

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

KRIEG DER ÄUSSEREN GÖTTER

Die Erde ist Schauplatz eines kosmischen Krieges

Drei arkane Kulte führen auf der Erde einen verheerenden Krieg gegeneinander. Jeder von ihnen strebt danach, seinen Äußeren Gott vor den anderen zu beschwören. Nur die Ermittler können einen Weg finden, diesen *Krieg der Äußeren Götter* zu beenden und die Erde vor den teuflischen Plänen zu bewahren. Dieses einzigartige Szenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* kann als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden. Mit weiteren Exemplaren dieses Spiels kann dieses Szenario auch mit einer beliebigen Spieleranzahl im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an diesem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden.



Spielmodi

Das Szenario *Krieg der Äußeren Götter* kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden. Wird es als Einzelspielszenario gespielt, kann es auf 2 Arten gespielt werden: Mit einer einzigen Gruppe aus 1–4 Spielern im *Einzelgruppenmodus* oder im *Epischen Mehrspielermodus* mit beliebig vielen Spielern, die in Gruppen zu je 1–4 Spielern aufgeteilt werden.

Die Seiten 4–13 enthalten zusätzliche Regeln und Klärstellungen für beide Versionen dieses Szenarios, während sich auf den Seiten 14–17 Sonderregeln für den *Epischen Mehrspielermodus* befinden.

Einzelspielszenario

Wird *Krieg der Äußeren Götter* als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Das vorliegende Regelheft ist der Kampagnenleitfaden. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung des Szenarios.

Für das Einzelspielszenario gibt es vier Schwierigkeitsgrade. Jede Gruppe kann sich für einen anderen Schwierigkeitsgrad entscheiden. 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.

Um *Krieg der Äußeren Götter* als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 3 Erfahrungspunkte ausgeben.

Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

Fraktionen

Dieses Szenario führt 3 Fraktionen ein, die gegeneinander Krieg führen. Jede von ihnen hat eigene Sets aus Gegnern, Verratskarten und Agenden. Die Fraktionen können anhand ihrer Farbe (blau, grün oder rot) unterschieden werden.

☉ Der **Kult von Silenus** ist die **blaue** Fraktion. Blaue Karten können auch am Sternmuster erkannt werden.



Der Kult von Magh'an Ark'at ist die grüne Fraktion. Grüne Karten können auch an den Schuppen und Ranken erkannt werden.



Der Kult von Ezel-zen-rezl ist die rote Fraktion. Rote Karten können auch am Wabenmuster und an den Insektenflügeln erkannt werden.



Wenn nichts anderes angegeben ist, verhalten sich Fraktionskarten wie normale Karten ihres Kartentyps (Gegner, Verratskarte oder Agenda).

- ☉ Falls die Ermittler dazu angewiesen werden, etwas „in Fraktionsreihenfolge“ durchzuführen, wird zuerst die grüne Fraktion abgehandelt. Danach wird die blaue Fraktion abgehandelt. Zuletzt wird die rote Fraktion abgehandelt. *(Hinweis: Dies ist auch die Reihenfolge der Agenden von oben nach unten, wie bei der Vorbereitung auf Seite 20 abgebildet.)*

Fraktionsagenden

Bei der Vorbereitung wird für jede Fraktion ein eigenes Agendadeck zusammengestellt (grün, blau und rot). Diese Agendadecks zeigen an, wie weit die einzelnen Fraktionen bei der Erfüllung ihrer Ziele vorangeschritten sind.

- ☉ Während des Schritts „Verderben auf der aktuellen Agenda platzieren“ in der Mythosphase wird in Fraktionsreihenfolge auf jede Agenda 1 Verderben platziert.
- ☉ Während des Schritts „Verderbensschwellenwert überprüfen“ in der Mythosphase wird nacheinander in Fraktionsreihenfolge der Verderbensschwellenwert für jede Fraktion einzeln überprüft. *(Im Epischen Mehrspielermodus verkündet der Event-Organisator die Reihenfolge.)*
- ☉ Solange sich 3 Agenden im Spiel befinden, wird Verderben auf Spielerkarten nicht zum Verderbensschwellenwert jener Agenden hinzugezählt.
- ☉ Falls ein Karteneffekt einen Ermittler dazu anweist, Verderben auf der „aktuellen Agenda“ zu platzieren, dürfen die Ermittler wählen, auf welche Agenda das Verderben platziert werden soll.
- ☉ Sobald eine Agenda vorrückt, verbleibt Verderben auf den anderen Agenden im Spiel. Von allen anderen Karten im Spiel (Spielerkarten, Gegnern und Orten) wird sämtliches Verderben wie üblich entfernt.

