

MISKATONIC HORROR™

Auszug aus dem Arkham Advertiser:

Professor Christine Krosnowski wurde in die Obhut der medizinischen Fakultät der Miskatonic Universität entlassen, nachdem sie tagelang unter Beobachtung von Spezialisten für Psychiatrie stand. Sowohl Studenten als auch Kollegen waren entsetzt, als Miss Krosnowski, seit sechs Jahren Dozentin für Literaturwissenschaften an der Miskatonic Universität, mit merkwürdigen Verletzungen übersät und das Ende der Welt verkündend, auf dem Campus gefunden wurde.

Dr. Allen Halsey, Dekan der medizinischen Fakultät, kommentierte: „Miss Krosnowskis Krankheitsbild ist höchst ungewöhnlich und erfordert besondere Fürsorge. Sie befand sich bisher in den besten Händen, doch wir glauben, dass sie sich nur hier, innerhalb der Mauern der Miskatonic, ihren Ängsten stellen kann.“

In der Erweiterung MISKATONIC HORROR werden die Ermittler feststellen, das die Welt noch düsterere Geheimnisse bereit hält, als sie sich jemals vorzustellen wagten! Die Dozenten der Miskatonic Universität haben dem absoluten Wahnsinn und Schrecken ins Angesicht gesehen. Sie haben die Schrecknisse erforscht, die in den Städten Dunwich, Kingsport und Innsmouth im Verborgenen liegen. Sie waren Zeuge der anhaltenden Bosheit, die der Schwarze Pharaos aus dem alten Ägypten und das teuflische Theaterstück „Der König in Gelb“ mit sich brachten. Sie wissen um die Existenz des Tors des Verderbens und des Kults der Schwarzen Ziege, die den Fortbestand der Menschheit bedrohen. Die Ermittler wären gut beraten, den Lektionen der Dozenten zu folgen, denn schon sehr bald wird ihre Fähigkeit, den wahren kosmischen Schrecken zu widerstehen auf die Probe gestellt.

Die meisten Spielinhalte der Erweiterung MISKATONIC HORROR wurden entwickelt, um die anderen Erweiterungen von ARKHAM HORROR zu ergänzen. Je mehr Erweiterungen man besitzt, desto mehr Spielinhalte dieser Erweiterung kann man nutzen.

Inhaltsübersicht

Es folgt eine Zusammenfassung des Spielmaterials von MISKATONIC HORROR.

7 Fertigkeitkarten



Fertigkeitkarten stellen die Fähigkeiten der Ermittler dar. Jede Fertigkeitkarte aus MISKATONIC HORROR verleiht dem Ermittler eine Sonderfähigkeit, die sich auf eine andere Erweiterung von ARKHAM HORROR bezieht. Fertigkeitkarten sind selten und nicht leicht zu bekommen.

9 Exponatsbegegnungen



Exponatsbegegnungen stellen besondere Ereignisse dar, die den Ermittlern auf der Jagd nach den verlorenen Schätzen der Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“ zustoßen. Sie werden gezogen, wenn ein Ermittler während der Begegnungen in Arkham-Phase im selben Straßengebiet wie der Marker des Uralten Flüsterns ist. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION) verwendet.

5 Exponate



Die Exponate stellen uralte ägyptischen Artefakte dar, die als ein Teil der Ausstellung „Das Vermächtnis der Pharaonen“ nach Arkham kamen. Sie ähneln den besonderen Gegenständen, verfügen aber über keinen Geldwert und können nur durch Begegnungen in Arkham, Anderen Welten oder Exponatsbegegnungen gewonnen werden. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION) verwendet.

12 Invaliditäten



Die Invaliditätskarten können gezogen werden, wenn ein Ermittler auf Null Ausdauer reduziert wird. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung DAS GRAUEN VON DUNWICH verwendet.

12 Geisteskrankheiten



Die Geisteskrankheitskarten können gezogen werden, wenn ein Ermittler auf Null Geistige Gesundheit reduziert wird. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung DAS GRAUEN VON DUNWICH verwendet.

