



Arkham – Investigations – Regeln v1.2

Eine andere Art Arkham Horror zu spielen

Einführung

Obwohl Arkham Horror ein wunderbares Spiel für die Kenner von H.P. Lovecrafts Arbeit ist, präsentiert es sich uns als eine ziemlich verworrene Serie von zufälligen Ereignissen, die nur wenig Beziehung zu den *Grossen Alten* haben, die in ihrem Schlummer schwelgen.

Wenn zum Beispiel der *Grosse Cthulhu* mitspielt, muss man immer noch Feuervampire und andere nicht dazu passende Kreaturen bekämpfen.

Und selbst R'Lyeh hat nur eine geringe Bedeutung für die ganze Geschichte – wenn es überhaupt vorkommt.

Um das Gefühl eines H.P. Lovecraft - Abenteurers hervorzurufen, würde man erwarten, es mit geisteskranken Kultisten, Meereskreaturen und Dienern des Grossen Alten zu tun zu haben und als Höhepunkt des Spieles nach R'Lyeh zu reisen – anstelle dieses nur als eine Art Zwischenstation zu sehen, das nur wenig Relevanz für das Originalspiel hat.

Viele Spieler haben auch noch den Punkt beklagt, dass es kein richtiges Finale gibt. Wenn die Spieler gut sind, beenden sie das Spiel, indem sie Tore versiegeln, anstelle dem *Grossen Alten* zu begegnen.

Während es natürlich befriedigend ist, das Spiel zu gewinnen, fühlt es sich allerdings oft so an, als würde das Spiel einfach mitten in der spannendsten Phase beenden (besonders wenn es immer noch offene Tore gibt).

Und abschließend:

Während Arkham Horror im Grunde ein kooperatives Spiel ist, arbeiten die Ermittler während der meisten Zeit trotzdem alleine.

Diese Regeln/Erweiterungen versuchen, diese Punkte anzugehen, und dabei trotzdem die Stärken des Originalspieles zu bewahren. *Arkham-Investigations* benutzt neue Spielmechaniken, tauscht einige aus und integriert in das Spiel eine logische Geschichte. Sie brauchen das Originalspiel, um *Arkham-Investigations* zu spielen.

Überblick über die Änderungen

Das neue Konzept unterscheidet sich vom typischen *Arkham Horror* - Spiel in folgenden Punkten:

-Es konzentriert sich auf eine einzelne Geschichte

-Es erlaubt den Ermittlern sich bei Kämpfen und Spielzielen zu helfen – aber auch die Monster können bei Kämpfen kooperieren

-Der Endkampf wird nicht nur gespielt, wenn die Ermittler schlecht spielen, sondern auch wenn sie es gut machen

-Monster laufen nun nicht mehr durch die Strassen. Ebenso erscheinen keine Tore mehr, es sei denn, sie sind Teil der Ermittlung

Die Ermittler versuchen eine skriptgesteuerte Ermittlung zu durchstehen, bevor die vorgegebene Zeit um ist.

Die Ermittlung wird durch eine Serie von *Vignetten* abgeschlossen, die prinzipiell wiederum eine Abfolge von vorgeschriebenen Begegnungen sind. Mehrere Ermittler können gleichzeitig an *Vignetten* teilnehmen und sich gegenseitig helfen, diese zu bestehen.

Um den Fortschritt der Geschichte zu simulieren, werden neue *Vignetten* geöffnet, sobald Erfolge in der Untersuchung gemacht werden. Dadurch werden neue Spuren und Gefahren bekannt.

Prinzipiell führen Erfolge bei *Vignetten* dazu, dass neue *Vignetten* geöffnet werden oder man grossartige Belohnungen bekommt.

Misserfolge jedoch führen dazu, dass bestimmte Spuren nicht mehr verfolgt werden können (oder schlimmeres).

Wenn die Ermittler bei Ihrem Fall scheitern, bevor die Zeit vorbei ist, kommt es zu einer Konfrontation zwischen dem Grossen Alten (oder dem Bösewicht) und den Spielern. Wie gut die Spieler während des gesamten Spieles waren, hat Konsequenzen auf die Schwierigkeit des Endkampfes.

Neue Komponenten

Arkham Investigations führt folgende neue Komponenten ins Spiel ein

- Das Ermittlungsfall-Buch
- Die Ermittlungsfortschritts-Karten
- Vignetten-Status Marker
- Ereignis Marker
- Monsterstärke-Marker

Die folgenden Karten werden aus dem Spiel genommen

- Die Standard – Mythos Karten
- Die Standard – Grossen Alten Karten
- Die Standard – Tor Karten

Das Ermittlungsfall-Buch

Jede Ermittlung hat ein Fallbuch, das die komplette Geschichte und die Begegnungen innerhalb der Vignetten beschreibt.