„In Führung“

Jede Fraktion versucht, vor ihrer Konkurrenz durch ihr Agendadeck zu kommen. Die Fraktion, die am weitesten in ihrem Agendadeck vorgerückt ist, ist die Fraktion „in Führung“. Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Fraktionen, ist diejenige Fraktion in Führung, auf deren Agenda mehr Verderben liegt. Und falls dann immer noch Gleichstand herrscht, ist die Fraktion in Führung, die mehr Gegner im Spiel hat.

Im Krieg

„Im Krieg“ ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die dazu führt, dass sich die miteinander im Krieg befindlichen Fraktionen in der Gegnerphase aufeinander zubewegen und sich gegenseitig angreifen.

Während des Schritts „Jäger-Gegner bewegen sich“ in der Gegnerphase bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Im Krieg ein Mal auf den nächstgelegenen Gegner mit dem Schlüsselwort Im Krieg einer anderen Fraktion zu.

- ☉ Gegner mit dem Schlüsselwort Im Krieg bewegen sich in Fraktionsreihenfolge.
- ☉ Gegner mit dem Schlüsselwort Im Krieg, die sich bereits an einem Ort mit 1 oder mehr Gegnern einer anderen Fraktion befinden, bewegen sich nicht.
- ☉ Falls es mehrere Gegner in gleicher Entfernung gibt, die als Ziel der Bewegung infrage kommen, entscheidet der Ermittlungsleiter, auf welchen sich der Gegner zubewegt.
- ☉ Falls es keine Gegner gibt, die als Ziel infrage kommen, bewegt sich der Gegner nicht.
- ☉ Falls sich ein Gegner mit dem Schlüsselwort Im Krieg zu einem Ort bewegen müsste, der durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

Während des Schritts „Gegnerangriffe abhandeln“ in der Gegnerphase greift jeder nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüssel-

★ ★ ★
 ★ wort Im Krieg einen Gegner mit dem Schlüsselwort Im Krieg einer
 ★ anderen Fraktion an seinem Ort an. ★

- ☉ Gegner mit dem Schlüsselwort Im Krieg greifen in Fraktionsreihenfolge an.
- ☉ Falls es mehrere Gegner gibt, die als Ziel für diesen Angriff infrage kommen, greift der Gegner mit dem Schlüsselwort Im Krieg den Gegner (einer anderen Fraktion) an, der die wenigste verbliebene Ausdauer hat. Bei Gleichstand darf der Ermittlungsleiter entscheiden, welcher jener Gegner Ziel des Angriffs wird.
- ☉ Ein auf diese Weise durchgeführter Angriff fügt insgesamt Schaden in Höhe des zusammengezählten Schadens- und Horrorwertes des angreifenden Gegners zu.
- ☉ Falls ein Gegner einen anderen Gegner (ausgenommen Schwarmkarten) angreift und besiegt, wird 1 Verderben auf der Agenda platziert, die mit der Fraktion des angreifenden Gegners übereinstimmt.

Beispiel für das Schlüsselwort Im Krieg:

Ein Jünger des Schwarms befindet sich in den Straßen von New York City, ein Aus Hune geformter Vorbote in Arkham und eine Zelotin des Paradieses in den Straßen von Montréal. Jeder dieser Gegner hat das Schlüsselwort Im Krieg, ist spielbereit und nicht in einen Kampf verwickelt.



- Während des Schritts „Jäger-Gegner bewegen sich“ in der Gegnerphase bewegt sich jeder dieser Gegner ein Mal auf den nächstgelegenen Gegner mit dem Schlüsselwort **Im Krieg** einer anderen Fraktion zu. In diesem Fall bewegt sich der grüne Gegner zuerst und zwar nach Arkham. Der Aus Hune geformte Vorbote bewegt sich nicht, da sich bereits ein Gegner an seinem Ort befindet. Zuletzt bewegt sich der Jünger des Schwarms ebenfalls nach Arkham.