7 Gezeichnete



Diese Karten repräsentieren wichtige Persönlichkeiten, die in Arkham, Innsmouth und Kingsport leben und durch den Besuch der Aufführung von „Der König in Gelb“ verrückt geworden sind. Die Gezeichneten von MISKATONIC HORROR werden nur in Verbindung mit dem Vorbote Der König in Gelb (aus der Erweiterung DER KÖNIG IN GELB) und mindestens einem Erweiterungsspielbrett (Dunwich, Kingsport oder Innsmouth) verwendet.

6 Nodenskarten



Die Nodenskarten werden verwendet, wenn Nodens (aus der Erweiterung KINGSPOrt HORROR) der Wächter ist. Sie verschaffen *gesegneten* Ermittlern einen zusätzlichen Vorteil.

1 Hypnoskarten



Die Hypnoskarten werden verwendet, wenn Hypnos (aus der Erweiterung KINGSPOrt HORROR) der Wächter ist. Sie erhöhen die Häufigkeit des Auftauchens von Hinweismarkern und die Chance, dass hilfreiche Begegnungen stattfinden.

24 Kult-Begegnungskarten



Der Stapel der Kult-Begegnungskarten besteht aus speziellen Begegnungen, die Ermittler ziehen können, wenn sie eine „Einer der Tausend“ Kult-Mitgliedschaft haben und am richtigen Ort für schändliche Kultaktivitäten sind. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER verwendet.

6 Beziehungskarten



Der Beziehungskarten-Stapel besteht aus Karten, welche die Auswirkungen einer gemeinsamen Vergangenheit zweier Ermittler oder deren Einstellung zueinander widerspiegelt. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung DAS TOR DES VERDERBENS verwendet.

8 Miskatonic-Studentenkarten



Eine Miskatonic-Studentenkarte zeigt an, dass ein Ermittler an der Miskatonic Universität eingeschrieben ist. Wenn ein Ermittler diese Karte erhält, liegt zunächst die Seite „Miskatonic-Student“ aufgedeckt. Später kann sie auch auf „Miskatonic-Absolvent“ gedreht werden. Diese Karten werden nur in Verbindung mit dem Institutionsbogen Miskatonic Universität verwendet.

56 Torkarten



Torkarten repräsentieren die Begegnungen, die in den Anderen Welten stattfinden. Im Gegensatz zu den Standortkarten gibt es nur einen Torkartenstapel. Jede Torkarte hat ein oder mehrere Erweiterungssymbole aufgedruckt. Diese zeigen an, mit welchen Erweiterungen die jeweilige Karte verwendet wird.

43 Mythoskarten



Mythoskarten stellen bedeutende Ereignisse im Spielverlauf dar. In jeder Runde wird eine von ihnen während der Mythosphase gezogen und hat diverse Auswirkungen. Sie bestimmt, wo und wann neue Tore und Monster erscheinen, wie Monster sich bewegen und wo neue Hinweise erscheinen. Außerdem löst jede Mythoskarte ein Ereignis aus, das die Ermittler unterstützen oder behindern kann.

60 Dunwich Standortkarten



Die Dunwich Standortkarten funktionieren ebenso wie die Arkham Standortkarten. Sie beschreiben jedoch Begegnungen, die an verschiedenen Orten in Dunwich stattfinden. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung DAS GRAUEN VON DUNWICH verwendet. Auf einigen Karten ist ein zweites Erweiterungssymbol aufgedruckt. Das bedeutet, dass beide Erweiterungen erforderlich sind, um diese Karte zu nutzen.

6 Grauen von Dunwich-Karten



Diese Karten bilden einen Kartenstapel, der neben das Dunwich-Spielbrett gelegt wird. Sie werden genutzt, wenn ein Ermittler versucht das Grauen von Dunwich zu bekämpfen. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung **DAS GRAUEN VON DUNWICH** verwendet.

4 Aktkarten



Diese Karten stellen den fortschreitenden Verfall der Bürger Arkhams dar, die durch das Theaterstück „Der König in Gelb“ in den Wahnsinn getrieben werden. Wenn der letzte Akt ins Spiel kommt, haben die Ermittler sofort verloren. Die Aktkarten aus der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** werden nur in Verbindung mit der Erweiterung **DER KÖNIG IN GELB** verwendet und ersetzen die darin vorhandenen Aktkarten.

