

ARKHAM HORROR



Dunkle Fluten

ARKHAM HORROR

DUNKLE FLUTEN

Unterwegs auf der Küstenstraße klammerte sich Stella Clark an ihrem kühlen Lenkrad fest. Nur mit Mühe durchdrangen die bleichen Strahlen der Scheinwerfer den dichten, salzigen Nebel, der von der Bucht heraufzog. Aber der Knoten in Stellas Magen ließ nicht zu, dass sie auf besseres Wetter wartete. Warum, vermochte sie nicht zu sagen, aber sie wusste, dass sie Kingsport erreichen musste, ehe es zu spät war. Eine neue Bedrohung verbarg sich im Nebel und nur das Haus hoch oben auf den Klippen am Kingsport Head, das sie Zeit ihres Lebens in ihren Träumen gesehen hatte, versprach Antworten.

Silas Marsh stellte den Motor seines kleinen Fischerboots, der Sea Change, ab und starrte über das Wasser auf Insmouth, wo er geboren worden war. Er hatte sich geschworen, niemals in das elende, verfallene Dorf, zu seinen schmerzhaften Kindheitserinnerungen zurückzukehren. Nicht einmal der Tod seiner Mutter hatte ihn hergeführt. Aber nun regte sich etwas in ihm. Ein unerklärbarer Sog tief in seinem Innersten rief ihn heim zu seiner Familie. Plötzlich wankte das Deck unter Silas' Füßen, eine mächtige Welle ergriff das kleine Boot und er starrte sprachlos in die tiefen, dunklen Fluten. Seine Familie war zu ihm gekommen. Und er musste sie aufhalten.

Überblick

Dunkle Fluten führt euch über die Stadtgrenzen von Arkham hinaus, um sonderbaren Vorkommnissen in den Küstenorten Insmouth und Kingsport auf den Grund zu gehen. Begleitet von neuen Ermittlern müsst ihr euch dieser noch nie da gewesenen Gefahr stellen, um die zunehmende Bedrohung der Welt durch die Verschwörung der Großen Alten zu bekämpfen.

Euch erwarten vier brandneue Szenarien mit verzweigten, veränderbaren Geschichten, neue Stadtviertel und Standorte, acht neue Ermittler mit einzigartigen Fähigkeiten und Startkarten sowie allerlei neue Unterstützungen, Begegnungen, Zustände und Monster. Des Weiteren werden mit dieser Erweiterung neue Spielmechaniken eingeführt, darunter neue Begegnungsarten, Monsterfähigkeiten, eine neue Konsequenz für Verderben in Arkham sowie mehrere Spielmodi, mit denen ihr die Schwierigkeit eines Szenarios nach Belieben anpassen könnt.

Verwendung dieser Erweiterung

Fügt das Spielmaterial von *Dunkle Fluten* folgendermaßen zu eurer Sammlung hinzu:

- Ermittler- und Szenariobögen, Ermittlermarker (mit Standfüßen), Spielplanteile sowie alle Marker werden zu den entsprechenden Vorräten gelegt.
- Begegnungen, Schlagzeilen, Verbündete, Gegenstände und Zauber werden in ihre jeweiligen Stapel gemischt.
- Archiv-, Spezial-, Start-, Zustands- und Monsterkarten werden in die passenden Stapel einsortiert.
- Anomalie-, Terror- und Ereignisstapel werden separat gehalten und kommen nur auf Anweisung in bestimmten Szenarien zum Einsatz. **Achtung, Ereigniskarten dürfen nicht in die Begegnungstapel gemischt werden!**

Erweiterungssymbol

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Dunkle Fluten* gekennzeichnet, um sich von den Karten des Grundspiels und anderer *Arkham Horror*-Erweiterungen zu unterscheiden.



Spielmaterial



2 Stadtviertel-Spielplanteile



8 Reiserouten-Spielplanteile



1 Mysterium-Spielplanteil



8 Ermittlerbögen
mit passenden Markern und Standfüßen



4 Szenariobögen



4 Schlagzeilenkarten



60 Archivkarten



12 Anomaliekarten



24 Terrorkarten



104 Ereigniskarten



72 Begegnungskarten



21 Monsterkarten



8 Zustandskarten



8 Unterstützungskarten



25 Startkarten



14 Spezialkarten



4 Schadensmarker für
3 Schaden



3 Spielmarker



6 Mythosmarker



18 Terrormarker
14 x 1 Terror
4 x 3 Terror

Regeln der Erweiterung

Spielplanteile

Dunkle Fluten bringt diverse neue Spielplanteile mit sich: zwei sechseckige Stadtviertel, mehrere Reiserouten und ein Mysterium.