Während des Schritts „Gegnerangriffe abhandeln“ in der Gegnerphase greift jeder dieser Gegner einen Gegner mit dem Schlüsselwort **Im Krieg** einer anderen Fraktion an. Zuerst greift die Zelotin des Paradieses den Jünger des Schwarms an (und fügt ihm 1 Schaden zu), weil dieser weniger verbliebene Ausdauer hat als der Aus Hune geformte Vorbote. Als Nächstes greift der Aus Hune geformte Vorbote ebenfalls den Jünger des Schwarms an und fügt ihm 3 Schaden zu, was den Jünger des Schwarms besiegt, bevor er die Chance hatte, selbst anzugreifen. Dadurch wird 1 Verderben auf der blauen Agenda platziert.



Schutzzeichen

Schutzzeichen erlauben es den Ermittlern, die Menge an Verderben, die auf Agenden platziert wird, zu verringern. Sobald Verderben auf einer Agenda platziert werden würde, wird für jedes Schutzzeichen auf jener Agenda verhindert, dass 1 Verderben platziert wird. Dann werden so viele Schutzzeichen von jener Agenda entfernt, wie Verderbensmarker verhindert worden sind.

„Um diesen Ort herum“

Falls Ermittler dazu angewiesen werden, 1 oder mehr Hinweise „um einen Ort herum“ zu platzieren, sollten die Hinweise so angeordnet werden, dass sie den Rand des Ortes berühren, aber nicht auf ihm liegen. Hinweise, die „um einen Ort herum“ liegen, gelten nicht als „auf“ dem Ort befindlich und können auf keine Weise entdeckt werden.



Ausschwärmen X

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Ausschwärmen X ist Teil einer größeren Gruppe von Gegnern, die gemeinsam vorgehen. Nachdem ein Gegner mit dem Schlüsselwort Ausschwärmen X ins Spiel gekommen ist, werden die obersten X Karten des entsprechenden Spielerdecks als sogenannte Schwarmkarten verdeckt unter dem Gegner platziert, ohne sie sich anzusehen. Der Gegner, unter dem die Schwarmkarten liegen, wird „Wirtsgegner“ genannt. Manche Szenariokarteneffekte können einen Spieler auch dazu anweisen, einem Gegner Schwarmkarten hinzuzufügen.

- ☉ Falls unklar ist, welcher Ermittler Schwarmkarten hinzufügen soll, macht dies der Ermittlungsleiter.
- ☉ Jede Schwarmkarte unter dem Wirtsgegner agiert für die meisten Zwecke als eigenständige Instanz jenes Gegners. Jede Schwarmkarte hat die gleichen Werte und den gleichen Text wie die Wirtskarte. *(Beispiel: Ist ein Ermittler mit einem Wirtsgegner in einen Kampf verwickelt, der 2 Schwarmkarten unter sich liegen hat, ist der Ermittler mit insgesamt 3 Gegnern in einen Kampf verwickelt.)*
- ☉ Jede Schwarmkarte greift einzeln an, sobald Gegner während der Gegnerphase angreifen. Haben der Wirtsgegner und alle seine Schwarmkarten in diesem Schritt angegriffen, werden sie alle erschöpft.
- ☉ Jede Schwarmkarte kann unabhängig voneinander angegriffen werden und man kann jeder Schwarmkarte unabhängig voneinander Schaden zufügen, aber der Wirtsgegner kann nicht besiegt werden, solange er

noch Schwarmkarten unter sich liegen hat. Sobald eine Schwarmkarte besiegt wird, darf überschüssiger Schaden einer anderen Schwarmkarte unter demselben Wirtsgegner, oder dem Wirtsgegner selbst zugefügt werden, falls er keine Schwarmkarten mehr hat.

(Beispiel: Roland Banks verwendet eine 45er Automatik, um einen Trylogog mit 2 Schwarmkarten anzugreifen. Der Angriff fügt 2 Schaden zu. Der erste Schadenspunkt besiegt 1 der 2 Schwarmkarten. Der überschüssige Schadenspunkt darf der anderen Schwarmkarte zugefügt werden, sodass auch sie besiegt wird.)

- ☉ Jedes Mal wenn eine Schwarmkarte das Spiel verlässt, wird sie unter das Deck ihres Besitzers platziert. Falls unklar ist, wer der Besitzer einer Schwarmkarte ist, darf man sie sich ansehen, um ihren Besitzer zu bestimmen.
- ☉ Der Wirtsgegner und alle seine Schwarmkarten werden als Einheit bewegt, in Kämpfe verwickelt und erschöpft. *(Beispiel: Gelingt es einem Ermittler, einem Wirtsgegner oder einer seiner Schwarmkarten zu entkommen, werden alle Karten dieser Einheit erschöpft und von dem Ermittler gelöst.)*
- ☉ Sobald auf einem Gegner mit dem Schlüsselwort Ausschwärmen X der Text **Sieg X** auftaucht, ist er nur für die Wirtskarte aktiv. Schwarmkarten können den Siegpunktstapel nicht betreten und sind niemals Siegpunkte wert.

Epischer Mehrspielermodus

Um *Krieg der Äußerer Götter* im *Epischen Mehrspielermodus* zu spielen, sollten die Ermittler zuerst in verschiedene Gruppen aufgeteilt werden. Jeder Gruppe muss mindestens 1 Ermittler zugewiesen werden und keiner Gruppe dürfen mehr als 4 Ermittler zugewiesen werden. Es ist zwar möglich, mit unterschiedlich großen Gruppen zu spielen, es wird aber empfohlen, die Spieler so gleichmäßig wie möglich aufzuteilen. Jede Gruppe benötigt 1 Exemplar dieses Szenarios. Dann wird 1 Person zum „Event-Organisator“ bestimmt, der für das Verwalten des Verderbens verantwortlich ist, das auf die Agenden der Gruppen platziert wird. Während des Spiels müssen die folgenden zusätzlichen Regeln beachtet werden:

- ☉ Jede Gruppe hat ihre eigene Spielzone und spielt unabhängig von den anderen Gruppen. Regeln, Aktionen und Karteneffekte können keine Ermittler in anderen Gruppen betreffen, außer wenn dies ausdrücklich angegeben ist.
- ☉ Jede Gruppe rückt unabhängig voneinander zur nächsten Runde oder Agenda vor. Es muss also nicht darauf gewartet werden, dass alle Gruppen einen bestimmten Punkt erreicht haben, bevor sie vorrücken.
- ☉ Die Ermittler dürfen mit den Spielern anderer Gruppen ohne Einschränkungen kommunizieren.
- ☉ Jedes der drei Agendadecks (grün, blau und rot) hat seinen eigenen gemeinsamen Verderbensschwellenwert, der zu Beginn des Events durch die Anzahl der teilnehmenden Gruppen bestimmt wird. **Der Verderbensschwellenwert jeder Agendakarte ist 6 pro Gruppe.** Dieser gemeinsame Verderbensschwellenwert gilt für alle Gruppen und wird vom Event-Organisator verwaltet.

- ◆ Dieser Schwellenwert wird anhand der teilnehmenden Gruppen berechnet, nicht anhand der teilnehmenden Ermittler.
- ◆ Immer wenn der Event-Organisator Verderben notiert und es zum gemeinsamen Verderbensschwellenwert hinzurechnet (siehe Seite 16), wird das Verderben von der Agendakarte entfernt.
- ☉ Falls in Szene 1 oder Szene 2 eine gesamte Gruppe besiegt wird, wird der Agenda der Fraktion, die in Führung liegt, Verderben in Höhe der Spieleranzahl jener Gruppe hinzugefügt.

Beispiel: Insgesamt 16 Spieler werden in 4 Gruppen mit jeweils 4 Spielern aufgeteilt. Zu Beginn des Events setzt der Event-Organisator den Verderbensschwellenwert jeder Agenda auf 24 und teilt den Spielern diesen Wert vor Spielbeginn mit. Das Verderben auf den Agenden jeder Gruppe zählt zum gemeinsamen Verderbensschwellenwert dazu. Die Aufgabe des Event-Organisators ist es, während des Events das Verderben auf jeder Agenda zu verwalten und die Spieler darüber zu informieren, wenn ein bestimmtes Agendadeck genug Verderben angesammelt hat, um vorzurücken.