80 Kingsport Standortkarten



Die Kingsport Standortkarten funktionieren ebenso wie die Arkham Standortkarten. Sie beschreiben jedoch Begegnungen, die an verschiedenen Orten in Kingsport stattfinden. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung **KINGSPORT HORROR** verwendet. Auf einigen Karten ist ein zweites Erweiterungssymbol aufgedruckt. Das bedeutet, dass beide Erweiterungen erforderlich sind, um diese Karte zu nutzen.

8 Karten „Epischer Kampf“



Diese Karten bringen mehr Action und Dramatik in den finalen Kampf gegen den Großen Alten. In **MISKATONIC HORROR** werden zwei neue Arten des Kartentyps „Epischer Kampf“ vorgestellt: die Kampfumgebungen und die Kampfeignisse. Diese stellen verschiedene Fremdeinwirkungen dar, die den finalen Kampf beeinflussen. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Variante „Epischer Kampf“ aus der Erweiterung **KINGSPORT HORROR** verwendet.

60 Innsmouth Standortkarten



Die Innsmouth Standortkarten funktionieren ebenso wie die Arkham Standortkarten. Sie beschreiben jedoch Begegnungen, die an verschiedenen Orten in Innsmouth stattfinden. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung **INNSMOUTH HORROR** verwendet. Auf einigen Karten ist ein zweites Erweiterungssymbol aufgedruckt. Das bedeutet, dass beide Erweiterungen erforderlich sind, um diese Karte zu nutzen.

5 Innsmouth-Look Karten



Die Innsmouth-Look Karten stellen die verborgene Abstammung jener Ermittler dar, die sich in dieses kleine Fischerdorf wagen. Möglicherweise wird ein Ermittler dadurch sogar in ein Tiefes Wesen verwandelt. Diese Karten werden nur in Verbindung mit der Erweiterung **INNSMOUTH HORROR** verwendet.

14 „Tag der Abrechnung“-Karten



Die „Tag der Abrechnung“-Karten spiegeln die kapriziösen und oft auch grausamen Effekte eines Pakts mit dem Grauen wider. Die „Tag der Abrechnung“-Karten werden nur verwendet, wenn Das Grauen vor der Tür aus der Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS** der Verbote ist.

1 Vorbotenbogen Das Grauen von Dunwich



Dieser Bogen stellt eine mächtige übernatürliche Wesenheit dar, die dem Großen Alten den Weg bereitet. Er wird nur in Verbindung mit der Variante „Das Grauen von Dunwich als Vorbote“ und der Erweiterung **DAS GRAUEN VON DUNWICH** verwendet.

3 Institutionsbögen



Diese Bögen stellen Behörden oder Organisationen dar, die den Ermittlern eine große Hilfe sein können, jedoch in der Regel eine Gegenleistung dafür verlangen. Sie werden nur in Verbindung mit der Variante „Institutionen“ verwendet, die weiter unten erklärt wird.

4 Referenzbögen



Diese Bögen versorgen die Spieler mit allen wichtigen Informationen, abhängig von der Spieleranzahl und den verwendeten Erweiterungen. Folgende Informationen sind darauf vermerkt: die Anzahl offener Tore, die den Großen Alten erwecken, das Monsterlimit, die maximale Anzahl von Monstern am Stadtrand

und die Anzahl an Monstermarkern, die aus der Monsterquelle gezogen werden, wenn ein Monster erscheint.

38 Agentenmarker



Diese Marker stehen für FBI-Agenten, die auf den Straßen patrouillieren und freilaufende Monster im Zaum halten. Agentenmarker werden nur in Verbindung mit dem Institutionsbogen FBI verwendet.

3 Expeditionsmarker



Ein Expeditionsmarker stellt ein Team der Miskatonic Universität dar, das seine Operationsbasis in eine andere Stadt (Dunwich, Kingsport oder Innsmouth) verlagert hat. Ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse über diese Städte gewähren Ermittlern eine zügige Reisemöglichkeit, Zugang zu seltenen Büchern aus dem Bestand der Universitätsbibliothek und mit einer Miskatonic-Studentenkarte auch die Möglichkeit, ihre Studien des Okkulten zu vertiefen. Expeditionsmarker werden nur in Verbindung mit dem Institutionsbogen Miskatonic Universität verwendet.