Die meisten Seiten beschreiben die Vignetten-Begegnungen, aber einige Seiten beschreiben auch den Spielaufbau, die Spezialregeln und die Spielende-Sequenzen.

Jedes Fallbuch enthält einen zeitlichen Ablauf, der das Erscheinen von Hinweisen, Ereignissen, Terrorleiste und sogar Spuren steuert.

Während der Mythos Phase wird ein Würfel gerollt, um zu sehen, ob die Zeitleiste fortschreitet und dadurch im Fallbuch beschriebene Ereignisse auslöst

Die Ermittlungsfortschritts-Karten

Sie zeigen den Fortschritt des Ermittlungsteams während des gesamten Falles.

Die Ermittler-Marker bewegen sich auf diesen Karten, wenn sie sich durch die Vignetten bewegen. Vignetten-Statusmarker werden auf die Vignetten-Titel gelegt um die Teamermittlung zu dokumentieren.

Vignetten-Status Marker

Wenn Vignetten entsperrt, nicht geschafft oder erfolgreich abgeschlossen werden, wird dies durch die Marker auf dem Fortschrittsblatt angezeigt.

Ereignis Marker

Sie werden auf die Vignettenkarten gelegt, um anzuzeigen, dass ein wichtiges Ereignis stattgefunden hat.

Monsterstärke-Marker

Diese werden auf die Monster während der Kämpfe gelegt, um ihren Widerstand zu kennzeichnen. Zusätzlich dienen sie als Trophäen für die Spieler, anstelle der Monsterkärtchen.

Spielvorbereitung

Der Aufbau ist ähnlich dem Originalspiel bis auf

- Keine Hinweismarker werden zu Beginn des Spieles auf die instabilen Orte gelegt.
- Die Monsterpool ist auf die Monster beschränkt, die im Fallbuch vorgegeben sind. Wenn ein Symbol aufgezeigt ist, werden alle Monster mit diesem Bewegungssymbol in den Monsterpool gesteckt.
- Die Karte mit der zeitlichen Abfolge wird neben das Spielbrett gelegt und ein Ereignismarker auf das erste Ereignis gelegt, um den Start der Ermittlung zu kennzeichnen.

Der Umgang mit entfernten Elementen

Da einige Spielelemente komplett aus dem Spiel entfernt werden, gibt es einige Spezialregeln für den Umgang:

- Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte zieht (auch Charakterkarten), die eine Torerscheinung, Torschliessung oder Monsterbewegung erwähnt, darf diese Karte abgelegt, und eine neue gezogen werden.
- Jeder Effekt, der die Verderbensleiste fortschreiten lässt, erhöht stattdessen die Zeitlinie. Jedes Ereignis, das einen Verderbensmarker entfernen würde, hat keinen Effekt.
- Jeder Ermittler der (z.B. durch ein Monster) in eine andere Welt gezogen würde, ist „Verloren in Zeit und Raum“.

Monster und Bewegung

In *Arkham Investigations* bewegen sich keine Paraden von Monstern durch Arkham. Sie sind vielmehr Teil von geplanten Begegnungen.

Es kann aber durchaus sein, dass einige Ermittlungen von den Spielern fordern, dass sie Monstern auf der Karte oder einer Vignette begegnen.

Um es Ermittlern zu ermöglichen sich gegen Monster zusammen zu schliessen, können Ermittler, die ihre Bewegung an einem Ort mit einem Monster beenden, sich dafür entscheiden, die Monsterbegegnung bis zum Beginn der nächsten Begegnungsphase zu verzögern, indem sie einen Hinweismarker abgeben.

Dadurch können andere Ermittler diesem zu Hilfe kommen. Jeder Ermittler der an dem Ort ankommt muss jeweils einen Hinweismarker abgeben, um es anderen zu ermöglichen, auch anzukommen.

Neue Kampfregel

Die neuen Regeln ermöglichen den Kampf zwischen mehreren Ermittlern und Monstern. Wenn sich Ermittler an einem Ort zum Kampf zusammenschliessen, werden alle Ermittler Teil des Kampfes (ob sie wollen oder nicht). Sie dürfen Hinweismarker tauschen, um sich gegenseitig während des Kampfes zu unterstützen. Der Kampf läuft folgendermassen ab:

-*Jeder* Ermittler der fliehen will muss erfolgreich *allen* Monstern entfliehen. Ansonsten bleibt er dort und kann in dieser Runde *nicht* kämpfen. Wenn irgendein Monster die *Hinterhalt-Fähigkeit* hat, können die Ermittler nicht fliehen.