- ☉ Falls ein **Großer Alter**-Gegner beschworen wird, hat er einen gemeinsamen Ausdauerwert, der anhand der Gesamtzahl aller teilnehmenden Ermittler aus allen Gruppen zu Beginn des Events bestimmt wird. Dieser gemeinsame Ausdauerwert gilt für alle Gruppen. Schaden, der auf jenem **Großer Alter**-Gegner platziert wird, wird vom Event-Organisator verwaltet.

Zeitbeschränkung

Wenn im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, können die Spieler (oder der Event-Organisator) eine Zeitbeschränkung für die Dauer des Spiels festlegen. Die Standard-Zeitbeschränkung beträgt **180 Minuten**. Die Spieler (oder der Event-Organisator) dürfen eine andere Zeitbeschränkung festlegen, die zum Beispiel von der Anzahl der Spieler abhängt. Sobald die Zeit abläuft, werden entweder alle Ermittler besiegt oder der Event-Organisator entscheidet, dass alle Ermittler, die das Spiel noch nicht beendet haben, sofort zu Agenda 3b der Fraktion, die in Führung liegt, vorrücken. Von nun an haben die Ermittler **30 Minuten** Zeit, den beschworenen *Großer Alter*-Gegner zu besiegen.

Tipps für den Event-Organisator

Im Folgenden sind einige Tipps aufgeführt, die dem Event-Organisator helfen sollen, ein Event mit *Krieg der Äußeren Götter* im *Epischen Mehrspielermodus* so unkompliziert wie möglich zu leiten:

- ☉ Zur Verwaltung des angesammelten Verderbens jeder Agenda können Punktezähler, eine Tafel oder Stift und Papier verwendet werden.
- ☉ Bei jeder Gruppe sollte regelmäßig nachgefragt werden, wie viel Verderben auf ihren Agenden liegt. Dann sollte das Verderben notiert und zum jeweiligen gemeinsamen Verderbensschwellenwert hinzugerechnet werden. Dann wird das notierte Verderben von jeder Agenda der Gruppe entfernt.

- ◇ Die Ermittler sollten regelmäßig darüber informiert werden, wie viel Verderben jede Agenda zum Vorrücken noch benötigt. Sobald der gemeinsame Verderbensschwellenwert einer bestimmten Agenda erreicht ist, sollte dies allen Gruppen mitgeteilt werden, damit sie das nächste Mal, wenn sie den Schritt „Verderbensschwellenwert überprüfen“ in der Mythosphase erreicht haben, jene Agenda vorrücken. Überschüssiges Verderben wird auf die nächste Agenda des entsprechenden Agendadecks übertragen.
- ◇ Wir empfehlen eine Tafel oder Ähnliches, um den Fortschritt der Agendadecks allen Spielern anzuzeigen. Eine Möglichkeit wäre es beispielsweise, drei verschiedenfarbige Leisten aufzumalen (eine grüne, eine blaue und eine rote) und in drei Abschnitte zu unterteilen. Ein Drittel symbolisiert dann jeweils einen Abschnitt des Agendadecks. Dadurch haben die Spieler einen optischen Eindruck, wie weit jede Fraktion vorangeschritten ist und welche in Führung liegt.
- ☉ Bei einer Spieleranzahl von 12 oder weniger ist es möglich, dass der Event-Organisator ebenfalls teilnehmen kann. Eine Gruppe sollte dann das Verderben der drei Fraktionen verwalten. Kommunikation untereinander ist hier sehr wichtig!
- ☉ Bei einer Spieleranzahl von mehr als 12 empfiehlt es sich, dass 1 Person ausschließlich die Aufgabe des Event-Organisators übernimmt und alle Werte verwaltet. Bei sehr großen Events mit mehr als 48 Spielern kann es hilfreich sein, sogar 3 Event-Organisatoren zu haben. Jeder ist dann für eines der drei Agendadecks verantwortlich.

Krieg der Äußeren Götter

Zehn Jahre nach dem Weltkrieg wurde die Erde von einer anderen Art von Krieg heimgesucht – einem Konflikt zwischen Fraktionen, die lange Zeit verborgen vor der menschlichen Gesellschaft im Schatten gelebt hatten.

Alles begann mit den Morden in Arkham – über ein Dutzend Leichen innerhalb einer Zeitspanne von knapp zwei Wochen. Die Polizei vermutete zuerst, der Täter müsse ein Serienmörder sein – bis das sechste Opfer entdeckt wurde.