Erweiterungssymbole

Alle Karten und Bögen der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** sind mit einem oder mehreren Symbolen markiert, um anzuzeigen, ob und wenn ja welche Erweiterungen für die Verwendung dieser Karten bzw. Bögen erforderlich sind. Alle Erweiterungssymbole von **MISKATONIC HORROR** sind in braun gedruckt, damit man sie von den schwarzen Symbolen der anderen Erweiterungen unterscheiden kann. Es gibt folgende Erweiterungssymbole:



Eine Spielkomponente mit dem Symbol für **MISKATONIC HORROR** kann mit dem Grundspiel sowie sämtlichen Erweiterungen (in beliebiger Kombination) verwendet werden.



Eine Spielkomponente mit diesem Symbol erfordert die Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)**.



Eine Spielkomponente mit diesem Symbol erfordert die Erweiterung **DAS GRAUEN VON DUNWICH**.



Eine Spielkomponente mit diesem Symbol erfordert die Erweiterung **DER KÖNIG IN GELB**.



Eine Spielkomponente mit diesem Symbol erfordert die Erweiterung **KINGSPORT HORROR**.



Eine Spielkomponente mit diesem Symbol erfordert die Erweiterung **SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER**.



Eine Spielkomponente mit diesem Symbol erfordert die Erweiterung **INNSMOUTH HORROR**.



Eine Spielkomponente mit diesem Symbol erfordert die Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS**.

Verwendung dieser Erweiterung mit dem Grundspiel und anderen Erweiterungen

Führt die folgenden Schritte durch, bevor ihr mit eurer ersten Partie **MISKATONIC HORROR** beginnt:

1. Mischt die neuen Mythoskarten in den Mythosstapel.

Nehmt dann alle neuen Fertigkeiten-, Tor-, Dunwich Standort-, Kingsport Standort- und Innsmouth Standortkarten, welche die Erweiterungssymbole der verwendeten Erweiterungen aufweisen und mischt sie in ihre entsprechenden Stapel. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

2. Wenn ihr mit der Erweiterung **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** spielt, werden die neuen Exponatsbegegnungen und Exponate in ihre jeweiligen Stapel gemischt. Anderenfalls kommen sie zurück in die Schachtel.

Hinweis: **MISKATONIC HORROR** wurde für die überarbeitete Edition von **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO** konzipiert. Wenn ihr mit der alten Edition von **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO** spielt (also mit der Erweiterung ohne den Zusatz „überarbeitete Edition“ auf der Spielschachtel), könnt ihr nur die neuen Exponate verwenden. Alle anderen Karten, die mit dem Erweiterungssymbol von **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** versehen sind – inklusive Exponatsbegegnungen sowie Fertigkeiten-, Tor-, und sämtlicher Standortkarten mit dem Symbol für **DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)** – kommen zurück in die Schachtel.

3. Wenn ihr mit der Erweiterung **DAS GRAUEN VON DUNWICH** spielt, werden die neuen Invaliditäten, Geisteskrankheiten und Grauen von Dunwich-Karten in ihre jeweiligen Stapel gemischt. Anderenfalls kommen sie zurück in die Schachtel.
4. Wenn ihr mit der Erweiterung **DER KÖNIG IN GELB** spielt, werden die alten Aktkarten aus der Erweiterung **DER KÖNIG IN GELB** in die Schachtel gelegt und durch die neuen Aktkarten aus der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** ersetzt. (Hinweis: Die Mythoskarte „Der Nächste Akt beginnt“ wird **nicht** aus dem Mythosstapel entfernt.)

Wenn ihr mit dem Vorbotenbogen **Der König in Gelb** spielt, werden alle Gezeichneten, welche die Erweiterungssymbole der verwendeten Erweiterungen aufweisen, in den Gezeichnetenstapel gemischt. Die übrigen kommen in die Schachtel zurück. Ist der König in Gelb nicht der Vorbote, kommen alle neuen Gezeichneten in die Schachtel zurück.

Wenn die Erweiterung **DER KÖNIG IN GELB** nicht verwendet wird, kommen die neuen Aktkarten zurück in die Schachtel.