Stadtviertel

Die sechseckigen Stadtviertel aus *Dunkle Fluten* stellen verschiedene Orte in den Küstenstädtchen Kingsport und Innsmouth dar. Stadtviertel, die zu diesen Städten gehören, können anhand ihrer Namensplaketten von den Stadtvierteln von Arkham unterschieden werden.



Namensplaketten für Stadtviertel von Innsmouth und Kingsport

Immer wenn ein Effekt eine Stadt beim Namen nennt, sind damit alle Stadtviertel, die diesen Namen enthalten, sowie alle damit verbundenen Straßen und Mysterien gemeint. Stadtviertel, die keinen Städtenamen im Titel haben, gehören zu Arkham.

Beispiel: Ein Effekt besagt: „Jeder Ermittler in Innsmouth erleidet 1 Horror.“ Das bedeutet, dass jeder Ermittler im Innsmouth Dorfzentrum, an der Küste von Innsmouth sowie auf allen angrenzenden Straßen und Mysterien davon betroffen ist.

Begegnungssymbole

Einige Standorte verfügen über neue Begegnungssymbole, welche die häufigsten Zahlungsmittel bzw. Belohnungen bei Begegnungen an diesem Standort widerspiegeln:

Zahlungsmittel	Belohnung
Schaden erleiden	Ermittler bewegen
Horror erleiden	Hinweise erscheinen

Bewegungen während einer Begegnung

Manche Begegnungen gestatten einem Ermittler eine Bewegung über ein oder mehrere Felder. Solange ein Ermittler mit einem oder mehreren Monstern im Kampf ist, kann er sich als Teil eines solchen Effekts nicht bewegen, es sei denn, der Effekt besagt auch, dass er sich von allen Monstern löst. Bewegt er sich auf ein Feld mit einem oder mehreren kampfbereiten Monstern, die ihn in einen Kampf verwickeln würden, verwickeln sie ihn in einen Kampf und seine Bewegung endet wie gewohnt.

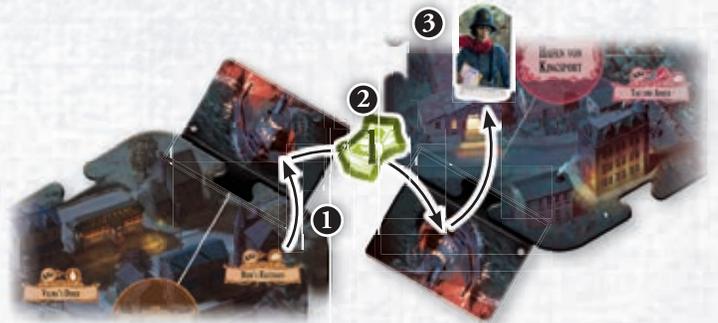
Reiserouten

Reiserouten sind Spielplanteile mit nur einem Feld. Über sie können die Ermittler zwischen den Städten im Miskatonic River Valley hin- und herreisen. Es gibt drei Arten von Reiserouten, unterschieden nach Symbolen:

- Landstraße:
- Fährstation:
- Bahnsteig:

Ein Ermittler, der auf einem Reiseroutenfeld steht und sich freiwillig bewegt (sei es als Teil der Aktion „Bewegen“ oder als Teil eines anderen Effekts), darf 1\$ ausgeben, um sich von seinem Feld auf ein anderes Reiseroutenfeld derselben Art zu bewegen. Dies erfolgt zusätzlich zu seiner normalen Bewegung.

Beispiel: Stella Clark führt die Aktion „Bewegen“ aus und geht von Hibb's Rasthaus an die angrenzende Fährstation (1). Sie bezahlt 1\$, um sich an eine andere Fährstation (2) zu bewegen, und verwendet dann den zweiten Teil ihrer Aktion „Bewegen“, um ins St. Erasmusheim (3) zu gelangen.



Für alle Effekte, die sich auf Straßen beziehen, werden Reiserouten wie Straßensfelder behandelt. Einzige Ausnahme sind Begegnungen. Reiserouten haben ihren eigenen Begegnungsstapel. Wenn ein Ermittler während der Begegnungsphase auf einer Reiseroute steht und nicht mit einem Monster im Kampf ist, wird eine Karte vom Reiserouten-Begegnungsstapel gezogen und je nach Reiseroutenfeld der passende Effekt abgehandelt.



Reiseroutenkarten

Reiseroutenbegegnungen können diverse Effekte haben. Dazu beinhalten sie alle die Möglichkeit einer kostenlosen Bewegung auf ein gleichartiges Reiseroutenfeld.

Immer wenn ein Effekt einen Ermittler dazu anweist, sich auf ein anderes Reiseroutenfeld zu bewegen, bewegt er sich direkt auf dieses Feld. Gibt es kein anderes Feld der genannten Art, bewegt er sich nicht.

