

DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER

Ein Auszug aus dem Arkham Advertiser:

Die Polizei sucht nach einem jungen Mädchen (Name wird momentan noch zurückgehalten), dessen Familie diese Woche von einer schrecklichen Tragödie heimgesucht wurde. Das Mädchen (14) wurde zuletzt gesehen, als es in den Wäldern der Südstadt verschwand.

Dieser jüngste Fall einer verschwundenen Person ist bereits der dritte, von denen Arkham in ebenso vielen Monaten heimgesucht wurde. In jedem dieser Fälle wurde das Opfer zuletzt in einem relativ verwilderten oder unerschlossenen Teil Arkhams gesehen, wie z.B. den Wäldern oder auf den Flussinseln. Es wurden bisher keine Leichen gefunden.

Freunde und Familien haben die Hoffnung auf ein Wiedersehen mit ihren Lieben bisher noch nicht aufgegeben. Allerdings warnt Sheriff Engle vor verfrühtem Optimismus. „Wir haben zu diesem Zeitpunkt Grund zur Annahme, dass es zwischen den Fällen der verschwundenen Personen eine Verbindung gibt. Bis unsere Untersuchungen abgeschlossen sind, raten wir allen Bürgern eindringlich nach Einbruch der Dunkelheit im Haus zu bleiben und die Wälder zu jeder Tageszeit zu meiden.“

In der Erweiterung **DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER** treibt ein bössartiger Kult sein Unwesen in Arkham. Zu den Praktiken dieser abartigen Gruppierung gehören Blutopfer und der Umgang mit finstersten Wesen im Verlauf von Ritualen, die im Feuerschein abgehalten werden. Die schreckliche Wahrheit ist, dass die Kultisten die Macht ihres Kultes täglich vergrößern, indem sie ihren schlummernden Meister anrufen. Es ist an den Ermittlern, diesen Kult zu unterwandern und genug über ihren Gegner zu erfahren, um Arkham vor der Katastrophe zu bewahren... aber wie lange können sie dem korrumpierenden und verführerischen Einfluss der Schwarzen Ziege widerstehen?

Spielinhalt

DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER BEINHÄLTET FOLGENDE SPIELMATERIALIEN:

- 90 Ermittlerkarten, bestehend aus:
 - 11 Einfache Gegenstände
 - 11 Besondere Gegenstände
 - 4 Zauber
 - 8 „Einer der Tausend“ Kult-Mitgliedschaftskarten
 - 16 Grüne Korrumpierungskarten
 - 16 Rote Korrumpierungskarten
 - 24 Kult-Begegnungskarten
- 88 „Großer Alter“-Karten, bestehend aus:
 - 36 Arkham-Standortkarten
 - 24 Torkarten
 - 23 Mythoskarten
 - 5 Schwierigkeitsgrad-Karten
- 1 Vorbotenbogen (Die Schwarze Ziege der Wälder)
- 9 Monstermarker



Alle Karten der Erweiterung **DIE SCHWARZE ZIEGER DER WÄLDER** sind auf ihrer Vorderseite mit einer Markierung in Form eines kleinen Monsterkopfes versehen, damit die Erweiterung wieder vom Grundspiel getrennt werden kann.

Spielmaterialübersicht

Es folgt eine zusammenfassende Beschreibung der verschiedenen Bestandteile von **DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER**, die euch helfen soll, diese Bestandteile zu unterscheiden und euch in ihren Gebrauch einführt.

Neue Ermittlerkarten

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

Die „Einer der Tausend“ **Kult-Mitgliedschaftskarten** werden verwendet, um festzuhalten, welche Ermittler sich dafür entschieden haben den mysteriösen Kult zu unterwandern, der im Verborgenen die gesellschaftlichen Strukturen Arkhams aushöhlt.

Außerdem werden zwei neue Ermittlerkarten-Typen eingeführt

Der **Korrumpierungskarten-Stapel** besteht aus Karten, die den dunklen Einfluss des Mythos auf die Ermittler repräsentieren. Es gibt zwei Arten von Korrumpierungskarten: Grüne Korrumpierungskarten sind in der Regel weniger schlimm, wohingegen rote Korrumpierungskarten für einen oder alle Ermittler das Ende bedeuten können!



„Einer der Tausend“
Kult-Mitgliedschaftskarten



Kult-Begegnungskarten



Grüne
Korrumpierungskarten



Rote
Korrumpierungskarten

Der Stapel der **Kult-Begegnungskarten** besteht aus speziellen Begegnungen, die Ermittler ziehen können, wenn sie eine „Einer der Tausend“ Kult-Mitgliedschaft haben und am richtigen Ort für schändliche Kultaktivitäten sind.

Neue „Großer Alter“-Karten

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

Die **Schwierigkeitskarten** bieten den Spielern neue Möglichkeiten, eine Partie **ARKHAM HORROR** einfacher oder herausfordernder zu gestalten.