5. Wenn **Hypnos** aus der Erweiterung **KINGSPORT HORROR** der Wächter ist, werden alle neuen Hypnoskarten, welche Erweiterungssymbole von verwendeten Erweiterungen aufweisen, in den Hypnosstapel gemischt. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel. Wenn **Hypnos** nicht der Wächter ist, kommen alle neuen Hypnoskarten zurück in die Schachtel.

Wenn **Nodens** der Wächter ist, werden alle neuen Nodenskarten in den Nodensstapel gemischt. Ist **Nodens** nicht der Wächter, kommen die neuen Nodenskarten zurück in die Schachtel.

Wenn ihr die „Epischer Kampf“-Variante verwendet, werden die neuen grünen und roten Karten „Epischer Kampf“ in die entsprechenden Stapel gemischt. Anderenfalls kommen sie zurück in die Schachtel.

6. Wenn ihr mit der Erweiterung **SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER** spielt, werden die neuen Kult-Begegnungen in den Kult-Begegnungsstapel gemischt. Anderenfalls kommen sie zurück in die Schachtel.
7. Wenn ihr mit der Erweiterung **INNSMOUTH HORROR** spielt, werden die neuen Innsmouth-Look Karten in den Innsmouth-Look Stapel gemischt. Anderenfalls kommen sie zurück in die Schachtel.
8. Wenn ihr mit der Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS** spielt, werden die neuen Beziehungskarten in den Beziehungsstapel gemischt. Anderenfalls kommen sie zurück in die Schachtel.

Wenn das Grauen vor der Tür der Vorbote ist, werden alle neuen „Tag der Abrechnung“-Karten in den „Tag der Abrechnung“-Stapel gemischt. Anderenfalls kommen sie zurück in die Schachtel.

Alternativer Spielaufbau

Wenn ihr nicht vor jeder Partie die Karten wieder aussortieren wollt, könnt ihr auch einfach alle Karten in ihre passenden Stapel einmischen (mit Ausnahme der neuen Aktkarten, welche die alten Aktkarten aus der Erweiterung **DER KÖNIG IN GELB** ersetzen). Zieht ihr im Spielverlauf eine Karte mit dem Symbol einer Erweiterung, die ihr gerade nicht verwendet, kommt sie einfach zurück in die Schachtel und ihr zieht eine neue Karte desselben Typs.

Spielaufbau der Erweiterung

Wenn mit der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** gespielt wird, führt man den normalen Spielaufbau, wie in der Spielregel von **ARKHAM HORROR** beschrieben, mit den folgenden Ergänzungen und Änderungen durch (die Nummerierung entspricht der aus den Regeln des Grundspiels):

1. Die Spielfläche vorbereiten

Der zur Spieleranzahl passende Referenzbogen wird neben das Spielbrett gelegt.

6. Trennen der Karten

Wenn die Erweiterung **DER KÖNIG IN GELB** verwendet wird, werden, bei Schritt 6c des Spielaufbaus der Erweiterung, die 4 neuen Aktkarten verdeckt neben den Mythosstapel gelegt. Sie werden folgendermaßen sortiert: Prolog, Akt I, Akt II, Akt III. Dann wird die Karte Prolog (die ganz oben liegen sollte) aufgedeckt und neben den Aktstapel gelegt. Bei Spielbeginn ist die Karte Prolog bereits im Spiel und bleibt dies auch, bis die nächste Aktkarte aufgedeckt wird.

Regeln der Erweiterung

Diese Regeln werden zusätzlich zu denen aus **ARKHAM HORROR** verwendet, wenn man mit der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** spielt.

Invalidität und Geisteskrankheit

Gemäß den Regeln der Erweiterung **DAS GRAUEN VON DUNWICH** wird ein Ermittler **verschlungen**, sobald er 2 identische Invaliditäten oder Geisteskrankheiten erhalten hat. Jede neue Invalidität aus der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** ist einer Geisteskrankheit aus der Erweiterung **DAS GRAUEN VON DUNWICH** zugeordnet. Wenn ein Ermittler gleichzeitig eine neue Invalidität und die ihr zugeordnete Geisteskrankheit hat, wird er **verschlungen**.

