misslingt, der mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, wird der Schaden dieses missglückten Angriffes stattdessen dem Ermittler zugefügt, der mit dem Gegner in einen Kampf verwickelt ist.

## Ein kooperatives Spiel

Es gibt eine Vielzahl möglicher Entscheidungen während der Ermittlungsphase. Die Ermittler werden ermutigt zusammenzuarbeiten und voranzuplanen, was sie in jeder Runde erreichen wollen. Die Reihenfolge, in der die Ermittler ihre Züge nehmen, und die Aktionen, die jeder Ermittler in seinem Zug durchführt, können den entscheidenden Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg bedeuten.

Auch wenn die Ermittler ihre Züge als Gruppe voranzuplanen dürfen, hat jeder Spieler die letzte Entscheidungsgewalt darüber, welche Aktionen sein Ermittler ausführt. Weitere Richtlinien für die Kommunikation zwischen den Ermittlern befinden sich in folgendem Textkasten „Gespräche am Tisch“.

## Gespräche am Tisch

*Arkham Horror: Das Kartenspiel* versucht eine Rollenspielerfahrung für die Spieler zu erzeugen, bei der jeder Spieler in die Rolle eines bestimmten Ermittlers schlüpft. Diese Art des Spiels soll die Spieler zu Zusammenarbeit und Kommunikation ermutigen, aber die Spieler sollten dabei soweit wie möglich innerhalb ihrer Rolle agieren. Die Spielzonen mit verdeckten Informationen (die Karten auf der Hand oder im Deck eines Spielers) existieren, um das Gefühl zu erzeugen, dass jeder Ermittler eine eigenständige Person in der Spielwelt ist und er seine Entscheidungen trifft, ohne genau zu wissen, was jeder Andere weiß oder denkt. Um diese Illusion aufrecht zu erhalten, sollten Karten, die noch verdeckte Informationen darstellen (d. h., sich auf der Hand oder im Deck eines Spielers befinden) nicht benannt, vorgelesen oder sich auf sie bezogen werden.

*Beispiel: Wendy möchte, dass ihr Partner Roland eine Ermitteln-Aktion nimmt und sie möchte ihm sagen, dass sie dabei helfen kann. Statt etwa zu sagen: „Nimm eine Ermitteln-Aktion, ich kann zwei Symbole beitragen“, sollte Wendy innerhalb ihrer Rolle bleiben und sagen: „Du solltest ermitteln, ich kann dir dabei helfen!“*



## Die Gegnerphase

In der Gegnerphase gehen die Gegner auf die Ermittler los und greifen sie an, falls sie es können!

Die folgenden Schritte werden der Reihenfolge nach abgehandelt. Falls keine Gegner im Spiel sind, wird das Spiel mit der Unterhaltungsphase fortgesetzt.

**1. Bewegung der Jäger-Gegner.** Einige Gegner haben das Schlüsselwort Jäger. Jeder dieser Gegner bewegt sich ein Mal und zwar auf einen verbundenen Ort in Richtung des nächstgelegenen Ermittlers. Erschöpfte Jäger-Gegner und Jäger-Gegner, die sich an einem Ort mit einem oder mehreren Ermittlern befinden, bewegen sich nicht.

Falls sich ein Jäger-Gegner zu einem Ort mit einem oder mehreren Ermittlern bewegt, verwickelt dieser Gegner automatisch einen dieser Ermittler in einen Kampf (siehe auch Textkasten „Gegner in einen Kampf verwickeln“ auf Seite 16).

**2. Gegner greifen an.** Jeder spielbereite, in einen Kampf verwickelte Gegner führt einen Angriff gegen den Ermittler durch, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist. Die Ermittler handeln die Gegnerangriffe in Spielerreihenfolge ab. Die Gegnerangriffe gegen einen bestimmten Ermittler können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.

Sobald ein Gegner angreift, fügt er seinen Schaden und seinen Horror gleichzeitig dem Ermittler zu, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist (siehe Textkasten „Schaden und Horror“ rechts).

Die Menge an Schaden und Horror, die durch einen Gegnerangriff zugefügt wird, befindet sich unten im Textfeld des Gegners.



Nachdem ein Gegner in der Gegnerphase angegriffen hat, wird dieser Gegner erschöpft, um anzuzeigen, dass er angegriffen hat. (Bei anderen Angriffen, wie z. B. Gelegenheitsangriffen, werden Gegner nicht erschöpft.)

## Schaden und Horror

Einem Ermittler kann während eines Szenarios Schaden und/oder Horror zugefügt werden. Schaden reduziert die Ausdauer, Horror die geistige Gesundheit eines Ermittlers.



Ausdauer

geistige Gesundheit

Sobald einem Ermittler Schaden zugefügt wird, platziert man Schadensmarker bis zur maximal möglichen Schadensmenge auf die Ermittlerkarte und/oder auf Vorteilskarten des Ermittlers, die Ausdauer haben. Einer Karte ohne Ausdauerwert kann kein Schaden zugefügt werden.

Sobald einem Ermittler Horror zugefügt wird, platziert man Horrormarker bis zur maximal möglichen Horrormenge auf die Ermittlerkarte und/oder auf Vorteilskarten des Ermittlers, die geistige Gesundheit haben. Einer Karte ohne einen Wert für geistige Gesundheit kann kein Horror zugefügt werden.

Falls sich auf einer Karte Schaden in Höhe ihrer Ausdauer (oder mehr) oder Horror in Höhe ihrer geistigen Gesundheit (oder mehr) befindet, ist diese Karte besiegt. Eine besiegte Vorteilskarte wird abgelegt. Ein besiegter Ermittler scheidet aus dem Spiel aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 4 im Referenzhandbuch).



## Die Unterhaltsphase

In der Unterhaltsphase beziehen Helden und Schurken Stellung und bereiten sich auf die nächste Runde vor.

