

DAS ÄLTERE ZEICHEN

TORE VON ARKHAM ERWEITERUNG

TROTZ ALLEER BEMÜHUNGEN IST DAS GRAUEN AUS DEM MUSEUM ENTKOMMEN UND SUCHT JETZT DIE STRASSEN VON ARKHAM HEIM. VIEL ZU OFT MUSSTE ICH MIT ANSEHEN, WIE DER HIMMEL IN EINEM PULSIERENDEN WIRBEL AUS FREMDARTIGER ENERGIE ZERBARST UND MIT SCHRECKEN DIE FLUCHT ERGREIFEN OB DER ABSCHUEULICHEN WESEN, DIE AUS DEM WIRBEL IN UNSERE GEPLAGTE STADT STRÖMTEN. WER KANN UNS JETZT NOCH RETTEN?

ÜBERBLICK

Der Schleier zwischen unserer Welt und den jenseitigen Dimensionen ist dünner geworden. Neue Große Alte dringen durch mystische Portale und bringen Scharen von neuen Monstern und mächtigen Mythoseffekten mit sich. Um zu überleben, müssen die Ermittler neue Verbündete, Zauber und Gegenstände finden und sich neue Fertigkeiten aneignen. Es ist ein Wettlauf gegen die Zeit, denn die Uhr schreitet unaufhörlich dem Untergang entgegen.

INHALT



78 ARKHAM-
ABENTEUERKARTEN



8 ABENTEUERKARTEN FÜR
ANDERE WELTEN



4 GROSSER-ALTER-
KARTEN



8 ERMITTLERKARTEN



8 ERMITTLERMARKER



8 MITGLIEDSAUSWEISE
(DOPPELSEITIG)



30 MYTHOS-
KARTEN



5 EINFACHE
GEGENSTÄNDE



5 BESONDERE
GEGENSTÄNDE



5 VERBÜNDETE



5 ZAUBER



12 FERTIG-
KEITEN



25 ERGEBNIS-
KARTEN



1 EINGANGSKARTE
„STRASSEN VON
ARKHAM“



3 TORMARKER MIT
STANDFÜSSEN



2 VERDERBEN-
MARKER



3 MARKER
FÜR GEISTIGE
GESUNDHEIT



3 MARKER FÜR
AUSDAUER



9 MONSTER-
MARKER



6 SIEGEL-
MARKER

VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

Die Erweiterung *Tore von Arkham* wird folgendermaßen ins Grundspiel integriert.

Vor der ersten Partie werden folgende Spielkomponenten aus *Tore von Arkham* zu den entsprechenden Komponenten aus dem Grundspiel gelegt:

- Großer-Alter-Karten
- Ermittlerkarten
- Abenteuerkarten für Andere Welten
- Einfache Gegenstände, besondere Gegenstände, Zauber und Verbündete
- Monstermarker

SPIELFORMAT: DIE STRASSEN VON ARKHAM

Tore von Arkham enthält ein neues Spielformat für *Das Ältere Zeichen: DIE STRASSEN VON ARKHAM*. Dabei verlassen die Ermittler das Museum und erkunden die gesamte Stadt. Mithilfe neuer Arkham-Abenteuerkarten, eines neuen Mythosstapels und diverser neuer Spielmechaniken erwacht die Stadt Arkham zum Leben.

DIE STRASSEN VON ARKHAM: SPIELAUFBAU

Beim Spielformat „Die Straßen von Arkham“ wird der normale Spielaufbau mit folgenden Änderungen durchgeführt:

1. **Neue Abenteuerkarten:** Der Abenteuerstapel wird **ausschließlich** aus den neuen Arkham-Abenteuerkarten aus dieser Erweiterung gebildet.
2. **Neue Mythoskarten:** Der Mythosstapel wird **ausschließlich** aus den neuen Mythoskarten aus dieser Erweiterung gebildet.
3. **Ereigniskarten:** Die Ereigniskarten werden gemischt und als Stapel neben den Mythosstapel gelegt.
4. **Fertigkeitskarten:** Die Fertigkeitskarten werden gemischt und als Stapel neben Gegenstände und Verbündete gelegt.
5. **Mitgliedsausweise:** Die Mitgliedsausweise werden neben Gegenstände, Verbündete und Fertigkeiten gelegt.
6. **Tormarker:** Jeder Tormarker bekommt einen Standfuß und wird neben die Uhr gelegt.
7. **Eingangsbogen:** Der Eingangsbogen wird durch die Karte „Straßen von Arkham“ ersetzt.
8. **Aufbau verändern:** Schritt 4 des Grundspiel-Aufbaus wird durch folgenden ersetzt:

4. Abenteuer vorbereiten: Der Arkham-Abenteuerstapel wird unter dem Tisch gemischt, dann legt man 3 Karten offen in eine Reihe unter den Eingangsbogen. Darunter wird eine Reihe mit 3 verdeckten Karten gelegt. Ist auf einer Arkham-Abenteuerkarte ein gesperrter Würfel abgebildet, legt man den passenden Würfel darauf. Zuletzt wird der Abenteuerstapel für Andere Welten gemischt. Dann kommen beide Abenteuerstapel unter die sechs ausgelegten Karten.

Erweiterungssymbol

Alle Spielkomponenten aus dieser Erweiterung sind mit einem Erweiterungssymbol markiert, damit man sie von den Komponenten aus dem Grundspiel unterscheiden kann.



Formatsymbol

Manche Karten und Marker aus dieser Erweiterung kommen **nur** beim Spielformat „Die Straßen von Arkham“ zum Einsatz.



Sie sind mit nebenstehendem Symbol markiert und müssen bei **allen anderen** Spielformaten aussortiert werden.

Aufbauskitze „Die Straßen von Arkham“



EINGANGSKARTE
„STRASSEN VON ARKHAM“



TORMARKER



3 OFFENE ARKHAM-ABENTEUERKARTEN



3 VERDECKTE ARKHAM-ABENTEUERKARTEN



ABENTEUERSTAPEL FÜR
ANDERE WELTEN



ARKHAM-ABENTEUERSTAPEL

REGELN FÜR „DIE STRASSEN VON ARKHAM“

Es folgt eine ausführliche Erklärung aller neuer Regeln des Spielformats „Die Straßen von Arkham“.

Eingangskarte „Straßen von Arkham“

Die Eingangskarte „Straßen von Arkham“ ersetzt den Eingangsbogen aus dem Grundspiel. Bei Spielbeginn stehen alle Ermittler auf der Karte „Straßen von Arkham“.



In seiner Bewegungsphase kann ein Ermittler auf seiner aktuellen Karte stehenbleiben, auf eine andere Abenteuerkarte (Arkham oder Andere Welten) im Spielbereich oder auf die Karte „Straßen von Arkham“ ziehen. Nachdem eine Abenteuerkarte (Arkham oder Andere Welten) bestanden oder abgeworfen wurde, kehren alle darauf stehenden Ermittler auf die Karte „Straßen von Arkham“ zurück.

Steht ein Ermittler am Ende seiner Bewegungsphase auf den „Straßen von Arkham“, kann er den Text der Karte abhandeln.

Bezieht sich ein Spieleffekt auf „den Eingang“, ist damit die Karte „Straßen von Arkham“ gemeint. Ein Ermittler, der sich „auf den Eingang“ bewegen muss, bewegt sich also auf die Straßen von Arkham.

Arkham-Abenteuer

Die Abenteuerkarten aus dieser Erweiterung heißen Arkham-Abenteuerkarten. Spieleffekte, die sich auf „Abenteuerkarten“ beziehen, betreffen auch Arkham-Abenteuerkarten, während Spieleffekte, die sich auf „Arkham-Abenteuer“ beziehen, **ausschließlich** Arkham-Abenteuerkarten betreffen. Sobald man im Laufe des Spiels angewiesen wird ein Arkham-Abenteuer zu platzieren, legt man es verdeckt aus. **Anmerkung.:** Die Rückseite der obersten Karte des Arkham-Abenteuerstapels ist immer bekannt.