Dementsprechend ist jeder neuen Geisteskrankheit aus der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** eine Invalidität aus der Erweiterung **DAS GRAUEN VON DUNWICH** zugeordnet. Wenn ein Ermittler gleichzeitig eine neue Geisteskrankheit und die ihr zugeordnete Invalidität hat, wird er ebenfalls **verschlungen**.

Anmerkung: Rita Youngs Sonderfähigkeit „Belastbar“ verhindert auch, dass sie aufgrund einer neuen Invalidität und der zugeordneten Geisteskrankheit bzw. einer neuen Geisteskrankheit und der zugeordneten Invalidität **verschlungen** wird.

Gezeichnete

Damit eine Begegnung ignoriert wird, weil die darin vorkommende Person als Gezeichneter im Spiel ist, muss der Name der Person in der Begegnung genannt werden. Wenn eine Begegnung im First National Lebensmittelladen beispielsweise den jungen Besitzer erwähnt, jedoch nicht den Namen „Brian Burnham“ nennt, wird die Begegnung nicht ignoriert. Außerdem wird eine Begegnung nicht ignoriert, wenn der Name der Person zwar im Text auftaucht, sich aber nicht auf die Person selbst bezieht. Wenn eine Begegnung beispielsweise Joe Sargents Busbahnhof erwähnt, aber nicht Joe Sargent selbst, wird sie auch nicht ignoriert.

Neue Karten für den „Epischen Kampf“

Die neuen Karten „Epischer Kampf“ enthalten zwei neue Arten von Karten: Kampfeignisse und Kampfumgebungen. Kampfeignisse stellen besondere Vorkommnisse abgesehen von den Angriffen der Ermittler und des Großen Alten während des finalen Kampfes dar. Ihre Auswirkungen werden sofort abgehandelt, dann wird sofort noch eine Karte „Epischer Kampf“ gezogen.

Kampfumgebungen stellen andauernde Phänomene dar, die den finalen Kampf beeinflussen. Wenn eine Kampfumgebung gezogen wird, wird sie aufgedeckt neben den Kartenstapel „Epischer Kampf“ gelegt. Die genannten Effekte bleiben für den Rest des Spiels aktiv. Nachdem eine Kampfumgebung gezogen wurde, zieht man sofort eine weitere Karte „Epischer Kampf“.

Mythoskarten mit alternativen Toren



Mythoskarte mit alternativem Tor

Viele Mythoskarten aus der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** verfügen über alternative Tore. Wenn eine solche Mythoskarte abgehandelt wird, beachtet man zunächst nur den **oberen** der beiden Standorte, an denen ein Tor erscheinen kann. Der untere wird ignoriert. Wenn jedoch der obere Standort auf einem Erweiterungsspielbrett liegt, das gerade **nicht verwendet** wird, erscheint das Tor auf dem **unteren** Standort.

Ebenso wird mit Hinweismarkern verfahren. Wenn eine Mythoskarte aus der Erweiterung **MISKATONIC HORROR** die Spieler anweist, den Hinweismarker auf einen Standort zu legen, der auf einem nicht verwendeten Spielbrett liegt, wird diese Anweisung ignoriert. Gibt die Mythoskarte zwei alternative Standorte für den Hinweismarker an, kommt er auf den ersten Standort, der zweite wird ignoriert. Wenn der erste Standort auf einem Erweiterungsspielbrett liegt, das gerade nicht verwendet wird, kommt der Hinweismarker stattdessen auf den zweiten Standort.

Dimensionsriss



Alternatives Tor mit 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. Anmerkung: Wenn eine Mythoskarte mit alternativen Toren und Dimensionsriss abgehandelt wird, gilt der Dimensionsriss nur dann für den unteren Standort, wenn der obere Standort zu einem nicht verwendeten Spielbrett gehört. Wenn der obere Standort im Spiel ist, kommt es auch nur dort zu einem Dimensionsriss.

Wenn ein Dimensionsriss erzeugt wird, **bewegen sich zusätzlich alle fliegenden Monster**, ungeachtet ihres Dimensionssymbols.

Variante: Das Grauen von Dunwich als Vorbote

Bei dieser Variante ist das Grauen von Dunwich, ein mächtiges und böses Wesen, erschienen, um dem Großen Alten den Weg zu bereiten. Diese Variante erhöht die Schwierigkeit des Spiels und benötigt den Vorbotenbogen (Das Grauen von Dunwich).