Die folgenden Schritte werden in der angegebenen Reihenfolge abgehandelt:

1. Jeder Ermittler dreht seine kleine Ermittlerkarte auf die Vorderseite.
2. Alle erschöpften Karten werden spielbereit gemacht. Jeder Gegner, der nicht in einen Kampf verwickelt ist und am selben Ort wie ein Ermittler spielbereit gemacht wird, verwickelt diesen Ermittler nun in einen Kampf. (Siehe „Gegner in einen Kampf verwickeln“ im Textkasten rechts.)
3. Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource.
4. Jeder Ermittler mit **mehr als 8 Karten auf der Hand** legt so viele Karten seiner Wahl ab, bis er nur noch 8 Karten hat.

Nachdem diese Schritte abgeschlossen sind, ist die Spielrunde beendet. Das Spiel wird mit der Mythosphase der nächsten Spielrunde fortgesetzt.

## Die Mythosphase

In der Mythosphase versuchen die arkanen Kräfte, denen sich die Ermittler stellen, ihre bössartigen Pläne voranzutreiben.

Die Mythosphase besteht aus folgenden drei Schritten:

1. Ein Verderbensmarker wird auf die aktuelle Agendakarte platziert.
2. Die Gesamtzahl der Verderbensmarker im Spiel (auf der aktuellen Agenda und auf anderen Karten im Spiel) wird mit dem Schwellenwert für Verderben auf der aktuellen Agenda verglichen. Falls die Anzahl der Verderbensmarker im Spiel mindestens so groß ist wie der Schwellenwert für Verderben auf der aktuellen Agenda, wird im Agendadeck vorgerückt. Dafür werden alle Verderbensmarker im Spiel abgelegt, die aktuelle Agendakarte umgedreht, die Anweisungen auf ihrer Rückseite befolgt und die Agendakarte wird aus dem Spiel entfernt. Dann wird die Vorderseite der nächsten Agendakarte im Agendadeck zur aktiven Agendakarte. (**Wichtiger Hinweis:** Dies ist normalerweise der einzige Zeitpunkt, an dem im Agendadeck vorgerückt werden kann, es sei denn, eine andere Karte gibt hierzu ausdrückliche Anweisungen.)



Verderbensmarker



Es sind 3 Verderbensmarker im Spiel, weshalb im Agendadeck vorgerückt wird.

3. In Spielerreihenfolge zieht jeder Ermittler die oberste Karte des Begegnungsdecks. Folgendermaßen werden die verschiedenen Begegnungskartentypen abgehandelt:

**Verrat** – Sobald eine Verratskarte gezogen wird, wird ihre Fähigkeit abgehandelt und die Karte wird auf den Begegnungs-Abgestapel gelegt, außer es wird angewiesen, sie ins Spiel zu bringen.

**Gegner** – Sobald eine Gegnerkarte gezogen wird, erscheint dieser Gegner und wird mit dem Ermittler, der die Karte gezogen hat, in einen Kampf verwickelt, falls der Gegner keine „Erscheinen“-Anweisung hat. Falls er eine solche Anweisung hat, erscheint der Gegner an dem Ort, der in der Anweisung angegeben ist.



Verratskarte



Gegnerkarte

## Gegner in einen Kampf verwickeln

Solange eine Gegnerkarte im Spiel ist, ist sie entweder in einen Kampf mit einem Ermittler verwickelt (und wird in die Bedrohungszone dieses Ermittlers platziert) oder sie ist an einem Ort (und wird an diesen Ort platziert). Jeder Gegner in der Bedrohungszone eines Ermittlers gilt als am selben Ort wie dieser Ermittler. Sollte sich der Ermittler bewegen, bleibt der Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt und bewegt sich ebenfalls zum neuen Ort.

Immer wenn sich ein spielbereiter Gegner, der nicht in einen Kampf verwickelt ist, am selben Ort wie ein Ermittler befindet, verwickelt er den Ermittler in einen Kampf und wird in dessen Bedrohungszone platziert. Falls sich mehrere Ermittler am selben Ort wie ein spielbereiter Gegner befinden, entscheidet der Ermittlungsleiter, welchen dieser Ermittler der Gegner in einen Kampf verwickelt. Einige Gegner haben eine „Beute“-Anweisung, die vorgibt, wen sie im Konfliktfall in einen Kampf verwickeln. (Siehe „Beute“ auf Seite 5 des Referenzhandbuchs.)

Ein Gegner verwickelt sofort jemanden in einen Kampf, falls

- er (spielbereit) am selben Ort wie ein Ermittler erscheint.
- er sich (spielbereit) an einen Ort bewegt, an dem sich ein Ermittler befindet.
- ein Ermittler sich an denselben Ort bewegt, an dem sich ein spielbereiter Gegner befindet.
- ein erschöpfter Gegner, der sich am selben Ort wie ein Ermittler befindet, spielbereit gemacht wird.



## Fertigkeiten und Fertigungsproben

Jeder Ermittler besitzt vier Fertigkeiten: Willenskraft (♣), Intellekt (♠), Kampf (♣) und Beweglichkeit (♣). Je höher der Wert des Ermittlers in einer bestimmten Fertigkeit ist, desto besser ist der Ermittler, wenn er Handlungen mithilfe dieser Fertigkeit durchführt.

In vielen Situationen muss ein Ermittler eine **FERTIGKEITSPROBE** ablegen. Bei diesen Fertigungsproben wird mit dem Wert eines Ermittlers in einer bestimmten Fertigkeit gegen einen Schwierigkeitswert angetreten, der durch die Fähigkeit oder den Spielschritt festgelegt wird, durch die oder den diese Probe initiiert wurde. Um eine Fertigungsprobe durchzuführen, enthüllt der Ermittler einen zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel, der seinen Fertigkeitenswert modifiziert. Falls der modifizierte Fertigkeitenswert der Schwierigkeit der Probe entspricht oder höher ist, gelingt dem Ermittler diese Probe. Falls nicht, misslingt die Probe. Die Konsequenzen von Erfolgen oder Misserfolgen bei Fertigungsproben können der Karte oder der Aktion, welche die Probe initiiert hat, entnommen werden.

