

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

## DAS KARTENSPIEL

### LIES ODER STIRB

#### HERAUSFORDERUNGSSZENARIO

*Lies oder stirb* ist ein spezielles Herausforderungsszenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, das mit Daisy Walker gespielt werden muss. Es kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne eingebaut werden. **Um dieses Szenario spielen zu können, wird ein Grundspiel *Arkham Horror: Das Kartenspiel* und die Erweiterung *Das Vermächtnis von Dunwich* benötigt.**

#### Parallele Ermittler

Parallele Ermittler sind alternative „Print and Play“-Versionen bereits existierender Ermittler aus bereits vorhandenen Produkten für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Diese Ermittler und ihre „weiterentwickelten“ Signaturkarten können in jedem Szenario oder jeder Kampagne ohne Einschränkungen gespielt werden.

- Bei der Erstellung eines „Daisy Walker“-Decks kannst du entscheiden, ob du die ursprüngliche Version oder die parallele Version verwenden willst. Jede Version hat ihre Vor- und Nachteile. Du kannst sogar die Vorderseite einer Version mit der Rückseite der anderen Version spielen. Das heißt: Du kannst entweder beide Seiten der ursprünglichen Version, beide Seiten der parallelen Version, die ursprüngliche Vorderseite mit der parallelen Rückseite oder die parallele Vorderseite mit der ursprünglichen Rückseite verwenden.
- Unabhängig davon, welche Version von Daisy du verwendest, steht es dir außerdem frei, ob du ihre Signaturkarten zu den neuen „weiterentwickelten“ Signaturkarten verbessern willst (und die ursprünglichen damit ersetzt). Diese Versionen sind an ihrem Schlüsselwort Weiterentwickelt zu erkennen. Du kannst beide Karten nur zusammen verwenden. Wenn du dich dafür entscheidest, die weiterentwickelte Version von „Daisys Büchertasche“ zu verwenden, musst du auch die weiterentwickelte Version von „Das Necronomicon“ verwenden. Die Verbesserung kostet keine Erfahrungspunkte und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Kampagne vorgenommen werden. Hast du die Verbesserung aber einmal gemacht, kannst du sie nicht mehr rückgängig machen, es sei denn, du erhältst dazu eine anderslautende Anweisung.

#### Herausforderungsszenario





























Herausforderungsszenarios sind spezielle „Print and Play“-Szenarios, die bereits vorhandene Produkte aus der *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Sammlung nutzen und mit „Print and Play“-Karten kombinieren, um neue Abenteuer zu erschaffen. Diese Szenarios werden mit bestimmten Grundvoraussetzungen entwickelt, um ein herausforderndes und kniffliges Erlebnis zu erschaffen.

Das Herausforderungsszenario *Lies oder stirb* dreht sich um die Ermittlerin Daisy Walker. Deshalb gelten folgende Grundvoraussetzungen:

- Daisy Walker muss als einer der Ermittler für dieses Szenario gewählt werden.
- Daisy Walkers Deck muss mindestens 4 **Buch**-Vorteilskarten enthalten. **Buch**-Schwächen zählen nicht dazu.

#### Einzelspielmodus

Wird *Lies oder stirb* als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung des Szenarios. Für das Einzelspielszenario gibt es vier Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

- Einfach:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , , .
- Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , .
- Schwer:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, , , , , , , .
- Experte:** 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, , , , , , , .

#### Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarien einer Kampagne von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gespielt werden kann. Das Spielen einer Nebengeschichte kostet jeden Ermittler in der Kampagne eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte. Die Ermittler behalten Schwächen, Traumata, Erfahrungspunkte und Belohnungen für das Spielen einer Nebengeschichte für den Rest der Kampagne. Jede Nebengeschichte darf nur ein Mal pro Kampagne gespielt werden.

Sobald dieses Szenario als Nebengeschichte in einer Kampagne gespielt werden soll, wird es bei der Vorbereitung behandelt, als ob es sich um das nächste Szenario der Kampagne handeln würde. Es werden derselbe Chaosbeutel und dieselben Schwächen, Traumata und Storyvorteile verwendet, welche die Ermittler zuvor verdient haben.

