

# Epischer Spielbericht - Arkham Horror

## 5 Spieler

Letzten Sonntag haben wir mal wieder eine Runde Arkham Horror gespielt. Grundsätzlich finde ich das Spiel toll, aber nach der letzte Partie war ich ziemlich abgenervt. Warum? Ich versuche es hier mal herauszufinden.

Wir waren fünf Spieler, Inga, Brina, Lippo, Florenz und meine Wenigkeit. Neben dem Basisspiel hatte Lippo so ziemlich alle Erweiterungen (Dunwich, Kingsport und wohl auch Miskatonic) bis auf Insmouth aufgebaut. Eine beeindruckenden Spielanlage. Ich saß an der unteren linken Ecke an der Terrorleiste und hatte über die mir völlig neuen Erweiterungen, die am anderen Ende des Tisches lagen, im wahrsten Sinne des Wortes keinen Überblick.

Ich hatte bisher zwei Mal Arkham gespielt und war, wenn überhaupt, nur mit den Grundzügen vertraut. Inga und Brina ging es wohl ähnlich. Florenz und Lippo haben dagegen schon so diverse Schlachten hinter sich. Bevor es überhaupt los ging hatte ich den Eindruck, wenn ich mich nicht wirklich auf das Spiel einließe, wäre ich lediglich zu einer Statistenrolle verdammt. Ich nahm mir also vor, mich möglichst gut ins Spiel einzubringen und mich nicht nur hin- und her schieben zu lassen.

Bei der Charakterwahl gab es allerdings schon die erste Hürde. Mir lagen drei Figuren zur Auswahl vor. Ein Arzt, eine abtrünnige Kultistin und ein Magier. Den Doc konnte ich schnell ausschließen. Ich hatte schon mal eine Figur gespielt, die Heilerfähigkeiten hatte. Da sollte ich ständig den anderen hinterher rennen und sie wieder zusammenflicken. Darauf hatte ich keine Lust. Blieben also noch der Magier und die Kultistin. Vom Gameplay und den Eigenschaften schien mir der Magier die schlaudere Wahl, doch die Kultistin, die einen eher unentschlossenen und leicht labilen Eindruck machte, sprach mich irgendwie mehr an. An dieser Stelle muss ich sagen, dass ich eher ein Spieler bin, der mehr auf Rollenspiel als auf Strategie und Technik wert legt. Trotzdem viel mir die Wahl schwer. Nach einem Schubser von Florenz entschied ich mich für die Kultistin (*naja, Florenz hat mir den Magier einfach weggenommen*).

Die verwirrte Kultistin lag mir wirklich besser. Nicht zuletzt wegen ihrer Permanenteigenschaft. Sie war nämlich *Full Patched Member of*

*Silverlounge MC Redwood Original...*oder so ähnlich. Damit war mir auch gleich klar, was ich die ganze Zeit machen würde. Schön in der Silberloge abhängen und das Erwachen des großen Alten abwarten. Bei den letzten Spielen bin ich meistens nur etwas verwirrt hin und her gewandert. Hier hatte ich wenigstens ein vorgegebenes Ziel. *Theortisch!*

Wo ich gerade den Großen Alten erwähne: da war den auch schon das nächste Problem. Die Grundregeln hatte ich bisher soweit verstanden, als dass es das Ziel ist, möglichst alle Tore, die auftauchen zu erforschen und dann zu schließen, bzw. zu versiegeln. Sieben verschlossene, bzw. sechs versiegelte Tore bedeuten den Sieg für die Ermittler und sie brauchen sich nicht mit dem Alten rum zu schlagen (*auch so'ne Theorie*).

Als Großer Alter und somit als End- und Überhauptgegner wurde irgend so ein Spinnenwesen (*dessen Namen ich verdrängt habe*) ausgewählt. Diese Kreatur hatte unter Anderem die unangenehme Eigenschaft dafür zu sorgen, dass alle Siegel, die auf erforschten Toren liegen, wieder aufbrechen zu lassen, sobald der Standort ein weiteres Mal in der Mystikphase gezogen würde. Daraus leiteten wir die Strategie ab, von vorn herein auf das Versiegeln zu verzichten (*wozu auch, wenn sie eh wieder aufbrechen*).

Grundsätzlich eine schlaue Strategie. Leider ein bisschen voreilig, wie ich im Nachhinein meine, denn mit den Erweiterungen Dunwich und Kingsport gab es eine recht große Auswahl an Standorten, die in der Mystikphase gezogen werden konnten. Die Wahrscheinlichkeit, das ein Ort zweimal gezogen würde, war geringer als bei einer Basisspielrunde. Soweit ich mich erinnere wurde dann auch nur ein Standort zweimal gezogen. Das mit den Siegeln hätten wir eventuell ruhig versuchen können. *Aber hinterher ist man immer schlauer.*

Ein anderes Argument gegen die Versiegelung erwuchs aus der zweiten unangenehmen Eigenschaft unseres Gegners. Im Endkampf würde er in jeder Runde einen Ermittler oder Verbündeten töten. Somit war klar, dass wir versuchen sollten an Stelle von Siegeln uns lieber Verbündete anzuschaffen (*kling ganz einfach, oder?*).

Damit waren die Vorbereitungen abgeschlossen, die Grundstrategien festgelegt und das Spiel

konnte beginnen. *Mir fällt gerade auf, das im Zusammenhang mit Arkham alles etwas länger zu dauern scheint. Dieser Bericht zum Beispiel. Doch zurück zum Geschehen.*

Ich kann nicht genau sagen, was die Anderen so im einzelnen gemacht haben, da ich genug mit meinen eigenen Zügen zu tun hatte. In meiner ersten Runde bin ich noch nicht in die Silberloge gegangen, da sich an meinem Nachbarstandort zwei Lupen befanden, die ich unmöglich dort liegen lassen konnte. In meiner Begegnungsphase erlernte ich dort noch einen Zauber, was ich recht praktisch fand.

Grundsätzlich hielt ich meinen Ermittlercharakter für eher schwach, was Kämpfe anging. Kampfwert max. 4, eine erlernte Fertigkeit, mit der ich das Ausweichen verbessern konnte, einen Zauber, der mir das einsammeln von Hinweisen erleichterte und ein Paar Handschellen als einfacher Gegenstand. *Die Handschellen fand ich ganz cool, konnte ich doch damit einen Kampf gegen eine geringe Auswahl an einfachen Kreaturen automatisch für mich entscheiden. Leider kamen in dem ganzen Spiel nur zwei der genannten Kreaturen nach Arkham. Zwei von gefühlten fünfzig.* Meine Persönliche Strategie lautete daher: Aufrüsten.

In der zweiten Runde ging ich dann in die Loge und blieb dort erst einmal ein paar Runden. Hier erlernte ich dann auch noch das Schleichen und einen weiteren Zauberspruch. Mit dem Zauberspruch „Vertrocknen“ fühlte ich mich schon wesentlich besser ausgerüstet für eine Begegnung mit den Kreaturen. Und bis hierhin lief das Spiel auch ganz gut.

Doch dann kam die erste Sache, die mir dann doch ein wenig den Spaß verdarb. In der Mystikphase wurde ein Karte gezogen, die ein Ritual ankündigte. Nach diesem Ritual sollten sich fortan zwei Tore pro Mystikphase öffnen und nach insgesamt fünf Runden noch was viel schlimmeres passieren lassen. Doch was mich eigentlich daran nervte war die Bedingung, wie dieses Ritual gestoppt werden konnte. Es brauchte nur jemand hingehen und drei Zauberkarten ablegen und alles wäre wieder gut. Und dieser Jemand war ich. Ich hatte drei Zauber und natürlich erwarteten die Anderen, dass ich sie opferte.

Ich hatte jetzt etwa fünf Runden gebraucht um meinen Ermittler so auszurüsten, dass ich nicht gleich im ersten Kampf drauf gehe würde. Fünf Runden waren ca. eineinhalb Stunden bis hierher. Und nach diesem Ritual stände ich schlechter da als zu Beginn des Spiels. Und dieser Mechanismus, erst mühsam aufrüsten und dann in einem Zug fast alles wieder verlieren, ist mir bei meinen beiden

vorherigen Spielen auch schon sauer aufgestoßen. Es scheint mir bei Arkham fast unmöglich zu sein, seinen Ermittler in irgend einer Form zu leveln, so dass er im Endkampf eine gewisse Überlebenschance hat. Gut, wenn es mal so ist, dann ist es eben so, doch es scheint mir ein Grundprinzip in dem Spiel zu sein. Insgesamt halte ich das Spiel nicht ausbalanciert genug. *Hier hat mir Arkham zuviel Ähnlichkeit mit Mensch ärgere dich nicht, wo man kurz vorm Loch vom anderen Spiele immer wieder rausgeworfen wird.*

Die mangelnde Balance sehe ich auch bei den Kreaturen, die sich nach und nach in Arkham ansammeln. Vielleicht lag es auch an den vielen Erweiterungen, doch kaum eines der Monster war klein genug, als dass ich mir einen gute Chance ausgemalt hätte, es zu besiegen.

Doch in diesem Fall kamen mir diese beiden Nachteile allerdings zu Gute, als dass ich mich nicht sofort um das Ritual kümmern konnte (obwohl es direkt vor der Silberloge stattfand), da sich inzwischen drei Kreaturen vor der Tür versammelt hatten (offensichtlich war sie es, die das Ritual abhielten).

Einem hätte ich ausweichen können, das zweite eventuell noch bekämpfen, das dritte hätte mich aber mit Sicherheit zu St. Marys geschickt. Dabei wäre ich vermutlich auch den einen oder anderen Zauber los geworden. Somit blieb ich erst einmal in der Loge, in der Hoffnung, den Monstern würde irgendwann langweilig und sie zögen weiter. Um das Ritual wollte ich mich noch nicht kümmern.

In der Loge kann man übrigens ein paar lustige Sachen lernen. Ich lernte zum Beispiel ein Dimensionstor zu verschieben. Den Eingang zu Rh'lyeh schob ich dann flux Inga unter den Hintern (*sie hatte eh gerade nichts zu tun*) und schwupps, war sie weg. So günstig kommt man kaum in die andere Welt. (*dachte ich zunächst*).

Was in den nächsten beiden Runde geschah, weiß ich nicht mehr ganz genau. Nur soviel, dass ich in der Loge blieb, immer noch von ritualisierenden Kreaturen belagert. Die Anderen Bedrängten mich noch ein wenig, mich um das Ritual zu kümmern und ich war dann auch schließlich dazu bereit (*ist ja ein kooperatives Spiel - grummel*), sobald sich das Monster/Ermittler Verhältnis im Französischen Viertel etwas verbessert hätte.

Leider kam es dann doch noch nicht dazu. Die Oberkultisten in der Loge wurden meiner Anwesenheit wohl etwas überdrüssig. In der nächsten Begegnungsphase machten sie mir ein schönes Geschenk, einen Zauberstab (*freu!*) und

schubsten mich durch eine Tür nach draußen (hey!). Allerdings nicht zu den Kreaturen im Französischen Viertel (danke) sondern in die Andere Welt – nach Rh'lyeh. (ups!). Hinter mir hörte ich nur noch einen Tür ins Schloss fallen – dann war Stille.

Aber alles halb so wild, den hatte ich nicht gerade noch ein offenes Tor zu dieser Welt verschoben. (Jaha!) Und es war noch offen. (puh!) Doch leider nur auf Grund des Fehlers, dass ich in dieser Runde Inga in der Begegnungsphase übergangen hatte.

Inga war immer vor mir dran. Sie selbst war wohl gerade etwas abgelenkt oder unkonzentriert und ich war völlig ungeduldig auf meine Begegnung (die einzelnen Runden zogen sich inzwischen ziemlich hin. Die meisten von uns waren etwas übermächtig und mit fünf Leuten ist es unter solchen Umständen manchmal etwas schwer einen Spielfluß aufrecht zu halten). Daher drängelte ich mich unbeabsichtigt vor.

Blöder weise war ihre einzige Aktion in dieser Phase das Tor, welches sie in den letzten beiden Runden erforscht hatte, verschließen zu wollen. Wir haben zwar kurz in Erwägung gezogen, dass sie es einfach offen lässt, damit ich es schließen kann, sobald ich meine Erforschung beendet hätte, doch da sie ja eigentlich vor mir dran gewesen wäre und sie nicht hätte wissen können, dass ich plötzlich hinter ihr in der Anderen Welt auftauchen würde, hätte sie ja ohne Zögern das Tor verschlossen. In einem solchen Fall bin ich immer für Rollplay vor Vorteil und somit verschloss Inga vor mir das Tor nach Hause (Neiiiiiiiiin!)

Das saß ich nun, hatte noch immer meine drei Zauber, einen nagelneuen Zauberstab, aber keinen Weg nach draußen – und wohnte nicht Cthuluh hier in der Gegend (Schluck). Meine Situation hatte sich nicht wirklich verbessert. Mein einziger Trost war, dass ich mich nun wirklich nicht um das blöde Ritual kümmern konnte.

Aus Mangel an Alternativen harrte ich nun aus und wartete auf die nächste Begegnung. Und das Glück war mir dann doch noch einmal hold, den die Begegnung drohte mir bei Versagen einer was-auch-immer-Probe mich in Zeit und Raum zu verbannen. Das war der Ausweg. Über „Verloren in Zeit und Raum“ kommt man nach einer Runde aussetzen wieder irgendwo in Arkham ins Spiel. Grundsätzlich halte ich nichts von Spielen, bei denen man Gefahr läuft rundenweise auszusetzen, doch in diesem Fall war ich da etwas nachsichtig. (Richtig ätzend finde ich das Aussetzen bei Talisman. Das und der zu hohe Zufallsgrad bei dem Spiel sind echte Nachteile von Talisman. An Sonsten finde ich Talisman klasse. Nur mal so

nebenbei.) Lustigerweise ging Florenz' sein Ermittler in der gleichen Runde in Raum und Zeit verloren und somit war das Aussetzen nicht ganz so langweilig.

Inzwischen hatte ich mich dann auch damit abgefunden meine Zauber für die Beendigung des Rituals zu opfern. Die Kreaturen im Französischen Viertel hatten sich auch schon weiter bewegt und somit konnte ich unserer Ermittlergruppe doch noch einen guten Dienst erweisen. Das Spiel muss ja weiter gehen. Trotzdem fühlte ich mich jetzt etwas nackt.

Das Spiel war nun schon recht weit fortgeschritten. Die Verderbensleiste war zu gut zwei Drittel gefüllt, im Schnitt waren immer drei Tore offen, Lippo hatte zwei ganze Verbündete gewonnen (so viel zum Plan mit den Verbündeten) und ich war mit einem Kampfwert von 4 und einem Zauberstab +3 alles andere als eine Kampfmaschine. Inga und Florenz hielten sich ganz gut, aber mit Verbündeten war auch bei ihnen Fehlanzeige. Ein paar Ausrüstungsgegenstände und Zauber, doch sonst nichts großes. Brina versuchte sich ab und zu im Monsterverhauen – und bekam immer wieder was aufs Maul. Sie hatte im St. Mary's Hospital inzwischen ihr privates Krankenbett.

Und auch hier finde ich die Regeln zu hart. Jedes Mal, wenn ein Ermittler platt gemacht wird und ins Hospital kommt, verliert er zusätzlich zu den Ausdauerpunkten noch die Hälfte seiner Ausrüstung. OK, Rollenspiel ist ja gut, aber irgendwie werde ich den Eindruck nicht los, dass man bei Arkham die Gegenstände wesentlich schneller verliert als man sie bekommt. Ich finde, der Aufwand ein Gegenstand oder Ähnliches zu bekommen und die Möglichkeit ihn wieder zu verlieren stehen nicht im angemessenen Verhältnis zueinander.

Im Grunde sollte man, sobald man einen gewissen Ausrüstungslevel erreicht hat, einfach in einer ruhigen Ecke abwarten bis der Große Alte erwacht und dann in den Endkampf ziehen. Alles andere scheint mir die Mühe nicht Wert zu sein.

In dieser etwas enttäuschten und leicht resignierten Stimmung ging für mich das Spiel weiter. Ein Blick auf die Verderbensleiste und ein bisschen Kopfrechnen ließen mich erahnen, dass wir das Spiel nicht mehr gewinnen konnten.

Hier die Rechnung: 13 Marker im Wert von 5 Punkten macht 65 erfolgreich Würfelwürfe (schönes Wort). 5en und 6en gelten als Erfolg, sprich ein drittel aller Würfe. Das macht wiederum ca. 195 Würfe. Pro Runde wird ein Ermittler, bzw.

Verbündeter verschlungen. Derzeit waren wir also zu siebt (*was sich auch nicht mehr ändern sollte*). 195 durch 7 macht rund 28 Würfe pro Kampfrunde. Ach so, das Spinnenvieh hatte zu dem noch einen Widerstandswert von 5, sprich pro Angriff würden schon mal fünf Würfel abgezogen. Mit meinem momentanen Kampfwert von 4 + 3, abzüglich Widerstand 5, blieben mir pro Angriff 2 Würfel von 28 notwendigen. Ich konnte nicht davon ausgehen, dass die Anderen wesentlich besser da stehen würden.

Die Chancen den Großen Alten zu besiegen standen meiner Meinung nach mehr als schlecht. Und wir hatten noch gut fünf oder sechs Runden zu spielen.

Als nächstes ging ich durch ein Tor in die andere Welt, wohin genau weiß ich nicht mehr. Es bot sich so an, da meine Bewegungen zwischen den Stadtvierteln durch herumlungernde Monster stark begrenzt waren. Auf der anderen Seite passierte nichts Besonderes. Ich konnte einem Monster ausweichen und fand in der nächsten Runde 5 Dollar (*US-Währung in der anderen Dimension, hä? Mir sollte es recht sein. In Arkham hatte ich selten so viel Glück*). In der Zwischenzeit landete auch Inga im Hospital. Das Hospital wurde allmählich zum meist besuchten Standort. Alle mussten Federn lassen. Zurück in Arkham verschloss ich das Tor.

Leider hatte ich inzwischen schon ziemlich die Lust am Spiel verloren und war nicht mehr wirklich bei der Sache. Wozu ein Spiel spielen, dass man nicht mehr gewinnen kann? Neben mir tat sich ein neues Tor auf und ich ging rein. Wäre ich aufmerksamer gewesen hätte ich gemerkt, dass wir nur noch drei Runden zu spielen hatten. In der Zeit könnte ich zwar die andere Seite erforschen und das Tor noch verschließen, aber es machte irgendwie keinen Sinn. Vielleicht hätte ich noch in Arkham versuchen sollen einen nützlichen Gegenstand zu erwerben oder mich vielleicht noch zum Hilfssheriff machen zu lassen. Aber hier fehlten mir die Routine und die Übersicht über die strategischen Möglichkeiten. Somit vergeudete ich die letzten Runden mit der Erforschung der Anderen Welt, fand weitere 4 Dollar – *sehr witzig* – und war rechtzeitig zum großen Ermittler-verschlingen wieder da.

Wir tauschten noch fix ein paar Gegenstände und bestimmten die Reihenfolge, in der wir uns Verschlingen lassen wollten. Mit einer weiteren Handwaffe von Inga wurde ich dann nach Lippo doch noch der zweitbeste Kämpfer der Gruppe (*so schlimm stand es um uns*). Zusammen mit allen

Hinweismarkern, die ich in Würfelwürfe (*schön*) umtauschte, hatte ich bei dem ersten Angriff tatsächlich 10 Würfel (*Wow!*). Wir konnten unserem Gegner wohl zwei Verderbensmarker wegnehmen, doch viel mehr war nicht drin. Dann wurde das Buffet eröffnet. Als Appetithäppchen sollte zunächst ein verbündeter Hund serviert werden. Anschließend folgte ein Menü aus Brina, Florenz und Inga. Als Zwischenhäppchen boten wir einen weiteren Verbündeten Lippos an. Anschließend stand ich auf dem Speiseplan und als Nachtsch folgte dann noch Lippo. Nach sieben Runden hatten wir unserem Gegner gut die Hälfte seiner Verderbensmarker abgenommen – aber leider nur die Hälfte. Aus irgendeiner Erweiterung hatten wir noch zusätzlich Kampfkarten im Spiel, die wohl etwas mehr zur Atmosphäre beitragen sollten. Im Grunde machten sie den Endkampf nur noch schwieriger. Nicht eine Karte bot einen Vorteil für uns Ermittler. (*Doofe Erweiterung*)

Das Spiel war verloren. *Manchmal hasse ich es, wenn ich Recht behalte*. Meine Frustration war recht groß. Wir hatten gegen 13:30 Uhr angefangen und nun war es fast 19:00 Uhr. Über fünf Stunden gespielt, und seit gut zwei Stunden war absehbar, dass es so ausgeht. Spaß ist was anderes.

Es ist nicht so, dass ich nicht verlieren kann. So oft wie ich bei Spielen das Schlusslicht bin, bin eher überrascht, wenn ich mal gewinne. Darum geht es mir auch nicht. Mir ist der Spaß wichtig. Und solange ich das Gefühl habe, es besteht noch die Möglichkeit einen Erfolg zu haben oder das Spielen an sich einfach unterhaltsam ist, habe ich auch Spaß am Spiel. Dieses Mal fehlte da was. Der Schluss (2 Stunden) zog sich sehr zäh hin und die Rückschläge im Spiel waren insgesamt zu heftig.

Woran lag es? Arkham Horror an sich finde ich ein gutes Spiel. Ausstattung und Illustration sind Spitzenklasse. Die Geschichten hinter dem Spiel sind top. Es ist ein sehr komplexes Spiel. Daher benötigt es viel Aufmerksamkeit. Und ich denke, hier lag schon mal ein Problem. Die Gruppe war übermüdet und unkonzentriert. Der Spielfluss kam immer wieder ins Stocken.

Für mich persönlich denke ich, dass ich noch zu wenig Erfahrungen mit dem Spiel habe. Ich kenne die Grundzüge, doch mir sind nicht mal alle Möglichkeiten des Grundspiels bekannt, geschweige denn der Erweiterungen. Ich weiß gar nicht genau, ob sich jemand von uns wirklich um die zusätzlichen Spielmechanismen der Erweiterungen Dunwich und Kingsport gekümmert hat. Am Rande hatte ich was von Dimensionsspalten mitbekommen, doch als diese zum Tragen kamen, war das Spiel schon fast

vorbei.

Ich denke, bevor ich ein weiteres Mal spiele, werde ich mir die einzelnen Möglichkeiten und Mechanismen des Spiels ansehen müssen, sonst hat es wenig Sinn.

Wie ich allerdings mit den heftigen Ausrüstungsverlusten zukünftig umgehen soll weiß ich noch nicht. Und das hat mich doch schon arg geärgert.

Auch wenn ich nach dieser Partie fast überzeugt war, Arkham nie wieder spielen zu wollen, denke ich inzwischen, dass ich es ruhig nochmal versuchen sollte. Es bedarf einer besseren

Vorbereitung und einer gewissen Konzentrationsfähigkeit. Es ist eben nicht Mau Mau oder Fang den Hut. Arkham Horror ist sehr anspruchsvoll und als Koop einfach ein schönes Gruppenspiel.

PS.: Danke an Lippo für das Spiel und deine Geduld beim wiederholten Regelerklären.

PSS.: Danke an Florenz für den klasse Würfelturm.

PSSS.: Danke an Inga und Brina dafür, dass ich nicht allein keinen richtigen Durchblick hatte.

*Autor: Michael Bruns*