

# DAS TOR DES VERDERBENS

Ein Auszug aus dem Arkham Advertiser:

*Tyne Glancy wurde gestern Nachmittag in benommenem Zustand aufgefunden, nachdem die achtundreißigjährige Autorin sechs Tage zuvor spurlos aus dem St. Mary's Hospital verschwand, wo sie wegen einem degenerativen Herzleiden behandelt wurde.*

*Nach Auskunft ihres Arztes, Dr. James Mortimore, kehrte sie in hervorragender gesundheitlicher Verfassung zurück. „Sie erinnert sich kaum daran, wo sie war, aber ansonsten geht es ihr besser als jemals zuvor.“*

*Über ihr Verschwinden befragt, erklärte Glancy, dass sie „eine andere Welt... einen schrecklichen, alptraumhaften Ort“ gesehen habe. Im Bezug auf ihre plötzliche Genesung erklärte Glancy nur, dass sie keine andere Wahl gehabt habe und fügt kryptisch hinzu, „Es war überall. Es ist jetzt in diesem Raum. Es wird einen Tag der Abrechnung geben.“*

In der Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS** öffnet ein unvorstellbar unheimliches Wesen Tore zu bizarren anderen Welten und sorgt für Chaos und Vervüstung in Arkham. Durch diese Tore hindurch nimmt diese Wesenheit Kontakt zu den Unvorsichtigen auf und führt sie in Versuchung, indem es ihnen Macht verspricht, sie jedoch nur ihrem unvermeidlichen Untergang entgegenführt. Es ist an den Ermittlern, diese Tore zu erkunden und das zu schließen, was nie hätte geöffnet werden sollen. Damit die Ermittler aber obsiegen können, müssen sie sich möglicherweise auf einen Handel mit der schrecklichen Intelligenz, die auf der anderen Seite lauert, einlassen.

## Spielinhalt

**DAS TOR DES VERDERBENS** beinhaltet folgende Spielmaterialien:

- 56 Ermittlerkarten, bestehend aus:
  - 4 Einfache Gegenstände
  - 4 Besondere Gegenstände
  - 12 Zaubersprüche
  - 12 Beziehungskarten
  - 24 „Dunkler Pakt“-Karten (8 Blutpakte, 8 Seelenpakte und 8 Paktierende Verbündete)
- 110 „Großer Alter“-Karten, bestehend aus:
  - 36 Arkham-Standortkarten
  - 24 Torkarten
  - 22 Mythoskarten
- 28 „Tag der Abrechnung“-Karten
- 1 Vorboten-Bogen (Das Grauen vor der Tür)
- 18 Tormarker
- 35 Machtmarker



Alle Karten der Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS** sind auf ihrer Vorderseite mit einer Markierung in Form eines kleinen Kultisten versehen, damit die Erweiterung wieder vom Grundspiel getrennt werden kann.

## Spielmaterialübersicht

Es folgt eine zusammenfassende Beschreibung der verschiedenen Bestandteile von **DAS TOR DES VERDERBENS**, die euch helfen soll, diese Bestandteile zu unterscheiden und euch in ihren Gebrauch einführt.

## Neue Ermittlerkarten

Die neuen einfachen und besonderen Gegenstände und Zauber entsprechen ihren Gegenstücken aus **ARKHAM HORROR** und können einfach in die entsprechenden Kartenstapel gemischt werden.



Der **Beziehungskarten-Stapel** besteht aus Karten, welche die Auswirkungen einer gemeinsamen Vergangenheit zweier Ermittler oder deren Einstellung einander gegenüber widerspiegelt. Diese Karten werden nur in Partien mit zwei oder mehr Spielern verwendet.



Die „**Dunkler Pakt**“-Karten stehen für einen unheimlichen und gotteslästerlichen Handel, der zwischen einem Ermittler und dem Grauen vor der Tür geschlossen wurde. Wenn ein Spieler eine oder mehrere dieser Karten erhält, verleihen sie ihm einzigartige Vorteile, erhöhen aber auch die

Wahrscheinlichkeit, dass man von „Tag der Abrechnung“-Karten betroffen wird. Die „Dunkler Pakt“-Karten werden nur in der Vorboten-Variante verwendet.

## Neue „Großer Alter“-Karten

Die neuen Standort-, Mythos- und Torkarten entsprechen ihren Gegenstücken aus **ARKHAM HORROR** und können einfach in die entsprechenden Kartenstapel gemischt werden.



Der „**Tag der Abrechnung**“-Kartenstapel besteht aus Karten, welche die kapriziösen und oft auch grausamen Effekte eines Pakts mit dem Grauen widerspiegeln. Die „Tag der Abrechnung“-Karten werden nur in der Vorboten-Variante verwendet.

## Neuer Vorboten-Bogen

Dieser Bogen stellt eine mächtige übernatürliche Wesenheit dar, die den Weg für einen „Großen Alten“ bereitet. Dieser Bogen findet nur in der später noch beschriebenen „Der Vorbote“-Variante Verwendung.

## Neue Tormarker



Die neuen **Tormarker** werden an Stelle der mit dem Arkham Horror Grundspiel gelieferten Tormarker verwendet und stellen Risse im Gewebe der Realität dar, die das Reisen zwischen der Stadt Arkham und Anderen Welten erlauben. Sie werden genauso gehandhabt wie die bisherigen Tormarker, aber jeder verfügt noch über ein zusätzliches Attribut. (Siehe „Tormarker“ auf der Rückseite dieser Regeln.)

## Machtmarker



**Machtmarker** stehen für arkane Ressourcen und Erkenntnisse, die von dem Grauen vor der Tür zur Verfügung gestellt werden. Wie genau diese Marker eingesetzt werden, hängt von dem Dunklen Pakt ab, den der jeweilige Ermittler eingegangen ist. Diese Marker finden nur in der Vorboten-Variante Verwendung.

## Spielaufbau

Bevor ihr mit der ersten Partie **DAS TOR DES VERDERBENS** beginnt, drückt vorsichtig die Pappteile aus, so dass sie nicht beschädigt werden.

## Zusammenfügen der Erweiterung mit dem Grundspiel

Führt die zwei folgenden Schritte durch, bevor ihr eure erste Partie **ARKHAM HORROR** mit der Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS** beginnt.

### 1. Vorbereitung der Kartenstapel

Mischt die neuen einfachen und besonderen Gegenstände, Zaubersprüche, Arkham-Standort-, Mythos- und Torkarten in die entsprechenden Kartenstapel.

### 2. Ersetzt die Tormarker

Legt alle dem **ARKHAM HORROR** Grundspiel und/oder alle den jeweils verwendeten **DAS GRAUEN VON DUNWICH** und **KINGSPORT HORROR** Erweiterungen beiliegenden Tormarker zurück in die Schachteln und ersetze sie mit den Tormarkern aus **DAS TOR DES VERDERBENS**. Wird die Erweiterung **DAS GRAUEN VON DUNWICH** nicht verwendet, werden die drei Tormarker aus **DAS TOR DES VERDERBENS** nicht genutzt, die Verbindungen zu Eine Andere Zeit und Verlorenes Carcosa herstellen. Wird die Erweiterung **KINGSPORT HORROR** nicht verwendet, werden die drei Tormarker aus **DAS TOR DES VERDERBENS** nicht genutzt, die Verbindungen zu Unbekanntes Kadath und Die Unterwelt herstellen.

## Aufbau der Erweiterung

Wenn mit der Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS** gespielt wird, führt den normalen Spielaufbau, wie in der Spielregel von **ARKHAM HORROR** beschrieben, mit den folgenden Ergänzungen und Änderungen durch:

### 6. Trennen der Karten

Bei Partien mit zwei oder mehr Spielern, werden die Beziehungskarten zu einem Stapel gemischt und neben die anderen Ermittlerkarten gelegt.

### 9. Erhalt des Zufälligen Besitzes

In Partien mit nur zwei Spielern, zieht der erste Spieler, nachdem er die Karten für seinen zufälligen Besitz erhalten hat, die oberste Karte vom Beziehungskarten-Stapel und legt sie zwischen sich und den anderen Spieler. In Partien mit drei oder mehr Spielern, zieht jeder Spieler, nachdem er die Karten für seinen zufälligen Besitz erhalten hat, die oberste Karte vom Beziehungskarten-Stapel und legt sie zwischen sich und den Spieler zu seiner Linken.

# Regeln der Erweiterung

Diese Regeln werden zusätzlich zu denen von **ARKHAM HORROR** genutzt, wenn mit der Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS** gespielt wird.

## Dimensionsriss



Auf bestimmten Mythoskarten sind die Torstandorte rot gekennzeichnet. Diese zeigen **Dimensionsrisse** an. Ein Dimensionsriss funktioniert genauso wie eine normale Mythoskarte, außer der aufgeführte Standort des Tores besitzt einen „Älteres Zeichen“-Marker. In diesem Fall öffnet sich ein Dimensionsriss und der „Älteres Zeichen“-Marker wird vom Spielbrett entfernt. Danach öffnet sich an

diesem Standort ein Tor und ein Monster erscheint. Allerdings wird kein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste des „Großen Alten“ gelegt, wenn der Bruch eines Siegels durch einen Dimensionsriss verursacht wird. Außerdem verursacht dies keine Monsterflut.