### Den Fertigkeitenswert für Fertigungsproben modifizieren

Vor dem Ziehen eines Chaosmarkers für eine Fertigungsprobe darf der Ermittler seinen Fertigkeitenswert erhöhen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

Zunächst darf der Ermittler gültige Karten von seiner Hand zu der Probe beitragen. Eine gültige Karte enthält ein oder mehrere Symbole, die mit der Fertigkeit der Fertigungsprobe übereinstimmen. Ein Joker-Symbol (?) stimmt mit allen Fertigkeiten überein. Jedes übereinstimmende Symbol, das zu einer Probe beigetragen wird, erhöht den Fertigkeitenswert des Ermittlers für diese Probe um 1. Der Ermittler, der die Probe ablegt, darf eine beliebige Anzahl Karten von seiner Hand zur Probe beitragen. Jeder *andere* Ermittler am selben Ort darf 1 Karte von seiner Hand beitragen, um zu helfen.

Die Ressourcenkosten einer Karte werden nicht gezahlt, wenn die Karte zu einer Probe beigetragen wird.



Fertigkeitssymbole

Außerdem darf der Ermittler ⚡ (freie ausgelöste) Fähigkeiten verwenden, um seine Fertigkeit für eine Probe zu modifizieren.

## Effekte von Chaosmarkern

Jeder Chaosmarker hat ein Symbol oder einen Zahlenwert, der das Ergebnis der Fertigungsprobe beeinflusst. Die Effekte jedes Chaosmarkers werden im Folgenden beschrieben:

♣, ♠, ♣, ♣: Verweisen auf die Szenarioübersichtskarte und der entsprechende Effekt auf ihr wird abgehandelt.

♣: Verweist auf die Ermittlerkarte und die ♣-Fähigkeit auf ihr wird abgehandelt.

♣: Steht für einen automatischen Misserfolg der Fertigungsprobe.

Falls der enthüllte Chaosmarker (oder der Effekt, auf den sich ein Chaosmarker bezieht) einen numerischen Wert hat, wird dieser Wert in dieser Probe auf den Fertigkeitenswert des Ermittlers angewendet.

### Eine Fertigungsprobe abschließen

Falls der modifizierte Fertigkeitenswert dem Schwierigkeitswert der Probe entspricht oder höher ist, gelingt dem Ermittler die Probe. Ansonsten misslingt sie ihm. Die Konsequenzen von Erfolgen und/oder Misserfolgen bei Fertigungsproben können der Fähigkeit oder dem Spielschritt, die/der die Probe initiiert hat, entnommen werden.

Einige Fertigungskarten haben eine Fähigkeit, die abgehandelt wird, sobald eine Fertigungsprobe abgelegt worden ist, falls diese Karte zu der Probe beigetragen hat.

Beim Abschluss einer Fertigungsprobe werden alle Ermittlerkarten abgelegt, die zu dieser Probe beigetragen haben, und der enthüllte Chaosmarker wird zurück in den Chaosbeutel gemischt.

### Beispiel für eine Fertigungsprobe

Wendy Adams zieht die Begegnungskarte Packende Hände, mit dem Text „**Enthüllung** – Lege eine ♣-Probe (3) ab. Für jeden Punkt, um den die Probe misslingt, nimmst du 1 Schaden.“

Wendys Beweglichkeitenswert ist 4 und die Schwierigkeit dieser Probe ist 3. Wendy hat wenig Ausdauer, sodass sie bei dieser Probe unbedingt Erfolg haben muss! Wendy hat keine Karten mit Symbolen auf der Hand, die zu der Probe beitragen können. Ihr Partner Roland befindet sich am selben Ort und entscheidet sich eine Karte zu der Fertigungsprobe beizutragen, die 1 ♣-Symbol hat. Dadurch erhält Wendy für diese Probe einen Bonus von +1 auf ihren Beweglichkeitenswert.

Nun zieht Wendy einen zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel und enthüllt dabei den Wert „-2“. Dieser Modifikator wird für diese Probe auf Wendys Beweglichkeitenswert angewendet. Ihr Wert beträgt nun: 4 (Grundwert) +1 (durch die von Roland beigetragene Karte) -2 (durch den Chaosmarker), also insgesamt 3. Da Wendys modifizierter Fertigkeitenswert der Schwierigkeit der Fertigungsprobe von 3 entspricht, gelingt ihr die Probe!

Da Wendy die Probe gelungen ist, werden nun die Ergebnisse der Fertigungsprobe angewendet. Die Karte Packende Hände hat keinen Effekt (da ihr die Probe nicht misslungen ist). Rolands beigetragene Karte wird nun abgelegt und der Chaosmarker wird zurück in den Chaosbeutel gemischt.



## Wie geht es weiter?

Nachdem die Mythosphase abgehandelt worden ist, geht das Spiel wie üblich mit der Ermittlungsphase weiter. Es werden weitere Spielrunden abgehandelt, bis die Spieler eine Auflösung des Szenarios erreicht haben (siehe „Gewinnen und Verlieren“ auf Seite 4).

Nachdem die Spieler das Spiel abgeschlossen haben, wollen sie möglicherweise die Kampagne fortsetzen. Dazu müssen sie den Absatz „Erweiterte Kampagnenregeln“ auf Seite 3 des Kampagnenleitfadens lesen. Es wird mit dem Szenario *Die Mitternachtsmasken* fortgefahren, indem man die Vorbereitungsregeln im Anhang III auf Seite 27 im Referenzhandbuch verwendet.

Einige Spieler wollen möglicherweise mehr Spielerfahrung sammeln, indem sie verschiedene Ermittler verwenden, ehe sie die Kampagne fortsetzen. Dafür werden die Regeln für den „Deckbau“ weiter unten oder die Einsteigerdecks auf Seite 15 verwendet, um das erste Szenario *Die Zusammenkunft* erneut zu spielen.

Eine Übersicht über Schlüsselwörter und wichtige Symbole des Spiels befindet sich auf der Rückseite dieser Spielregel. Außerdem werden im Referenzhandbuch alle komplexeren Regeln des Spiels erklärt. Das Referenzhandbuch sollte regelmäßig konsultiert werden, um das Spiel wirklich meistern zu können.

