

ARKHAM NOIR

Fall 3: „Unendliche Abgründe der Finsternis“

Yves Tourigny

Spielderanzahl: 1

Dauer: 30–45 Minuten

Alter: ab 14 Jahren

EINLEITUNG

Als ich an jenem Morgen das Gebäude erreichte, saß Randolph Carter auf dem guten Stuhl in meinem verschlossenen Büro. Ich hatte seine Anrufe ignoriert, aber er hat die Art von Geld, die Türen öffnet. Sein ghulhaftes Grinsen und seine Erbarmungslosigkeit kündigten seine Geschäfte an: Er hatte etwas – oder jemanden – gefunden und es war zu gefährlich, um die Sache persönlich anzugehen.

„Raus damit, habe ich gesagt – Wo ist es und warum können Sie es nicht selbst holen?“ „Providence, glaube ich. Ihre Dienste sind notwendig, weil gewisse Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden müssen, wenn es geborgen oder angeschaut wird.“

„Sie wollen, dass ich etwas berge, das ich weder anschauen noch berühren darf?“

„Sie können schon ... nur sollten sie es vielleicht nicht, falls sie verstehen.“

„Ich bin mir sicher, das tue ich nicht.“

„Es reagiert nicht besonders gut, wenn es dem Licht ausgesetzt wird. Oder der Dunkelheit. Bestimmtes Licht. Sehen Sie, der Stein stammt aus der lichtlosen Leere, aber ich denke, dass der Apparat, den Tillinghast gebaut hat, diese Umstände umg...“

Ich unterbrach ihn: „Tillinghast? Der Wissenschaftler, der unter bizarren Umständen verstarb, bei denen Sie der einzige Zeuge waren? Der Tillinghast?“

„Jawohl, dieser Tillinghast, verdammt. Ich bin mir sicher, der Prototyp, den er mir zeigte, war nicht der einzige. Deshalb beauftrage ich auch ganz nebenbei bemerkt Sie. Sie würden doch nie etwas vor mir verheimlichen.“

Ich nannte einen Preis, bei dem ich mir sicher war, er würde ihn ablehnen, und fluchte, als er ihn annahm. Ich atmete durch, als ich erfuhr, dass er mich nicht begleiten würde. Kein Geld der Welt würde mich dazu bringen, mit diesem Mann zu ermitteln.

1

Als Privatdetektiv Howard Lovecraft untersuchst du mysteriöse Ereignisse, die auf den Geschichten „Aus dem Jenseits“ (1920), „Nyarlathotep“ (1920), „Der Leuchtende Trapezöder“ (1935) und Robert Blochs „Der Schatten vom Kirchturm“ (1938) basieren.

ZIEL DES SPIELS

Im dritten Fall von Arkham Noir gibt es 2 verschiedene Spielmodi. Den klassischen Modus, in dem du 5 verschiedene Arten von Hinweiskarten mit dem Puzzle-Merkmal einsammeln musst, bevor die Zeit abläuft oder du deinen Verstand verlierst. Und den hartgesottenen Modus, in dem du alle Auftragskarten erfüllen musst.

SPIELMATERIAL

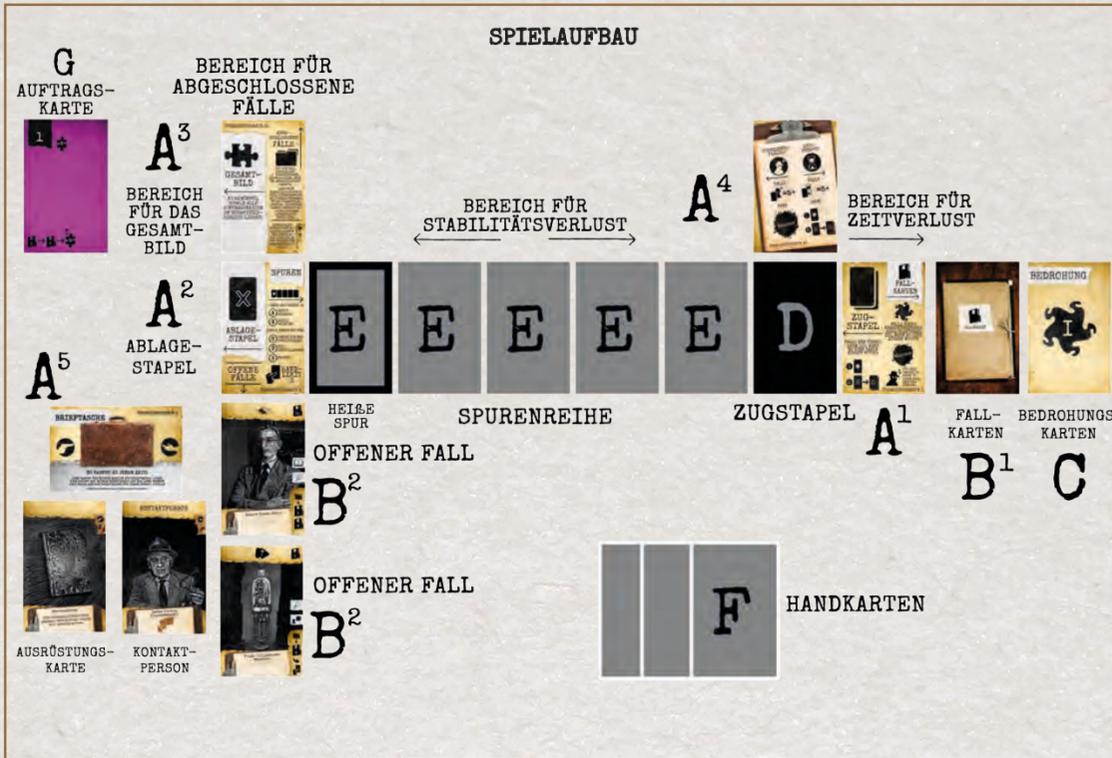
- | | |
|----------------------------------------|--------------------------------------------|
| 45 Hinweiskarten | 6 Bedrohungskarten (inkl. 1 Hinweiskarte) |
| 8 Fallkarten (inkl. 4 Hinweiskarten) | 1 Kontaktperson-Karte |
| · 1 Deckblatt „Fallkarten“ | 2 Ausrüstungskarten aus Fall 1 und Fall 2: |
| · 7 Fallkarten | Necronomicon und Drittes Aklo-Ritual |
| 5 Auftragskarten | 5 Spielhilfe-Karten |
| 5 Übersichtskarten (inkl. Brieftasche) | |



2



3



4

A. Lege die 5 Übersichtskarten wie abgebildet in den Spielbereich. Wähle einen Schwierigkeitsgrad (Übersichtskarte 4) und den Spielmodus (Übersichtskarte 3), indem du diese Übersichtskarten auf die entsprechende Seite drehst (siehe SCHWIERIGKEITANPASSEN). Du kannst die enthaltene Kontakt-Person-Karte und eine Ausrüstungskarte verwenden: Necronomicon oder Drittes Aklo-Ritual. Falls du das tust, lege die Karten in den Bereich deiner Brieftasche unter Übersichtskarte 5.

B. Lege die Fallkarten rechts neben Übersichtskarte 1, ohne sie anzuschauen. Die Fallkarten haben auf einer ihrer Seiten ein -Symbol in der oberen rechten Ecke. Lege das Deckblatt oben drauf. Suche die Fallkarten 1A und 2 heraus und lege sie in den Bereich für die offenen Fälle unter Übersichtskarte 2. Falls du eine Ausrüstungskarte verwendest (Necronomicon oder Drittes Aklo-Ritual) drehe Fallkarte 1 auf Seite 1A, falls nicht, drehe sie auf Seite 1B.

C. Teile die Bedrohungskarten in 2 Stapel - und - mische sie separat, lege den -Stapel neben den Fallkartensapel und dann den -Stapel auf den -Stapel.

D. Mische die Hinweiskarten und lege sie als verdeckten Stapel links neben Übersichtskarte 1. Das ist der Zugstapel. Manche Hinweiskarten befinden sich im Bedrohungs- und im Fallkartensapel. Diese bleiben in den Stapeln, bis sie ins Spiel kommen.

E. Ziehe 5 Hinweiskarten und lege sie aufgedeckt, von rechts nach links, in eine Reihe links neben den Zugstapel. Das ist die Spurenreihe. Die erste Karte ganz links in der Reihe wird als „Heiße Spur“ bezeichnet.

F. Ziehe 3 Hinweiskarten als deine Starthand.

G. Falls du im hartgesottenen Modus spielst (Übersichtskarte 3A liegt aus), nimmst du die Auftragskarten und legst sie links neben (nicht in) den Bereich für das Gesamtbild, sodass die Anforderungen für jeden Auftrag sichtbar sind. Spielst du im klassischen Modus (Übersichtskarte 3B liegt aus), legst du die Auftragskarten zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus aufeinanderfolgenden Zügen, bis eine der drei Bedingungen für das Spielende erfüllt ist (siehe SPIELLENDE).

Ein Zug besteht aus 2 Phasen:

1. **AKTIONSPHASE:** Du musst die Heiße Spur (die erste Hinweiskarte in der Spurenreihe) nehmen und eine der fünf möglichen Aktionen durchführen. Diese werden im folgenden Abschnitt erklärt.

5

2. **AUFRÄUMPHASE:** Folge den vier Aufräumritten und prüfe, ob eine der drei Bedingungen für das Spielende erfüllt ist.

1. AKTIONSPHASE

a. Nimm die Heiße Spur auf die Hand.

Nimm die Heiße Spur und füge sie deinen Handkarten hinzu. Dein Handkartenlimit beträgt 3. Solltest du zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 3 Karten haben, musst du sofort überzählige abwerfen, bis du nur noch 3 Handkarten hast.

HINWEISKARTEN ABWERFEN / ZEITVERLUST

Immer wenn du eine Hinweiskarte abwirfst (egal aus welchem Grund) und sie das -Symbol hat, musst du sie in den Zeitverlustbereich legen. Andernfalls legst du sie auf den Ablagestapel. Karten mit dem -Symbol können nicht abgeworfen werden: Du musst eine andere Karte wählen, die du abwirfst (falls möglich). Hast du keine andere Wahl, als eine Karte mit dem -Symbol abzuwerfen, legst du sie auf den Ablagestapel.

b. Lege die Heiße Spur an einen offenen Fall an.

Nimm die Heiße Spur und lege sie an einen offenen Fall an. Jeder offene Fall beginnt links mit einer Fallkarte und wird dann mit einer Reihe von Hinweiskarten fortgesetzt, die deine Ermittlungen in dem jeweiligen Fall darstellen. Jede neue Hinweiskarte wird immer an das rechte Ende einer Reihe angelegt.

Du darfst eine Hinweiskarte nur an einen offenen Fall anlegen, wenn das Symbol für die Ermittlungsmethode am linken Rand der Karte mit einem der Symbole am rechten Rand der letzten Karte in der Reihe übereinstimmt. Hinweiskarten mit dem ALLE-Symbol passen zu allen Symbolen.

6

SCHLÖSSER, SCHLÜSSEL UND ANDERE BEDINGUNGEN

Manche Hinweiskarten haben ein Schloss-, ein Minimum- oder Skelett-Schloss-Merkmal in der oberen linken Ecke. Außerdem gibt es Hinweiskarten mit purpurnen Merkmalen. Diese Karten darfst du nur anlegen, wenn die entsprechende Bedingung erfüllt ist:

- Du kannst eine Hinweiskarte mit nur dann an einen offenen Fall anlegen, wenn bereits eine Karte mit in derselben Reihe liegt. Jeder erlaubt dir, 1 Karte mit anzulegen. Die beiden Karten müssen nicht nebeneinanderliegen.
- Du kannst eine Karte mit Kartenminimum () nur dann an einen offenen Fall anlegen, wenn bereits mindestens so viele Hinweiskarten in der Reihe liegen.
- Du kannst eine Hinweiskarte mit nur dann an einen offenen Fall anlegen, wenn bereits eine Karte mit in derselben Reihe liegt. Alternativ kannst du den auch als normalen Schlüssel verwenden, um eine Karte mit anzulegen.
- Du kannst eine Hinweiskarte mit purpurnen Ermittlungsmethoden nur dann anlegen, wenn du Tillinghasts Maschine im Spiel hast.



8



IN DEN BEREICH ÜBER ÜBERSICHTSKARTE 3 LEGEN (ABGESCHLOSSENE FÄLLE)

HANDLE DIE EFFEKTE AB

IN DIESEM BEISPIEL ENTSCHEIDET SICH DER SPIELER DAZU, DIESEN OFFENEN FALL ABZUSCHLIESSEN, DA ER 5 VERSCHIEDENE HINWEISARTEN ENTHÄLT. ER SAMMELT NUR DIE KARTEN MIT (UND DEM) EIN, WELCHE ER INS GESAMTBILD LEGT. WEITERE HINWEISKARTEN MIT KANN ER NICHT EINSAMMELN, DA SONST WENIGER ALS 5 VERSCHIEDENE HINWEISARTEN IN DIESEM FALL LIEGEN WÜRDEN. ER LEGT DIE ÜBRIGEN KARTEN ZU DEN ABGESCHLOSSENEN FÄLLEN UND FOLGT DANN DEN EFFEKTE DER SYMBOLE AUF DER FALLKARTE, DIE ER SOEBEN ABGESCHLOSSEN HAT.

9

TILLINGHASTS MASCHINE

Sobald du Tillinghasts Maschine hast, kannst du die purpurnen Symbole verwenden, die auf einigen Karten auftauchen. Die purpurnen Symbole können nur verwendet werden, solange Tillinghasts Maschine im Spiel ist (also auf deiner Hand, in deiner Brieftasche oder an einem offenen Fall). Falls Tillinghasts Maschine aus dem Spiel oder zu den abgeschlossenen Fällen kommt, kannst du die purpurnen Symbole nicht mehr verwenden.

MENTALE BELASTUNG

Langwierige Ermittlungen sind kräftezehrend. Für jede Hinweiskarte, die du an einen offenen Fall mit **bereits mindestens 7** Karten anlegst (die siebte Karte liegt auf Höhe von Übersichtskarte 1), wird deine Psyche auf die Probe gestellt: Du musst eine Stabilitätsprobe durchführen, bevor du den Effekt der Karte abhandelst.

STABILITÄTSPROBE

Immer wenn du eine Stabilitätsprobe durchführen musst, ziehst du die oberste Karte vom Zugstapel und schau sie dir an. Falls die Karte ein Symbol hat, musst du sie in den Stabilitätsbereich legen. Andernfalls wirfst du die Karte ab (siehe HINWEISKARTEN ABWERFEN).

BEREICH FÜR DIE BRIEFTASCHE



Tillinghasts Maschine und das Ältere Zeichen (aus diesem Fall) haben das Ausrüstungsmerkmal und du kannst sie somit **zu jeder Zeit** von deiner Hand in deine Brieftasche legen. Umgekehrt kannst du sie **zu jeder Zeit** aus deiner Brieftasche auf die Hand nehmen. Diese Karten zählen nicht gegen dein Handkartenlimit, wenn sie in deiner Brieftasche sind. Es gibt kein Limit für die Anzahl an Karten in deiner Brieftasche.

10

Die Kontaktperson und die Ausrüstungskarte (Necronomicon oder Drittes Aklo-Ritual), die du beim SPIELAUFBAU gewählt hast, liegen zu Beginn in der Brieftasche. Du kannst sie niemals auf die Hand nehmen oder an einen offenen Fall anlegen.

Karten in deiner Brieftasche (Ausrüstung oder Verbündeter) kannst du **zu jeder Zeit** für ihren Effekt verwenden, der unter dem Merkmal angegeben ist (bei deiner Kontaktperson darfst du dir aussuchen, welche Seite du für ihren Effekt verwendest). Sobald du eine Karte für ihren Effekt verwendet hast, legst du sie zurück in die Schachtel. Für eine genaue Beschreibung der Effekte siehe KARTENEFFEKTE.

c. Wirf die Heiße Spur ab und lege eine Karte von deiner Hand an einen offenen Fall an.

Wirf die Heiße Spur ab (siehe HINWEISKARTEN ABWERFEN) und lege eine Hinweiskarte von deiner Hand nach den üblichen Regeln an einen offenen Fall an.

d. Wirf die Heiße Spur ab und schließe einen offenen Fall ab.

Wirf die Heiße Spur ab (siehe HINWEISKARTEN ABWERFEN) und schließe einen deiner offenen Fälle ab. Ein offener Fall kann nur abgeschlossen werden, wenn in der Reihe mindestens 5 Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten liegen.

Du darfst Hinweiskarten mit einem einsammeln, solange danach noch 5 Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten in der Reihe liegen.

Lege die eingesammelte(n) Karte(n) in den Gesamtbild-Bereich und die restlichen Karten des abgeschlossenen Falls in den Bereich für abgeschlossene Fälle (oberhalb von Übersichtskarte 3).

Handle dann die Effekte der Symbole auf der Fallkarte ab, die du abgeschlossen hast, und lege sie in den Bereich für abgeschlossene Fälle (außer es ist etwas anderes angegeben). Für eine genaue Beschreibung der Effekte siehe FALLKARTENSYMBOLS.

EINEN OFFENEN FALL DURCH EINEN KARTENEFFEKT ABSCHLIESSEN

Ein Karteneffekt erlaubt dir, einen offenen Fall abzuschließen, wenn er am richtigen Fall angelegt wird, **selbst wenn er weniger als 5 verschiedene Hinweisarten hat:**

- Schließe Fall 5 ab, wenn du diese Karte an den offenen Fall 5 anlegst.
- Schließe Fall 6 ab, wenn du diese Karte an den offenen Fall 6 anlegst.

11

Das Abschließen eines Falls mit einem dieser Symbole läuft etwas anders ab:

- Lege alle Puzzle-Hinweiskarten dieses Falls in das Gesamtbild.
- Lege alle übrigen Hinweiskarten in den Bereich für abgeschlossene Fälle.
- Handle die Effekte der Symbole auf der Fallkarte ab, die du abgeschlossen hast, und lege sie in den Bereich für abgeschlossene Fälle (außer es ist etwas anderes angegeben).

e. Wirf die Heiße Spur ab und passe.

Wirf die Heiße Spur ab (siehe HINWEISKARTEN ABWERFEN) und gehe sofort zur Aufräumphase über.

12

2. AUFRÄUMPHASE

Bevor dein nächster Zug beginnt, musst du alle folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge abhandeln:

a. Siegbedingung überprüfen

Klassisch: Liegen im Gesamtbild-Bereich 5 oder mehr Hinweiskarten mit **+**, hast du gewonnen. Falls nicht, geht es weiter mit dem nächsten Schritt.

Hartgesotten: Falls im Gesamtbild-Bereich alle Hinweiskarten mit **+** liegen, die du für eine Auftragskarte benötigst, legst du die Auftragskarte in den Gesamtbild-Bereich. Falls jetzt alle Auftragskarten im Gesamtbild-Bereich liegen, hast du gewonnen (siehe SPIELEND), sonst geht es weiter mit dem nächsten Schritt.

AUFTRAGSKARTEN, PUZZLE-BUCHSTABEN



Die Auftragskarten stellen die vorhergesehene Auflösung eines Falls dar. Jede Auftragskarte hat eine einzigartige Auftragsnummer in der oberen linken Ecke. Die Voraussetzungen, um die Auftragskarte **einzusammeln**, werden durch Puzzle-Symbole mit Buchstaben dargestellt. Jedes Symbol bezieht sich auf eine bestimmte Puzzle-Hinweiskarte mit diesem Buchstaben. Sobald alle notwendigen Puzzle-Hinweiskarten für eine Auftragskarte in dem Gesamtbild-Bereich liegen, legst du diese Auftragskarte (ohne sie umzudrehen) zu Beginn der AUFRÄUMPHASE in den Gesamtbild-Bereich.

Im unteren Teil der Auftragskarte kannst du sehen, auf welchem Weg du die verschiedenen Puzzle-Hinweiskarten finden kannst. Das soll dir helfen, sie zu finden, da der Schwierigkeitsgrad sonst zu hoch sein könnte.

13

Purpurne **+** und **⌚**-Symbole zeigen an, dass du Tillinghasts Maschine haben musst, um an diese Karten zu kommen.

b. Stabilitätsverlust überprüfen

Liegen 5 oder mehr Karten im Stabilitätsbereich, endet die Partie (siehe SPIELEND).

c. Zeitverlust überprüfen

Liegen 5 oder mehr Karten im Zeitverlustbereich, folge diesen Schritten:

- Ziehe eine neue Bedrohungskarte und spiele sie aus. Sollte keine Bedrohungskarte übrig sein, wenn du eine ziehen musst, endet die Partie (siehe SPIELEND).
- Lege alle Karten im Zeitverlustbereich auf den Ablagestapel.

BEDROHUNGSKARTEN

Bedrohungskarten können auf 3 Arten ins Spiel kommen:

1. Wenn du das Zeitlimit erreichst.
2. Wenn der Zugstapel leer ist.
3. Wenn dich ein Karteneffekt dazu anweist.

Wenn eine Bedrohungskarte ins Spiel kommt, legst du sie in den Bereich für die aktive Bedrohungskarte (neben den Bedrohungsstapel). Bedrohungskarten können **sofortige** und/oder **dauerhafte Effekte** haben. Dauerhafte Effekte bleiben so lange aktiv, wie die Karte im Spiel ist. Neue Bedrohungskarten ersetzen keine alten Bedrohungskarten, die bereits im Spiel sind. Das bedeutet, dass mehrere Bedrohungskarten gleichzeitig im Spiel sein können. Für eine genaue Beschreibung der Effekte siehe BEDROHUNGSKARTENEFFEKTE.

d. Spurenreihe auffüllen

Schiebe alle Hinweiskarten in der Spurenreihe nach links, sodass alle Lücken geschlossen werden. Fülle dann die leeren Plätze in der Reihe von links nach rechts mit Karten vom Zugstapel auf.

14

DIE SPUR ERKALTET

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt der Zugstapel leer sein, wenn du eine Karte ziehen musst, folge diesen Schritten:

- Decke eine neue Bedrohungskarte auf und spiele sie. Sollte keine Bedrohungskarte übrig sein, wenn du eine ziehen musst, endet die Partie (siehe SPIELEND).
- Mische die Karten des Ablagestapels und lege sie als neuen verdeckten Zugstapel bereit.
- Ziehe die benötigten Karten und beginne deinen nächsten Zug.

SPIELEND

Klassisch: Eine Partie endet sofort, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Während der AUFRÄUMPHASE liegen 5 oder mehr Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten und **+** im Gesamtbild-Bereich. In diesem Fall gewinnst du.
2. Während der AUFRÄUMPHASE ist die Anzahl der Karten in deinem Stabilitätsbereich gleich oder größer als dein Limit. In diesem Fall verlierst du.
3. Du musst 1 Bedrohungskarte ziehen und es sind keine mehr übrig. Das kann in JEDER PHASE passieren. In diesem Fall verlierst du.

Hartgesotten: Eine Partie endet sofort, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Während der AUFRÄUMPHASE liegen alle Auftragskarten im Gesamtbild-Bereich. In diesem Fall gewinnst du.
2. Während der AUFRÄUMPHASE ist die Anzahl der Karten in deinem Stabilitätsbereich gleich oder größer als dein Limit. In diesem Fall verlierst du.
3. Du musst 1 Bedrohungskarte ziehen und es sind keine mehr übrig. Das kann in JEDER PHASE passieren. In diesem Fall verlierst du.

Jetzt darfst du alle Auftragskarten in deinem Gesamtbild-Bereich umdrehen und den Text auf der Rückseite lesen, um herauszufinden, ob du gewonnen oder verloren hast. Ein Gesamtsieg setzt voraus, dass du **alle** Auftragskarten einsammelst. Sonst gilt es immer als Niederlage.

15

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Mit diesen Anpassungen kannst du die Schwierigkeit verändern. Jede Anpassung kann unabhängig von den anderen durchgeführt werden. In den Spielregeln wird generell von der Standardversion ausgegangen. Passe die Regeln entsprechend der Veränderung an.

Anpassung 1: SPIELMODUS

Ändere den Spielmodus, indem du beim SPIELAUFBAU Übersichtskarte 3 umdrehst (SCHRITT A).