Mysterien

Mysterien sind unheimliche Kraftorte, an denen ihr besonders gefährliche, aber auch lohnenswerte Begegnungen haben könnt. *Dunkle Fluten* enthält zwei Mysterien: das Teufelsriff und das merkwürdige hochgelegene Haus. Dabei handelt es sich um spezielle Felder, die gemäß den Aufbauskizzen einiger Szenarien an den Spielplan angefügt werden.

Ein Mysterium grenzt an jedes andere Feld an, mit dem es sich eine Grenze teilt. Ermittler und Monster können sich auf ein Mysterium bewegen wie auf jedes andere Feld.

Zu jedem Mysterium gibt es einen passenden Begegnungsstapel. Wenn ein Ermittler während der Begegnungsphase auf einem Mysterium steht und nicht mit einem Monster im Kampf ist, wird eine Begegnungskarte vom Stapel dieses Mysteriums gezogen und abgehandelt.

Erweitertes Stadtviertel

Jedes Mysterium gehört zu dem Stadtviertel, an das es angefügt ist. Wird durch einen Effekt Verderben auf einem Mysterienfeld platziert, zählt es für alle Effekte, bei denen die Anzahl der Verderbenmarker in einem Stadtviertel relevant ist (z. B. Anomalien und Terror), zum Verderben des verbundenen Stadtviertels hinzu.

Beispiel: Das merkwürdige hochgelegene Haus ist mit dem Stadtviertel Kingsport Mitte verbunden und der gleichnamige Mysterien-Begegnungsstapel ist im Spiel.



Komplexe Begegnungen

Anders als normale Standort- und Straßenbegegnungen beinhalten Mysterien-Begegnungen unterschiedliche Pfade, abhängig von den Entscheidungen des abhandelnden Ermittlers. Jede Mysterien-Begegnungskarte besteht aus drei Effekttextabschnitten, die alle für denselben Standort gelten.

Beim Abhandeln einer Mysterien-Begegnung wird zuerst der oberste Effekt abgehandelt, der mehrere fettgedruckte **Entscheidungsmöglichkeiten** bietet. Anschließend wird je nach getroffener Entscheidung einer der beiden unteren Effekte abgehandelt. Die Entscheidung muss vor dem Lesen der unteren Effekte getroffen werden.

Wirst du nicht, ob du es überhaupt noch rechtzeitig in den Hafen schaffen würdest. Du kannst **auf den Hafen zusteuern** oder **die Schotten dicht machen**, um den Sturm abzuwehren.

Teufelsriff
Schwarze Gewitterwolken überten, sich vor dir auf. 1 Hinweis erheben. Es wird zufällig, ob du einen kleinen Boot ohne Steuer absteuern, auf dem du weißt, ob du es überhaupt noch rechtzeitig den Hafen schaffen wirst. Du kannst **auf den Hafen zusteuern** oder **die Schotten dicht machen**, um den Sturm abzuwehren.

Auf den Hafen zusteuern
Du setzt die Segel und lässt dich von einem gefährlichen Rückstrom in den Hafen treiben. W. Falls du scheitest, kannst du dein Boot versenken, bevor das Gewitter landete, oder ein Verbrechen auf dem Wasser ereignet. Falls du scheitest, greifst du die Karte aus der Hand und die Symptome für die Zeit der Zeit an der Hand sind 1.

Die Schotten dicht machen
Du hast die Segel ein gelbes auf Abstand zu dem letzten Fall der Anker und lässt die Boote 1. Falls du scheitest, führt die Karte zum Abfangen des Sturms durch und solche Auswirkungen entstehen. Du fährst nach. Einmal an erhalten 1 Gegenstand mit der Eigenschaft Korrosion. Falls du scheitest, wirst du wild unregelmäßig, stellt dir den Kopf und seine umklammelt, du wirst verbleiben.



*Beispiel: Silas Marsh gerät am Teufelsriff in einen Sturm. Der oberste Effekt seiner Begegnung lautet: „Du kannst **auf den Hafen zusteuern** oder **die Schotten dicht machen**.“ Er entscheidet sich für die zweite Option und handelt den Effekt mit dem Titel „**Die Schotten dicht machen**“ ab.*



Terror

Terror bedeutet, dass in einem Stadtviertel Angst und Wahnsinn vorherrschen. Die Ausbreitung des Terrors wird durch Terrormarker dargestellt, die auf dem Spielplan platziert und in die Mythosquelle gelegt werden, sowie durch Terrorkarten, die an den Stadtviertel-Begegnungsstapel angelegt werden.



Terrorkarten und Terrormarker

Diese Materialien kommen in bestimmten Terror-Szenarien zum Einsatz. Es gibt verschiedene Terrorkartensets, die je nach Angaben auf dem Szenariobogen verwendet werden. Die Begegnungen auf diesen Karten werden Terror-Begegnungen genannt und später noch im Detail erklärt.