Neuer Vorbotenbogen

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 Vorbotenvariante Verwendung.

Neue Monstermarker

Es gibt neun neue Monstermarker in dieser Erweiterung, die alle das hexagonale Dimensionssymbol tragen. Diese Monster können in jeder Partie **ARKHAM HORROR** verwendet werden und sind von besonderer Bedeutung, wenn die später noch beschriebene Vorbotenvariante gespielt wird.

Spielaufbau

Bevor ihr mit der ersten Partie **DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER** beginnt, drückt vorsichtig die Pappteile aus ihrem Rahmen, sodass 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 **DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER** Erweiterung beginnt. Vorausgesetzt, ihr trennt das Grundspiel und die Erweiterung nicht wieder, müsst ihr diese Schritte nur einmal durchführen.

1. Vorbereitung der Kartenstapel

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

2. Vorbereitung der Monstermarker

Wird nicht die Vorbotenvariante gespielt, werden die neuen Monstermarker mit den Nicht-Maskenmonster Monstermarkern aus **ARKHAM HORROR** gemischt.

Aufbau der Erweiterung

Wenn mit der Erweiterung **DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER** gespielt wird, wird der normale Spielaufbau, wie in der Spielregel von Arkham Horror beschrieben, mit den folgenden Ergänzungen und Änderungen durchgeführt:

6. Trennen der Karten

Die acht „Einer der Tausend“ Kult-Mitgliedschaftskarten werden als Stapel neben den anderen Spezialkarten platziert.

Die Kult-Begegnungskarten werden zu einem Stapel gemischt und neben den Arkham-Standort Kartenstapel platziert.

Die acht grünen und acht roten Korrumpierungskarten werden separat gemischt und jeweils als Stapel bereitgelegt. Dann wird der grüne Stapel auf den roten Stapel gelegt, sodass sie einen einzelnen Korrumpierungs-Kartenstapel bilden. Dieser Stapel wird neben die anderen Spezialkarten gelegt.

Regeln der Erweiterung

Diese Regeln werden zusätzlich zu denen von **ARKHAM HORROR** genutzt, wenn mit der **DIE SCHWARZE ZIEGE DER WÄLDER** Erweiterung gespielt wird.

Dimensionsriss

Auf bestimmten Mythoskarten sind die Torstandorte rot gekennzeichnet. Diese zeigen **Dimensionsrisse** an. Ein Dimensionsriss funktioniert genauso wie eine normale Mythoskarte, außer am aufgeführten Standort des Tores befindet sich ein „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.

„Einer der Tausend“ Kult-Mitgliedschaften

Während des Spiels bietet sich den Ermittlern unter Umständen die Gelegenheit, sich einer mysteriösen Organisation anzuschließen, die sich der Schwarzen Ziege verschrieben hat und als der „Einer der Tausend“-Kult bekannt ist. Mitglieder des Kultes haben an den verschiedenen Standorten Arkhams andere Begegnungen als normale Ermittler. Siehe Kult-Begegnungen.

Kult-Begegnungen

Wann immer ein Spieler mit einer „Einer der Tausend“ Kult-Mitgliedschaft eine Begegnung bei der Schwarzen Grotte, der Unerforschten Insel oder den Wäldern hat, muss er, statt der normalerweise für diesen Standort gezogenen Standortkarte, eine Kult-Begegnungskarte vom Kartenstapel ziehen.

Korrumpierungskarten

Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Korrumpierungskarte zu ziehen, zieht er die oberste Karte vom Korrumpierungs-Kartenstapel und legt sie neben seinen Ermittler-Charakterbogen. Ein Ermittler kann über mehr als eine Korrumpierungskarte verfügen.



Jede Korrumpierungskarte hat einen Effekt, der ausgelöst wird, wann immer ein bestimmtes Dimensionssymbol auf einer Mythoskarte während der Mythos-Phase auftaucht. Es gibt zwei Versionen von jeder Korrumpierungskarte: Eine mit dem Dimensionssymbol auf weißem Hintergrund und eine mit dem Dimensionssymbol auf schwarzem Hintergrund. Effekte auf einer Korrumpierungskarte werden erst ausgelöst, wenn sowohl das Dimensionssymbol als auch der Hintergrund auf der Korrumpierungskarte mit der während der Mythos-Phase gezogenen Mythoskarte übereinstimmen. Das Auslösen einer Korrumpierungskarten-Anweisung ist nicht optional. Korrumpierungskarten werden während Schritt 3 zur Abhandlung von Mythoskarten, sofort nach den Monsterbewegungen, abgehandelt.

Einige Korrumpierungskarten haben auch passive Effekte, die immer aktiv sind. So verfügt z.B. die Karte „Zügellose Gier“ sowohl über einen passiven, als auch einen auslösbaren Effekt. Der passive Effekt von „Zügellose Gier“ (Der Text, der über dem Dimensionssymbol abgedruckt ist) ist immer aktiv, solange der Ermittler über diese bestimmte Karte verfügt.

Wenn ein Tor geschlossen wird, werden alle Korrumpierungskarten, die das gleiche Dimensionssymbol wie das geschlossene Tor haben, abgelegt. Einige Karteneffekte können einen Spieler auch anweisen, Karten vom Korrumpierungsstapel zu nehmen und abzulegen. Abgelegte Korrumpierungskarten werden auf einen separaten Ablagestapel gelegt und gelten als aus dem Spiel entfernt. Der Korrumpierungskartenstapel wird nie neu gemischt.

Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Korrumpierungskarte zu ziehen, aber keine mehr vorhanden sind, dann erwacht der „Große Alte“ augenblicklich.

Die Vorbotenvariante

Bei dieser Variante ist die Schwarze Ziege der Wälder, ein mächtiges und bösartiges Wesen, erschienen, um den Weg für den „Großen Alten“ zu ebnen. Die Schwierigkeit des Spieles wird dadurch erhöht und der „Die Schwarze Ziege der Wälder“ Vorbotenbogen und eine besondere Monsterquelle finden Verwendung.

Aufbau

Das Arkham **HORROR GRUNDSPIEL** wird wie gewohnt aufgebaut. Während **Schritt 5 und 11** sind aber folgende zusätzliche Schritte auszuführen.

5a. Platziere den „Die Schwarze Ziege der Wälder“ Vorbotenbogen zur Linken des „Großer Alter“-Bogens.

11a. Lege alle Monstermarker mit dem hexagonalen Dimensionssymbol zur Seite und bilde mit ihnen eine zweite Monsterquelle. Diese wird als die Hexagonquelle bezeichnet.

Spielablauf

Diese Variante nutzt die Standardregeln und Siegbedingungen und fügt die auf dem „Die Schwarze Ziege der Wälder“ Vorbotenbogen aufgeführten Regeln hinzu.

- Wenn sich ein Tor öffnet, wird zuerst ganz normal ein Monster aus der Quelle gezogen, aber dann wird noch ein zweites aus der Hexagonquelle gezogen und beide Monster werden auf den Standort des Tores gesetzt.
- Wenn eine Monsterflut stattfindet, wird die Hälfte (abgerundet) der Monster aus der Hexagonquelle gezogen
- Hexagon-Monster werden nicht vom Spielbrett entfernt, wenn ein Hexagon-Tor geschlossen wird.
- Jedes Mal, wenn ein Ermittler ein Hexagon-Monster besiegt, zieht er eine Korrumpierungskarte.
- Dunkle Junge werden wie normale Monster bewegt.
- Jedes Mal, wenn eine Monsterflut stattfindet, wird der Verderbenmarker hinzugefügt.
- Selbst wenn die Hexagonquelle erschöpft ist, sollten die Spieler weiterhin Monster von der regulären Monsterquelle ziehen, wie im Grundspiel.

Schwierigkeitsgrad-Varianten

Bei dieser Variante wählen die Spieler zu Beginn der Partie eine der fünf Schwierigkeitsgrad-Karten. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade, die das Spiel leichter machen und zwei, die das Spiel schwieriger machen. Eine fünfte Karte liegt bei, um den normalen Schwierigkeitsgrad des Spieles darzustellen. Diese Variante kann bei jeder Partie **ARKAHM HORROR** genutzt werden.

Credits

Erweiterungs-Design: Kevin Wilson

Erweiterungs-Entwicklung: Dan Clark, Michael Hurley, und Tim Uren

Bearbeitung: Mark O'Connor und Sam Stewart

Grafik-Design: Andrew Navaro

Grafische Leitung: Zoë Robinson

Cover Illustration: Michael Komarck

Vorboten-Bogen Illustration: Oliver Specht

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

Führender Spieletester: Mike Zebrowski

Spieletester: Kurt Aldinger, William Baldwin, Jeannine Duncan, Eric Hanson, Erik Lind, Matt Mayberry, Tim Mayberry, Jeff Meier, Kevin Naughton, Zoë Robinson, Jason Allen Lee Smith, Jason Steinhurst, Amy Vogel, Steve Vogel, und Thomas Zebro

Produktions-Manager: Gabe Laulunen

Ausführender Entwickler: Jeff Tidball

Herausgeber: Christian T. Petersen

Deutsche Übersetzung: André Winter

Deutsche Bearbeitung, Layout: Heiko Eller

Lektorat: Heiko Eller, Christoph Lipsky, Falko Sieverding, Susanne Düwel

Unter Mitarbeit von: Selami Ileman, Britta Reinmuth

Mehr Informationen und Support unter: WWW.HDS-FANTASY.DE

© 2008 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 Black Goat of the Woods*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, and *The King in Yellow* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., for their expansions to the *Arkham Horror* board game. Fantasy Flight Games, 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.