- SEITE 3A: Hartgesottener Modus. Alle Auftragskarten (1, 2, 3, 4 und 5), (Standard)
- SEITE 3B: 5 Hinweiskarten mit verschiedenen Hinweisarten und **+** (Einfach)

Anpassung 2: STABILITÄTS- UND ZEITLIMIT

Ändere die Limits, indem du beim Spielaufbau Übersichtskarte 4 umdrehst. (SCHRITT A)

- SEITE 4A: Limit von 5 (Standard)
- SEITE 4B: Limit von 6 (Einfach)

Anpassung 3: BEDROHUNGSKARTEN

Anpassung beim SPIELAUFBAU. (SCHRITT C)

- A. Verwende alle Bedrohungskarten. (Standard)
- B. Entferne eine zufällige **+**-Bedrohungskarte. (Schwierig)
- C. Entferne Nordlicht. (Am schwierigsten)

Anpassung 4: HILFE VON AUßEN

Anpassung beim SPIELAUFBAU. (SCHRITT A)

- A. Verwende eine Kontaktperson **und** eine Ausrüstungskarte. (Standard)
- B. Verwende eine Kontaktperson **oder** eine Ausrüstungskarte. (Schwierig)
- C. Verwende **keine** Kontaktperson **und keine** Ausrüstungskarte. (Am schwierigsten)

16

ÜBERSICHT DER KARTENEFFEKTE

Schwarze Effekte sind verpflichtend, braune Effekte sind freiwillig.

	Nimm 1 Karte aus der Spurenreihe.
	Nimm 1 Karte aus dem Ablagestapel.
	Nimm 1 Karte von den abgeschlossenen Fällen.
	Nimm 1 Karte aus dem Stabilitätsbereich.
	Nimm 1 Karte aus dem Zeitverlustbereich.
	Durchsuche den Zugstapel, nimm dir 1 Karte und mische dann den Zugstapel.
	Mische den Ablagestapel in den Zugstapel.
	Tausche 1 Handkarte mit 1 Karte aus einem Verlustbereich.
	Durchsuche den Bedrohungsstapel, nimm dir 1 Karte und spiele sie aus.

17

	Wirf 1 Karte von deiner Hand ab.
	Wirf 1 Karte aus der Spurenreihe ab.
	Führe eine Stabilitätsprobe durch.
	Schließe Fall 5 ab, wenn du diese Karte an den offenen Fall 5 anlegst.
	Schließe Fall 6 ab, wenn du diese Karte an den offenen Fall 6 anlegst.
	Verhindert den Karteneffekt der nächsten Hinweiskarte, die an diesen offenen Fall angelegt wird (beliebiger offener Fall, wenn sie aus der Brieftasche gespielt wird).
	Ziehe die oberste Bedrohungskarte und spiele sie aus.
	Das Zeitlimit ist um 1 erhöht. Dieser dauerhafte Effekt ist auf Fallkarte 1B. Sobald Fallkarte 1B abgeschlossen ist, endet der Effekt.
	Lege eine Hinweiskarte mit dem + - oder dem - -Merkmal an diesen offenen Fall an, selbst wenn dort keine Karte mit dem - - oder dem - -Merkmal liegt, das es dir erlauben würde.

18

FALLKARTENSYMBOLE



Schwarze Effekte sind verpflichtend, braune Effekte sind freiwillig.

	Handle die unten stehenden Effekte von oben nach unten ab, wenn du diesen Fall abschließt.
	Drehe diese Karte um.
	Nimm diese Karte auf die Hand
	Suche die Fallkarte mit der angegebenen Nummer heraus und lege sie (mit der Seite, die oben rechts ein + hat, nach oben) in den Bereich für offene Fälle.
	Diese Karte kann nicht abgeworfen werden. Sie zählt gegen dein Handkartenlimit. Falls die Anzahl deiner Handkarten dein Handkartenlimit übersteigt, musst du zuerst Karten ohne dieses Symbol abwerfen (falls möglich). Hast du keine andere Wahl, als eine Karte mit dem - -Symbol abzulegen, legst du sie auf den Ablagestapel.
	Nimm 1 Karte aus dem Stabilitätsbereich.