-In der ersten Runde muss *jeder* Ermittler, der nicht erfolgreich fliehen konnte, für *jedes* Monster den Horrorprobe ausführen und dementsprechend auch für *jedes* Monster seine geistige Gesundheit abziehen.

-Ermittler nehmen Schaden für „Überwältigend“ und „Alptraumhaft“ – Fähigkeiten der Monster.

-Nacheinander darf jeder Ermittler seine Kampfwürfel plus irgendwelcher ausgegebener Hinweismarker, unter einer Anzahl von Monstern aufteilen. Allerdings nur unter so vielen Monstern, wie sein gegenwärtiger Kampfwert aufweist. Wenn irgendeines der Monster eine Immunität oder Resistenz hat, kann der Ermittler wählen, welche Würfel für welches Monster genommen werden.

Beispiel:

Ein Ermittler darf seine Kampfwertwürfel gegen ein Monster mit magischer Immunität einsetzen und seine restlichen Würfel einer magischen Waffe gegen ein normales Monster einsetzen.

-Wenn die gewürfelten Erfolge größer als der Wert des Monsters sind, dann hat dieser Ermittler das Monster getötet und bekommt Monsterstärke-Marker analog dem Monsterkärtchen. Ansonsten wird jeder Erfolg vom Wert des Monsters abgezogen und dadurch das Monster geschwächt. Platziere hierfür Monsterstärke-Marker auf das Monsterkärtchen.

-Wenn alle Ermittler in der Runde angegriffen haben oder versucht haben zu fliehen, wird der Kampfschaden aller übrig gebliebenen Monster summiert und gleichmässig (aufgerundet) unter den Ermittlern aufgeteilt.

-Die Stärke der übrig gebliebenen Monster wird wieder auf den Ursprungswert gestellt (entferne alle Monsterstärke-Marker) und eine neue Kampfrunde beginnt, bis entweder alle Monster oder alle Ermittler tot oder geflohen sind.

Monsterstärke-Marker

Sie werden gesammelt, wenn Monster getötet werden und ersetzen die Monstertrophäe. Diese Marker können ganz normal ausgegeben werden – jeder Marker zählt wie ein Monster mit einem Widerstandswert von 1.

Wenn Monster getötet werden, kommen sie wieder in den Monsterpool, es sei denn, der Spezialtext auf der Monsterkarte oder das Fallbuch sagen etwas Anderes.

Szenario-Monster

Manchmal verursacht ein Szenario das Erscheinen von neuen Monstern. Behandle sie wie normal gezogene Monster aus dem Monsterpool; sie haben die gleichen Statistiktypen wie normale Monster.

Ermittlungen

Ermittlungen in *Arkham Investigations* sind auf mehrere Vignetten aufgeteilt. Vignetten sind prinzipiell story-basierte Szenen, in der die Geschichte des Falles fortgeschrieben wird. Sie verhalten sich nahezu wie Tore:

Der Ermittler bewegt sich zum Ort, wird zu einem neuen Spielbrett bewegt und hat dort Begegnungen während einer separaten Phase, während er oder sie sich durch das neue Spielbrett bewegt.

Danach kehrt er zurück und bekommt (oft) eine Tortrophäe.

Im Gegensatz zu normalen Torbegegnung finden Vignetten zumeist in Arkham statt und unterscheiden sich in der Anzahl der Felder, die durchschritten werden müssen, um die Vignette wieder zu verlassen.

Um Vignetten zu betreten müssen die Ermittler Spuren in Arkham verfolgen – vielleicht wird eine sie zu einer neuen Vignette führen, oder eine Spur aufdecken.

Vignetten Status

Die verfügbaren Vignetten für die Ermittlung werden mit den *Ermittlungsfortschritt-Karten* angezeigt. Jede Vignette hat eine eigene Karte, die solange in der Spielschachtel bleiben kann, bis sie durch das Fallbuch ins Spiel kommt. Jede Fortschrittkarte ist mit einem Buchstaben gekennzeichnete, gefolgt von mehreren numerischen Orten.

Jede Vignette kann folgenden Status haben:

Geschlossen, Entsperrt, Abgeschlossen, Versagt

Dies wird festgehalten auf der Fortschrittkarte.

Statusmarker werden auf die Buchstaben gelegt, um den Status zu kennzeichnen.

Kein Status-Marker bedeutet, dass die Vignette gesperrt ist.

Wenn sich der Status einer Vignette ändert, lege oder entferne einfach den entsprechenden Marker vom Feld.

Nur ein Status kann zu einem Zeitpunkt auf dem Feld liegen.

Begegnungen in Arkham

Während der „Begegnung in Arkham“ - Phase, bevor der Ermittler eine Begegnung hat, darf er dem Team mitteilen, dass er einen Fall „untersucht“ und das Fallbuch für diesen Fall auf der „Index-Seite“ für diesen Ort nach schauen

Wenn der Ort nicht aufgelistet ist, oder angezeigt wird, dass nichts passiert, dann darf eine ganz normale Begegnung wie in den Basisregeln durchgeführt werden (oder auch die Spezialfähigkeit eines Ortes genutzt werden).

Ist der Ort aufgelistet, dann folge den Instruktionen, die meistens besagen, einen bestimmten Absatz zu lesen. Schlage die Nummer dieses Absatzes nach und folge den Anweisungen, als wenn es eine normale Begegnung wäre.

Einige Absätze werden dir erlauben, eine Vignette zu betreten. Wenn Du eine Vignette betrittst, bewege deinen Ermittler auf das erste Feld (gekennzeichnet durch die Nummer 1) für diese Spur.

Begegnungen innerhalb von Vignetten

Vignettenbegegnungen finden während der „*Begegnung in Anderen Welten*“ – Phase statt. Wenn der Ermittler an der Reihe ist und eine Vignettenbegegnung hat, wird das Fallbuch zu Hilfe genommen und die Begegnung anhand des Index nachgeschlagen.

Ereignisse und Ereignis-Marker

Manchmal hat ein Vignetten-Index eine Anzahl von Ereignissen aufgelistet. Wenn Du das erste Mal diese Vignette betrittst, dann lies das erste Ereignis.

Beim zweiten Mal, lies das zweite Ereignis, usw.

Bis alle Ereignisse stattgefunden haben.

Platziere Ereignismarker auf die Vignettenorte, um anzuzeigen, wie viele Ereignisse dort schon stattgefunden

Mehrere Ermittler in Vignetten

Soweit nicht anders beschrieben, können mehrere Ermittler eine Vignette betreten und zusammen kooperieren, um diese Vignette erfolgreich zu bestehen.

Immer wenn ein Ermittler eine Begegnung in einer Vignette hat, werden alle Ermittler an diesem Ort als ein Team angesehen. Teammitglieder können Hinweismarker austauschen oder verwenden, um anderen zu helfen.

Jedes Teammitglied macht seinen Zug zeitgleich mit den Anderen. Wenn du also schon an einer Team-Begegnung früher in dieser Runde teilgenommen hast, dann überspringe deine Vignettenbegegnung in dieser Runde.



Unterstützte Fähigkeits-Prüfungen

Einige Begegnungen erfordern eine unterstützte Fähigkeitenprobe. Vor dem Würfeln, darf der Spieler andere Teammitglieder fragen, ob sie diesen Wurf ausführen möchten. Wenn ein Spieler zustimmt, bekommt der würfelnde Spieler sowohl alle positiven Folgen (z.B. eine Tortrophäe), als auch alle negativen Folgen (z.B. einen Gegenstand verlieren).

Bewegungen innerhalb von Vignetten

Die Ermittler bekommen keine Bewegungspunkte.
Die Bewegung wird nur durch die Begegnungen bestimmt.

Einen wichtigen Schlag landen

Wenn Dir gesagt wird, dass du „einen wichtigen Schlag gelandet hast“, hast Du es geschafft, wahrlich die Machenschaften des Bösen zu stören.

Wenn kein Älteres Zeichen an deinem Ort ist, nimm eines und platziere es dort. Dann nimm die Tortrophäe. Ein solcher Schlag kann nur einmal an einem Ort ausgeführt werden.

Nach Arkham zurückkehren

Ein Ermittler, dem gesagt wird, dass er zurück nach Arkham muss, bewegt sich an den Eingangspunkt der Vignette. Wenn kein bestimmter Ermittler angesprochen wurde, geht das komplette Team zu diesem Eintrittspunkt zurück

Vignetten Klassifizierung

Vignetten werden immer so behandelt als fänden sie in Arkham statt, es sei denn im Fallbuch steht etwas anderes.