Wenn ein Dimensionsriss erzeugt wird, bewegen sich zusätzlich **alle fliegenden Monster**, ungeachtet ihres Dimensionssymbols.

## Beziehungskarten

Während des Aufbaus von Partien mit drei oder mehr Spielern, erhält jeder Spieler eine Beziehungskarte. (**Beachtet, dass in Partien mit nur zwei Spielern nur einer der Spieler eine Beziehungskarte erhält.**) Diese Karte beschreibt die Auswirkungen der Beziehung zwischen einem Ermittler und seinem Partner. Der Partner in einer Beziehung ist immer der Ermittler, der zur Linken des Spielers sitzt, der diese Karte erhalten hat.

Das bedeutet, dass bei Partien mit drei oder mehr Spielern jeder Spieler von sowohl seiner eigenen Beziehungskarte, als auch der des Spielers zu seiner Rechten profitiert.

Ein Spieler verliert seine Beziehungskarte nie, solange nicht sein Ermittler oder der Partner seines Ermittlers *verschlungen* wird. Wenn ein Ermittler *verschlungen* wird, wird sowohl seine Beziehungskarte, als auch die Beziehungskarte des Spielers zu seiner Rechten wieder in die Schachtel gelegt. In einer Partie mit zwei Spielern wird die Beziehungskarte wieder in die Schachtel zurückgelegt, wenn einer der beiden Ermittler *verschlungen* wird. Neue Beziehungskarten werden **nicht** gezogen, wenn ein neuer Ermittler ins Spiel kommt, nachdem einer verschlungen wurde.

## Tormarker

Die neuen Tormarker ersetzen die Tormarker aus **ARKHAM HORROR** und ebenso die aus den Erweiterungen **DAS GRAUEN VON DUNWICH** und **KINGSPORT HORROR**. Sie werden genauso eingesetzt wie die bisherigen Tormarker, allerdings mit folgenden Ergänzungen:



**Verschlingendes Tor:** Wenn ein Ermittler sich am selben Standort wie ein Tor mit diesem Symbol befindet, wenn es sich öffnet, dann wird er *verschlungen*.



**Tor des Schicksals:** Befindet sich ein Ermittler am selben Standort wie ein Tor mit diesem Symbol, wenn es sich öffnet, dann wird ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste gelegt.



**Endloses Tor:** Ein Tormarker mit diesem Symbol kann nicht als Tortrophäe eingesammelt werden. Stattdessen wird das Tor jedes Mal, wenn es versiegelt oder geschlossen wird wieder in den Stapel der Tormarker gemischt.



**Monstertor:** Wenn ein Ermittler beim Schließen eines Tores mit diesem Symbol bei seiner Probe versagt, erscheint ein Monster an dieser Stelle. Wenn dies die Zahl der Monster über das Monsterlimit erhöht, setzt der Erste Spieler das Monster stattdessen auf den Stadtrand (Siehe „Monsterlimits und der Stadtrand“ auf Seite 17 der **ARKHAM HORROR** Regeln).



**Bluttur:** Wenn ein Ermittler beim Schließen eines Tores mit diesem Symbol bei seiner Probe versagt, verliert er 1 Ausdauer



**Tor des Wahnsinns:** Wenn ein Ermittler beim Schließen eines Tores mit diesem Symbol bei seiner Probe versagt, verliert er 1 Geistige Gesundheit.



**Wanderndes Tor:** Wenn das Dimensionssymbol eines Tores mit diesem Symbol während der Monsterbewegung aktiviert wird, bewegt sich dieses Tor, als sei es ein normales Monster. Wenn mehrere Wandernde Tore aktiviert werden, entscheidet der Erste Spieler darüber, in welcher Reihenfolge sie sich bewegen. Ein Wanderndes Tor bewegt sich nicht, wenn sich schon ein Tormarker an dem Standort befindet, wo es sich hinbewegen würde. Wenn sich ein Tor auf den Standort eines Ermittlers bewegt, wird dieser hinein gezogen, als ob er sich selber auf das Feld eines Tores begeben hätte. Wenn dieses Tor sich von einem Ermittler entfernt, der es erkundet hat, verliert er seinen „Erforscht“-Marker.



**Gespaltenes Tor:** Wenn ein Ermittler durch ein Tor gezogen wird, das zwei Andere Welten auf dem Marker zeigt, wählt er eine von beiden und begibt sich auf das erste Gebiet dieser Anderen Welt. Ein Ermittler, der von einer dieser beiden auf dem Marker gezeigten Anderen Welten nach Arkham zurückkehrt, kann sich zum Standort des Markers begeben und einen „Erforscht“-Marker unter

seinen Ermittlermarker zu legen. (**Anmerkung: Ein Ermittler muss nicht beide Andere Welten erforscht haben, um ein Gespaltenes Tor schließen zu können.**) Wenn dieses Tor geschlossen wird, werden alle Monster in Arkham, am Nachthimmel und am Stadtrand, die eines der beiden Dimensionssymbole auf dem Tormarker tragen, wieder in die Monsterquelle zurückgelegt.