## Deckbau

Das Grundspiel *Arkham Horror: Das Kartenspiel* bietet ein vollständiges Spielerlebnis mit deutlichem Wiederspielwert. Nachdem die Spieler die Grundlagen erlernt haben, wollen sie sich nun vielleicht an den Grundlagen des Deckbaus versuchen.

## Warum Deckbau?

Deckbau nennt man den Prozess, in dem ein Spieler sein Deck individualisiert, um Szenarien mit eigenen Strategien und Ideen anzugehen. Dies ermöglicht es dem Spieler, das Spiel auf eine neue Art zu erleben; statt seinen Spielstil der Strategie eines Einsteigerdecks anzupassen, kann so jeder Spieler ein Deck erstellen, das so funktioniert, wie er es gerne möchte. Sobald ein Spieler ein eigenes Deck erstellt, nimmt er nicht mehr nur am Spiel teil, sondern gestaltet dessen Spielweise aktiv mit.

## Regeln für den Deckbau

Folgende Regeln gelten für den Bau von Ermittlerdecks für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Um noch mehr Möglichkeiten beim Deckbau zu erhalten, kann man separat erhältliche Erweiterungssets erwerben.

- ◆ Ein Spieler muss genau 1 Ermittlerkarte wählen.
- ◆ Das Ermittlerdeck eines Spielers muss exakt so viele normale Spielerkarten enthalten wie auf der Rückseite der Ermittlerkarte als „Deckgröße“ angegeben ist. Bei jeder Ermittlerkarte im Grundset beträgt dieser Wert 30. Schwächen, ermittlerspezifische Karten und Szenariokarten, die einem Spielerdeck hinzugefügt werden, zählen nicht gegen diesen Wert.
- ◆ Jede normale Spielerkarte im Deck eines Spielers muss unter Beachtung der „Deckbau-Optionen“ auf der Rückseite seiner Ermittlerkarte ausgesucht werden.
- ◆ Ein Spielerdeck kann nicht mehr als 2 Kopien (gleicher Kartenname) einer Spielerkarte enthalten.
- ◆ Jede andere „Deckbau-Voraussetzung“ auf der Rückseite der Ermittlerkarte des Spielers muss ebenfalls beachtet werden.
- ◆ Zu Beginn einer Kampagne darf ein Ermittler seinem Deck nur Karten der Stufe 0 hinzufügen (siehe den Textkasten „Kartenstufen“ unten).

## Kartenstufen

Die Stufe einer Karte kann man an den weißen Punkten unterhalb ihrer Kosten erkennen. Die Stufe einer Karte entspricht der Anzahl dieser weißen Punkte auf der Karte.



1 weißer Punkt zeigt an, dass dies eine Stufe-1-Karte ist



Im Kampagnenspiel kann ein Ermittler mit Erfahrungspunkten (EP) für das Abschließen eines Szenarios belohnt werden. Diese Punkte dürfen ausgegeben werden, um höherstufige Karten für die Verwendung in seinem Deck in dieser Kampagne zu erwerben. (Siehe „Kampagnenspiel“ auf Seite 14 im Referenzhandbuch.)



## Zufällige Schwäche

Die meisten Ermittler haben eine Deckbau-Voraussetzung, welche den Spieler anweist, seinem Deck eine zufällige Grundschwäche hinzuzufügen.

Anders als die ermittlerspezifische Schwäche ist eine Grundschwäche an folgendem Symbol zu erkennen:



Um eine zufällige Grundschwäche auszuwählen, nimmt man ein Set der 10 Grundschwächen in diesem Grundspiel, mischt sie und zieht eine zufällige Grundschwäche, die man seinem Deck hinzufügt. Einige Erweiterungen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* fügen der Sammlung eines Spielers neue Grundschwächen hinzu. Diese Karten werden einfach den zehn Karten aus diesem Grundspiel hinzugefügt, sobald man eine zufällige Grundschwäche auswählt.

*Beispiel: Hans-Werner besitzt zwei Exemplare des Grundspiels, ein Exemplar der ersten Kampagnenerweiterung und ein Exemplar des ersten Mythospacks. Um ein Set der Grundschwächen zu erstellen, nimmt er alle Grundschwächen aus einem Grundspiel, aus der ersten Kampagnenerweiterung und aus dem ersten Mythospack und mischt diese zusammen. Dann zieht Hans-Werner seine Grundschwäche zufällig aus diesem Kartenvorrat.*

Die Grundschwäche wird erst ausgewählt, nachdem alle anderen Karten für das Deck des Spielers ausgewählt worden sind. Anschließend wird sie dem Deck des Spielers hinzugefügt. Im Kampagnenmodus bleibt die gewählte Schwäche für die gesamte Kampagne Teil dieses Ermittlerdecks, falls sie nicht durch eine Kartenfähigkeit entfernt wird. Zu Beginn der folgenden Szenarien der Kampagne werden dem Deck nicht automatisch neue Schwächen hinzugefügt, aber Kartenfähigkeiten oder Szenarioanweisungen können einen Ermittler dazu anweisen, zusätzliche Schwächen zu erhalten.





## Einsteigerdecklisten

Die seltsamen Vorkommnisse rund um Arkham zu untersuchen ist eine gefährliche Angelegenheit. Ihr werdet mit Monstrositäten konfrontiert werden, die weit über euren Horizont hinausgehen. Die Wahrheit, nach der ihr strebt, könnte in eurer Psyche irreparablen Schaden anrichten. Ihr braucht die besten Hilfsmittel, starke Verbündete und nützliche Fertigkeiten, wenn ihr in einer Kampagne eine Chance auf Erfolg haben möchtet.

Um euch bei euren Ermittlungen zu helfen, haben wir für jeden Ermittler in *Arkham Horror: Das Kartenspiel* ein exemplarisches Einsteigerdeck zusammengestellt. Diese Decks sollen euch den Einstieg in die Welt von Arkham erleichtern und sind ein Beispiel, wie ihr ein Deck für jeden Ermittler in diesem Spiel bauen könnt. Diese Decks sind besonders für Spieler geeignet, die schnellstmöglich mit dem Spielen loslegen wollen, oder für Spieler, die noch unerfahren im Deckbau sind, damit sie auf sich selbst gestellt kein eigenes Deck zusammenstellen müssen.

Zu jedem Deck gibt es Tipps und Tricks, wie es zu spielen ist. Es wird erklärt, wie die Ermittlerfähigkeit am besten eingesetzt werden kann, und erläutert, wie die Karten des Decks im Zusammenspiel den besten Nutzen bringen.

Diese Einsteigerdecks sind dafür gedacht, zu Beginn einer Kampagne verwendet zu werden. Es werden deshalb 0 Erfahrungspunkte ausgegeben. Die Zahl in Klammern neben jeder Karte ist die Kartennummer. Falls bei einer Karte keine bestimmte Anzahl angegeben ist, wird im Deck nur 1 Kopie jener Karte verwendet. **Bei jedem dieser Einsteigerdecks ist statt einer zufälligen Grundschwäche eine bestimmte Grundschwäche angegeben.** Dem Deck muss deshalb keine weitere Grundschwäche hinzugefügt werden.

Mit den Karten des Grundspiels können alle 5 Einsteigerdecks gleichzeitig gebaut und gespielt werden.



## Strategie-Tipps für Roland Banks

Roland ist ein begabter Kämpfer und Hinweissammler. Da ihm seine Fähigkeit erlaubt, durch das Besiegen von Gegnern automatisch Hinweise zu entdecken, solltest du dich auf die Jagd nach leicht zu besiegenden Gegnern machen, insbesondere wenn sie sich an einem Ort mit einem hohen Schleierwert befinden. Versuche so früh wie möglich eine Waffe zu spielen (z. B. *4Ser Automatik*, *Machete* oder *Rolands 38er Spezial*), sodass du stets auf Gegner vorbereitet bist. *Streifenpolizist*, *Wachhund* und *Körperliches Training* können dir beim Besiegen von Gegnern ebenfalls nützlich sein.

Falls du trotzdem noch Schwierigkeiten beim Ermitteln hast, solltest du auf *Vergrößerungsglas* oder *Dr. Milan Christopher* zurückgreifen. *Beweise!* und *Einer Ahnung folgen* erlauben es dir, an Orten mit hohem Schleierwert automatisch Hinweise zu entdecken.

Roland ist zwar körperlich stark, hat aber eine niedrige geistige Gesundheit und ist daher sehr anfällig für Horror. Verbündete wie *Streifenpolizist* oder *Dr. Milan Christopher* können Horror für dich abfangen, sobald du etwas Furchtbares entdeckst. Scheue nicht davor zurück, *Erste Hilfe* zu spielen und einen ganzen Zug dafür aufzuwenden, Horror zu heilen, wenn du kurz davor stehst, besiegt zu werden. Du solltest geistiges Trauma auf alle Fälle vermeiden!

Falls du gezwungen sein solltest, seltsame Vorkommnisse in deiner Umgebung *Vertuschen* zu müssen, dann vergiss nicht, dass du Karteneffekte wie Rolands Fähigkeit, *Beweise!* oder *Einer Ahnung folgen* verwenden kannst, um diese Beweise zu entfernen, anstatt sie zu entdecken.

## Roland Banks, der Bundesagent

### Ermittler

- Roland Banks (★ 1)

### Vorteile (17)

- Rolands 38er Spezial (★ 6)
- 4Ser Automatik (★ 16)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Erste Hilfe (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Wachhund (★ 21)
- Vergrößerungsglas (★ 30)
- Altes Buch des Wissens (★ 31)
- Forschungsbibliothekar (★ 32)
- Dr. Milan Christopher (★ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (★ 34)
- Medizinische Texte (★ 35)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

### Ereignisse (8)

- Beweise! (★ 22)
- Ausweichen (★ 23)
- Dynamitexplosion (★ 24)
- Geist über Materie (★ 36)
- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

### Fertigkeiten (6)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Deduktion (★ 39)
- 2x Mumm (★ 89)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)

### Schwächen (2)

- Vertuschen (★ 7)
- Akolyth der Silberloge der Dämmerung (★ 102)





## Strategie-Tipps für Daisy Walker

Daisy ist eine hochintelligente Ermittlerin, die gerne die Rolle einer Unterstützerin einnimmt oder sich auf das Entdecken von Hinweisen konzentriert. Da ihre Fähigkeit von ihren **Buch**-Vorteilskarten abhängt, sollte ihr Hauptaugenmerk darauf liegen, eine davon so früh wie möglich zu spielen. *Altes Buch des Wissens* ist das ideale **Buch**, um es früh im Spiel zu haben, wohingegen *Medizinische Texte* zusammen mit Daisys hohem Intellekt zum Lebensretter werden kann. Falls du keines von beiden auf deiner Starthand hast, kannst du mit *Forschungsbibliothekar* nach einem von beiden suchen. Der Verbündete kann auch ein nützlicher Schadenspuffer sein, sollte es hart auf hart kommen.

Daisys Intellekt ist hoch genug, damit sie beim Ermitteln für gewöhnlich keine Hilfe braucht. Falls du aber schnell ein paar Hinweise benötigst, rüste dich mit *Vergrößerungsglas* aus und bringe so schnell wie möglich *Dr. Milan Christopher* ins Spiel.

Da ihre Beweglichkeit und ihr Kampfwert eher am unteren Ende der Skala angesiedelt sind, kann es für Daisy problematisch werden, sich um Gegner zu kümmern. Zum Glück hast du ein paar Asse im Ärmel. *Blendendes Licht* und *Verrocknen* erlauben es dir, deine Willenskraft statt Beweglichkeit oder Kampf zu verwenden, um Gegner anzugreifen oder ihnen zu entkommen. Du kannst dabei auch *Heiliger Rosenkranz* verwenden, um deine Willenskraft zu erhöhen. Solltest du einen Ort mit vielen Hinweisen und Jäger-Gegnern in der Umgebung finden, kannst du *Barrikade* verwenden, um die Hinweise relativ gefahrlos zu sammeln.