Spielaufbau

ARKHAM HORROR wird normal aufgebaut mit den folgenden Zusätzen bei Schritt 5.

5a. Lege den Vorbotenbogen (Das Grauen von Dunwich) links neben den „Großen Alten“-Bogen. Wenn Das Grauen von Dunwich der Vorbote ist, kommt bei Spielbeginn 1 Marker „Das Grauen von Dunwich“ auf die Grauen von Dunwich-Leiste. **Hinweis: Für diese Variante ist die Erweiterung DAS GRAUEN VON DUNWICH erforderlich.**

Spielablauf

Diese Variante nutzt die Standardregeln und Siegbedingungen und fügt die auf dem Vorbotenbogen (Das Grauen von Dunwich) aufgeführten Regeln hinzu:

- Zu Spielbeginn befindet sich bereits 1 Marker „Das Grauen von Dunwich“ auf der Grauen von Dunwich-Leiste. Wenn der Terrorlevel die Werte 3, 6 und 9 erreicht, kommt ein weiterer Marker „Das Grauen von Dunwich“ auf die Leiste. Auch auf normalem Wege können noch immer Marker auf die Grauen von Dunwich-Leiste gelegt werden.
- Das Grauen von Dunwich gilt, die Bewegung betreffend, als Monster mit einem Kreis und einem Mond als Dimensionssymbol. Es kann über diese Symbole nicht durch ein Tor gezogen oder gebannt werden.
- Wenn sich das Grauen von Dunwich bewegt, wird bei einer 2-6 (anstatt bei einer 4-6) ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste des Großen Alten gelegt.

- Wenn Yog-Sothoth der Große Alte ist und erwacht, während das Grauen von Dunwich auf dem Spielbrett ist, sinkt Yog-Sothoths Kampfstufe um 3 (auf -8) und auf seine Verderbenleiste werden 5 zusätzliche Verderbenmarker gelegt (insgesamt 17).

Variante: Institutionen

In dieser Variante werden die Ermittler im Austausch gegen Ressourcen, die sie im Laufe des Spiels ansammeln, von mächtigen Institutionen unterstützt. Institutionen funktionieren ähnlich wie Vorbote und Wächter und man kann mit einer beliebigen Kombination aus Vorbote, Wächter und Institution spielen. Allerdings sollte nicht mehr als ein Vertreter jedes Typs pro Spiel verwendet werden.

Spielaufbau

ARKHAM HORROR wird normal aufgebaut mit den folgenden Zusätzen bei Schritt 5.

5a. Ein Institutionsbogen wird ausgewählt oder zufällig gezogen und rechts neben den Bogen des „Großen Alten“ gelegt. Wenn zusätzlich ein Wächter verwendet wird, kommt der Institutionsbogen rechts neben den Wächterbogen.

Spielablauf

Diese Variante nutzt die Standardregeln und Siegbedingungen und fügt die auf dem Institutionsbogen aufgeführten Regeln hinzu.

Credits

Autoren: Richard Launius und Kevin Wilson

Autoren der Erweiterung: Tim Uren

Bearbeitung: Benjamin Marshalkowski

Grafik-Design: Brian Schomburg und Dallas Mehlhoff

Cover-Illustration: Anders Finér

Weitere Illustrationen stammen von den Künstlern des *Call of Cthulhu-Kartenspiels*

Spielerster: Andrew Meredith, Patricia Meredith und Brian Mola

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Production Manager: Eric Knight

FFG Leitender Designer: Corey Konieczka

FFG Leitender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung ins Deutsche: Susanne Kraft

Lektorat: Christopher Scharlau und Christoph Lipsky

Layout: Julia Schmitt und Heiko Eller

Korrektorat: Heiko Eller

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* is a trademark of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *Arkham Horror*, *Miskatonic Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, *Curse of the Dark Pharaoh (Revised Edition)*, *Dunwich Horror*, *The King in Yellow*, *Kingsport Horror*, *The Black Goat of the Woods*, *Insmouth Horror*, *The Lurker at the Threshold*, *Fantasy Flight Games*, *Fantasy Flight Supply*, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German edition of this product published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

WWW.HDS-FANTASY.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag

