



MITTERNACHT

Kate Winthrop schlug den Kragen ihres langen Mantels hoch, um sich gegen die kriechende Kälte der feuchten Herbstnacht zu wappnen. Mit quietschenden Reifen fuhr ein lang gestrecktes, schwarzes Automobil vorbei, dicht gefolgt von einem Streifenwagen. Kate drückte sich an das eiserne Geländer der über den Miskatonic gespannten Brücke, um nicht unter die Räder zu geraten.

Sie hatte in der Zeitung von dem jüngsten Anstieg der Gewaltverbrechen gelesen und tatsächlich war die zunehmende Anspannung auf den Straßen spürbar. Je länger die Nächte wurden, desto öfter bemerkte sie eine tiefere Dunkelheit in den Schatten von Arkham, und die Messgeräte in ihrem Forschungslabor reagierten auf Einflüsse, die sie nicht zu benennen vermochte.

Irgendetwas war im Anmarsch.

Überblick

Um *Mitternacht* zeigt Arkham sein wahres Gesicht. Das organisierte Verbrechen beherrscht die Stadt, geheime Kulte verrichten das Werk eines dunklen Meisters, ein fremdartiger Mond hängt am Himmel und unbegreifliche Schrecken schleichen durch die Dunkelheit. Euch erwarten zwei brandneue Szenarien, neue Begegnungen für alle Standorte in Arkham, neue Monster und Anomalien sowie vier neue Ermittler, die sich mit neuen Zaubern, Gegenständen und Verbündeten ausgerüstet dem Grauen entgegenstellen.

Erweiterungssymbol



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

Spielmaterial

2 Szenariobögen	28 Spezialkarten
4 Ermittlerbögen	12 Startkarten
7 Schlagzeilenkarten	6 Zustandskarten GESUCHT
20 Archivkarten	22 Monsterkarten
12 Anomaliekarten	1 Monsterstapelhalter
48 Ereigniskarten	4 Ermittlermarker (mit Standfüßen)
72 Begegnungskarten	8 „3 Hinweise/Verderben“-Marker
4 Verbündetenkarten	7 „1 Hinweis/Verderben“-Marker
4 Gegenstandskarten	
4 Zauberkarten	

Verwendung dieser Erweiterung

Einige Komponenten dieser Erweiterung sind abhängig von anderen Erweiterungselementen (z. B. Zuständen oder Spezialkarten). Aus diesem Grund sollte, sofern nichts anderes angegeben ist, stets sämtliches Material aus der Erweiterung verwendet werden.

- Begegnungen, Schlagzeilen, Verbündete, Gegenstände und Zaubern werden in ihre jeweiligen Stapel gemischt.
- Archiv-, Spezial-, Start-, Zustands- und Monsterkarten werden in die passenden Stapel einsortiert (alphabetisch, nach Nummern oder nach Ermittlern).
- Der neue Anomaliestapel sowie die neuen Ereignisstapel werden separat gehalten und kommen nur auf Anweisung in bestimmten Szenarien zum Einsatz. **Achtung, Ereigniskarten dürfen nicht in die Begegnungstapel gemischt werden!**
- Die neuen Ermittler können nach Belieben mit den Ermittlern aus dem Grundspiel kombiniert werden.
- In den neuen Szenarien kommen nicht nur Monster- und Archivkarten aus der Erweiterung, sondern auch aus dem Grundspiel zum Einsatz.

Während des Spiels wird der Monsterstapel mit der kampfbereiten Seite nach oben im Monsterstapelhalter aufbewahrt. Beim Zusammenbau hilft die Abbildung auf der Rückseite dieses Beiblatts. Wie gewohnt werden Karten von der Unterseite des Stapels gezogen und auf der Oberseite abgelegt.

Regelklarstellungen

Gesucht

Der neue Zustand GESUCHT ist genau wie andere Zustandskarten doppelseitig bedruckt. Die Rückseite darf erst dann angesehen werden, wenn ein Spieleffekt dazu auffordert.

Elite-Monster

Erhält ein Monster durch mehrere Spieleffekte die Fähigkeit Elite X, so sind diese Effekte kumulativ.

Beispiel: Ein Amorpher Schrecken mit 2 Ausdauer hat ein aufgedrucktes „Elite 1“ in seinem Textfeld. Zusätzlich gibt es eine Karte im Kodex, die ihm „Elite 1“ verleiht. Das Monster hat also 2 Ausdauer +2 pro Ermittler.

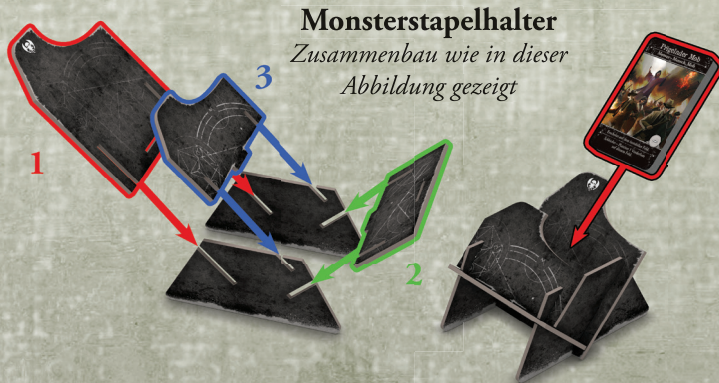
Spielplanteile entfernen

Manche Effekte rufen zum Entfernen von Spielplanteilen auf. Sobald ein Stadtviertel aus dem Spiel entfernt wird, werden auch die zugehörigen Begegnungskarten (inklusive derer im Ereignisstapel) entfernt. Durchsucht den Ereigniskarten-Ablagestapel und den Ereignisstapel nach allen Karten des betroffenen Stadtviertels und entfernt sie aus dem Spiel. Mischt anschließend den Ereignisstapel, jedoch ohne die abgelegten Ereigniskarten hinzuzumischen oder ihre Reihenfolge im Ablagestapel zu verändern.

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.



Credits

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

Producer: Jason Walden

Proofreading: Christopher Meyer

Board Game Manager: Andrew Fischer

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, and Matt Newman

Expansion Graphic Design: WiL Springer

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Anders Finer

Interior Art: Cristi Balanescu, Helge C. Balzer, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Ignazio Bazán Lazcano, Arden Beckwith, Mark Behm, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Christopher Burdett, Joshua Cairos, Felicia Cano, Mike Capprotti, Caravan Studios, Matthew Cowdery, Guillaume Ducos, Derek D. Edgell, David Gaillet, Diego Gisbert, Quintin Gleim, Falk Haensel, Woodrow Hinton, Rafal Hrynkiewicz, Aurelian Hubert, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Priscilla Kim, Drazenka Kimpel, Julian Kok, Alexander Kozachenko, Robert Laskey, Patrick McEvoy, Brynne Metheny, Mark Molnar, Reiko Murakami, David Nash, John Pacer, Borja Pindado, Jose Manuel Rey, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Andreia Ugrai, Magali Villeneuve, and Frank Walls

Art Direction: 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

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters: America, Boyd Bottorf, Kerry Boyles, Monica Brivio, Brian Carpenter, Jim Cartwright, Mr. Chip, Kevin Cioffi, Sarah Cioffi, Carl Coffey, Dane Curi, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Dave Dzwonek, Julia Faeta, Zachary Foggo, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Tim Huckelbery, Clinton Jeffrey, Ander L., Stefan Lilly, Betsy Munro Jeffrey, Emile de Maat, David McCulloch, Adam McLean, Francis Mercier, Todd Michlitsch, Calli Oliverius, Jamie Perconti, Brandon Perdue, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Matt Turchyn, Amudha Venugopalan, Luuk Weltevreden, Maree Weltevreden, Matt Wenderski, and Billy Wilkins

Special thanks to all of our beta testers!

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Sebastian Wenzlaff

Layout & Grafische Bearbeitung: Sebastian Wenzlaff

Unter Mitarbeit von: Franziska Wolf