**Die Ermittler können *Lies oder stirb* als Nebengeschichte nur dann spielen, wenn Daisy Walker in der Kampagne verwendet wird. Um *Lies oder stirb* als Nebengeschichte zu spielen, muss Daisy Walker 3 Erfahrungspunkte ausgeben und jeder andere Ermittler nur 1 Erfahrungspunkt.**

#### Erweiterungssymbol

Karten in der Reihe „Parallele Ermittler“ können an diesem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden:



#### Herausforderungsszenario: Lies oder stirb

*Dein ganzes Leben hast du mit Lesen verbracht. Schon als Kind war dein Interesse an Geschichten geweckt. Sie waren zwar etwas gruselig, aber dennoch harmlos. Deine Faszination am Schrecklichen und Makaberen brachte dir bei deinen Freunden und Klassenkameraden den Spitznamen „Spooks“ ein. Mit dem Alter wuchs deine Faszination nur noch weiter, bis sie fast schon zur Besessenheit wurde. Dein Appetit auf Horror hat sich von unheimlicher und schrecklicher Schauerlektüre in etwas anderes verwandelt. In etwas Reales.*

*Als du auf John Dees Übersetzung des Necronomicons gestoßen bist, ist dir klar geworden, dass du endlich das gefunden hast, nach dem du dich insgeheim gesehnt hattest. Wenn du nur gewusst hättest, was dich erwarten würde, wenn du das entsetzliche Buch erst einmal gelesen hast. Du hättest es wieder in Henry Armitages gesperrter Sammlung in der Onre-Bibliothek eingeschlossen und nie wieder geöffnet.*

*Das redest du dir zumindest ein. Aber auch du bist gegen den Zauber von Kitab al-Azif nicht immun. Das Buch der Toten. Das Grauen, das dir in alle Glieder fährt, als dich Dr. Armitage in die Orne-Bibliothek zitiert, lässt dich erahnen, was vorgefallen sein könnte.*

*„Ich kann nicht verstehen, wie dies passieren konnte“, sagt Dr. Armitage, als er die Verwüstung in Augenschein nimmt. Der gesamte gesperrte Bereich der Sammlung befindet sich in völliger Unordnung. Das Necronomicon liegt aufgeklappt auf einem Tisch in der Nähe. Sein Metallverschluss ist aufgebrochen. Du fährst mit deinen Fingern über die ledrigen, hautähnlichen Seiten. Dein Blick huscht in der dir vertrauten Weise über die Zeilen:*

*„Unsichtbar und üble Gerüche verbreitend wandern Sie an verlassenem Orten umher, wo die Worte ausgesprochen und die Riten in Ihre Zeiten herübergerufen wurden. Der Wind heult mit Ihren Stimmen, und die Erde grollt durch Ihr Bewusstsein.“*

*Dir schnürt es die Kehle zu, als du begreifst, was hier vorgefallen sein muss. Etwas hat sich hier befreien können. Und du bist die Einzige, die einen Weg finden kann, es aufzuhalten.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

## Ermittlervorbereitung

- ☉ Alle Nicht-Schwäche-**Buch**-Vorteilskarten werden aus Daisy Walkers Deck entfernt und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

## Szenariovorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Lies oder stirb*, *Aktivitäten außerhalb des Lehrplans*, *Zauberei*, *Das Jenseits*, *Bishops seelenlose Diener*, *Ziegenmelker*, *Böses aus uralter Zeit*, *Verschlossene Türen*, *Anhänger von Yog-Sothoth* und *Armitages Schicksal*. Bis auf *Lies oder stirb* stammen alle Sets entweder aus dem Grundspiel oder aus der Erweiterung *Das Vermächtnis von Dunwich*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die ursprüngliche Szenarioübersichtskarte aus dem Begegnungsset *Aktivitäten außerhalb des Lehrplans* wird aus dem Spiel entfernt. Für dieses Szenario wird die Szenarioübersichtskarte des herunterladbaren Sets *Lies oder stirb* verwendet.
- ☉ Das ursprüngliche Agenda- und Szenendeck aus dem Begegnungsset *Aktivitäten außerhalb des Lehrplans* wird aus dem Spiel entfernt. Bei der Erstellung des Agenda- und Szenendecks für dieses Szenario werden die Agenda- und Szenenkarten des herunterladbaren Sets *Lies oder stirb* verwendet.
- ☉ Die Orte Büros der Lehrkräfte (*Es wird spät*) und Alchemistenlabor, die Storyvorteilskarten Alchemistisches Gebräu und Professor Warren Rice sowie der Gegner Das Experiment werden aus dem Spiel entfernt. Diese Karten werden in diesem Herausforderungsszenario nicht verwendet.
- ☉ Die übrigen Orte werden ins Spiel gebracht: Miskatonic-Freigelände, Orne-Bibliothek, Geisteswissenschaftliches Gebäude, Studentenvereinigung, Naturwissenschaftliches Gebäude, Verwaltungsgebäude, Studentenwohnheime und Büros der Lehrkräfte (*Die Nacht ist noch jung*).
  - ☞ Daisy Walker beginnt das Spiel in der Orne-Bibliothek.
  - ☞ Jeder andere Ermittler beginnt das Spiel auf dem Miskatonic-Freigelände.
  - ☞ **Da die Orte Studentenwohnheime und Büros der Lehrkräfte bereits zu Beginn des Spiels im Spiel sind und der Ort Alchemistenlabor aus dem Spiel entfernt worden ist, werden Erzwungen-Fähigkeiten, die jene Orte ins Spiel bringen, ignoriert.**
- ☉ Die zuvor aus Daisy Walkers Deck entfernten, beiseitegelegten **Buch**-Vorteilskarten werden gemischt und je 1 verdeckt unter jedem Ort außer unter dem Miskatonic-Freigelände platziert, wobei bei dem Ort begonnen wird, der von der Orne-Bibliothek am weitesten entfernt ist. Die übrigen beiseitegelegten **Buch**-Vorteilskarten werden verdeckt unter der Orne-Bibliothek platziert.
  - ☞ Beispiel: Falls Daisy Walker zuvor 12 **Buch**-Vorteilskarten beiseitegelegt hat, wird 1 verdeckt unter jedem Ort außer unter dem Miskatonic-Freigelände platziert. Die übrigen 6 Karten werden verdeckt unter der Orne-Bibliothek platziert.
- ☉ Die Storyvorteilskarte „Jazz“ Mulligan wird im Naturwissenschaftlichen Gebäude ins Spiel gebracht.
- ☉ Der Gegner Nenner der Toten (im herunterladbaren Begegnungsset *Lies oder stirb* enthalten) wird erschöpft und nicht in einen Kampf verwickelt auf der Orne-Bibliothek platziert.
- ☉ Daisy Walker übernimmt die Kontrolle über die Storyvorteilskarte Dr. Henry Armitage. (Falls Dr. Henry Armitage bereits Teil eines Ermittlerdecks ist, wird das Deck jenes Ermittlers nach Dr. Henry Armitage durchsucht und unter Daisy Walkers Kontrolle ins Spiel gebracht.)
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde:** Fahre mit **Auflösung 2** fort.

**Auflösung 1:** *Als du wieder aufwachst, findest du dich auf dem Boden der Bibliothek wieder. Überall liegen verstreute Seiten und zerrissene Bücher herum. Das Necronomicon liegt vor dir, sein Metallverschluss hält das Buch wieder fest versiegelt. Hoffentlich ist die Präsenz, die sich aus ihm befreit hatte, wieder sicher darin verwahrt. Aber du kannst es einfach nicht riskieren, das Zauberbuch hierzulassen – es ist viel zu gefährlich, es hier alleine zurückzulassen. Du verstaut es in deiner Büchertasche, da du die Einzige bist, die weiß, wie man es sicher verwahrt ... oder andere vor ihm bewahren kann.*

- ☉ Daisy Walker verdient Erfahrungspunkte entweder in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel oder in Höhe der Anzahl an **Buch**-Vorteilskarten, die sie am Ende des Spiels im Spiel hatte (je nachdem, was höher ausfällt).
- ☉ Jeder andere Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Daisy Walker darf entweder Daisys Büchertasche zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von *Das Necronomicon (Übersetzung von John Dee)* auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

**Auflösung 2:** *Du verstaut deine Sachen in deiner Büchertasche und hoffst, dass die entfesselte Wesenheit keinen weiteren Schaden anrichten wird ...*

- ☉ Daisy Walker verdient Erfahrungspunkte entweder in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel oder in Höhe der Anzahl an **Buch**-Vorteilskarten, die sie am Ende des Spiels im Spiel hatte (je nachdem, was höher ausfällt).
- ☉ Jeder andere Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Daisy Walker muss entweder *Das Necronomicon (Übersetzung von John Dee)* zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Daisys Büchertasche auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet.  
Das Dokument steht ebenfalls unter [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de) zum Download bereit.

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen.