Neben Terrorkarten und -markern verfügt jedes Terror-Szenario über die Archivkarte 61 („Terror“) im Kodex. Diese bringt folgende Regeln ins Spiel, die auf der Archivkarte kurz zusammengefasst sind.

Terrormarker

Terrormarker kommen hauptsächlich dann auf den Spielplan, wenn der entsprechende Mythosmarker gezogen wird oder wenn sich zu viel Verderben in einem Stadtviertel ansammelt.

Verderben

Sobald ein Stadtviertel insgesamt 6 Verderben enthält, wird alles Verderben von einem Feld dieses Stadtviertels entfernt und 1 Verderben auf dem Szenariobogen platziert. Dann breitet sich Terror in diesem Stadtviertel aus (siehe rechte Spalte).

Mythosmarker

In Terror-Szenarien können sowohl beim Aufbau als auch durch Kodexeffekte -Marker (Terror breitet sich aus) zur Mythosquelle hinzugefügt werden. Sobald ein solcher Marker gezogen wird, breitet sich im Stadtviertel des instabilen Feldes Terror aus (siehe rechte Spalte).

Terror breitet sich aus

Wenn sich Terror ausbreitet, wird 1 Terrormarker im jeweiligen Stadtviertel platziert. Dann wird die oberste Karte des Terrorstapels quer auf den zugehörigen Stadtviertel-Begegnungsstapel gelegt, um anzuzeigen, dass diese Karte nun an den Stapel angelegt ist. Ein Stadtviertel kann unbegrenzt viele Terrormarker und angelegte Terrorkarten haben.



Beispiel: Im Hafen von Kingsport liegen insgesamt 6 Verderben. Die Ermittler entfernen also 3 Verderben vom St. Erasmusheim (1) und platzieren 1 Verderben auf dem Szenariobogen (2). Aufgrund der Ausbreitung des Terrors platzieren sie 1 Terrormarker im Stadtviertel (3) und legen 1 Terrorkarte an den Begegnungsstapel des Stadtviertels (4) an.

Erscheint ein Hinweis in einem Stadtviertel mit 1 oder mehreren angelegten Terrorkarten, wird die Ereigniskarte wie gewohnt mit den obersten zwei Karten des Begegnungsstapels vermischt und nicht mit den angelegten Terrorkarten.

Wenn ein Effekt besagt, dass sich Terror ausbreitet, der Terrorstapel aber leer ist, wird stattdessen 1 Verderben auf dem Szenariobogen platziert.

Terrorbegegnungen

Bevor ein Ermittler auf irgendeinem Feld eines Stadtviertels mit 1 oder mehreren angelegten Terrorkarten eine Begegnung abhandeln kann, muss er zuerst eine dieser Terrorkarten nach dem Zufallsprinzip ziehen und eine Begegnung darauf abhandeln. Nach Abhandlung der Terror-Begegnung darf er wie gewohnt eine Begegnung an seinem Standort abhandeln. Jeder Ermittler kann maximal 1 Terrorbegegnung pro Runde abhandeln.

Beim Abhandeln einer Terror-Begegnung wird je nach Anzahl der Terrormarker im Stadtviertel der entsprechende Abschnitt gelesen.



Terrorkarte

Handle diese Begegnung ab, wenn in deinem Stadtviertel 0–2 Terrormarker liegen.

Handle diese Begegnung ab, wenn in deinem Stadtviertel 3–4 Terrormarker liegen.

Handle diese Begegnung ab, wenn in deinem Stadtviertel 5 oder mehr Terrormarker liegen.

Nach der Abhandlung einer Terror-Begegnung wird die Karte verdeckt unter dem Terrorstapel abgelegt. Anschließend darf der Ermittler wie gewohnt eine Begegnung auf seinem Feld abhandeln, eine Begegnungsfähigkeit verwenden (mehr dazu später) oder seinen Zug in der Begegnungsphase beenden.

Monster

Dunkle Fluten beinhaltet neue Monster-Schlüsselwörter, die das Verhalten mancher Monster steuern. Außerdem gibt es neue Regeln für die Bewegung der Monster im Schritt „Monsteraktivierung“.

Monsterbewegung und Reiserouten

Monster behandeln alle Reiserouten derselben Art wie aneinander angrenzende Felder. Immer wenn sich ein Monster auf seinen Zielort oder seine Beute zubewegt und dabei mehrere Reiserouten zur Auswahl hat, nimmt es den kürzesten Weg zu seinem Zielort bzw. zu seiner Beute.

Monster-Schlüsselwörter

Einige der Monster und epischen Monster aus *Dunkle Fluten* verfügen über neue Schlüsselwörter, die im Folgenden ausführlich erklärt werden. Häufig sind diese Regeln auf den Karten als kurzer Erinnerungstext hinter den Schlüsselwörtern zusammengefasst.