Die Mythos-Phase

Während der Mythos-Phase, wird die Zeitlinie der Ermittlung behandelt.
Bei der ersten Mythos-Phase zu Beginn des Spieles wird der Effekt der ersten Ereignisses aktiviert.

Danach, in jeder weiteren Mythos-Phase besteht die Möglichkeit, dass der Ereignismarker sich um ein Feld weiterbewegt. Die Zeitlinie des aktiven Ereignisses teilt Dir die Voraussetzungen mit, um die Zeitlinie fortschreiten zu lassen.

Wenn sich der Marker bewegt, konsultiere die Zeitlinie, um zu sehen, wie die Geschichte sich weiterentwickelt. Behandle den Text, als wäre es ein gewöhnlicher Mythoskartentext (Schlagzeile, Umgebungen, Gerüchte).

Wenn der Ereignismarker auf dem letzten Eintrag ist und der Würfel zeigt an, dass der Marker sich weiterbewegt, ist das Schema komplett.
Starte nun den Endkampf (siehe unten)



Die Endkampf-Sequenzen

Es gibt nur zwei mögliche Enden eines *Arkham Investigation* Spieles:

Entweder lösen die Ermittler das Geheimnis rechtzeitig und haben damit die Möglichkeit die Vorhaben des Grossen Alten zu vereiteln, bevor er erwacht. Oder sie schaffen es nicht.

Beide resultieren in einem Endkampf, der bestimmt, ob du gewinnst oder verlierst.

Wenn Dir gesagt wird „Die Ermittlung ist zu Ende“, dann hast du (wahrscheinlich) erfolgreich deine Ermittlungen beendet und bist bereit, den Grossen Alten zu bekämpfen.

Benutze den Index um zum „Endkampf“ überzugehen.

Typischerweise ist der Endkampf viel einfacher, wenn Du die Ermittlung erfolgreich beendet hast.



Arkham - Investigations - Regeln

Arkham Investigations und die Erweiterungen

Nachfolgend einige Spezialregeln um die Erweiterungen von Arkham Horror anzupassen. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es nur zwei: *Curse of The Dark Pharao* und *Dunwich Horror*.

Curse of the Pharao

Wie bei den anderen Kartendecks, dürfen Pharao-Karten, die sich auf Torversiegelungen, Tore, Mythos Karten und Monsterbewegungen beziehen, gegen eine neue gezogene Karte getauscht werden.

The Dunwich Horror

Damit *Dunwich Horror* funktioniert, müssen Monster in Vertixe gezogen werden. Um das Anzupassen, ziehe am Ende von jeder Mythosphase eine Mythoskarte vom Standard-Mythos Deck (mit den eingemischten Dunwich-Mythoskarten).

Wenn ein Ort in Dunwich angesprochen wird, platziere dort ein Monster. Bewege Monster in Dunwich wie gewohnt, indem Du die Mythoskarten benutzt aber ignoriere alle weiteren Effekte der Mythoskarte.

Arkham Investigations als eine Erweiterung im Spiel

Während man *Arkham Investigations* als ein eigenes Spiel spielen kann, ist es auch möglich, es als eine Erweiterung von *Arkham Horrors* zu spielen, indem man einen Fall parallel zu den Plänen eines *Grossen Alten* bearbeitet.

Um so zu spielen, befolge die Grundregeln von *Arkham Horror* und wähle einen zu spielenden Fall.

Die Grundregeln finden Anwendung bis auf folgende Ausnahmen:

- Behandle die Zeitlinie am Ende der Mythosphase

- Benutze die Mehrspieler-Kampfgel für Monster, die du auf den Strassen triffst, aber nicht für Monster in den Anderen Welten oder in den Standardorten.

- Der Endkampf im Originalspiel ist noch nicht das Ende des Spieles. Erst wenn der *Grosse Alte* des Originalspieles UND die Ermittlungen eines Falles komplettiert wurden, oder wenn die Endspiel-Sequenzen des Grundspieles und des Falles gespielt wurden, ist das Spiel zu Ende.

Mehrere Fälle bearbeiten

Du kannst auch mehrere Fälle gleichzeitig spielen, entweder als normales Spiel oder als Teil einer Erweiterung von *Arkham Horror*. Um das zu tun, mache einfach zwei Kopien der Fortschrittskarten (mit verschiedenen Farben) und ordne jeweils eine Farbe zu einem Fallbuch.

Original von C.C. Chamberlin

Spieler: Holly Chamberlin, Rich Saunders

Übersetzung von bambi007

Layout von Woody (www.EarlEye.de)