Falls du sowohl *Altes Buch des Wissens* als auch *Medizinische Texte* im Spiel hast, versuche an Daisys Büchertasche zu kommen, bevor *Das Necronomicon* ins Spiel kommt, denn ansonsten verlierst du eines deiner beiden anderen Bücher.

## Daisy Walker, die Bibliothekarin

### Ermittler

- Daisy Walker (★ 2)

### Vorteile (17)

- Daisys Büchertasche (★ 8)
- Vergrößerungsglas (★ 30)
- Altes Buch des Wissens (★ 31)
- Forschungsbibliothekar (★ 32)
- Dr. Milan Christopher (★ 33)
- Gesteigerte Aufmerksamkeit (★ 34)
- Medizinische Texte (★ 35)
- Verbotenes Wissen (★ 58)
- Heiliger Rosenkranz (★ 59)
- Verrocknen (★ 60)
- Die Zukunft vorhersagen (★ 61)
- Arkane Studien (★ 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (★ 63)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

### Ereignisse (8)

- Geist über Materie (★ 36)
- Einer Ahnung folgen (★ 37)
- Barrikade (★ 38)
- Von der Flamme angezogen (★ 64)
- Schutzsiegel (★ 65)
- Blendendes Licht (★ 66)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

### Fertigkeiten (6)

- Deduktion (★ 39)
- Furchtlos (★ 67)
- 2x Wahrnehmung (★ 90)
- 2x Fingerfertigkeit (★ 92)

### Schwächen (2)

- Das Necronomicon (Übersetzung von John Dee) (★ 9)
- Paranoia (★ 97)

## Strategie-Tipps für „Skids“ O’Toole

„Skids“ ist ein ausgewogener Charakter, der relativ gut im Kampf, beim Entkommen und Ermitteln ist. Deine Ermittlerfähigkeit als auch -schwäche verlangen Ressourcen. Es ist also eine gute Idee, genug davon in deinem Ressourcenvorrat zu haben. An zusätzliche Ressourcen gelangst du durch eine clevere Verwendung von *Einbruch* und *Notfallausrüstung* oder einfach durch die Ressource-Aktion, wann immer du nicht sicher bist, was du tun sollst.

Weil „Skids“ eine hohe Beweglichkeit hat und relativ gut im Kampf ist, kannst du entscheiden, ob du Gegnern mit roher Gewalt begegnen oder sie umgehen willst. Diese Entscheidung solltest du vom Gegner abhängig machen – kämpfe gegen Gegner mit hohem Entkommen-Wert und entkomme Gegnern mit hohem Kampfwert und viel Ausdauer. Da du eine ganze Menge Waffen in deinem Deck hast, scheue nicht davor zurück, dich mit gezogenen Waffen kopfüber ins Gefecht zu stürzen!

Zusätzliche Aktionen sind die mächtigste Waffe in „Skids“ Arsenal. Mit *Leo De Luca* und deiner Ermittlerfähigkeit kannst du bis zu 5 Aktionen in einem Zug nehmen. Spare frühzeitig Ressourcen an, um Leo De Luca und andere Vorteilskarten zu spielen. Im Verlauf des Spiels solltest du dein Geld ausgeben, um mit den zusätzlichen Aktionen Gegner auszuschalten, an Orten zu ermitteln oder dich dorthin zu bewegen, wo du gebraucht wirst.

Deine niedrige Willenskraft wird dich wahrscheinlich anfällig für die Tricks des Begegnungsdecks machen. Falls du dich bedrängt fühlst, ist *Auf der Flucht* dein Notnagel. Die Fähigkeit, eine ganze Runde lang praktisch jeden Nicht-Elite-Gegner ignorieren zu können, ist sehr mächtig. Verwende diese Karte, um eine Beweg- oder Ermitteln-Aktion zu nehmen, während du mit Gegnern in einen Kampf verwickelt bist, oder um die Aufmerksamkeit eines Gegners ohne negative Konsequenzen von einem Verbündeten auf dich zu lenken, indem du ihn in einen Kampf verwickelst.

## „Skids“ O’Toole, der Ex-Sträfling

### Ermittler

- „Skids“ O’Toole (★ 3)

### Vorteile (16)

- 4Ser Automatik (★ 16)
- Körperliches Training (★ 17)
- Streifenpolizist (★ 18)
- Erste Hilfe (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Wachhund (★ 21)
- Springmesser (★ 44)
- Einbruch (★ 45)
- Taschendiebstahl (★ 46)
- 41er Derringer (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Die harte Schule des Lebens (★ 49)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

### Ereignisse (9)

- Auf der Flucht (★ 10)
- Beweise! (★ 22)
- Ausweichen (★ 23)
- Dynamitexplosion (★ 24)
- Schwer zu fassen (★ 50)
- Stich von hinten (★ 51)
- Schleichangriff (★ 52)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

### Fertigkeiten (6)

- Brutaler Schlag (★ 25)
- Opportunist (★ 53)
- 2x Mumm (★ 89)
- 2x Überwältigen (★ 91)

### Schwächen (2)

- Krankenhausrechnungen (★ 11)
- Mobvollstrecker (★ 101)





## Strategie-Tipps für Agnes Baker

Agnes ist eine Zauberwahrerin mit hoher Willenskraft, die besonders gut darin ist, Gegner loszuwerden. Da ihre Fähigkeit ein Mal pro Phase ausgelöst werden kann, nachdem sie Horror genommen hat, ist es umso besser, so viele Wege wie möglich zu nutzen, um sich gezielt selbst Horror zuzufügen. *Verbotenes Wissen* ist wahrscheinlich dein bestes Mittel, Agnes' Fähigkeit nutzen zu können: Wann immer du willst, kannst du 1 Horror nehmen, um 1 Ressource zu erhalten und 1 Schaden zuzufügen! Du kannst ihre Fähigkeit auch mit *Schutzsiegel* oder *Vertrocknen* auslösen (wenn du bei *Vertrocknen* einen Chaosmarker mit einem Symbol ziehst). Aber Achtung! Agnes' Fähigkeit wird nur ausgelöst, sobald Horror auch wirklich auf ihr platziert wird. Du willst Horror vielleicht auch anderweitig abfangen oder heilen. *Heiliger Rosenkranz* ist eine Karte, die du unbedingt spielen solltest, da sie nicht nur die Willenskraft von Agnes erhöht, sondern dir auch eine Möglichkeit bietet, sie gegen Horror zu schützen, wenn du Agnes' Fähigkeit nicht auslösen möchtest.