Verfolgen

Nachdem ein Ermittler auf einem anderen Feld einem nicht-erschöpften Monster mit dem Schlüsselwort „Verfolgen“ Schaden zugefügt hat, löst sich jenes Monster von allen Ermittlern und bewegt sich um eine Anzahl an Feldern in Höhe seiner Geschwindigkeit auf den Ermittler zu, der ihm Schaden zugefügt hat. Während dieser Bewegung verwickelt es keine anderen Ermittler in Kämpfe. Nach Abschluss dieser Bewegung verwickelt das Monster einen Ermittler auf seinem Feld in einen Kampf.

Unerbittlich

Ein Monster mit dem Schlüsselwort „Unerbittlich“ kann nicht erschöpft werden und Ermittler auf anderen Feldern können ihm keinen Schaden zufügen. Nachdem ein Ermittler einem unerbittlichen Monster entkommen ist und seine zusätzliche Aktion ausgeführt hat, verwickelt es ihn erneut in einen Kampf, sofern er sein Feld nicht verlassen hat. Effekte, die ein Monster besiegen, ohne ihm Schaden zuzufügen, können ein unerbittliches Monster auch dann besiegen, wenn der Ermittler auf einem anderen Feld steht.

Zurückschlagen

Nachdem ein Ermittler, der mit einem Monster mit dem Schlüsselwort „Zurückschlagen“ im Kampf ist, die Aktion „Angreifen“ ausgeführt hat, greift das Monster den Ermittler an, falls er dem Monster als Teil dieser Aktion keinen Schaden zugefügt hat.

Archivkarten

Dunkle Fluten bietet neue Möglichkeiten, wie Archivkarten ins Spiel kommen können: als Artefakte unter der Kontrolle der Ermittler oder als gemischter Ermittlungstapel.

Artefakte

Manche Archivkarten stellen Artefakte dar. Ein Artefakt ist eine besondere Art von Gegenstand. Es verfügt über alle Attribute eines Gegenstands und alle Regeln, die für Gegenstände gelten, gelten auch für Artefakte.

Sobald ein Artefakt zum Kodex hinzugefügt werden würde, erhält stattdessen (gemäß den Angaben auf der Karte) ein Ermittler das Artefakt. Abgelegte Artefakte kehren ins Archiv zurück.

Ermittlungstapel

In manchen Szenarien gibt es Effekte, die aus bestimmten Archivkarten einen Ermittlungstapel bilden. Dazu werden die Karten unbesehen gemischt und als verdeckter Stapel neben den Kodex gelegt.

Andere Effekte können die Ermittler zum Ziehen oder Ablegen von Karten vom Ermittlungstapel auffordern. Sobald eine Karte vom Ermittlungstapel gezogen wird, wird sie zum Kodex hinzugefügt. Karten, die vom Ermittlungstapel abgelegt werden, kehren ins Archiv zurück.



Verstärkungen

Diverse Effekte führen dazu, dass eine Karte als Verstärkung an eine andere Spielkomponente angelegt wird. Wenn das passiert, wird die Karte so unter die Spielkomponente geschoben, dass der Effektttext immer noch sichtbar ist.

Unterstützungen, die als Verstärkung an andere Spielkomponenten angelegt werden können, haben die Eigenschaft **Verstärkung**. Jede Verstärkung kann an genau eine andere Spielkomponente angelegt werden, allerdings kann eine Spielkomponente mehrere angelegte Verstärkungen haben.

Eine Verstärkung kann der Karte, an die sie angelegt ist, einen neuen Fähigkeitstext verleihen. Dieser wird wie ein zusätzlicher Text auf der verstärkten Karte behandelt und durch das fettgedruckte Stichwort „**Verstärkt:**“ eingeleitet. Er hat keinen Effekt, solange die Karte nicht angelegt ist.

Sofern es keinen anderslautenden Effekt gibt, behalten beide Karten ihre aufgedruckten Texte vollständig bei. Jeder Ermittler kann die Fähigkeiten der Verstärkungen, die an Unterstützungen in seinem eigenen Spielbereich angelegt sind, verwenden. Wird die verstärkte Karte abgelegt, muss auch die Verstärkung abgelegt werden. Wird nur die Verstärkung abgelegt, ist die andere Karte nicht mehr verstärkt und bleibt im Spiel.

Begegnungsfähigkeiten

Einige Spielkomponenten – vor allem Unterstützungen und Archivkarten – haben besondere Effekte, die man anstelle einer Begegnung abhandeln kann. Diese Fähigkeiten werden durch das fettgedruckte Stichwort „**Begegnung:**“ eingeleitet.

Das Verwenden einer Begegnungsfähigkeit ersetzt die normale Begegnung. Wer eine Begegnungsfähigkeit abhandelt, wird in dieser Runde keine Begegnung auf seinem Feld abhandeln.