19

JÄGER DER FINSTERNIS

Diese Fallkarte hat ein purpurnes Symbol im Symbolbereich und verpflichtende Effekte, die im unteren Bereich der Karte angegeben sind. Sobald du diese Karte heraussuchst, musst du zuerst überprüfen, ob Tillinghasts Maschine im Spiel ist:

- Falls **Tillinghasts Maschine nicht im Spiel ist**, legst du den Jäger der Finsternis in den Bereich für aktive Bedrohungskarten (neben den Bedrohungsstapel). Die verpflichtenden Effekte im unteren Bereich der Karte treten ein (siehe EFFEKTE DER BEDROHUNGSKARTEN).
 - » Wenn **Tillinghasts Maschine später ins Spiel kommt**, handelst du die Effekte der purpurnen Symbole sofort ab.
- Falls **Tillinghasts Maschine bereits im Spiel ist**, handelst du die Effekte der purpurnen Symbole sofort ab, was bedeutet, dass die Effekte im unteren Bereich vom Jäger der Finsternis nicht eintreten.

EFFEKTE DER BEDROHUNGSKARTEN

Alle Effekte sind verpflichtend und teilen sich in sofortige und dauerhafte Effekte.

Sofortige Effekte

	Suche Fallkarte 3 heraus und lege sie in den Bereich für deine offenen Fälle.
	Lege alle + -Bedrohungskarten zurück in die Schachtel (aus dem Spielstapel und im Spiel).
	Nimm alle Karten aus dem Zeitverlustbereich, dem Ablagestapel und dem Zugstapel und mische sie zu einem neuen Zugstapel.

20

Dauerhafte Effekte

	Hinweiskarten mit dem Dunkelheit-Merkmal haben zusätzlich das Zeitverlust-Symbol.
	Hinweiskarten mit dem Dunkelheit-Merkmal haben zusätzlich diesen Karteneffekt (siehe KARTENEFFEKTE).
	Hinweiskarten mit dem Dunkelheit-Merkmal haben zusätzlich diesen Karteneffekt (siehe KARTENEFFEKTE).
	Das Handkartenlimit ist um 1 erhöht.
	Das Zeitlimit ist um 1 verringert.

NYARLATHOTEP

Sobald diese Bedrohungskarte ins Spiel kommt, handelst du alle Effekte ab, die im Symbolbereich angegeben sind (siehe FALLKARTENSYMBOLE).

DANKSAGUNGEN

Ein großer Dank geht an Rich Dodgin, Sean Ross, Al Leduc, Anne-Elise Keen und viele Weitere für ihre Hilfe und Unterstützung.

CREDITS

Spielidee: Yves Tourigny

Illustrationen: Yves Tourigny

Grafikdesign und Layout: David Prieto

Regeln: Juan Luque and Rafael Sáiz

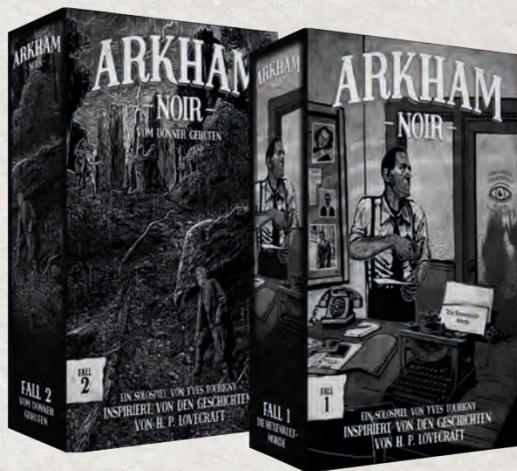
Entwicklung: Juan Luque and Rafael Saiz

Deutschsprachige Ausgabe: Christian Kox, Steffen Trzensky, Veronika Stallmann

Ludonova SL · San Pablo 22 · Córdoba · Spanien
www.ludonova.com
© Ludonova 2020



22



SOLLTE DIESER FALL DEIN EINSTIEG IN DIE SERIE GEWESEN SEIN, VERPASSE NICHT DIE ERSTEN BEIDEN FÄLLE:

**ARKHAM NOIR – FALL 1:
DIE HEXENKULT-MORDE
UND
ARKHAM NOIR – FALL 2:
VOM DONNER GERUFEN**

21