Vom Leichnam war nur noch ein Haufen aus verstümmeltem Fleisch und Eingeweiden übrig, fast so, als hätte man ihn zerkaut und wieder ausgespuckt. Kein Mensch wäre in der Lage gewesen, eine solch grausige Tat zu begehen.

Als ähnliche Morde in weiteren nordamerikanischen Städten gemeldet wurden, hast du den Entschluss gefasst, der Sache auf den Grund zu gehen. Ein einzelner Serienmörder konnte nicht gleichzeitig in Arkham, Providence, Montréal und New York City zugeschlagen haben. Es musste sich also um das Werk einer Organisation handeln. Aber du konntest noch mehr herausfinden: Zwischen etlichen Opfern gab es Gemeinsamkeiten, wobei du sie in drei Gruppen einteilen konntest.

In Providence waren viele der Opfer meist schon älter und hatten eine höhere Bildung. In Montréal lebten die Getöteten zuvor außerhalb der Stadt in den Wäldern oder hatten beruflich auf die eine oder andere Art mit Natur oder mit Biologie zu tun. In New York fand man die Opfer tief unten in Abwasserkanälen und U-Bahn-Tunneln. Die Identitäten dieser Opfer blieben bisher ungeklärt.

Du hast die letzten paar Wochen damit zugebracht, das Geheimnis hinter den Morden und den verantwortlichen Organisationen zu lüften. Doch noch während deiner Ermittlungen kam es zum offenen Krieg zwischen den Fraktionen, der auf schreckliche Art eskalierte. Blutbäder. Bombenanschläge. Sichtungen seltsamer Zeremonien auf offener Straße. Wesen, welche die Sterne am Nachthimmel verdunkeln. Schwärme heuschreckenartiger Insekten, die über Menschen herfallen und nichts mehr von ihnen übrig lassen. Mutierte Echsenwesen, die durch Abwasserkanäle streifen. Das Schlimmste aber ist, dass Arkham nur das Epizentrum dieses Konflikts zu sein scheint und sich diese Vorfälle über die ganze Welt ausbreiten.

★ ★ ★ Dies ist kein gewöhnlicher Krieg und keiner, auf den die Behörden und Regierungen vorbereitet sind. Du alleine bist der Wahrheit auf der Spur. Nun musst du irgendwie herausfinden, worum die Fraktionen genau kämpfen, und ihrem Krieg ein Ende bereiten, bevor die ganze Welt diesem Wahnsinn zum Opfer fällt.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Krieg der Äußeren Götter* herausgesucht. Dieses Set ist an diesem Symbol zu erkennen:



☉ Von den folgenden 3 Begegnungssets werden jeweils alle 9 Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Kinder des Paradieses*, *Assimilierender Schwarm* und *Der Tod der Sterne*. (Hinweis: Das Begegnungsset *Krieg der Äußeren Götter* enthält ebenfalls je 1 Kopie der Gegner *Ätherische Entität*, *Trylogog* und *Bringer des Paradieses*, die nicht Teil dieser drei Begegnungssets sind.) Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Bei der Erstellung des Agendadecks werden alle 3 Agendadecks in folgender Reihenfolge (von oben nach unten) ins Spiel gebracht: grün, blau und dann rot.
- ☉ Der Ort *Knoten-Dimension* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Alle übrigen 10 Orte werden ins Spiel gebracht (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf Seite 21).
- ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Arkham.

- ☉ Das Begegnungsset *Krieg der Äußeren Götter* wird nach je 1 Kopie der Gegner Jünger des Schwarms, Nihilistischer Sternengucker und Zelin des Paradieses durchsucht. Diese Gegner erscheinen an Orten entsprechend ihren **Erscheinen**-Anweisungen.
- ☉ Die folgenden 5 Storyvorteilskarten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Umhang aus dem Äußeren Reich, Taschenportal, Gefürchtetes Ende, Klinge von Ark'at und Verzauberter Schädel.
- ☉ Die übrigen 19 Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, berechnet der Event-Organisator die gemeinsamen Verderbensschwennenwerte für jede Agenda und teilt sie den Ermittlern mit (für mehr Details siehe Seite 14).

Vorschlag für den Aufbau der Agenda- und Szenenzone



Vorschlag für die Platzierung der Orte



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler wurde besiegt):

- ☉ Falls im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird oder falls alle Gruppen im *Epischen Mehrspielermodus* besiegt sind, wird die Fraktion ermittelt, die in Führung liegt. Fahre mit der entsprechenden Auflösung fort.
 - ◇ Falls die rote Fraktion in Führung liegt, fahre mit **Auflösung 5** fort.
 - ◇ Falls die blaue Fraktion in Führung liegt, fahre mit **Auflösung 6** fort.
 - ◇ Falls die grüne Fraktion in Führung liegt, fahre mit **Auflösung 7** fort.
- ☉ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, nimmt die Gruppe an der Auflösung der verbleibenden Spieler teil.

Auflösung 1: *Die vielen Tore der Knoten-Dimension sind dank deines Einsatzes fest versiegelt. Du nimmst dir vor, ein wachsaues Auge auf sie zu haben. Die Kultisten, die um die Kontrolle des Knotenpunktes gekämpft haben, werden sich nun hoffentlich bedeckt halten und in die Schatten zurückziehen. Vielleicht werden sie darauf warten, dass sich die Knoten-Dimension erneut öffnet, um ihre grausamen Pläne fortzuführen. Bis dahin wird die Erde jedoch in Sicherheit sein ... in relativer Sicherheit.*

- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Umhang aus dem Äußeren Reich seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Taschenportal seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er alle Äußeren Götter daran gehindert hat, ihre Pläne umzusetzen.

Auflösung 2: *Der Schwarm von Ezel ist einfach zu groß, um ihn auf gewöhnlichem Weg besiegen zu können. Du kennst jedoch einen Trick! Die Insekten mögen zwar aus einer anderen Welt stammen, sie sind und bleiben aber immer noch Insekten. Und Schwärme bilden sich gewöhnlich um eine Königin herum. Du strengst all deinen Verstand an und tüftelst ein Manöver aus, mit dem du an die Königin herankommen kannst, um sie zu vernichten und so den Schwarm aufzulösen.*

Zu deiner Überraschung gelingt der Plan. Ohne Königin ist der Schwarm führungslos. Der unbändige Hunger der Insekten verwandelt sich in Verzweiflung und Panik. Schon kurze Zeit später fliehen die unzähligen Kreaturen in das Loch zurück, aus dem sie gekommen sind. Vielleicht wird es eines Tages eine andere Königin geben, die sie wiedervereint. Bis dahin hast du diese verfluchte Grube aber schon lange versiegelt. Für den Moment ist die Erde erst einmal wieder in Sicherheit.

- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Umhang aus dem Äußeren Reich seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Verzauberter Schädel seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 3: *Die Gestalt von Silenus ist formlos, fast frei von jeglicher Materie. Aber sie hat auch ihre Schwachstellen. Indem du das Ritual seines eigenen Kultes gegen Silenus richtest, erzeugst du einen Zauber, der eine solch strahlende Hitze ausstrahlt, dass selbst die Leere des Alls sie nicht verschlucken kann. Als du dein Ritual entfesselst, ziehen sich die Nebel schmerzzerfüllt zurück, wobei sie ein schrilles Zischen von sich geben, als würde Luft in ein Vakuum gesaugt.*

Angespannt blickst du in den Himmel und hoffst, dass der Nebel nicht zurückkehrt, sobald das Ritual endet. Minuten vergehen. Dann Stunden. Und auf einmal kannst du wieder vertraute Sterne am Nachthimmel erkennen. Vielleicht ist die Wesenheit für immer fort. Wenn die Aufzeichnungen der vielen Beobachter dieser Kreatur wahr sind, wird sie in Zukunft wiederkehren – vielleicht in hundert oder tausend Jahren. Am heutigen Tage magst du die Erde gerettet haben, doch dein Wissen über die wahre Natur dieses Wesens wird dich noch lange verfolgen.

- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Umhang aus dem Äußeren Reich seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Gefürchtetes Ende seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 4: *Grünes Blut und zäher Eiter quellen aus dem Panzer der Bestie, als sie mit solcher Wucht auf dem Boden aufschlägt, dass die Erde bebt. Dank deines rechtzeitigen Eingreifens konntest du das Wesen besiegen, bevor es weiter gewachsen und zu mächtig geworden wäre. Selbst als Jungtier war es ein schrecklicher Gegner.*

Mit Abscheu siehst du dabei zu, wie sich der Körper in ein blässliches Sekret auflöst. Als was für ein ekliges „Paradies“ sich dieses Biest doch entpuppt hat. Da du das aus dem Ei geschlüpfte Wesen zerstört hast, hoffst du, dass sich der Kult von Ark'at nun auflöst. Du fürchtest aber, dass er eines Tages für deine Einmischung Vergeltung üben wird.

- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Umhang aus dem Äußeren Reich seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☞ Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Klinge von Ark'at seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 5: *Stück für Stück nimmt der Schwarm alle Materie auf der Welt auseinander und transformiert jedes einzelne Molekül in etwas, das dem Schwarm gleicht. Du bleibst aber bei Bewusstsein und bist für alle Ewigkeit in diesem furchtbaren, summenden Schwarm gefangen. Aber alles wird gut. Die Königin ist bei dir. Ein seltsames Hungergefühl nagt an dir. Dein einziges Verlangen ist es zu assimilieren. Der Schwarm muss wachsen!*

☞ Jeder Ermittler wird **getötet**.

☞ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 6: *Die Erde ist nur der erste Planet, den Silenus – die Verkörperung des Leeren Himmels und das unbändige Ende aller Dinge – sich einverleibt. Als der Kern des Planeten den absoluten Nullpunkt erreicht, wird jegliches Leben schlagartig ausgelöscht. Das Wesen drängt aus der Öffnung des Nexus heraus und breitet sich von der Erde über das gesamte Sonnensystem aus, wobei es sämtliche Wärme auf seinem Weg verschlingt. Nichts kann es jetzt noch aufhalten.*

☞ Jeder Ermittler wird **getötet**.

☞ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 7: *Niemand kann die Verwüstung durch die Bestie noch aufhalten. Du warst die einzige Person, die wusste, wie man diesem Ding Einhalt gebieten kann. Eine Stadt nach der anderen fällt, während es sich seinen zerstörerischen Weg über die Kontinente und durch die Meere bahnt. Armeen werden ausgelöscht und Regierungen zerfallen. Die monströse Kreatur, die vom Kult von Ark'at ausgebrütet worden ist, führt ihren hungerrigen Krieg fort, bis nichts mehr übrig ist, über das man regieren könnte, außer eine leere Ödnis und die verfallenen Ruinen der menschlichen Zivilisation. Das „Paradies“, für das der Kult so bereitwillig getötet hat, ist gekommen.*

☞ Jeder Ermittler wird **getötet**.

☞ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Regelvariante: Der Nebel des Krieges

Nachdem ihr *Krieg der Äußerer Götter* nun abgeschlossen habt, könnt ihr folgende Regelvariante ausprobieren, die für einen völlig anderen Verlauf des Krieges sorgen kann! Normalerweise ist die Reihenfolge der Fraktionen: grün, blau, rot. Diese Reihenfolge kann auch zufällig bestimmt werden. So kann immer wieder eine andere Fraktion Vorteile aus der früheren Position ziehen und im Krieg die Oberhand erlangen.

Bei dieser Variante wird die Fraktionsreihenfolge durch die Position der Agendadecks bestimmt. Bestimmt diese bei der Vorbereitung zufällig und legt die Agendadecks entsprechend von oben nach unten aus. Zusätzlich könnt ihr die Reihenfolge noch zu Beginn jeder Runde zufällig bestimmen oder immer dann, wenn die Agenda einer Fraktion vorrückt.

Viel Glück und viel Spaß mit dieser Variante!

Credits

Expansion Design and Development: Jeremy Zwirn with Matthew Newman

Producer: Calli Oliverius

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Jim Cartwright

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk and Phil Henry

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Special Thanks to Brad Andres

Playtesters

Dane Bicott, Shannon Bicott, Eric Colby, Riley Colby, Josh Grace, Patrick Haggerty, James 'Aloof' Howell, Chad Reverman, Brooke Robison, Aaron "The Exterminator" Strunk, Michael Strunk, Nate Sullivan, Zach Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson, and Nick Willis

Asmodee Germany

Redaktion & Übersetzung: Benjamin Fischer

Unter Mitarbeit von: Christian Kox und Simon Blome

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach



FANTASY
FLIGHT
GAMES