Ganz oben auf der Rückseite jeder Arkham-Abenteuerkarte ist ein farbiges Feld mit Totenkopf abgebildet. Die Farbe gibt die ungefähre Schwierigkeit der Karte an: grün ist ein einfaches, gelb ein normales und rot ein schwieriges Abenteuer. Die Rahmenfarbe der Karte hat keinen Spieleffekt und soll lediglich dabei helfen, ähnliche Standorte auf einen Blick zu unterscheiden.



einfach



normal



schwierig

Sobald ein Ermittler auf eine verdeckte Arkham-Abenteuerkarte zieht, führt er sofort den aufgedruckten Effekt auf der Kartenrückseite aus. Dann deckt er sie auf und beendet seine Bewegungsphase. „Um Mitternacht“-Effekte auf der Rückseite werden zu diesem Zeitpunkt nicht ausgelöst. Das passiert erst, wenn die Karte immer noch verdeckt ausliegt, wenn die Uhr Mitternacht schlägt.

Sobald ein Monster erscheint, kann es (gemäß der normalen Regeln) auf eine beliebige offene oder verdeckte Abenteuerkarte gelegt werden. Wird eine verdeckte Abenteuerkarte mit Monstern aufgedeckt, kommen die Monster auf beliebige freie Monsteraufgaben des Abenteuers. Hat das Abenteuer mehr Monster als freie Monsteraufgaben, werden überschüssige Monster wie gewohnt unterhalb der letzten Aufgabe der Karte platziert.

Tore

Im Laufe des Spiels werden sich auf den Arkham-Abenteuern Tore öffnen (z. B. durch Sanktionen, Verderbenssymbole oder Mythoskarten). Ein Tor verbindet eine Arkham-Abenteuerkarte mit einer Abenteuerkarte für Andere Welten (durch gleichfarbige Tormarker). Ermittler dürfen sich **nicht** auf eine Arkham-Abenteuerkarte mit Tor bewegen, bis sie das entsprechende Abenteuer für Andere Welten bestanden haben.

Tore öffnen

Sobald ein Effekt ein Tor öffnet oder eine Abenteuerkarte für Andere Welten platziert, nimmt man die oberste Karte vom Abenteuerstapel für Andere Welten und platziert sie verdeckt unterhalb der sechs Arkham-Abenteuer. Dann nimmt man 2 gleichfarbige Tormarker, legt einen auf die Abenteuerkarte für Andere Welten und den anderen auf eine Arkham-Abenteuerkarte, die kein anderes Tor und keinen Siegelmarker enthält. Alle Ermittler auf diesem Arkham-Abenteuer werden auf die Straßen von Arkham bewegt.



Tormarker

Arkham-Abenteuerkarten mit Tormarkern dürfen **nicht** von Ermittlern betreten werden, Abenteuerkarten für Andere Welten mit Tormarkern aber schon. Zieht ein Ermittler auf eine verdeckte Abenteuerkarte für Andere Welten mit Tormarker, deckt er die Karte auf und beendet seine Bewegungsphase.

Falls die Spieler angewiesen werden ein Tor zu öffnen und man keine Tormarker mehr hat, erscheint stattdessen ein Monster. Falls ein Effekt ein Tor öffnen würde und es unbenutzte Tormarker gibt, aber alle Arkham-Abenteuer entweder ein Tor oder ein Siegel haben, entfernt man alle Siegelmarker von den Arkham-Abenteuern, legt 1 Verderbenmarker auf die Verderbenleiste und platziert das Tor, indem man den normalen „Tor öffnen“-Regeln folgt.

Tore schließen

Sobald ein Ermittler ein Abenteuer für Andere Welten mit Tormarker bestanden hat, schließt er das Tor. Dazu legt er einen Siegelmarker auf das Arkham-Abenteuer mit dem passenden Tormarker. Siegelmarker verhindern, dass sich weitere Tore auf diesem Abenteuer öffnen. Anschließend werden die beiden passenden Tormarker in den Vorrat zurückgelegt.



Siegelmarker

Manche Effekte schließen Tore, ohne dass man ein Abenteuer für Andere Welten besteht. In dem Fall wird die Abenteuerkarte für Andere Welten ohne Effekt abgelegt und ein Siegelmarker auf die zugehörige Arkham-Abenteuerkarte gelegt.

Ereignisse

Falls ein Ermittler zu Beginn seiner Abenteuerphase auf einer Abenteuerkarte (auch für Andere Welten) mit Ereignissymbol steht, muss er eine Ereigniskarte ziehen und abhandeln, bevor er das Abenteuer bestreiten kann.



Ereignissymbol

Mitgliedschaften

In Arkham gibt es diverse Gruppierungen, die den Ermittlern im Kampf gegen die Großen Alten beistehen können. Zwei davon sind die Silberloge der Dämmerung und die Sheldon-Bande. Ermittler, die einer dieser Gruppierungen beitreten, erhalten Zugang zu Hilfe und Ressourcen, sind aber auch Gefahren ausgesetzt. Erhält ein Ermittler eine Mitgliedschaft (meist passiert das, wenn er Hibbs Rasthaus oder die Silberloge der Dämmerung besucht), nimmt er einen Mitgliedsausweis und legt ihn mit der richtigen Seite nach oben vor sich. Solange er die Karte hat, zählt er als Mitglied dieser Gruppierung. Jeder Ermittler kann nur eine Mitgliedschaft gleichzeitig haben. Erhält er eine zweite Mitgliedschaft, muss er sich für eine entscheiden.



Mitgliedsausweis

Vorteile einer Mitgliedschaft

Falls ein Mitglied einer Gruppierung ein Abenteuer mit passender Mitgliedschaftsaufgabe bestreitet, gilt diese Aufgabe als gelöst, ohne dass der Ermittler ihr Würfel zuweisen oder andere Bedingungen erfüllen muss. Falls er das Abenteuer besteht und eine Mitgliedschaftsaufgabe einen Monstermarker enthielt, ignoriert er das Monster und legt es in die Monsterquelle zurück.



Mitgliedschaftsaufgaben

Falls ein Mitglied einer Gruppierung ein Abenteuer mit passender Mitgliedschaftsbelohnung besteht, erhält es diese Belohnung zzgl. zu den anderen abgebildeten Belohnungen.



Mitgliedschaftsbelohnungen

Fertigkeiten

Fertigkeitskarten stellen Wissen und Erfahrungen dar, welche die Ermittler im Laufe der Zeit aufschnappen. Wenn man eine Fertigkeitkarte zieht, legt man sie sofort offen in seinen Spielbereich. Fertigkeiten bleiben im Spiel, bis ihr Effekt abläuft (wie im Text der jeweiligen Karte angegeben). Nur der Besitzer der Fertigkeitkarte kann ihre Fähigkeiten nutzen.



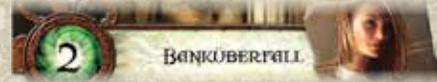
Fertigkeitskarte

„Beim Betreten“-Effekte

Manche Abenteuerkarten (für Arkham oder Andere Welten) verfügen über **BEIM BETRETEN**-Effekte. Unmittelbar nachdem sich ein Ermittler auf eine solche Karte bewegt hat, muss er den „Beim Betreten“-Effekt abhandeln. Falls ein Ermittler eine Abenteuerkarte (für Arkham oder Andere Welten) aufdeckt, während er sich darauf befindet, muss er den „Beim Betreten“-Effekt ebenfalls sofort abhandeln.

Falls ein Ermittler an einem Abenteuer mit „Beim Betreten“-Effekt scheitert und in seinem nächsten Zug darauf stehenbleibt, handelt er den „Beim Betreten“-Effekt **nicht** noch einmal ab. Bewegt sich jedoch ein anderer Ermittler auf das Abenteuer, muss er den Effekt abhandeln.

Beispiel für das Abhandeln von Abenteuern mit einer Mitgliedschaft



Trish ist ein Mitglied der Sheldon-Bande und bestreitet das Arkham-Abenteuer „Banküberfall“. Die erste Aufgabe ignoriert sie, da es eine Mitgliedschaftsaufgabe der Sheldon-Bande ist. Die anderen Aufgaben muss sie lösen.



Nach Abschluss der anderen Aufgaben hat Trish das Abenteuer bestanden und erhält 2 einfache Gegenstände als Belohnung. Als Mitglied der Sheldon-Bande erhält sie zusätzlich noch 1 Verbündeten als Mitgliedschaftsbelohnung.



Geteilte Belohnungen und Sanktionen

Manche Belohnungen und Sanktionen sind durch einen Schrägstrich in zwei Gruppen unterteilt. Sobald ein Ermittler eine geteilte Belohnung erhält bzw. Sanktion erleidet, muss er sich für eine der Gruppen entscheiden.

Er darf sich nicht für eine Sanktion entscheiden, die er gar nicht erleiden kann, z.B. darf er sich nicht entscheiden, einen einfachen Gegenstand zu verlieren, wenn er keine einfachen Gegenstände hat.



geteilte Sanktion

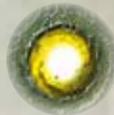
Manche geteilten Belohnungen und Sanktion beinhalten Segnungen und Flüche (Spielelemente, die in der Erweiterung *Verborgene Mächte* enthalten sind). Falls **ohne** die Erweiterung *Verborgene Mächte* gespielt wird, muss man die Belohnung bzw. Sanktion wählen, die keine Segnung und keinen Fluch enthält.

Die Uhr schlägt Mitternacht

Beim Spielformat „Die Straßen von Arkham“ kann es passieren, dass die Uhr mehrmals pro Zug Mitternacht schlägt. Immer wenn die Uhr ein weiteres Mal Mitternacht schlägt, kommt ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste. Mythoskarten und „Um Mitternacht“-Effekte werden **nur beim ersten Mal** Mitternacht pro Zug gezogen bzw. abgehandelt.

Neues Verderbensymbol

Es gibt ein neues Verderbensymbol, das auf den Verderbenleisten der Großen Alten aus dieser Erweiterung auftaucht. Immer wenn ein Verderbenmarker auf ein Feld mit einem Torsymbol gelegt wird, tritt (abhängig vom verwendeten Spielformat) einer der folgenden Effekte ein:



Torsymbol

- **Spielformat Straßen von Arkham:** Ein Tor öffnet sich.
- **Sonstige Spielformate:** Jeder Ermittler verliert 1 Geistige Gesundheit.

Neue Aufgabensymbole

Es gibt zwei neue Aufgabensymbole, die auf Abenteuerkarten (auch für Andere Welten) und Monstermarkern auftauchen können. Sie haben folgende Effekte:



Tor: Nachdem alle Würfelbedingungen dieser Aufgabe erfüllt worden sind, öffnet sich ein Tor (entsprechend der normalen Regeln für das Öffnen von Toren).



Verderben: Nachdem alle Würfelbedingungen dieser Aufgabe erfüllt worden sind, kommt ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste.

Neue Belohnungen und Sanktionen

Es gibt 13 neue Symbole, die auf Abenteuerkarten (auch für Andere Welten) auftauchen. Sobald ein Spieler Belohnungen erhält oder Sanktionen erleidet, handelt er für jedes Symbol der Karte einen der folgenden Effekte ab (falls möglich):



Fertigkeit: Ziehe 1 Fertigkeit vom Stapel.



Heilung: Ein beliebiger Ermittler regeneriert 1 Ausdauer.



Erholung: Ein beliebiger Ermittler regeneriert 1 Geistige Gesundheit.



Schnell: In der Uhrphase dieses Zugs wird die Uhr nicht vorgestellt.



Atempause: Entferne 1 Verderbenmarker von der Verderbenleiste des Großen Alten.



Uhr: Stelle die Uhr ein Mal vor.



Tor: Öffne ein Tor (anstatt eine Abenteuerkarte für Andere Welten auszulegen).



Monster entfernen: Lege 1 Monster von einem Abenteuer in die Monsterquelle.



Einfacher Gegenstand verloren: Wirf 1 einfachen Gegenstand ab.



Besonderer Gegenstand verloren: Wirf 1 besonderen Gegenstand ab.



Zauber verloren: Wirf 1 Zauber ab.



Verbündeter verloren: Wirf 1 Verbündeten ab.



Älteres Zeichen verloren: Entferne 1 Älteres Zeichen vom Großen Alten. Liegen dort keine Älteren Zeichen, wird stattdessen 1 Verderbenmarker auf der Verderbenleiste platziert.



NEUE GROSSE ALTE

Yibb-Tstll Schwierigkeit: einfach

Yibb-Tstll residiert im Herzen der Zeit und beobachtet den Lauf des Universums. Sie ist umringt von Dunkeldürren, die ihr huldigen und sich an ihrer schwarzen Milch laben.

Ghatanothoa Schwierigkeit: normal

Er ist das erstgeborene Kind Cthulhus. Sein Antlitz so grausig, dass jeder, der es erblickt, zu einer steinernen Mumie erstarrt, wach und denkend, aber auf immer unfähig zu fühlen und zu handeln.

Atlach-Nacha Schwierigkeit: schwer

Atlach-Nacha, die Göttin aller Spinnen, webt unaufhörlich ihr Netz zwischen den Traumlanden und der wachen Welt. Sollte sie je ihre Arbeit beenden, könnten alpträumhafte Wesen ungehindert in unsere Welt eindringen.

Yog-Sothoth Schwierigkeit: Wahnsinn

Durch seinen Vorboten, das Grauen an der Schwelle, öffnet Yog-Sothoth ein Tor zwischen den Welten und verschlingt jeden, der sich hindurch wagt.

CREDITS

Autoren der Erweiterung: Samuel Bailey & Richard Launius

Autoren des Grundspiels: Richard Launius & Kevin Wilson

Entwicklung der Würfelmechanik: Reiner Knizia

Produzent: Jason Walden

Redaktion und Lektorat: Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

Grafikdesign: Evan Simonet

Manager Grafikdesign: Brian Schomburg

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Künstlerische Leitung: John M. Taillon

Schachtelillustration: Jake Murray

Illustration der Karten: Tommy Arnold, Yoann Boissonnet, Felicia Cano, Stephen Somers, Bill Thompson sowie die Illustratoren von *Call of Cthulhu: Das Kartenspiel*

Produktionsmanager: Eric Knight

Leitender Spielproduzent: Steven Kimball

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Steve Avery, Dan Basemann, Kirk Bauer, Erik Bernhardt, Simone Biga & Chiara Bertulesi, Caterina D'Agostini, Jon DeGan, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Steven Duff, Matt Freimark, Jesse Gilhula, Deb Godley, Jon Hirsch, Jeff Jarvis, Marek Jones, Rob Kavert, Alex Lauber, Kevin Lanzing, Mark Larson, Clarissa Lockrey, Andrew Marsh, Evan Maxwell, Jason Maxwell, Austin Murray, Andrew Patterson, Jessica Prudence, Heather Rivera, Josh Rivera, Brooke Rogers, Savannah Ross, Alex Rovnyansky, Heather Silsbee, Niko Simmons, Britton Stanley, Chris Stauffer, Michelle Stoliker, Byron Swain, Michael Sweazey, Zach Tewalthomas, Marc West, Brian Wilson, Kyle Wyant und Brandon Zimmer

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey

Unter Mitarbeit von: Christopher Scharlau, Marcus Lange, Andrea Lange und Tim Leuftink

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. *Elder Sign*, *Arkham Horror*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