Begegnungsfähigkeiten können nur dann verwendet werden, wenn kein anderer Effekt (z. B. eine angelegte Terrorkarte oder ein Anomalie marker im Stadtviertel) das Abhandeln einer Begegnung auf dem Feld des Ermittlers verhindert. Ebenso kann keine Begegnungsfähigkeit abgehandelt werden, wenn der Ermittler nicht in der Lage ist eine Begegnung abzuhandeln (z. B. weil er mit einem Monster im Kampf ist).

Sollte eine Begegnungsfähigkeit Kosten haben, die der Ermittler nicht bezahlen kann, so kann er diese Fähigkeit nicht abhandeln und muss stattdessen eine Begegnung auf seinem Feld abhandeln.

Wie für Komponentenaktionen gilt auch für Begegnungsfähigkeiten, dass ein Ermittler nur die Begegnungsfähigkeiten der Karten in seinem Besitz und im Kodex abhandeln kann.

Manche Begegnungsfähigkeiten können nur unter bestimmten Umständen (z. B. auf einem bestimmten Feld) abgehandelt werden. Derartige Einschränkungen sind am Ende des Fähigkeitstextes angegeben.



Doppelseitige Karten

Manche doppelseitigen Karten ändern beim Umdrehen ihren Kartentyp. In solchen Fällen ist der ursprüngliche Kartentyp auf der Rückseite in Klammern angegeben.

Wenn eine solche Karte ins Spiel kommt, hat sie den Kartentyp des Stapels, von dem sie stammt. Sie kommt mit der entsprechenden Seite nach oben ins Spiel und ändert ihren Kartentyp, sobald ein Effekt zum Umdrehen der Karte führt. Wenn derartige Karten abgelegt werden, kehren sie in den Stapel ihres ursprünglichen Kartentyps zurück.

Beispiel: Der Beobachter liegt im Monsterstapel, hat aber keine erschöpfte Seite. Er kommt mit der kampfbereiten Seite nach oben ins Spiel. Sobald er einen Ermittler in einen Kampf verwickeln würde, wird er auf die Zustandsseite gedreht. Sein Kartentyp ändert sich und der Effekttext „Sobald du mit dem Beobachter in einen Kampf verwickelt werden würdest, erhältst du stattdessen diesen Zustand“ wird sichtbar. Auf der Zustandsseite der Karte ist ihr Kartentyp als „Zustand (Monster)“ angegeben, um zu zeigen, dass es ursprünglich eine Monsterkarte war. Sobald der Beobachter das Spiel verlässt, kommt er oben auf den Monsterstapel.



Ereignisstapel

Wenn ein Effekt dazu führt, dass ein Ermittler eine Karte vom Ereignisstapel zieht oder ablegt, und es keine Karten mehr im Ereignisstapel gibt, wird der gesamte Effekt negiert und stattdessen 1 Verderben auf dem Szenariobogen platziert. Dann wird der Ereigniskarten-Ablagestapel gemischt und ein neuer Ereignisstapel daraus gebildet.

Beispiel: Als Carson Sinclair einen -Marker aus der Mythosquelle zieht, sind keine Karten mehr im Ereignisstapel. Zuerst platziert er 1 Verderben auf dem Szenariobogen, dann mischt er den Ereigniskarten-Ablagestapel und legt ihn in den Ereigniskartenhalter. Ein Hinweis erscheint nicht.

Spielplanteile anfügen

Kodexeffekte können dazu führen, dass während des Spiels neue Teile an den Spielplan angefügt werden. Archivkarten mit derartigen Effekten enthalten eine Spielplanskizze, welche die genaue Platzierung des Teils und der darauf platzierten Marker, Monster und/oder Verderbenmarker zeigt.

Wenn ein neues Spielplanteil angefügt wird, muss auch der Begegnungstapel des jeweiligen Stadtviertels wie beim Spelaufbau gemischt und vorbereitet werden (siehe Abschnitt 102.4 im Referenzhandbuch).

Der Zustand „Gezeichnet“

Der neue Zustand GEZEICHNET bedeutet, dass ein Ermittler zu intensiven Kontakt mit dem Grauen des Mythos hatte. Wie die meisten Zustände ist GEZEICHNET eine doppelseitige Karte mit geheimen Informationen auf der Rückseite. Die Rückseite darf nicht angesehen werden, es sei denn, ein Spieleffekt fordert dazu auf.

Veränderungen der Mythosquelle

Sobald ein Mythosmarker aus dem Spiel entfernt werden soll, wird falls möglich ein passender Marker aus der Quelle genommen. Befindet sich dort kein passender Marker, wird ein bereits gezogener und noch nicht zurückgelegter Marker entfernt.

Hinzugefügte Marker werden direkt in die Mythosquelle gelegt.

Klarstellungen

Hinweise erscheinen

Immer wenn durch einen Effekt ein Hinweis erscheint, wird dies genauso abgehandelt wie der -Mythosmarker: Die oberste Karte des Ereignisstapels wird genommen und in dem dort abgebildeten Stadtviertel wird ein Hinweis platziert. Dann wird die Karte mit den obersten beiden Karten jenes Stadtviertelstapels gemischt.

Monsterkarten

Die Fähigkeiten, Schlüsselwörter und Modifikatoren der Monsterkarten im Spiel sind allgemein zugängliche Informationen. Ihr dürft euch jederzeit beide Seiten der Monsterkarten im Spiel ansehen. Die Monsterkarten im Monsterstapel dürft ihr euch nicht ansehen.

Effekte, die auf Unterstützungen zielen:

Sofern bei einem Effekt kein konkreter Ort angegeben ist (wie „ein Verbündeter auf einem beliebigen Feld“ oder „ein Gegenstand auf deinem Feld“), kann er nur auf Unterstützungen zielen, die sich im Besitz des Ermittlers befinden, der dem Effekt begegnet oder ihn auslöst. Eine Unterstützung, die im Besitz eines Ermittlers ist, befindet sich auf dessen Feld.

*Beispiel: Zoey Samaras' Zauber „Waffe verzaubern“ besagt: „Lege diese Karte an eine **Waffe** auf deinem Feld an.“ Zoey und Michael McGlen befinden sich beide am Falcon Point. Sie kann also den Zauber entweder an seinen Chicago Typewriter oder an ihr eigenes Küchenmesser anlegen.*

Nach bestimmten Eigenschaften suchen

Wenn ein Effekt besagt, dass eine Karte mit einer bestimmten Eigenschaft aufgedeckt wird, erscheint oder erhalten wird, werden so lange Karten vom jeweiligen Stapel aufgedeckt, bis eine Karte mit der gesuchten Eigenschaft zum Vorschein kommt. Diese Karte wird wie vom Effekt vorgeschrieben ins Spiel gebracht. Alle anderen auf diese Weise aufgedeckten Karten kehren in ihren Stapel zurück.

Bei Stapeln, bei denen man von oben zieht (z. B. der Gegenstandsstapel), werden die Karten von oben aufgedeckt und nach unten zurückgelegt.

Bei Stapeln, bei denen man von unten zieht (z. B. der Monsterstapel), werden die Karten von unten aufgedeckt und nach oben zurückgelegt.



Spielmodi

Dunkle Fluten enthält mehrere optionale Spielmodi für *Arkham Horror*, mit denen ihr die Schwierigkeit eurer Partien individuell anpassen oder mehrere Szenarien zu einer Serie mit steigendem Schwierigkeitsgrad verknüpfen könnt.

Story-Modus

Dieser Modus reduziert den Druck und gibt euch mehr Zeit, auf Bedrohungen zu reagieren und die vielen Geheimnisse, die Arkham zu bieten hat, nach Herzenslust zu erkunden.

Um *Arkham Horror* im Story-Modus zu spielen, ersetzt ihr einfach im Schritt „Mythosquelle bilden“ des Spielaufbaus 1 -Marker durch 1 leeren Marker.

Expertenmodus

Bei diesem Modus breitet sich das Verderben noch aggressiver aus, was euch eine wirklich ausgeklügelte Strategie abverlangt. Ihr werdet weniger Zeit haben, auf Bedrohungen zu reagieren, und müsst daher jede Aktion optimal nutzen.

Um *Arkham Horror* im Expertenmodus zu spielen, ersetzt ihr einfach im Schritt „Mythosquelle bilden“ des Spielaufbaus 1 leeren Marker durch 1 -Marker.

Serienmodus

Bei diesem Modus werden mehrere Szenarien mit ansteigenden Schwierigkeitsgraden nacheinander gespielt. Das Ziel ist, so viele Partien wie möglich abzuschließen, bevor die Großen Alten Arkham überrennen und die Welt verwüsten.

Nach der ersten verlorenen Partie kommt es zum unausweichlichen Untergang des Universums und die Serie endet.

Regeln für den Serienmodus

- Die Ermittler verlieren die Serie, wenn sie ein einziges Szenario verlieren.
- Die Ermittler gewinnen die Serie, wenn sie jedes einzelne Szenario gewinnen.
- Das erste Szenario wird nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und wie eine Standardpartie aufgebaut.
- Für jede weitere Partie wird ein noch nicht gespieltes Szenario nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Jedes Szenario kann nur ein Mal pro Serie gespielt werden.
- Die Ermittleranzahl sowie die verwendeten Erweiterungen können sich von Partie zu Partie ändern.