## Tore verschließen und versiegeln

Gelegentlich sorgt ein Spieleffekt (z.B. Wanderndes Tor) dafür, dass ein Tor an einem stabilen Standort oder in einem Straßengebiet geschlossen werden kann. **Ein Tor kann nur versiegelt werden, wenn es sich an einem instabilen Standort befindet.** Tore an stabilen Standorten oder in Straßengebieten, können zwar verschlossen, aber nicht versiegelt werden.

## Die Vorboten-Variante

Bei dieser Variante ist das Grauen vor der Tür, ein mächtiges und böses Wesen, erschienen, um den Weg für den „Großen Alten“ vorzubereiten. Die Schwierigkeit des Spieles wird dadurch erhöht und der „Das Grauen vor der Tür“ Vorboten-Bogen, die „Dunkler Pakt“-Karten, die „Tag der Abrechnung“-Karten und die Machtmarker finden Verwendung.

## Aufbau

Das **ARKHAM HORROR** Grundspiel wird wie gewohnt aufgebaut. Während **Schritt 5 und 6** sind aber folgende zusätzliche Schritte auszuführen.

- 5a. Platziert den „Das Tor des Verderbens“ Vorboten-Bogen zur Linken des „Großer Alter“-Bogens und legt die Machtmarker neben die Bögen.
- 6a. Teilt die „Dunkler Pakt“-Karten in Blutpakte, Seelenpakte und Paktierende Verbündete auf und legt die drei Kartenstapel neben den Vorboten-Bogen. Dann mischt die „Tag der Abrechnung“-Karten und legt sie neben den Stapel der Mythoskarten.

## Spielablauf

Diese Variante nutzt die Standardregeln und Siegbedingungen und fügt die auf dem „Das Tor des Verderbens“ Vorboten-Bogen aufgeführten Regeln hinzu.

Beachtet, dass alle Fertigkeiten oder Effekte, die einem Spieler Machtmarker verschaffen würden, ignoriert werden, wenn keine Machtmarker mehr vorhanden sind. Wenn mehr als ein Spieler Machtmarker erhält, und nicht genügend für alle vorhanden sind, bestimmt der Erste Spieler die Reihenfolge, in der die Spieler die Marker erhalten. Wenn ein Ermittler bewusstlos oder in den Wahnsinn getrieben wird, verliert er keine seiner Machtmarker oder Dunklen Pakte. Wenn ein Ermittler verschlungen wird, verliert er all seine Dunklen Pakte und Machtmarker.

## Teilweise Nutzung von Das Tor des Verderbens

Die Spieler können sich dafür entscheiden, auch ohne die neuen Tormarker und Beziehungskarten zu spielen, wenn sie es wollen, selbst wenn sie die restlichen Bestandteile der Erweiterung **DAS TOR DES VERDERBENS** nutzen. Wenn die neuen Tormarker nicht verwendet werden, werden sie einfach in der Schachtel gelassen und stattdessen werden die mit dem **ARKHAM HORROR** Grundspiel gelieferten Tormarker verwendet, bzw. auch die mit **DAS GRAUEN VON DUNWICH** und **KINGSPORT HORROR** gelieferten Tormarker, falls eine dieser Erweiterungen auch verwendet wird. Wenn die Beziehungskarten nicht verwendet werden, bleiben sie einfach in der Schachtel.

## Credits

**Erweiterungs-Design:** Daniel Lovat Clark und Tim Uren

**Bearbeitung:** Mark O'Connor

**Graphik-Design:** Andrew Navarro

**Cover Illustration:** Anders Finér

**Vorboten-Bogen Illustration:** Hector Ortiz

**Weitere Illustrationen wurden von den Künstlern des Call of Cthulhu Sammelkartenspiels geschaffen.**

**Spieletester:** Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, und FFG Angestellte.

**Grafische Leitung:** Zoë Robinson

**Produktions-Manager:** Gabe Laulunen

**Ausführender Entwickler:** Corey Konieczka

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Deutsche Bearbeitung:** Heiko Eller

**Übersetzung ins Deutsche:** André Winter

**Lektorat:** Susanne Düwel

**Layout und grafische Bearbeitung:** Selami Ileman, Heiko Eller

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* and *Arkham Horror* are trademarks of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *The Lurker at the Threshold*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *Insmouth Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, *The King in Yellow*, and *The Black Goat of the Woods* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Made in China.

WWW.HDS-FANTASY.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM