



Arkham Horror deutsche FAQ v1.02
17. Januar 2007

Folgend sind die häufigsten gestellten Fragen, Errata und Erläuterungen für das ARKHAM-HORROR Brettspiel zusammengefasst.
(siehe Forum auf <http://www.hds-fantasy.de>)

Zusammenfassung und Layout von Woody (www.EarlEye.de)

Errata

Anleitung

In der Anleitung auf Seite 3 ist die Bezeichnung der Zauber und Fertigkeitenkarten in der Abbildung vertauscht worden.

Auf Seite 6 steht unter „Monster ausweichen“

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

Dies muss aber heißen

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

Personen

Der Charakter Drake verlangt beim Start den Zauber „Schrumpfen“, den es leider nicht gibt, dieser wurde in der Deutschen Version in „Vertrocknen“ umbenannt.

Der Charakter Ruby Standish verlangt beim Start einen „Einmaligen Gegenstand“, den es leider nicht gibt, dieser wurde in der Deutschen Version in „Besonderer Gegenstand“ umbenannt.

Häufig gestellte Fragen

Der Nachthimmel und Fliegende Monster

Q: Bitte klären Sie, wie sich fliegende Monster bewegen.

A: Fliegende Monster bewegen sich entsprechend den folgenden Regeln:

- Fliegende Monster bewegen sich nur, wenn ihr Symbol in der Mythos-Phase gezogen wird.
- Fliegende Monster verlassen keinen Standort oder Straßengebiet falls ein Ermittler darauf steht.
- Fliegende Monster bewegen sich generell auf den nächsten Ermittler in einem Straßengebiet zu. Falls sie keinen Ermittler in dieser Runde erreichen können, bewegen sie sich zum „Nachthimmel“-Feld.
- Der Nachthimmel ist ein Wartefeld, das als Straßengebiet angesehen wird, welches mit jedem Straßengebiet in Arkham verbunden ist. Fliegende Monster am Nachthimmel können auf Ermittler, überall in den Strassen von Arkham, im Sturzflug herabschießen (sobald deren Symbol auf einer Karte als Bewegung angegeben ist). Beachtet, dass Monster am Nachthimmel mit zum Monsterlimit zählen.

Tore schließen

Q: Bitte klären Sie, in wie vielen Runden man ein Tor schließen kann.

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

Beispiel:

Runde 1: Auf dem Tor stehen, auf das erste Feld "andere Welt" wandern, dort eine Begegnung haben.

Runde 2: Von Feld 1 "andere Welt" zu Feld 2 wandern, eine Begegnung haben.

Runde 3:

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

Tore öffnen

Q: Der Charakter "Kate Winthrop" hat als Spezialfähigkeit den Fluxstabilisator, damit kann sich an dem Ort an dem sie sich befindet kein Tor öffnen oder Monster Erscheinen. Gilt das auch für das Tor das auf der Mythoskarte steht, oder nur für Zufallsbegegnungen?
A: Das gilt immer, d.h. dort wo Kate Winthrop ist, öffnet sich kein Tor.

Monsterflut

Q: Wenn bereits ein Tor vorhanden ist und auf der Mythoskarte kommt nochmal das selbe vor wird dieses ja nicht geöffnet, statt dessen kommt die Monsterflut. Bekommt der Große Alte trotzdem einen Marker?
A: Es wird kein Verderbenmarker platziert, wenn es zur "Monsterflut" kommt.

Monster angreifen

Q: Kann ich das Monster auch nur mit Zauber Angreifen oder muß ich immer eine Waffe, bzw. mit Kampf angreifen?
A: Der Gefechtswert errechnet sich immer aus den Kampfwert plus eventuellen Boni durch Waffen oder Zaubersprüche. (diese müssen dann aber für den Kampf extra durchgeführt werden, also durch eine Probe aktiviert werden)

Beispiel:

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

Dividenden

Q: Wo bekommt man eigentlich Dividenden her?
A: Dividenden bekommst du an unterschiedlichen Orten in Arkham über die Standort-Karten.

Hilfssheriff werden

Q: Was muss ich bezahlen um zum Hilfssheriff ernannt zu werden?
A: Du wirst Hilfssheriff wenn du einen der drei folgenden Preise dafür bezahlst:

- Monstertrophäen im Wert von 10 Widerstandspunkten
- Zwei Tortrophäen
- Eine Tortrophäe und Monstertrophäen im Wert von 5 Widerstandspunkten

Standortfähigkeiten

Q: Wann darf man Standortfähigkeiten nutzen?
A: Die Standortfähigkeiten werden in der „Begegnungen in Arkham“-Phase benutzt, den man kann die Standortfähigkeit nur benutzen wenn man auf die Standortkarte verzichtet, die Standortfähigkeit kann auch nur 1x pro Runde benutzt werden. (siehe Thema „Die Phasen des Spiels“ oben) Außerdem muss man fähig sein die Anforderung des Standortes erfüllen zu können (z.B. mindestens \$1 im Geschäft haben)

Die Phasen des Spiels

Q: Vielleicht mal eine kleine Phasenübersicht?
A: Hier mal eine etwas ausführlichere Übersicht als in der Anleitung:

Phase I: Unterhalt

- Aktualisierung verbrauchter Karten
- Ausführung von Unterhaltsaktionen
- Fertigkeiten einstellen
- für den Besitz von Segen/Fluch würfeln

Phase II: Bewegung

- Ermittler bewegen
- Monstern ausweichen oder kämpfen
- Hinweise aufgreifen

Phase III: Begegnungen in Arkham

- Tor auf dem Standort vorhanden
- Kein Tor vorhanden
- Standortfähigkeiten nutzen oder Standortkarte ziehen und ausführen
- Monstern ausweichen oder bekämpfen

Phase IV: Begegnungen in Anderen Welten

- "Anderen Welt" Karte ziehen und ausführen
- Monstern ausweichen oder bekämpfen

Phase V: Mythos

- Mythoskarte ziehen
- Öffnen des Tores und Monstererzeugung
- Platzieren der Hinweismarker
- Bewegen der Monster
- Aktivieren der Mythosfähigkeit

Standortfähigkeiten

Q: Warum sollte ein Ermittler eigentlich nicht einfach im Raritätenladen stehenbleiben und alle vier Älteren Zeichen kaufen?
A: 1. Die Standortfähigkeit kann nur 1x pro Runde benutzen werden
 2. Solang man Geld hat muss man auch mindestens 1 Gegenstand kaufen, und da viele Gegenstände weniger oder gleichviel wie die „Älteren Zeichen“ kosten (\$5) wird es schwer genug Geld aufzuheben um das „Älteren Zeichen“ zu kaufen.
 3. Jeder nicht gekaufte Gegenstand kommt wieder unter den kompletten Stapel.

Standortkarte

Q: Wenn eine Standortkarte verlangt, dass ein Ermittler sich zu einem anderen Standort begeben und dort eine Begegnung haben muss, was passiert dann, wenn sich an diesem Standort ein Monster und/oder Tor befindet?
A: Zunächst muss der Ermittler allen Monstern an diesem Standort erfolgreich ausweichen oder sie bekämpfen. Falls er Erfolg hat, führt der Ermittler am neuen Standort eine normale "Begegnungen in Arkham"-Phase durch, wobei er entweder die "Tor"- oder die "Kein Tor"-Anweisung auf den Seiten 8 und 9 der Spielanleitung befolgt.



Horrorprobe

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

A: beim Ausweichen brauchst du keine Horrorprobe zu machen (nur wenn sie missglücken würde und du damit in den Kampf eintrittst)

Ausweichen:

-Ausweichprobe

Kampf:

-Horrorprobe

-Gefechtsprobe

Ausweichen oder Kämpfen

Q: Muss ich einem Monster ausweichen oder bekämpfen wenn ich auf dem Feld stehen bleibe oder wenn ich aus der anderen Welt zurück kehre?

A: 1. Wenn du weiterhin auf dem Feld stehen bleibst, musst man nochmals ausweichen oder kämpfen, denn es ist eine gewisse Zeit verstrichen (eine Spielrunde) und das Monster würde sich ja ggf., auch um blicken und nicht, wie versteinert, nur in eine Richtung blicken.

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

Dunkeldürre

Q: 1. Muss ich die Dunkeldürre im erstem Kampfdurchgang besiegen oder ich werde eingesogen?

2. Wenn auf dem Tor, zu dem er mich schickt, Monster liegen, muß ich die beachten/bekämpfen/ausweichen oder bin ich schon sofort in der Anderen Welt?

A: 1. Wenn du bei der ersten Gefechtsprobe versagst, erhält dein Ermittler ja schließlich einen Schaden, und bei der Dünkeldürre bedeutet das, ab durch's nächste Tor.

2. Du bist sofort in der anderen Welt und ignorierst alle Monster auf dem Torfeld.