- Besiegte oder verschlungene Ermittler scheiden permanent aus der Serie aus und können auch in späteren Partien nicht mehr gespielt werden. Sie stehen weder beim Spielaufbau noch bei der Wahl eines neuen Ermittlers während der Partie zur Auswahl. Ermittler, die in den Ruhestand versetzt werden, können hingegen in einer späteren Partie wieder gespielt werden.
- Wenn ein Spieler keinen Ermittler auswählen kann, weil alle verfügbaren Ermittler bereits besiegt oder verschlungen wurden, ist das Szenario – und somit die ganze Serie – verloren.
- Alle anderen Spielkomponenten werden zwischen den Partien zurückgesetzt.
- Zu Beginn jeder Partie wird der Spielaufbau je nach Anzahl der bereits gespielten Partien in dieser Serie angepasst. Die Effekte sind kumulativ.

Partie Nr.	Änderungen am Spielaufbau	Aufbau-schritt
1	Standardaufbau	—
2	Während des Spielaufbaus breitet sich das Verderben 1 zusätzliches Mal aus.	111.3
3	Entfernt 1 leeren Marker aus der Mythosquelle. Fügt 1  -Marker zur Mythosquelle hinzu.	5
4	Während des Spielaufbaus erscheint 1 Hinweis weniger.	111.2
5	Entfernt 1  -Marker aus der Mythosquelle. Fügt 1  -Marker zur Mythosquelle hinzu.	5
6	Handelt am Ende des Spielaufbaus einen Dimensionsriss ab.	111.5
7	Entfernt 1 leeren Marker aus der Mythosquelle. Fügt 1  -Marker zur Mythosquelle hinzu.	5
8+	Platziert für jede Partie nach der siebten am Ende des Spielaufbaus 1 zusätzlichen Verderbenmarker auf dem Szenariobogen.	111.5

Beispiel: Beim Aufbau der dritten Partie im Serienmodus breitet sich das Verderben 1 zusätzliches Mal aus und in der Mythosquelle wird 1 leerer Marker durch einen -Marker ersetzt.

Kurzübersicht

Begegnungssymbole

Zahlungsmittel	Belohnung
 Schaden erleiden	 Ermittler bewegen
 Horror erleiden	 Hinweise erscheinen

Mythosmarker



Terror breitet sich aus (🐾) – Im Stadtviertel des instabilen Feldes breitet sich Terror aus. Dazu wird
1. Terrormarker in jenem Stadtviertel platziert und
1. Terrorkarte an den Begegnungstapel des Stadtviertels angelegt.

Arten von Reiserouten

🛣️: Landstraße



🚉: Fahrstation



🚶: Bahnsteig



Credits

Expansion Design and Development: Philip D. Henry with Daniel Lovat Clark and Tim Uren

Producer: Jason Walden

Editing: Adam Baker

Proofreading: Mark Pollard with Molly Glover

Board Game Manager: Christopher Winebrenner-Palo

Story Review: Kara Centell-Dunk and Matthew Newman

Expansion Graphic Design: Caitlin Ginther with Evan Simonet and WiL Springer

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Anders Finer

Map Tile Art: Jokubas Uogintas

Interior Art: Ryan Barger, Leonardo Borazio, João Bosco, Marius Bota, Joshua Cairós, Felicia Cano, Marco Caradonna, JB Casacop, Alexander Chelyshev, Mauro Del Bo, Nick Deligaris, Nele Diel, Alexandr Elichev, Tom Garden, Sebastian Giacobino, Quintin Gleim, Cris Griffin, Jeff Himmelman, Johannes Holm, David Hovey, Dual Brugh Studios, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Marcin Jakubowski, Thomas Jedruszek, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Alexander Kozachenko, Kate Laird, Adam Lane, Robert Laskey, Sarah Lindstrom, Chris Miscik, Mark Molnar, Jacob Murray, Christopher A Peuler, Shane Pierce, Arkady Roytman, Grzegorz Rutkowski, Martin Diego Sadaba, Rick Sardinha, Stephen Somers, Preston Stone, Isuardi Therianto, Alex Tooth, Andrea Ugrai, Nino Vecia, Magali Villeneuve, Owen Weber, Damon Westenhofer, Eric Wilkerson, Andreas Zafiratos, and Timothy Ben Zweifel

Art Direction: Deborah Garcia and 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

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

Joelle Abramowitz, Alex Byers, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Julia Faeta, Richard Harris, Anita Hilberdink, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Emile de Maat, Josh McCluey, Erik Miller, Lacey Miller, Evan Moreno-Davis, Jenni Stein, Leon Tichelaar, and Marjan Tichelaar-Haug

Special thanks to all of our beta testers!

Asmodee Germany

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Marco Reinartz

Korrektorat: Sebastian Wenzlaff und Franziska Wolf

Layout und Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz

© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic ist TM & © Gamegenic GmbH. Arkham Horror, Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