Solltest du Schwierigkeiten beim Ermitteln haben, kannst du „*Sieh mal, was ich gefunden habe!*“ oder *Von der Flamme* angezogen verwenden, um bis zu 4 Hinweise zu entdecken, ohne bei einer Intellekt-Probe erfolgreich sein zu müssen.

Zu guter Letzt kann es von großem Vorteil sein, früh *Eingeweihte der arkanen Künste* zu spielen, da du von *Zauber*-Karten abhängig bist. Achte darauf, dass der Verderbensschwellenwert auf der aktuellen Agenda noch lange nicht erreicht wird. Spiele dann *Eingeweihte der arkanen Künste* und ziehe in jedem Zug den größten Vorteil aus der Karte. Kurz vor dem Erreichen des Verderbensschwellenwertes kannst du sie aus dem Spiel ablegen (meist durch das Zuweisen von Schaden oder Horror), um auch ihr Verderben loszuwerden.



## Strategie-Tipps für Wendy Adams

Wendy ist eine gerissene Ermittlerin, die besonders geschickt darin ist, Gefahren aus dem Weg zu gehen. Der Schlüssel zum Erfolg ist es, während wichtiger Fertigkeitstests ihre Fähigkeit zu verwenden, um den Effekt von Chaosmarkern aufzuheben und diese neu zu ziehen. Achte darauf, dass du immer genug Karten auf der Hand hast, um ihre Fähigkeit jederzeit verwenden zu können. *Taschendiebstahl* und *Hasenpfote* sind beides ideale Karten, um sie früh im Spiel zu haben. Mit ihnen kannst du Karten ziehen, wenn du Gegnern entkommst oder dir Proben misslingen.

Wendys hohe Beweglichkeit und ihr gleichzeitig niedriger Kampfwert bedeuten, dass du Gegnern hauptsächlich entkommen oder vor ihnen wegrennen willst. Dennoch kann Wendy mit *Stich von hinten* oder *Schleichangriff* zur rechten Zeit auch mal einen lästigen Gegner ausschalten. *Streunende Katze*, *Listige Ablenkung* und *Überlebensinstinkt* helfen dir aus brenzligen Situationen zu entkommen. Wenn alle Stricke reißen, kannst du *41er Derringer* oder *Baseballschläger* hervorholen. In einer solch misslichen Situation solltest du dich nicht scheuen, zu Proben mehrere Karten beizutragen!

Wendys *Amulett* ist eine knifflige Karte. Es lohnt sich aber, um ihre Fähigkeit und ihren Erzwungen-Effekt herumzuspielen. Am besten ist es, Wendys *Amulett* so lange auf der Hand zu halten, bis sich ein paar Ereignisse im Ablagestapel befinden. Wenn es im Spiel ist, solltest du immer auf das oberste Ereignis in deinem Ablagestapel achten, insbesondere wenn es *Glückspilz!* ist, welches du mithilfe von *Wendys Amulett* spielen kannst. Vergiss nicht, dass alle Ereignisse, die du ab jetzt spielst, unter deinem Deck platziert werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Ereignis von deiner Hand oder mithilfe von Wendys *Amulett* gespielt wird.

### Agnes Baker, die Kellner

#### Ermittler

- Agnes Baker (★ 4)

#### Vorteile (17)

- Erbstück aus Hyperborea (★ 12)
- Verbotenes Wissen (★ 58)
- Heiliger Rosenkranz (★ 59)
- Vertrocknen (★ 60)
- Die Zukunft vorhersagen (★ 61)
- Arkane Studien (★ 62)
- Eingeweihte der arkanen Künste (★ 63)
- Ledermantel (★ 72)
- Plündern (★ 73)
- Baseballschläger (★ 74)
- Hasenpfote (★ 75)
- Streunende Katze (★ 76)
- Große Anstrengung (★ 77)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

#### Ereignisse (8)

- Von der Flamme angezogen (★ 64)
- Schutzsiegel (★ 65)
- Blendendes Licht (★ 66)
- Listige Ablenkung (★ 78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (★ 79)
- Glückspilz! (★ 80)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

#### Fertigkeiten (6)

- Furchtlos (★ 67)
- Überlebensinstinkt (★ 81)
- 2x Wahrnehmung (★ 90)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)

#### Schwächen (2)

- Dunkle Erinnerungen (★ 13)
- Heimgesucht (★ 98)

### Wendy Adams, das Straßenkind

#### Ermittler

- Wendy Adams (★ 5)

#### Vorteile (17)

- Wendys Amulett (★ 14)
- Springmesser (★ 44)
- Einbruch (★ 45)
- Taschendiebstahl (★ 46)
- 41er Derringer (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Die harte Schule des Lebens (★ 49)
- Ledermantel (★ 72)
- Plündern (★ 73)
- Baseballschläger (★ 74)
- Hasenpfote (★ 75)
- Streunende Katze (★ 76)
- Große Anstrengung (★ 77)
- 2x Messer (★ 86)
- 2x Taschenlampe (★ 87)

#### Ereignisse (8)

- Schwer zu fassen (★ 50)
- Stich von hinten (★ 51)
- Schleichangriff (★ 52)
- Listige Ablenkung (★ 78)
- „Sieh mal, was ich gefunden habe!“ (★ 79)
- Glückspilz! (★ 80)
- 2x Notfallausrüstung (★ 88)

#### Fertigkeiten (6)

- Opportunist (★ 53)
- Überlebensinstinkt (★ 81)
- 2x Überwältigen (★ 91)
- 2x Unerwarteter Mut (★ 93)

#### Schwächen (2)

- Verlassen und einsam (★ 15)
- Amnesie (★ 96)



## Credits

---

**Game Design and Development:** Nate French und MJ Newman

**Producer:** Molly Glover

**Technical Writing:** Adam Baker

**Editing:** Patrick Brennan und B.D. Flory

**Proofreading:** Brad Andres, Christine Crabb, Erik Dahlman, Kristopher Fletcher, Alexander Hynes und Kevin Tomczyk

**Card Game Manager:** Jim Cartwright

**Arkham Horror Story Review:** Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark und Philip Henry

**Creative Director of Story and Setting:** Katrina Ostrander

**Graphic Design:** Mercedes Opheim und Evan Simonet mit Monica Helland

**Graphic Design Coordinator:** Joseph D. Olson

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Ignacio Bazán Lazcano

**Art Direction:** Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson und Zoë Robinson

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Production Management:** Justin Anger und Jason Glawe

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Head of Studio:** Chris Gerber

## Testspieler

---

Mark Anderson, Sam Bailey, Craig „Late to the Party“ Bergman, Patrick Brennan, Mizuho Dahlman, Gareth Dean, Sunyi Dean, Andrea Dell'Agnese, Ali Eddy, Luke „Mining for Clues“ Eddy, Julia Faeta, Jeff Farrell, Alex Filewood, Jeremy Fredin, Caleb Grace, Dominic Greene, Samuel Langenegger, Mark Larson, Lukas Litzinger, Rose Malloy, Ian Martin, Rick Meyer, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Teague „They Killed Me Again“ Murphy, Alan Newman, Matt Pachefsky, Daniel Schaefer, Brian Schwebach, Paweł Smoczyk, Damon Stone, Mike „Autofail“ Strunk, Zach „I Have Amnesia“ Varberg, Aaron J. Wong und Jeremy „Vicious Blow“ Zwirn

## Asmodee Germany

**Übersetzung:** Sandra Schmidt

**Redaktion:** Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Max Breidenbach

**Unter Mitarbeit von:** Marco Reinartz, Thomas Kramer und Marina Fahrenbach



© & © 2021 Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

**Import und Vertrieb durch:**

Asmodee Germany  
Friedrichstraße 47  
45128 ESSEN

**Hergestellt von:**

Fantasy Flight Games  
1995 West County Road B2,  
ROSEVILLE, MN 55113, USA



## Phasenabfolge

1. Mythosphase  
(diese Phase wird in der ersten Runde des Spiels übersprungen)
2. Ermittlungsphase
3. Gegnerphase
4. Unterhaltungsphase

## Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist ein Attribut, das eine Karte mit besonderen Regeln versehen kann. Der folgende Abschnitt dient als schneller Überblick über die Funktion der einzelnen Schlüsselwörter.

Die kompletten Regeln für Schlüsselwörter findet man im Referenzhandbuch.

**Anwendungen (X):** Das Schlüsselwort Anwendungen gibt an, wie viele Ressourcenmarker auf der Karte platziert werden, sobald sie ins Spiel kommt. Diese Marker gelten nicht länger als Ressourcenmarker, sondern sind nun Marker der angegebenen Art (Ladungen, Munition, Vorräte usw.). Die Marker werden in Verbindung mit dem Rest der Fähigkeiten dieser Karte verwendet.

**Gewaltig:** Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig ist mit jedem Ermittler an seinem Ort in einen Kampf verwickelt.

**Jäger:** Jeder Jäger-Gegner bewegt sich im ersten Schritt der Gegnerphase einen Ort näher an den nächstgelegenen Ermittler.

**Nachrüsten:** Nachdem ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten gezogen und abgehandelt hat, muss dieser Ermittler eine weitere Karte ziehen und abhandeln.

**Schnell:** Ein Spieler kann eine schnelle Karte spielen, ohne eine Aktion dafür auszugeben.

**Wagnis:** Sobald ein Ermittler eine Karte zieht, auf der sich das Schlüsselwort Wagnis befindet, kann sich dieser Ermittler während er die Enthüllungsfähigkeit dieser Karte abhandelt oder während die Karte erscheint, nicht mit anderen Spielern beraten oder von diesen Hilfe erhalten.

**Zurückhaltend:** Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend verwickelt Ermittler am selben Ort nicht von sich aus in einen Kampf. (Ein Ermittler darf eine Aktion oder Kartenfähigkeit verwenden, um ihn in einen Kampf zu verwickeln.) Ein Ermittler kann einen zurückhaltenden Gegner nicht angreifen, solange dieser Gegner nicht mit ihm in einen Kampf verwickelt ist.

**Zurückschlagen:** Falls dem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, solange er einen spielbereiten Gegner angreift, der das Schlüsselwort Zurückschlagen hat, greift dieser Gegner den Ermittler an und fügt ihm Schaden und Horror zu.

## Anweisungen

**Erscheinen:** Gibt an, wo ein Gegner erscheint, sobald er gezogen wird.

**Beute:** Gibt an, welchen Ermittler ein Gegner in einen Kampf verwickelt (oder auf welchen Ermittler er sich zubewegt, falls er das Schlüsselwort Jäger hat), falls es mehrere Möglichkeiten gibt.

## Timing für ausgelöste Aktionen

**Aktionsauslöser** (➡): Es kostet eine Aktion, um diese Fähigkeit zu verwenden.

**Freier Auslöser** (⚡): Es kostet keine Aktion, diese Fähigkeit zu verwenden.

**Reaktionsauslöser** (⤴): Darf ein Mal verwendet werden, wenn der angegebene Zeitpunkt eintritt. Kostet keine Aktion.

## Symbole

Pro Ermittler



## Charakterklassen

Wächter



Sucher



Mystiker



Schurke



Überlebender



## Fertigkeiten

Willenskraft



Intellekt



Kampf



Beweglichkeit



Joker



## Chaosmarker

Älteres Zeichen



Bezieht sich auf die Ermittlerfähigkeit.



Automatisches Misslingen



Die Probe misslingt automatisch.



Totenschädel



Kultist



Bezieht sich auf die Fähigkeit des enthüllten Markers auf der Szenario-übersichtskarte.



Schrifttafel



Älteres Wesen

