RISE OF MYTHS
CTHULHU
ANLEITUNG
Englisches
Anleitungsvideo

INHALTSVERZEICHNIS

MATERIAL 3

ZUSAMMENFASSUNG 4

EINFÜHRUNG 6
Die Hauptcharaktere 6

SPIELBEREICH 6

VORBEREITUNG 7
Auswahl der Charaktere und des Ortes 7
Vorbereitung des Erkundungsstapels 7
Vorbereitung von Gegnervorrat, Ereignisstapel und anderen Karten 7
Charaktervorbereitung 7

PHASEN 8
Erkundungsphase 8
Bewegung 8
Platzieren der Erkundungskarten 8
Begegnungen und Portale 9
Begegnungen 9
Portale 9
Erkundungsfortschritt 10
Begegnungsphase 10
Kampfbegegnungen 10
Kampfvorbereitung 10
Runden und Züge 11
Unterhalt 11
Zusätzliche Schritte in der 1. Runde 11
Alle Runden 11
Zug der Charaktere 12
Charakterkarten 12
Karteneffekte allgemein 13
Verfügbare Aktionen ausführen 14
Ende eines Zuges 18
Gegnerischer Zug 18
Initiative 19
Gesundheit 19
Schutz 19
Abfolge 19
Ende eines Zuges und einer Runde 20
Ende von Kampfbegegnungen 20
Belohnungen 21
Ereignisbegegnungen 21
Kampfereignis 21
Andere Ereignisse 22
Shop-Begegnungen 22
Weitere Dienste 22

CHARAKTERFORTSCHRITT 22
Fortschrittspunkte und deren Nutzung 22
Basar 23

CHARAKTER-MODI 24
Modus für 1 Charakter 24
Modus für 3 Charaktere 24

NÄHERE ERLÄUTERUNGEN UND ZUSATZREGELN 24
Goldene Regeln 24
Verstand: Geistig gesund und wahnsinnig 24
Niederlage durch Wahnsinn 25
Gesundheit: Gesund und verwundet 25
Zustände 25
Anfälligkeit 25
Schwäche 25
Betäubung 25
Gefängnis 25
Bluten 25
Zustände und Ende des Zuges 26
Spezialeffekte 27
Wiederherstellen 27
Opfern 27
Vorhersage 27
Entladen und nachladen 27
Gnadenstoß 27
Verbrauchsartikel 27
Münze des Schicksals 28
Schwierigkeitsmodifikatoren 28
Schwierigkeit erhöhen 28
Schwierigkeit senken 28

SIEG UND NIEDERLAGE 28
Sieg 28
Niederlage 28

DIE GROßEN ALTEN 29
Cthulhu (Arkham) 29
Material 29
Ziel 30
Vorbereitung 30
Zusätzliche Anweisungen 30
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage 30
Das Grauen von Dunwich (Dunwich) 31
Material 31
Ziel 31
Vorbereitung 31
Zusätzliche Anweisungen 31
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage 31
Dagon und Hydra (Innsmouth) 32
Material 32
Ziel 32
Vorbereitung 32
Zusätzliche Anweisungen 32
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage 33

MITWIRKENDE 33

GLOSSAR 34

SYMBOLE UND FORTSCHRITT 36

MATERIAL

4 Charakterstapel
(jeweils mit 65 Karten)

10 Fluchkarten

7 Synergiereliktkarten

20 Ereigniskarten

14 Erkundungskarten

1 Spielhilfe

1 Großer-Alter-Spielplan
(Cthulhu und Hydra)

1 Großer-Alter-Spielplan
(Das Grauen von Dunwich und Dagon)

1 Shop-/
Aufwertungskarte

1 Rundeneffektkarte/
Rundenleitfaden

3 Kampfvorbereitungskarten

2 Modifikatorkarten
für 1/3 Charaktere

3 Gesundheit-/
Verstand-Zähler

1 Rundenzähler

10 Großer-Alter-Karten
(Cthulhu)

17 Großer-Alter-Karten
(Das Grauen von Dunwich)

16 Großer-Alter-Karten
(Dagon und Hydra)

84 Gegnerkarten

12 Schwächeplättchen
(9 × 1/2 und 3 × 3/5)

11 Gefängnisplättchen
(8 × 1/2 und 3 × 3/5)

11 Betäubungsplättchen
(8 × 1/2 und 3 × 3/5)

11 Blutenplättchen
(8 × 1/2 und 3 × 3/5)

11 Anfälligkeitsplättchen
(8 × 1/2 und 3 × 3/5)

1 Führungsplättchen

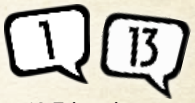
23 Münzen
(13 × 1, 6 × 5 und 4 × 10)

6 Fortschrittspunkteplättchen
(3 × 1/2 und 3 × 3/5)

28 Verteidigungsplättchen
(17 × 1/2 und 11 × 3/5)

5 Munitionsplättchen
(4 × 1/2 und 1 × 3/5)

1 Münze-des-Schicksals-
Plättchen



13 Erkundungs-
plättchen

24 Charakterplättchen
(6 pro Charakter)

45 Gesundheitsplättchen
(36 × 1/2 und 9 × 3/5)

8 Nutzungsplättchen
(6 × 1/2 und 2 × 2/3)

15 Energieplättchen
(9 × 1/2 und 6 × 3/5)

1 Gruppenplättchen

4 grüne
Würfel

ZUSAMMENFASSUNG

Diese Zusammenfassung führt euch durch die Vorbereitung und den Ablauf. Sie ist ideal für Neulinge oder falls ihr bei der einen oder anderen Sache noch einmal nachlesen wollt.

VORBEREITUNG

1. **Auswahl der Charaktere und des Ortes:**
   * Entscheidet, welchem **Großen Alten** ihr euch stellen wollt. Das wiederum bestimmt den Kampfort (Cthulhu in Arkham, Das Grauen von Dunwich in Dunwich und Dagon und Hydra in Innsmouth).
   * Wählt danach max. 3 **Charaktere** für die Partie aus.

2. **Vorbereitung des Erkundungsstapels:**
   * Legt die **Großer-Alter-Karte** zur Seite und mischt die 13 verbleibenden **Erkundungskarten** zu einem verdeckten Stapel.
   * Deckt 1 Karte auf und legt dann das **Gruppenplättchen** auf ein beliebiges **Begegnungssymbol** (Kampf, Ereignis oder Shop) auf der Karte.
   * Die übrigen 12 Karten bilden den **Zugstapel für Erkundungen**.

3. **Vorbereitung von Gegner- und anderen Stapeln:**
   * Bildet je nach ausgewähltem Ort den **Gegnervorrat** für jedes Level: Abschaum, Lakai, Scherge, Koryphäe, Elite und Großer Alter, der letzte Gegner an dem Ort.
   * Legt den **Ereignisstapel**, die **Shop-Karte**, die **Rundeneffektkarte** und die **Kampfvorbereitungskarte** aus. Letztere bestimmt je nach Anzahl der Charaktere und der abgeschlossenen Begegnungen die Konfiguration und Belohnungen der Begegnung.

4. **Charaktervorbereitung:**
   * Organisiert das Material für jeden **Charakter**: **12 Startkarten** (ohne Emblem), **1 Klassenreliktkarte** (gibt die Gesundheit und den Verstand des Charakters zu Beginn der Partie an) und Plättchen.
   * Bereitet den **Zugstapel** und den **Abwurfstapel** für die jeweiligen Charaktere vor.
   * Stellt den **Gesundheit-/Verstand-Zähler** auf den Anfangswert des jeweiligen Klassenreliktes ein und legt ihn in den Spielbereich des jeweiligen Charakters.
   * Nehmt **Aufwertungen** vor, falls der jeweilige Charakter in den vorherigen Partien genügend **Fortschrittspunkte** gesammelt hat.

ABLAUF

Eure Partie besteht aus 2 Hauptphasen: die **Erkundungsphase** und die **Begegnungsphase.**

1. **Erkundungsphase**

In dieser Phase bewegen sich eure Charaktere über eine dynamische Karte aus Erkundungskarten:

* **Bewegung und Platzieren von Karten:** Die Charaktere dürfen sich frei entlang der Wege bewegen. Falls sie ein **Verbindungssymbol** am Rand einer Karte überqueren möchten, müsst ihr 1 neue Erkundungskarte aufdecken und sie über ein farblich passendes Symbol verbinden. Sollte es keine gültige Verbindung geben, zieht ihr Karten vom Erkundungsstapel, bis ihr eine Karte mit einer gültigen Verbindung aufdeckt. Danach verlieren die Charaktere jeweils **1 Verstandspunkt.**

* **Begegnungen: Erkundungskarten** weisen 3 Arten von **Begegnungen** auf: **Kampf, Ereignis** und **Shop.** Interagiert die Gruppe mit einer der Begegnungen, platziert ihr das **Erkundungsplättchen** mit der nächsthöheren Zahl (beginnend mit 1) auf dem Symbol. Die Gruppe darf mit **1 Erkundungsplättchen** markierte Begegnungen überqueren, die Charaktere verlieren dabei jedoch jedes Mal jeweils **1 Verstandspunkt**.

* **Portale:** Die Charaktere dürfen sie nutzen, um kostenlos zu anderen Portalen zu reisen oder sich zu bereits ausliegenden **Erkundungsplättchen** zu bewegen, was die Charaktere jedoch jeweils **1 Verstandspunkt** kostet.

* **Erkundungsfortschritt:**
  - Sobald ihr bei Begegnungen **6 Fortschrittspunkte** gesammelt habt, erhält jeder Charakter 5 Erholungspunkte zum Wiederherstellen von Gesundheit und/oder Verstand.
  - Sobald ihr **9 Fortschrittspunkte** erhalten habt, deckt ihr die **Großer-Alter-Erkundungskarte** auf und erweitert damit die Landkarte. Ab sofort dürfen die Charaktere den Großen Alten herausfordern.
  - Die Partie endet mit einer **Niederlage**, falls ihr es nicht schafft, nach dem Platzieren des 13. Erkundungsplättchens mit dem Großen Alten zu interagieren.

2. Begegnungsphase (Kampf)

Kampfbegegnungen sind das A und O eures Abenteuers. Hier stellen sich die Charaktere verschiedenen Gegnertypen.

* **Kampfvorbereitung:**
  - Die **Kampfvorbereitungskarte** gibt an, welche Gegner je nach Erkundungsplättchen auf den jeweiligen Erkundungskarten auftauchen, sowie die Belohnungen wie **Münzen, Fortschrittspunkte** und **neue Karten**.
  - Deckt die Gegner auf und ordnet sie nach **Initiative** an, von links nach rechts, beginnend mit dem höchsten Wert. Haben mehrere Gegner dieselbe Initiative, behaltet ihr die Reihenfolge bei, mit der ihr die Karten aufgedeckt habt.
  - Weist ihnen mit Plättchen **Gesundheit** zu. Die Werte sind links oben auf der jeweiligen Gegnerkarte angegeben.

* **Runden und Züge:** Der Kampf läuft in Runden ab, wobei jede aus **Unterhalt**, dem **Zug der Charaktere** und dem **gegnerischen Zug** besteht. Mit dem Rundenzähler behaltet ihr den Überblick. Im Kampf gegen einen Großen Alten dürft ihr die allgemeinen Rundeneffekte ignorieren.
  - **Unterhalt (Rundenbeginn):**
    - Mit Ausnahme der 1. Runde gebt ihr das Führungsplättchen (während des ersten Unterhalts ausgewählt) an den Charakter links vom aktuellen Führungscharakter weiter.
    - Alle Charaktere ziehen jeweils 6 Karten (5 in einer Partie mit 3 Charakteren) von ihrem Zugstapel. Ist dieser aufgebraucht, bildet ihr aus dem gemischten Abwurfstapel einen neuen.
    - Weist die Ziele den Gegnern zu und platziert die entsprechenden Charakterplättchen auf deren Karten. Wendet dann die Effekte zu Rundenbeginn und die Unterhaltseffekte auf den Klassenkarten an.
  - **Zug der Charaktere:**
    - Die Charaktere führen Aktionen mithilfe der Handkarten oder der ausliegenden Karten aus.
    - **Verfügbare Aktionen:**
      - **Energie erhalten:** Werft Karten von der Hand ab, um **Energie** zu erhalten, die ihr zum Ausspielen anderer Karten benötigt. Die Menge der Energie findet ihr links oben auf den Karten. Bei einem blauen Flammensymbol wird sie entsprechend modifiziert.
      - **Karten ausspielen:** Bezahlt die links oben angegebenen Energiekosten, um eine Karte auszuspielen. Karten werden in folgende Kategorien eingeteilt: **Angriff, Verteidigung** und **Fertigkeit**. **Permanente Fertigkeiten** und Karten mit **Nutzungen** bleiben im Spiel.
        - 1-mal pro Zug darf jeder Charakter 1 Karte für einen anderen Charakter ausspielen. Der Empfänger verliert 1 Verstandspunkt. Bei Kooperativ-Karten dürft ihr diesen Nachteil ignorieren.
      - **Synergierelikte aufladen/nutzen:** Werft pro Zug und Charakter max. 1 Karte ab, um sein **Synergierelikt** mit der Kartenenergie aufzuladen. Sobald ihr das Relikt mit der erforderlichen Mindestenergie aufgeladen habt, dürft ihr es 1-mal pro Kampfbegegnung aktivieren. Sind die Relikte aller anderen Charaktere ebenfalls voll aufgeladen, dann aktiviert ihr einen zusätzlichen Synergieeffekt (✹).
    - **Ende des Zuges:** Wendet die Effekte an, die für das Ende des Zuges der Charaktere gelten. Werft die ausgespielten Karten (außer permanente Fertigkeiten und Karten mit Nutzungen) und sämtliche Energie (außer der Energie auf den Synergierelikten) ab. Wendet das Bluten der Charaktere an und werft alle Zustände auf ihnen ab.
  - **Gegnerischer Zug:**
    - Gegner aktivieren sich in der Reihenfolge ihrer **Initiative**, beginnend mit dem höchsten Wert.
    - Sie handeln ihre Aktionen (Angriff, Verteidigung, Zusatzeffekte) entsprechend ihrer **Abfolge** und je nach aktueller Runde ab. Nach der 3. Spalte beginnt die Abfolge wieder von vorne und ihr müsst ab dieser Runde die Zusatzeffekte der Rundeneffektkarte anwenden
    - Jeder Gegner visiert je nach seinen Prioritätskriterien einen Charakter als **Ziel** an *(z.B. höchste/niedrigste Gesundheit oder Verstand, aktuelle/nächste Führungskraft, letzter Angreifer).* Das Ziel wird zu Beginn jeder Runde aktualisiert und dann wieder direkt vor der Aktivierung des jeweiligen Gegners.
    - **Ende des Zuges:** Wendet die Effekte an, die für das Ende des Zuges der Gegner gelten. Wendet das Bluten der Gegner an und werft alle Zustände auf ihnen ab. Werft sämtliche ungenutzte Verteidigung aller Kreaturen ab.

* **Ende des Kampfes und Belohnungen:**
  - **Sieg:** Ihr habt alle Gegner vor dem Ende der 6. Runde besiegt (ihre Gesundheit ist auf 0 gefallen). Alle Charaktere haben überlebt. Einige der Großen Alten haben ganz spezielle Siegbedingungen.
  - **Niederlage:** Die Gesundheit von mind. 1 Charakter ist auf 0 gefallen, mind. 1 Charakter hat 0 Verstand und am Ende des Zuges sind noch Gegner übrig oder ihr habt am Ende der 6. Runde nicht alle Gegner besiegt.
  - **Belohnungen:** Nach dem Sieg wendet ihr die finalen Effekte an, mischt die Aktionskarten wieder in ihre jeweiligen Stapel und die Charaktere erhalten **Münzen, Fortschrittspunkte** und **neue Karten.** Notiert die angesammelten Fortschrittspunkte in der Zeile des jeweiligen Charakters, um sie in zukünftigen Partien zu nutzen.

EINFÜHRUNG

Rise of Myths: Cthulhu ist ein kooperatives Deckbuilding-Spiel für 1–3 Personen. Es spielt in einer Welt, die von den Werken von H. P. Lovecraft und dessen Mitautoren inspiriert wurde.
In jeder Partie erkundet ihr die Umgebung, bis ihr die letzte Begegnung gegen den von euch ausgewählten Großen Alten erreicht. Selbst im Falle, dass ihr euer Ziel nicht beim ersten Versuch schafft, werden eure Charaktere stärker für die nächsten Partien, sodass euer Abenteuer mit jedem Mal etwas leichter für euch wird. Man nennt dieses System *„Roguelite"*.
Für dieses Spiel gibt es noch weitere Inhalte wie neue Charaktere, Orte und Gegner. Sofern nicht explizit das Gegenteil vermerkt wird, könnt ihr alle Charaktere nach Herzenslust in jeder Partie von *Rise of Myths: Cthulhu* miteinander kombinieren.

DIE HAUPTCHARAKTERE

DETEKTIV | BESESSENE | ZAUBERER | SEHERIN

AUF DEN FOLGENDEN SEITEN FINDET IHR DIE REGELN FÜR PARTIEN MIT 2 CHARAKTEREN. ÄNDERUNGEN FÜR EINE PARTIE MIT 1 BZW. 3 CHARAKTEREN FINDET IHR AUF S. 24.

SPIELBEREICH

VORBEREITUNG

1. AUSWAHL DER CHARAKTERE UND DES ORTES

Wählt zu Beginn der Partie aus, welchem Großen Alten ihr euch stellen möchtet. Jeder von ihnen taucht an seinem individuellen Ort auf. Entscheidet dann, mit welchen Charakteren ihr spielen wollt. Pro Partie sind max. 3 Charaktere erlaubt.

2. VORBEREITUNG DES ERKUNDUNGSSTAPELS

Legt die Großer-Alter-Karte zur Seite und mischt dann die 13 verbleibenden Erkundungskarten zu einem verdeckten Stapel. Deckt zufällig 1 von ihnen auf und legt sie in den Spielbereich. Legt dann das Gruppenplättchen (stellt die Charaktere dar) auf ein beliebiges Begegnungssymbol auf der Karte *(siehe „Begegnungen" auf S. 9)*. Platziert die verbleibenden 12 Erkundungskarten verdeckt an der Seite des Spielbereichs. Dies ist nun der Zugstapel der Erkundungskarten.

3. VORBEREITUNG VON GEGNERVORRAT, EREIGNISSTAPEL UND ANDEREN KARTEN

Bildet passend zum Ort einen Vorrat aus Karten für jedes Gegnerlevel, auch für den Großen Alten, der der letzte Gegner an diesem Ort sein wird. Mischt jeden Stapel verdeckt und separat. Legt den Ereignisstapel (gemischt und verdeckt), die Shop-Karte und die Kampfvorbereitungskarte in den Spielbereich, die je nach Anzahl der Charaktere und der aktuellen Begegnung die Kampfvorbereitung und Belohnungen festlegt.

4. CHARAKTERVORBEREITUNG

Bereitet das Anfangsmaterial für jeden Charakter vor: seine **12 Startkarten** *(siehe „Seltenheit von Karten" auf S. 21)*, **1 Klassenreliktkarte** und **seine Charakterplättchen.** Bereitet den Spielbereich für jeden Charakter vor: Bildet seinen Zugstapel (gemischt und verdeckt) und lasst genug Platz für seinen Abwurfstapel und einen Aktionskartenbereich frei. Platziert außerdem den Gesundheit-/Verstand-Zähler in den jeweiligen Spielbereich. Orientiert euch beim Festlegen der Werte am Klassenrelikt des jeweiligen Charakters. Zu guter Letzt müsst ihr die auf den Fortschrittspunkten basierenden verfügbaren Aufwertungen für jeden Charakter vornehmen *(siehe „Fortschrittspunkte und deren Nutzung" auf S. 22)*.

PHASEN

Die Partie wird in 2 Hauptphasen eingeteilt: die Erkundungsphase, in der die Charaktere den Ort mithilfe der Erkundungskarten untersuchen, und die Begegnungsphase, die sie durch das Interagieren mit Begegnungen auf den Erkundungskarten aktivieren. Sobald sie durch das Abschließen von Begegnungen 9 Fortschrittspunkte erhalten haben, dürfen die Charaktere die genaue Position des Großen Alten am aktuellen Ort aufdecken.

ERKUNDUNGSPHASE

BEWEGUNG

Die Partie beginnt mit der Erkundungsphase. Ihr dürft die Charaktere ohne Einschränkung entlang der durch die Erkundungskarten festgelegten Wege bewegen, solange sie dabei kein Begegnungssymbol überqueren. Erreichen die Charaktere ein Verbindungssymbol am Rand einer Karte und nutzen es, um die Erkundung fortzusetzen, deckt ihr 1 neue Karte vom Erkundungsstapel auf. Verbindet sie dann mit der ausliegenden Karte über ein **Verbindungssymbol, das dieselbe Farbe und Ausrichtung aufweist** wie das, auf dem sich das Gruppenplättchen aktuell befindet.

PLATZIEREN DER ERKUNDUNGSKARTEN

Ihr müsst die Erkundungskarten vertikal platzieren und die Ausrichtung der Verbindungssymbole beibehalten. Anlegen dürft ihr sie, sofern:

* Verbindungssymbole derselben Farbe verbunden sind.
* die hinzugefügte Karte nicht mit einer bereits platzierten Karte überlappt.

Ihr dürft die Karten auch dann verbinden, falls sie in der Höhe oder Breite nicht exakt ausgerichtet sind. Sobald ihr eine Karte angelegt habt, entscheiden die Charaktere, ob sie sie betreten wollen oder nicht.

Ist nach dem Aufdecken der ersten Karte keine gültige Verbindung möglich, müsst ihr weiter Karten vom Erkundungsstapel ziehen, bis ihr eine Karte aufdeckt, bei der eine gültige Verbindung möglich ist. Danach verlieren alle Charaktere jeweils 1 Verstandspunkt *(siehe „Verstand: Geistig gesund und wahnsinnig“ auf S. 24)*.

Falls bei keiner der aufgedeckten Karten eine Verbindung möglich ist und falls es keine Karten mehr gibt, verlieren die Charaktere jeweils 1 Verstandspunkt und müssen einen alternativen Weg über die bereits ausliegenden Karten finden.

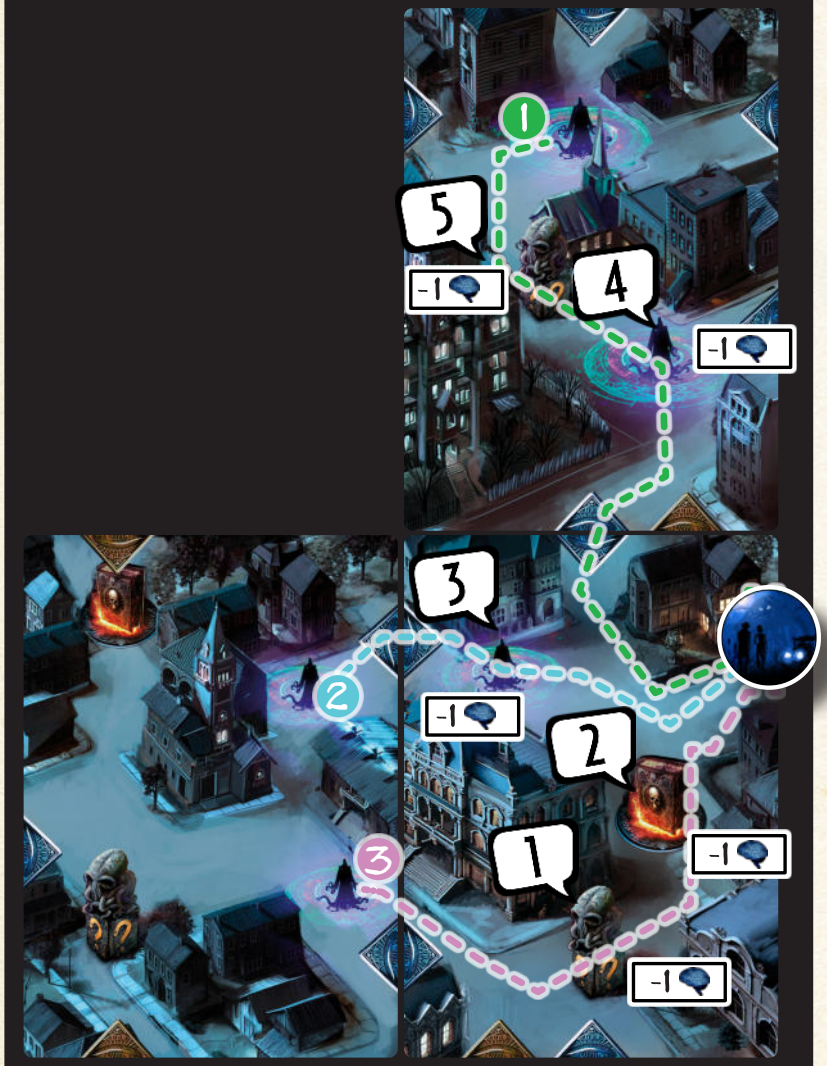
Die Charaktere beschließen, ihre Erkundung auf der rechten Seite der Erkundungskarte fortzusetzen (1), deshalb decken sie 1 Karte von ihrem Erkundungsstapel auf:

Das Verbindungssymbol, auf dem sich das Gruppenplättchen befindet (◀), kann nur mit anderen Verbindungssymbolen derselben Farbe und Ausrichtung verbunden werden. Deshalb wird die nächste Erkundungskarte auf 1 der folgenden 2 Weisen angelegt:

OPTION 1

Hätten die Charaktere stattdessen diese Karte (2) aufgedeckt, würde es keine gültige Verbindung auf ihrer linken Seite geben, da sie dort keine Verbindungssymbole derselben Farbe und Ausrichtung aufweist. Sind im Zugstapel noch Karten, dann müssen die Charaktere so lange Karten aufdecken, bis eine passt. Danach verliert jeder Charakter 1 Verstandspunkt.

Fortsetzung des vorherigen Beispiels: Die Charaktere konnten keine neuen Erkundungskarten aufdecken, da keine verfügbar waren. Deshalb müssen sie umkehren. Zuvor haben sie bereits eine Karte direkt über und eine Karte links von ihrem aktuellen Standort aufgedeckt.



Den Charakteren stehen jetzt folgende Optionen zur Verfügung:

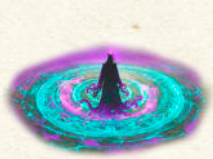
1. *Sie überqueren Erkundungsplättchen 4 und 5, verlieren jeweils 2 Verstandspunkte und interagieren mit der Kampfbegegnung.*
2. *Sie überqueren Erkundungsplättchen 3, verlieren jeweils 1 Verstandspunkt und setzen ihre Erkundung links von der aktuellen Karte mit der Kampfbegegnung fort.*
3. *Sie überqueren Erkundungsplättchen 2 und 1, verlieren jeweils 2 Verstandspunkte und interagieren mit der Kampfbegegnung auf der Karte links.*

BEGEGNUNGEN UND PORTALE

Auf den Erkundungskarten sind 2 Arten von Symbolen angegeben, mit denen die Charaktere interagieren dürfen: Begegnungen und Portale.

BEGEGNUNGEN

Falls die Charaktere während ihrer Bewegung ein Begegnungssymbol überqueren möchten, müssen sie zuerst mit ihm interagieren. Begegnungen werden in 3 Kategorien eingeteilt:



KAMPF

EREIGNIS

SHOP

Bei der ersten Interaktion mit einer Begegnung muss die Gruppe das nächsthöhere **Erkundungsplättchen** (beginnend mit der Zahl 1) auf das Begegnungssymbol auf der Karte legen. Die Charaktere dürfen eine Begegnung mit einem bereits platzierten Erkundungsplättchen erneut überqueren, ohne die Begegnung wiederholen zu müssen. Alle Charaktere verlieren jedoch jedes Mal jeweils 1 Verstandspunkt *(siehe „Verstand: Geistig gesund und wahnsinnig" auf S. 24).*

PORTALE

Die Charaktere dürfen die Portale ohne Hinzufügen von Erkundungsplättchen überqueren. Sie haben dabei folgende Wahl:

- Sie überqueren das Portal ohne Zusatzeffekt.
- Sie teleportieren sich zu einem Erkundungsplättchen irgendwo auf der Karte und dann verlieren sie jeweils 1 Verstandspunkt, da sie die Begegnung erneut betreten *(siehe „Verstand: Geistig gesund und wahnsinnig" auf S. 24).*
- Sie teleportieren sich ohne Zusatzkosten zu einem anderen bereits aufgedeckten Portal.

Kehren die Charaktere über ein Portal zu einem Erkundungsplättchen zurück, verlieren sie jeweils immer nur 1 Verstandspunkt, selbst in dem Fall, dass sie der Weg durch mehrere Erkundungsplättchen geführt hat.

ERKUNDUNGSFORTSCHRITT

Sobald ihr bei Begegnungen 6 Fortschrittspunkte gesammelt habt *(siehe „Münzbelohnungen und Fortschrittspunkte“ auf S. 21)*, erhält jeder Charakter 5 Erholungspunkte, die er sofort nutzen muss, um Gesundheit und/oder Verstand bis zum Anfangswert (=Maximalwert) wiederherzustellen (jeder Erholungspunkt entspricht 1 Gesundheits- oder Verstandspunkt). Alle nicht sofort genutzten Erholungspunkte gehen verloren.

Sobald ihr 9 Fortschrittspunkte erhalten habt, müsst ihr die Großer-Alter-Karte aufdecken, die ihr zu Beginn der Partie zur Seite gelegt habt, und sie an die aktuelle Erkundungskarte anlegen. Falls eine Verbindung mit dieser nicht möglich ist, legt sie an eine andere geeignete Erkundungskarte an. Ab sofort dürfen die Charaktere mit dem mittleren Symbol auf der Großer-Alter-Karte interagieren und den Großen Alten herausfordern. Zu Beginn dieser Konfrontation müsst ihr alle Erkundungskarten in die Schachtel zurücklegen.

> Ihr müsst den Großen Alten nicht zwingend sofort herausfordern, aber sobald ihr das 13. Erkundungsplättchen gelegt habt, gibt es keinen Aufschub mehr. Sollten die Charaktere nach dem Abschluss der 13. Begegnung nicht mit dem Großen Alten interagieren können, endet eure Partie mit einer Niederlage *(siehe „Niederlage“ auf S. 28)*.

BEGEGNUNGSPHASE

Begegnungen werden in 3 Kategorien eingeteilt: Kampf, Ereignis und Shop *(siehe „Ereignisbegegnungen“ und „Shop-Begegnungen“ auf S. 21–22)*.

KAMPFBEGEGNUNGEN

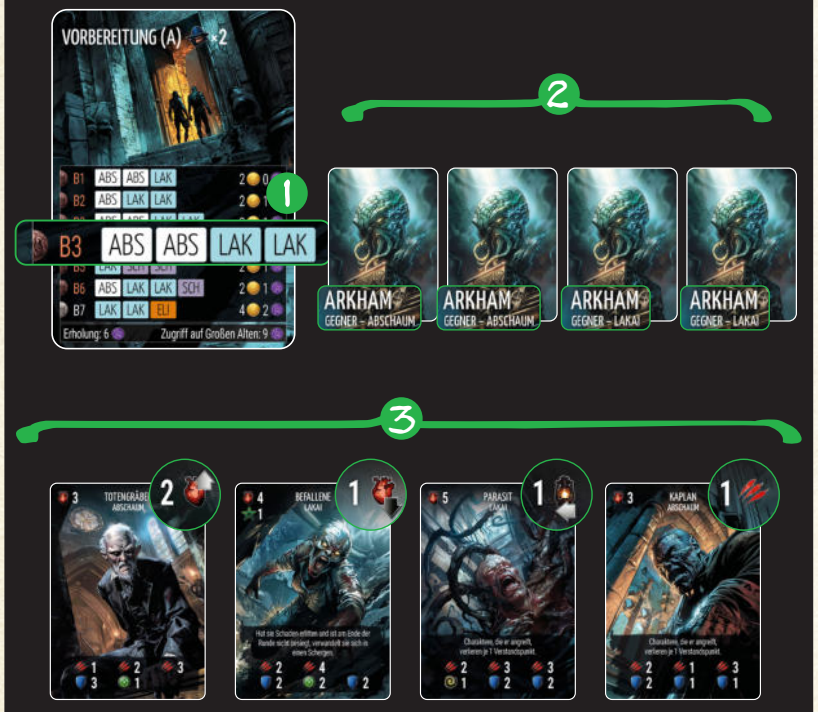
Während der Kampfbegegnungen fordern die Charaktere verschiedene Gegner mit unterschiedlichem Stärkelevel heraus: Von Abschaum zu Lakai, Scherge, Koryphäe, Elite bis hin zum Großen Alten, der die größte Herausforderung darstellt und am Ende des Ortes auftaucht.

KAMPFVORBEREITUNG

Die Kampfvorbereitungskarte bestimmt das Level und die Menge der Gegner, aus denen ihr den Gegnerstapel für die aktuelle Begegnung bilden müsst. Mischt den Stapel und deckt die Gegner auf. Ordnet sie nach Initiative an, von links nach rechts, beginnend mit dem höchsten Wert. Haben mehrere Gegner dieselbe Initiative, behaltet ihr die Reihenfolge bei, mit der ihr die Karten aufgedeckt habt. Weist ihnen mit Plättchen Gesundheit zu ( ). Die Werte sind links oben auf der jeweiligen Gegnerkarte angegeben.

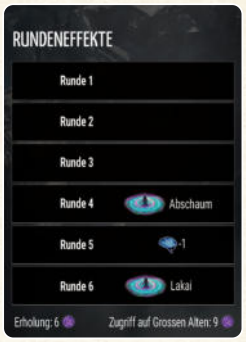
> Falls ihr für euren Gegnerstapel einen Gegner benötigt, dessen Vorrat für das spezifische Level aufgebraucht ist, nehmt alle abgeworfenen Karten dieses Levels, mischt sie und bildet daraus einen neuen Gegnervorrat.

Bei der dritten Kampfbegegnung in einer Partie für 2 Charaktere zeigt die Kampfvorbereitungskarte (1) an, dass die Gruppe 2 Gegnern des Levels Abschaum und 2 Lakaien gegenüberstehen wird, die ihr vom jeweiligen Stapel ziehen müsst (2). Nachdem ihr den Gegnerstapel für die Begegnung gebildet habt, deckt ihr die Karten auf und legt sie von links nach rechts je nach Höhe der rechts oben auf der jeweiligen Karte angegebenen Initiative aus (siehe „Initiative" auf S. 19). Beginnt links mit den Gegnern mit der höchsten Initiative (3).
Haben mehrere Gegner dieselbe Initiative, behaltet ihr die Reihenfolge bei, mit der ihr die Karten aufgedeckt habt. Legt danach so viele Gesundheitsplättchen wie links oben auf den Karten angegeben auf die jeweiligen Gegner. Ihr werft sie später beim Verursachen von Schaden so lange ab, bis die Gegner besiegt sind.

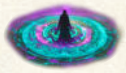


CHARAKTERE: Die Protagonisten der Geschichte. Ihr kontrolliert deren Aktionen.
GEGNER: Die Großen Alten und deren Jünger. Sie wollen den Fortschritt eurer Charaktere behindern.
KREATUREN: Sowohl Charaktere als auch Gegner gelten als Kreaturen.

RUNDEN UND ZÜGE



Kampfbegegnungen dauern mehrere Runden, wobei jede aus Unterhalt, Zug der Charaktere und gegnerischem Zug besteht.
Sobald die Gegner ihren Zug beendet haben, endet die Runde und eine neue Runde beginnt.
Stellt den Rundenzähler zu Beginn jedes Kampfes auf 1. Zu Beginn der nächsten Runde erhöht ihr den Wert auf 2, usw.
Auf der Rundeneffektkarte findet ihr Zusatzeffekte, die ihr zu Beginn von bestimmten Runden anwenden müsst. Dazu gehören beispielsweise:


Fügt zu Beginn der Runde 1 dem angegebenen Level entsprechenden Gegner hinzu.

Die Charaktere verlieren zu Beginn der Runde jeweils 1 Verstandspunkt.

Falls ihr während eines Kampfes einem Großen Alten gegenübersteht, ignoriert die Zusatzeffekte.

ZUG: Ein Zug umfasst alle Aktionen, die den Charakteren oder Gegnern zur Verfügung stehen.
RUNDE: Eine Runde umfasst den Unterhalt, den Zug der Charaktere und den gegnerischen Zug.

UNTERHALT

ZUSÄTZLICHE SCHRITTE IN DER 1. RUNDE

Bereitet die Stapel der jeweiligen Charaktere vor, indem ihr die jeweiligen Aktionskarten mischt und 1 verdeckten Zugstapel pro Charakter bildet. Entscheidet euch, welcher Charakter in diesem Kampf die Führung übernehmen soll, und gebt ihm das Führungsplättchen.

ALLE RUNDEN

Zu Beginn jeder neuen Runde (außer der ersten) gibt der aktuelle Führungscharakter das Führungsplättchen an den Charakter zu seiner Linken weiter.
Danach zieht jeder Charakter 6 Karten von seinem Zugstapel. Ist der Zugstapel leer und der Charakter muss immer noch Karten ziehen, dann mischt er seinen Abwurfstapel, um einen neuen Zugstapel zu bilden, und zieht danach die restlichen der 6 Karten. Findet nun heraus, wen die jeweiligen Gegner anvisieren, und platziert die zugehörigen Charakterplättchen auf den entsprechenden Karten *(siehe „Ziele" auf S. 19)*.
Wendet danach die Rundenbeginn-Effekte an, bevor jeder Charakter den Unterhalt auf den Klassenkarten falls erforderlich abhandelt.
Einige Karten mit Unterhalt erfordern oder ermöglichen es einem Charakter eventuell, Ressourcen wie Gesundheit, Verstand oder Energie auszugeben *(siehe „Nähere Erläuterungen und Zusatzregeln" auf S. 24–25)*.

ZUG DER CHARAKTERE

Nach dem Unterhalt wenden die Charaktere jeweils den Effekt an, der auf den Beginn des Zuges verweist. Dann aktivieren sie sich beginnend mit der Führungskraft.

Solange ein Charakter aktiv ist, darf er mithilfe seiner Charakterkarten (Klassen- und Aktionskarten) Aktionen ausführen.

CHARAKTERKARTEN

>> KLASSENKARTEN

1. Kartenname
2. Anfangs- und max. Gesundheit des Charakters
3. Anfangs- und max. Verstand des Charakters
4. Zugehöriger Charakter
   - Auf der Rückseite der Charakterkarten ist der zugehörige Charakter abgebildet.
   - Der Rahmen auf der Vorderseite weist für jeden Charakter eine andere individuelle Farbe auf.
5. Effekte

Klassenkarten werden in 2 verschiedene Kategorien eingeteilt:

KLASSENRELIKT: Jeder Charakter hat 1 Relikt, das Spezialeffekte bietet. Ihr könnt Relikte nur dann aktivieren, sofern die erforderlichen Voraussetzungen erfüllt sind. Außerdem zeigt jedes Klassenrelikt die anfänglichen Gesundheits- und Verstandswerte und zugleich Maximalwerte des Charakters an.

KLASSENGEGENSTÄNDE: Diese Gegenstände könnt ihr während der Vorbereitung der Partie oder im Shop als Aufwertungen kaufen und sie gewähren euch Vorteile beim Spielen.

>> AKTIONSKARTEN

Das sind alle Karten, die Charaktere während ihres Zuges auf der Hand haben und ausspielen können.

Euch stehen 3 Hauptkategorien von Aktionskarten zur Verfügung: Angriff, Verteidigung und Fertigkeit.

1. Kartenname
2. Erkennungsfarbe und zum Ausspielen erforderliche Energie bzw. beim Abwerfen für Energie erhaltene Menge an Energie
3. Kategorie
4. Seltenheit
5. Effekte

Charaktere ziehen Karten vom **Zugstapel** und nehmen sie auf die Hand.

Ein offener Stapel mit den Karten, die ihr ausgespielt/abgeworfen habt, ist der sogenannte **Abwurfstapel**.

Ihr könnt euch den Zugstapel nur dann ansehen, falls euch das ein Effekt erlaubt.

Die Karten im Abwurfstapel dürft ihr euch jederzeit ansehen.

> ANGRIFFSKARTEN

Ihr erkennt sie an der roten Farbe. Hauptsächlich nutzt ihr Angriffskarten, um anzugreifen () und Gegnern Schaden zuzufügen und somit deren Gesundheit ( ) zu verringern, bis sie besiegt sind. Sobald ihr eine Angriffskarte ausgespielt habt, gilt sie – sofern nicht anders angegeben – nur für 1 Gegner, der das Ziel sein wird. Sinkt die Gesundheit eines Gegners durch einen Angriff auf 0, dann ist der Gegner besiegt und ihr dürft seine Karte aus dem Kampf abwerfen, nachdem ihr eventuelle Zusatzeffekte angewendet habt. Überzähligen Schaden könnt ihr nicht auf andere Gegner übertragen.

Es gibt Nahkampf- und Waffenangriffskarten:
NAHKAMPFANGRIFF: Nahkampfangriffskarten haben keine Zusatzeffekte.
WAFFENANGRIFF: Einige Waffenangriffskarten könnt ihr nur begrenzt oft nutzen *(siehe Abschnitt „Karten mit Nutzungen“)*, oder ihr benötigt Munition, um sie auszuspielen *(siehe „Entladen und nachladen“ auf S. 27)*.

> VERTEIDIGUNGSKARTEN

Ihr erkennt sie an der blauen Farbe. Hauptsächlich nutzt ihr Verteidigungskarten, um Verteidigung ( ) zu erhalten und somit den erlittenen Schaden durch gegnerische Angriffe auf den Charakter zu verringern. Beim Ausspielen einer Verteidigungskarte erweitert der Charakter, der den Effekt erhält, seinen Vorrat um die auf der Karte angegebene Menge an Verteidigungsplättchen ( ). Wird der Charakter angegriffen, müsst ihr den Angriffswert zuerst entsprechend der in seinem Vorrat verfügbaren Verteidigung verringern. Reicht die Verteidigung nicht aus, erleidet er so viel Schaden, wie nicht durch den Verteidigungsvorrat abgedeckt werden konnte. *Mehr über gegnerische Angriffe erfahrt ihr im entsprechenden Abschnitt in „Gegnerischer Zug“ auf S. 18.*
Am Ende der Runde werft ihr sämtliche ungenutzte Verteidigung ab.

> FERTIGKEITSKARTEN

Ihr erkennt sie an der gelben Farbe. Hauptsächlich nutzt ihr diese Karten, um Vorteile für eure Charaktere zu erhalten und/oder eure Gegner zu schwächen. Sie gewähren die verschiedensten Effekte.
PERMANENTE FERTIGKEIT: Nach dem Ausspielen einer permanenten Fertigkeit bleibt die Karte liegen, bis sie abgeworfen werden muss. Die Effekte von permanenten Fertigkeiten gelten so lange die Karten ausliegen und verursachen keine weiteren Kosten.

Die Seherin hat ihre permanente Fertigkeit „Wahrsagung verbessern“ ausgespielt, wodurch sie nach dem Scheitern der ersten 1-mal pro Zug 1 neue Vorhersage versuchen darf. Sofern die Voraussetzung erfüllt ist (das Scheitern einer Vorhersage), darf sie den Effekt dieser Fertigkeit anwenden und eine zweite Vorhersage versuchen. In dem Fall muss sie zuerst die Effekte ihres ersten Versuches anwenden, bevor sie mit der zweiten Vorhersage weitermacht.

> ANGRIFFS-/VERTEIDIGUNGSKARTEN

Ihr erkennt sie an der violetten Farbe. Einige Karten gehören mehreren Kategorien an. Sollte bei einem Effekt die Kategorie der Karte eine Voraussetzung sein, dann zählen diese Karten zu allen auf der Karte angegebenen Kategorien.

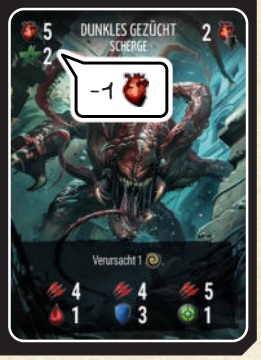
> KARTEN MIT NUTZUNGEN

Diese Karten gehören keiner bestimmten Kategorie an und zeichnen sich durch keine bestimmte Farbe aus. Ist auf der Karte eine bestimmte Anzahl von Nutzungen angegeben, legt beim Ausspielen so viele Nutzungsplättchen wie angegeben auf die Karte. Der Charakter kann die ausliegende Karte dann max. 1-mal während des Zuges der Charaktere aktivieren und ihren Effekt anwenden. Danach muss er 1 Nutzungsplättchen abwerfen.
Sobald er alle Nutzungsplättchen abgeworfen hat, wirft er auch diese Karte ab.

KARTENEFFEKTE ALLGEMEIN

1. Die Effekte der Karte gelten – sofern nicht anders angegeben – nur für das ausgewählte Ziel.
2. Bestimmt die Karte kein Ziel, entscheidet der Charakter, gegen wen sich der jeweilige Effekt richtet.

Der Zauberer spielt die Karte „Schmerz konzentrieren“ aus, wodurch er Zustände von 1 Gegner abwerfen darf. Das wiederum verursacht 1 Schaden pro abgeworfenem Zustand.
Er steht 3 Gegnern gegenüber. 2 von ihnen haben Zustände. Der Zauberer nutzt „Schmerz konzentrieren“, um die 2 Zustände vom „Kettenhund“ abzuwerfen. Dann wendet er den Schadenseffekt an, teilt ihn unter den Gegnern auf und fügt dem „Tollwütigen Scheusal“ und dem „Dunklen Gezücht“ jeweils 1 Schaden zu. Der Zauberer hat weder eine Angriffskarte ausgespielt noch schränkt der Kartentext den Effekt ein. Deshalb darf er frei entscheiden, wie er den Schaden unter den Gegnern aufteilt.



VERFÜGBARE AKTIONEN AUSFÜHREN

Sind sie aktiv, dann dürfen die Charaktere mithilfe der verfügbaren Handkarten oder der während des aktuellen Kampfes bereits ausliegenden Karten Aktionen ausführen.
Der aktive Charakter darf so lange Aktionen ausführen, bis ihr beschließt, die Aktivierung mit einem anderen Charakter zu tauschen *(siehe „Aktivierung tauschen" auf S. 18)* oder bis ihr entscheidet, mit diesem Charakter in diesem Zug keine weiteren Aktionen mehr vorzunehmen. Stehen einem Charakter keine Aktionen mehr zur Verfügung, müsst ihr die Aktivierung sofort mit einem anderen Charakter tauschen, der ab sofort der neue aktive Charakter ist. Auf diese Weise macht ihr so lange weiter, bis kein Charakter weitere Aktionen ausführen kann oder mag. An diesem Punkt endet der Zug der Charaktere.
Während ihres Zuges stehen den Charakteren folgende Aktionen zur Verfügung:

>> 1. ENERGIE ERHALTEN

Um Karten auszuspielen, müssen Charaktere zuerst die erforderliche Energie erhalten, indem sie Karten von ihrer Hand abwerfen. Der aktive Charakter darf beliebig viele Handkarten abwerfen, um die Gesamtsumme an Energie zu erhalten. Legt die für die Energie abgeworfenen Karten offen neben den Abwurfstapel des aktiven Charakters, damit ihr seht, wie viel Energie er im aktuellen Zug erhalten hat. Am Ende des Zuges der Charaktere wandern diese Karten auf den Abwurfstapel.

Generell gilt, dass die Menge der Energie, die ein Charakter durch das Abwerfen einer Handkarte erhält, dem links oben auf der Karte angegebenen Wert entspricht 1. Karten mit dem 🔥-Symbol modifizieren die Menge an Energie mit dem daneben angegebenen Wert.
Die zum Erhalt von Energie genutzten Karten wandern erst am Ende des Zuges der Charaktere auf den Abwurfstapel. Sie gelten aber dennoch sofort als abgeworfen.
Sollte ein Charakter durch andere Effekte Energie erhalten, erweitert seinen Vorrat um die entsprechende Menge an Energieplättchen.
Entsprechend der Regeln sind Werte unter 0 nicht erlaubt. Die durch eine Karte erhaltene Mindestmenge an Energie ist also 0 *(siehe „Goldene Regeln" auf S. 24)*.

Der Detektiv hat die Karte „Recherche" auf der Hand. Wirft er sie ab, um Energie zu erhalten, erhält er 2 Energie – 1 aufgrund der Kosten und 1 aufgrund des Modifikators (+1 🔥) – die er zum Ausspielen von anderen Karten in diesem Zug nutzen darf. Andererseits: Verbraucht er 1 Energie, um die Karte auszuspielen, darf er 1 Karte aus seinem Abwurfstapel wieder auf die Hand nehmen – mit Ausnahme der Karten, die er während des aktuellen Zuges ausgespielt oder abgeworfen hat. Am Ende des Zuges hat er mit der Karte entweder Energie erhalten oder er hat sie ausgespielt, und sie wandert auf den Abwurfstapel des Detektivs.

>> 2. KARTE AUSSPIELEN

Charaktere dürfen Karten für sich selbst oder andere Charaktere ausspielen, indem sie die Energiekosten dafür bezahlen. Beim Ausspielen einer Karte müsst ihr deren Effekte nacheinander von oben nach unten abhandeln. Löst ein Effekt einen anderen aus *(beendet ihr beispielsweise eine Begegnung durch das Besiegen des letzten Gegners)*, wendet ihn an, bevor ihr euch dem nächsten Effekt der ausgespielten Karte widmet, **selbst im Falle, dass die Begegnung dann bereits vorbei ist.** Ausgespielte Karten wandern erst am Ende des Zuges der Charaktere auf den Abwurfstapel.

> KARTEN FÜR EIGENE NUTZUNG AUSSPIELEN

Der aktive Charakter darf beliebig viele Karten aus seiner Hand ausspielen, solange die Energie für die Kosten reicht. Mit jeder ausgespielten Karte verringert ihr die verfügbare Energie um den auf der Karte angegebenen Wert.
Die Charaktere dürfen die Reihenfolge bestimmen, in der sie die Karten ausspielen. Ihr müsst jedoch alle Effekte einer Karte anwenden, bevor ihr die Aktivierung mit einem anderen Charakter tauscht *(siehe „Aktivierung tauschen" auf S. 18)* oder eine andere Karte ausspielt.

> KARTEN FÜR ANDERE CHARAKTERE AUSSPIELEN

Ein aktiver Charakter kann während seines Zuges max. 1 Karte für einen anderen Charakter ausspielen. Der aktive Charakter muss die Energiekosten für die ausgespielte Karte bezahlen.

Falls ein Charakter eine Karte für einen anderen Charakter ausspielt, gelten die folgenden Änderungen:

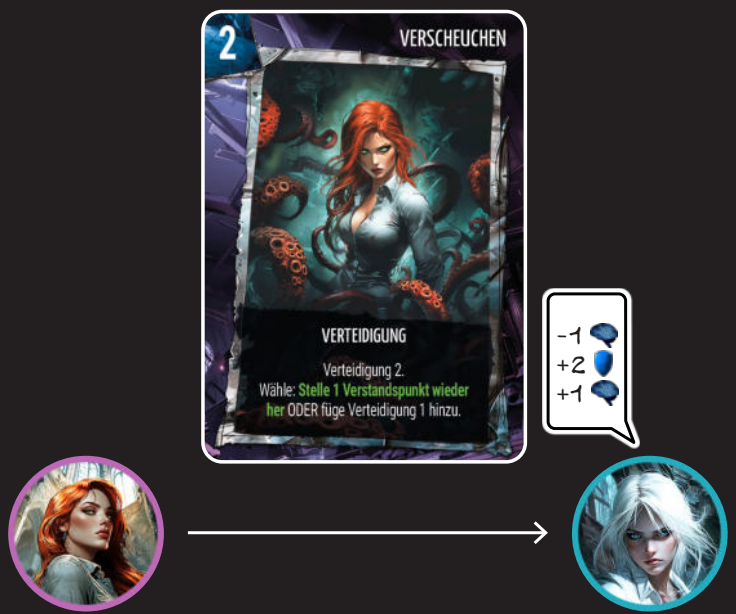
* Der Effekt der Karte gilt komplett und ausschließlich für den anderen Charakter. Das gilt auch für negative Effekte.
* Der Charakter, der den Effekt der Karte erhält, verliert 1 Verstandspunkt.

AUSNAHME: Falls die ausgespielte Karte den **Kooperativ**-Effekt hat, dann verliert der Charakter, der den Effekt erhält, keinen Verstandspunkt. Außerdem zählt sie nicht zur Begrenzung von 1 Karte, die der Charakter pro Zug für einen anderen Charakter ausspielen darf.

Falls der Charakter, der den Effekt erhält, die Voraussetzungen auf der Karte nicht erfüllt *(er beispielsweise keine Munition entladen kann)*, dann könnt ihr die Karte nicht auf diese Weise ausspielen.

Die Besessene und die Seherin stehen mehreren Gegnern gegenüber und alle haben die Seherin als deren Hauptziel auserkoren (siehe den Abschnitt „Ziele“ in „Gegnerischer Zug“ auf S. 19). Damit die Seherin keinen Schaden erleidet, entscheidet die Besessene, die Karte „Verscheuchen“ zugunsten der Seherin auszuspielen, was ihr 2 🛡 verleiht.

Daraufhin verliert die Seherin 1 🌪. Nach dem Bezahlen der Energie und des Verstandspunktes gelten die Effekte der Karte „Verscheuchen“ für die Seherin, die daraufhin 2 🛡 erhält und die Möglichkeit, 1 🌪 wiederherzustellen. Potenziell verfügt sie am Ende über dieselbe Menge an Verstandspunkten wie vor dem Ausspielen der Karte.



Der Detektiv spielt die Karte „Nur über meine Leiche“ für einen anderen Charakter aus. Da diese Karte den Kooperativ-Effekt aufweist, verliert dieser Charakter keinen Verstandspunkt. Außerdem zählt sie nicht zum Limit von 1 Karte pro Zug, die der Detektiv für einen anderen Charakter ausspielen darf.

Der Empfänger der Karte erhält 1 zusätzlichen Verteidigungspunkt, weil die Karte für einen anderen Charakter ausgespielt wurde – insgesamt also 3 Verteidigungspunkte.

> EFFEKTE AUSWÄHLEN

Manche Karten ermöglichen einem Charakter die Auswahl zwischen mehreren Effekten. Habt ihr eure Wahl erst einmal getroffen, wendet ihr nur den ausgewählten Effekt an, die anderen ignoriert ihr.

Der Zauberer hat die permanente Fertigkeit „Universalspender“ ausliegen. Sie fügt beim Ausspielen einer Nahkampfangriffskarte mit dem Opfern-Effekt einen Zusatzeffekt hinzu 1. Während seines Zuges spielt er die Karte „Hämatominen“ aus. Sie bietet ihm gleich bei 2 Effekten eine Auswahl (Angriff 3 ODER Verteidigung 3 2 und Opfern 1 ODER 1 Verstandspunkt verlieren 3). Entschiede sich der Zauberer für Angriff 3 und dann Opfern 1 3, würde sich die Fertigkeit „Universalspender“ aktivieren und ihren Effekt der Karte hinzufügen. Er entscheidet sich jedoch dafür, 1 Verstandspunkt zu verlieren 3, und kann den Effekt durch „Universalspender“ nicht anwenden.

> PRIORITÄTSREIHENFOLGE DER EFFEKTE

Einige Effekte haben den Vermerk Beginn des Zuges oder Ende des Zuges. Diese Effekte wendet ihr ausschließlich während des Zuges der Kreatur (Charakter oder Gegner) an, die den Effekt erzeugt hat. Effekte, deren Beschreibung weder auf den Beginn noch auf das Ende eines Zuges verweist, müsst ihr während des Zuges der aktiven Kreatur anwenden. Effekte zu Rundenbeginn wendet ihr während des Unterhalts an und Effekte zum Ende der Runde am Ende des gegnerischen Zuges.
Falls ihr mehrere Effekte habt, die ihr gleichzeitig zu Beginn des Zuges/der Runde oder am Ende des Zuges/der Runde anwenden müsst, dann folgt dieser Prioritätsreihenfolge:

1. Effekte ohne spezifischen Hinweis auf der Karte, die während einer Runde angewendet werden. *Beispielsweise die Effekte von manchen Großen Alten wie Flüche und Schutz der Gegner.*
2. Effekte zu Beginn der Runde.
3. Effekte zu Beginn des Zuges.
4. Falls mehrere Effekte in 1 dieser 3 Schritte zusammentreffen, entscheidet ihr selbst die Reihenfolge.

Die Seherin hat den Klassengegenstand „Astrolabium" ausgespielt und später mit einem Ereignis interagiert, das zu einer Kampfbegegnung führt. Nun steht sie einem „Tiefenkryptid" gegenüber. Außerdem hat die Seherin nur 2 Gesundheitspunkte, gilt also als verwundet (siehe „Gesundheit: Gesund und verwundet" auf S. 25).
In einem früheren Zug in diesem Kampf hat sie die permanente Fertigkeit „Der Narr" ausgespielt.

Dementsprechend aktivieren sich die Effekte zu Beginn des Zuges/der Runde in folgender Reihenfolge:

1. *Zuerst aktiviert sich der Schutz des „Tiefenkryptids" (siehe „Schutz" auf S. 19) und er erhält 3 (1).*
2. *Dann kommt der Spezialeffekt des „Tiefenkryptids" dran (2). Die Seherin leidet aber unter keinen Zuständen, deshalb verliert sie keine Verstandspunkte. Ihr Klassengegenstand gewährt ihr jetzt auch einen Vorteil (2).*
3. *Zum Schluss aktiviert sich der Effekt des „Narren" (3).*

> ERHALTEN, HINZUFÜGEN, ENTFERNEN UND ABWERFEN

ERHALTEN: Der Effekt gilt auch, falls er bislang nicht auf der Karte verfügbar war.
Sollte ein Effekt das Zuweisen von Angriffs- oder Verteidigungspunkten beinhalten, betrachtet diese als „erhalten".
HINZUFÜGEN: Der Effekt gilt nur, falls die Karte bereits einen Effekt der jeweiligen Art aufweist.
ENTFERNEN: Die Karte ist für den Rest der aktuellen Partie nicht mehr verfügbar. Legt sie in die Schachtel zurück.
ABWERFEN: Werft ihr eine Karte ab, bleibt sie neben dem Abwurfstapel liegen, bis sie am Ende des Zuges auf ihm landet. Plättchen wandern zurück in den Vorrat. Müsst ihr Karten abwerfen, dann bezieht sich das – sofern nicht anders angegeben – auf die Handkarten.

Erhält eine Karte durch eine andere Karte neue Effekte, wendet ihr diese Effekte an, nachdem ihr alle eigenen Effekte der Karte abgehandelt habt. Hat diese Karte bereits einen Effekt derselben Art, wendet ihr den originalen und den neuen Effekt gleichzeitig an.
Fügt nun eine Karte aber dem Effekt einer anderen Karte etwas hinzu, wendet ihr den durch die neue Karte modifizierten Effekt an.

*Der Zauberer hat die permanente Fertigkeit „Internalisieren" ausgespielt, die seine Karten mit Opfern-Effekt verbessert. Diese Karten erhalten jeweils **Angriff 1** und **Verteidigung 1.***
Spielt er jetzt „Ruf des Blutes" aus, eine Karte mit Opfern-Effekt, wird aus Angriff 2 und keine Verteidigung eine Karte mit Angriff 3 und dann Verteidigung 1.
Hätte die Karte „Internalisieren" statt dem Erhalten-Effekt einen Hinzufügen-Effekt gehabt, dann würde „Ruf des Blutes" nur den Bonus für seinen Angriff hinzufügen, hätte dann also Angriff 3. Seine Verteidigung wäre nach wie vor 0.

Die Seherin nutzt das Synergierelikt „Unaussprechliche Kulte“, wodurch alle Karten einen Zusatzeffekt erhalten. Dieser Effekt wirkt sich auf alle Karten aus, die sie in dem Zug ausspielt.
Spielt die Seherin „Gefahr spüren“ aus 1, handelt sie die Vorhersageeffekte dieser Karte 2 zuerst ab (siehe „Vorhersage“ auf S. 27). Sobald sie sie angewendet hat, kommen die Effekte des Synergierelikts an die Reihe und eine zweite Vorhersage findet statt 3.

Der Detektiv spielt die Karte „Ausbalancierter Griff“ aus, die Waffenangriffen Angriff 2 hinzufügt. Im selben Zug spielt er dann die Karte „Schnellfeuer“ aus, mit der er 1 Gegner mit Angriff 5 ODER 2 verschiedene Gegner mit je Angriff 3 angreifen darf.
Da der Effekt der Karte „Ausbalancierter Griff“ dem von „Schnellfeuer“ hinzugefügt wird, hat der Detektiv nun die Wahl: Er darf entweder 1 Ziel mit Angriff 7 ODER 2 verschiedene Ziele mit je Angriff 5 angreifen.

>> 3. Synergierelikte aufladen/nutzen

Jeder aktive Charakter kann während seines Zuges max. 1 Karte abwerfen, um Energie zu erhalten und sie in seinem Synergierelikt zu speichern, falls er eines hat. Energie, die er aus anderen Quellen erhalten hat, kann er nicht in seinem Synergierelikt speichern. Pro Energiepunkt müsst ihr 1 💧-Plättchen mit Wert 1 auf das Synergierelikt legen, was seine Ladungen anzeigt. Sobald ein Synergierelikt die als Voraussetzung angegebene Anzahl der Ladungen 1 erreicht hat, darf es der zugehörige Charakter während seiner Aktivierung nutzen, um den Effekt der Karte zu erhalten 2.

> Nutzen von Relikten

Ihr könnt jedes Relikt nur 1-mal pro Kampfbegegnung nutzen. Sofern nicht anders angegeben, dürft ihr Relikte ohne Zusatzkosten aktivieren. Werft nach der Nutzung alle Ladungen auf der Reliktkarte ab und dreht sie um. So zeigt ihr an, dass sie keine 💧 mehr speichern oder bis zur nächsten Kampfbegegnung genutzt werden kann. Die Effekte gelten – sofern nicht anders angegeben – nur für die aktuelle Runde.

Reliktsynergie

Falls ein Charakter sein Synergierelikt nutzt und die Relikte aller anderen Charaktere voll aufgeladen sind (gilt ab einer Partie für 2 Charaktere), aktiviert ihr eine Synergie. In dem Fall wendet der aktive Charakter sowohl den oberen als auch den unteren Effekt ✸ seines Reliktes an.

Der Zauberer hat 9 💧 auf seinem Synergierelikt angesammelt und möchte es nutzen, um den Effekt zu erhalten.
Der Detektiv ist bei der aktuellen Partie auch dabei, hat jedoch auf seinem eigenen Relikt noch nicht genügend 💧 angesammelt, damit es für eine Synergie verfügbar ist. Deshalb kann der Zauberer den Zusatzeffekt (✸) nicht anwenden. In dem Fall wartet der Zauberer lieber, bis der Detektiv die nötigen 💧 auf seinem Relikt angesammelt hat, bevor er seines nutzt. Auf diese Weise profitiert er von den Synergierelikten.

>> 4. AKTIVIERUNG TAUSCHEN

Der aktive Charakter darf seine Aktivierung jederzeit und kostenlos mit einem anderen Charakter tauschen, der noch verfügbare Aktionen hat. Ihr dürft diesen Tausch beliebig oft während des Zuges eines Charakters ausführen.

Falls ein Charakter seine Aktivierung tauscht, wendet ihr alle Effekte der von ihm bis zu diesem Moment ausgespielten Karten an.

> Denkt daran: Manche Karten haben Effekte, die sich während des restlichen Zuges der Charaktere auf andere Karten auswirken. Selbst im Falle, dass ein Charakter seine Aktivierung getauscht hat, bleiben Karten mit besagten Effekten oder Modifikatoren weiterhin aktiv.

Der Zauberer spielt die Karte „Mildtätigkeit" aus 1, mit der er bis zum Ende des Zuges den Opfern-Effekt ignorieren darf.
Danach tauscht er seine Aktivierung mit der Seherin. Sie spielt eine Karte aus und gibt die Aktivierung an den Zauberer zurück, der dann die Karte „Blutklinge" ausspielt. Da die Karte „Mildtätigkeit" immer noch aktiv ist, ignoriert der Zauberer den Opfern-Effekt von „Blutklinge" 2.

ENDE EINES ZUGES

Der Zug der Charaktere endet, sobald ihnen keine Aktionen mehr zur Verfügung stehen oder sie alle keine Aktionen mehr ausführen wollen. Am Ende des Zuges:

1. Aktiviert und wendet alle ihre Effekte an, die für das Ende des Zuges gelten.
2. Alle Aktionskarten (die ausgespielten, die auf der Hand des Charakters und die für Energie abgeworfenen) wandern auf den Abwurfstapel des jeweiligen Charakters. Nur die permanenten Fertigkeiten und Karten mit verbleibenden Nutzungen bleiben liegen.
3. Werft sämtliche Energie ab, außer den Ladungen auf den Synergierelikten.
4. Handelt das Bluten (🩸) der Charaktere ab und **werft danach alle Zustände der Charaktere ab**.

> Hat ein Charakter Karten mit „In deinem Zug"-Effekten, dürft ihr diese Effekte zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktivierung des Charakters anwenden. Hat der Charakter jedoch die Teilnahme an dem jeweiligen Zug beendet und kann nicht mehr aktiviert werden, dann könnt ihr bis zu seinem nächsten Zug keine Zusatzeffekte anwenden.

GEGNERISCHER ZUG

Während des gegnerischen Zuges handelt jeder Gegner entsprechend der auf seiner Karte angegebenen Information und Abfolge:

INITIATIVE

Gegner aktivieren sich in der Reihenfolge ihrer Initiative, beginnend mit der höchsten von links nach rechts. Hat einer von ihnen einen besonderen Effekt, der nur dann in Kraft tritt, sofern er die höchste oder niedrigste Initiative hat, und mehrere Gegner haben dieselbe Initiative, wendet ihr seinen Effekt an.

GESUNDHEIT

Der Wert in Plättchen, mit dem die Gegner in den Kampf gehen. Ihr werft sie ab, sobald die Gegner Schaden erleiden. Sobald ein Gegner seine gesamte Gesundheit verloren hat, werft ihr ihn aus dem Kampf ab. Seine Karte wandert dann wieder zum entsprechenden Gegnervorrat des jeweiligen Levels.

SCHUTZ

Während des Unterhalts erhalten Gegner einen ihrem Schutz entsprechenden Verteidigungswert. Alle Gegner mit Schutz erhalten diese Verteidigung, selbst im Falle, dass in ihrem jeweiligen Teil der Abfolge kein Verteidigungssymbol angegeben ist.

ABFOLGE

Jeder Gegner folgt einer in Spalten eingeteilten Abfolge. Sie bestimmt die Aktionen und Effekte in jeder Runde und muss wie folgt abgehandelt werden: Erst Spalte 1, danach Spalte 2 und zum Schluss Spalte 3. Die Abfolge umfasst Aktionen wie Angriff, Verteidigung und Zusatzeffekte. Hier folgen die Aktionen, die Gegnern zur Verfügung stehen:

ANGRIFF ( ): Der Angriffswert, den ein Gegner bei Aktivierung gegen sein Ziel nutzt.

VERTEIDIGUNG ( ): Der Verteidigungswert, den ein Gegner zu Beginn jeder Runde erhält. Wie bei den Charakteren müsst ihr die Verteidigung erst auf 0 verringern, bevor ihr dem Gegner mit einem Angriff Schaden zufügen könnt. Ein Gegner verteidigt sich, sofern er die Runde mit einem positiven Verteidigungswert beginnt, den er durch die Abfolge oder andere Effekte wie Schutz erhält. Am Ende der Runde werft ihr sämtliche Verteidigungsplättchen ab. Manchmal haben Gegner ein Zustandssymbol mit Wert anstatt eines Verteidigungswertes. In dem Fall belegt der Gegner sein Ziel bei einem Angriff mit dem jeweiligen Zustand.

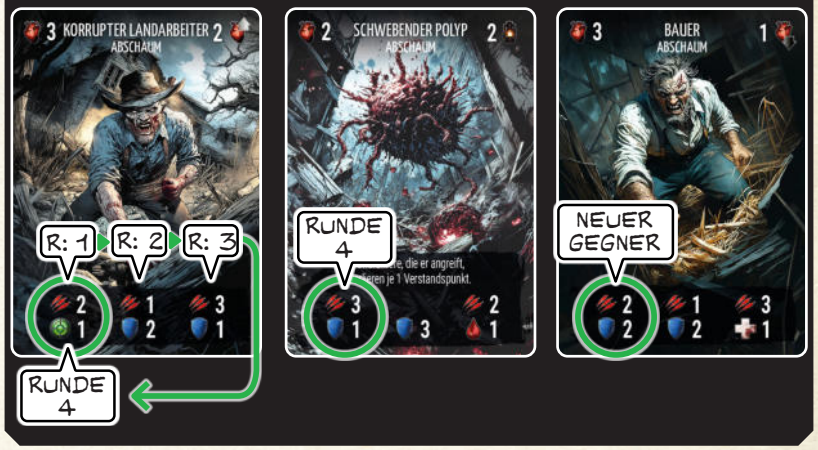
ZUSATZEFFEKTE UND ZUSTÄNDE: Einige Gegner belegen ihr Ziel im Rahmen ihrer Abfolge während ihres Zuges oder gar während des Zuges der Charaktere mit Zuständen und anderen Effekten. Sofern das nicht extra erwähnt wird, gelten Effekte ausschließlich beim Angriff des Gegners und für das jeweilige Ziel. Die anderen Texteffekte, die während der Abfolge auftauchen, sind die sogenannten Zusatzeffekte, und sie aktivieren sich wie folgt:

* Zustände: Sie gelten bei jedem Angriff eines Gegners.
* Bei speziellen Voraussetzungen: Sie aktivieren sich nur, sofern die Voraussetzung erfüllt ist.
* Ohne Voraussetzung: Sie bleiben so lange aktiv, wie der Gegner lebt.

>> WIEDERHOLEN DER ABFOLGE

Bleibt ein Gegner länger als 3 Runden im Kampf, wiederholt er seine Abfolge ab der 1. Spalte. Sollte ein Gegner dem Kampf erst nach der 1. Runde beigetreten sein, dann tut so, als würde die Karte bereits von Anfang an ausliegen.

In der 4. Runde ist 1 neuer Gegner hinzugekommen, der „Bauer". Er wurde entsprechend der Reihenfolge seiner Initiative platziert und handelt entsprechend seiner Abfolge in der 1. Spalte, als wäre er schon seit der 1. Runde dabei gewesen. Die anderen Gegner fangen auch wieder in der 1. Spalte ihrer Abfolge an.



>> ZIELE

Jeder Gegner visiert 1 bestimmten Charakter für seinen Angriff an. Ihr aktualisiert das Ziel zu Beginn jeder Runde entsprechend der mit Symbolen auf der Karte des Gegners angegebenen Prioritätsreihenfolge. Die Symbole bestimmen die folgenden Prioritätskriterien:

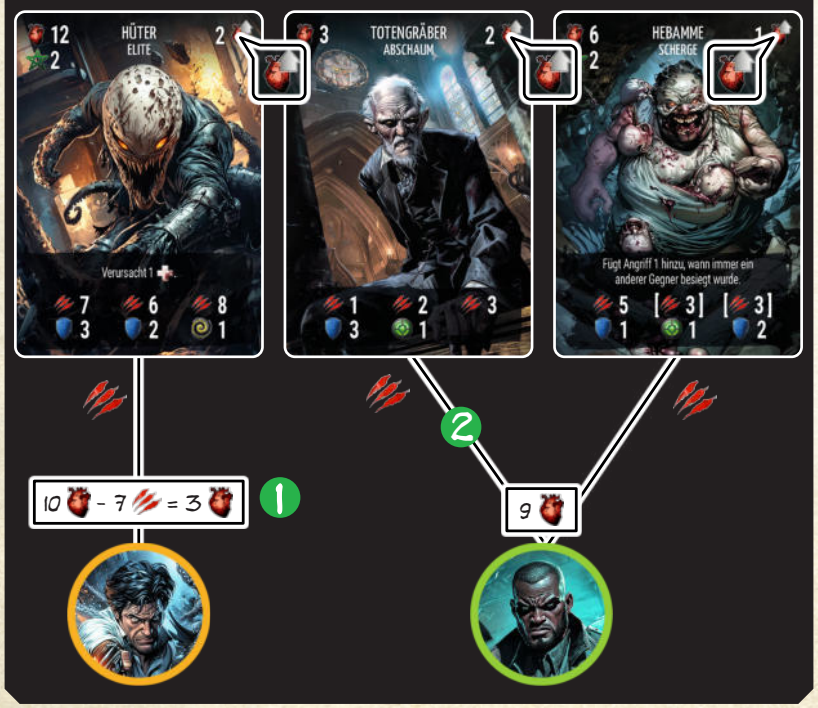
- Charakter mit der höchsten Gesundheit.
- Charakter mit der niedrigsten Gesundheit.
- Charakter mit dem höchsten Verstandswert.
- Charakter mit dem niedrigsten Verstandswert.
- Charakter, der in der aktuellen Runde die Führung hat.
- Charakter, der in der nächsten Runde die Führung haben wird.
- Letzter Charakter, der diesen Gegner in der aktuellen Runde angegriffen hat. Falls er noch nicht angegriffen worden ist: die Führungskraft.

Bei der Aktivierung greift der Gegner den Charakter an, der seiner aktuellen Priorität entspricht. Er wendet dabei die in seinem jeweiligen Teil der Abfolge festgelegten Effekte an.

Um den Überblick zu behalten, welcher Gegner nun wen angreift, legt beim Aufdecken des jeweiligen Gegners 1 entsprechendes Charakterplättchen auf seine Karte. Es zeigt an, welchen Charakter er anvisiert.
Sollten mehrere Charaktere die Zielvoraussetzungen gleichermaßen erfüllen, dann bevorzugt der Gegner den Führungscharakter. Ist der Führungscharakter nicht unter den betroffenen Charakteren, dann entscheidet ihr, wer angegriffen wird.
Hat ein Gegner einen **Angriffswert in eckigen Klammern** [3], greift er alle Charaktere an. Das ist dann ein sogenannter Bereichsangriff. Bereichsangriffe visieren alle Charaktere gleichzeitig an.

DENKT DARAN: Ein Gegner bestimmt sein endgültiges Ziel im Augenblick seiner Aktivierung. Das Ziel ändert sich also vielleicht je nach seiner Priorität wie höchste/niedrigste Gesundheit. Aufgrund dessen greift der Gegner eventuell ein anderes Ziel an als das, das ihr zu Beginn der Runde festgelegt habt.

Zu Beginn der 1. Runde greifen alle Gegner den Charakter mit der höchsten Gesundheit an. Im Augenblick ist das der Detektiv. Der „Hüter" handelt zuerst und greift den Detektiv mit 7 an. Der Detektiv hat keine Verteidigung angesammelt, dementsprechend werden seine Gesundheitspunkte von 10 auf 3 reduziert 1.
Nach diesem Angriff hat ein anderer Charakter die höchste Gesundheit, nämlich der Zauberer mit 9 Gesundheitspunkten 2. *Deshalb greifen jetzt sowohl der „Totengräber" als auch die „Hebamme" den Zauberer anstatt des Detektivs an, da der jetzt ihr neues Hauptziel ist.*



ENDE EINES ZUGES UND EINER RUNDE

Sobald alle Gegner ihren jeweiligen Teil der Abfolge abgeschlossen haben, müsst ihr alle Effekte anwenden, die für das Ende des Zuges gelten. Wendet alle gegnerischen Bluten-Zustände ( ) an und **werft danach all ihre Zustände ab. Werft zum Schluss alle Verteidigungsplättchen von allen Kreaturen ab und beendet somit die Runde.**

ENDE VON KAMPFBEGEGNUNGEN

>> ENDE DES KAMPFES

> FEHLSCHLAG

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt die Gesundheit irgendeines Charakters auf 0 fallen, am Ende einer Runde der Verstand eines Charakters 0 betragen oder Runde 6 vorbei sein und es sind noch Gegner am Leben, ist die Partie gescheitert. Die Charaktere erhalten jeweils die Fortschrittspunkte, die sie als Gruppe bis zu – jedoch nicht inklusive – dieser Kampfbegegnung angesammelt haben *(siehe „Fortschrittspunkte und deren Nutzung" auf S. 22).*

> ERFOLG

Fällt die Gesundheit aller Gegner vor dem Ende der 6. Runde auf 0, habt ihr den Kampf gewonnen. Wendet keine Effekte an, die für das Ende des Zuges oder der Runde gelten, keine Zustände oder verbleibenden Effekte. Allerdings müsst ihr die Effekte der Karte anwenden, die ihr ausgespielt habt, um den letzten Gegner zu besiegen.
Für die Großen Alten gelten jeweils eigene Bedingungen für Sieg und Niederlage.

>> SCHRITTE AM ENDE EINES ERFOLGREICHEN KAMPFES

> FINALE EFFEKTE AKTIVIEREN

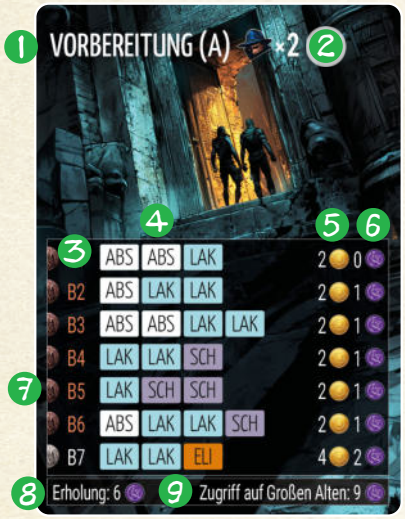
Wendet alle Effekte an, die spezifisch am Ende eines Kampfes ausgelöst werden.

> KARTEN ZURÜCKSETZEN

Legt alle Gegnerkarten der Begegnung auf den Abwurfstapel des jeweiligen Levels. Alle Aktionskarten der Charaktere wandern wieder in den Zugstapel des jeweiligen Charakters.

BELOHNUNGEN

Die Charaktere erhalten der Kampfbegegnung entsprechende Belohnungen. Normalerweise sind das Karten, Münzen und Fortschrittspunkte, wie auf der Kampfvorbereitungskarte angegeben.



1. Erste (A) oder zweite (B) Hälfte des Ortes
2. Anzahl der Charaktere
3. Begegnungsnummer
4. Gegner
5. Belohnung in Münzen
6. Belohnung in Fortschrittspunkten
7. Seltenheit der erhaltenen Karte
8. Zugriff auf Erholung
9. Zugriff auf Großen Alten

>> KARTENBELOHNUNGEN

Nach der Kampfbegegnung darf jeder Charakter seinen Stapel um 1 neue Karte erweitern, wobei der auf der Kampfvorbereitungskarte angegebene Seltenheitswert gilt. Folgendes müsst ihr machen:

* Jeder Charakter deckt 3 Karten der entsprechenden Seltenheit auf und wählt 1 davon aus, um sie seinem Stapel hinzuzufügen.
* Solltet ihr eine Karte mehrfach aufgedeckt haben, deckt ihr weitere Karten auf, bis 3 unterschiedliche Karten zur Verfügung stehen.
* Mischt die übrigen Karten wieder in den Vorratsstapel der jeweiligen Seltenheit.

>SELTENHEIT VON KARTEN

Die Aktionskarten der Charaktere gibt es in 3 Seltenheitsstufen, welche rechts unten auf den jeweiligen Karten angegeben sind. Von schwach zu stark: Startkarten (kein Emblem), gewöhnlich (Bronze-Emblem) und ungewöhnlich (Silber-Emblem).

>> MÜNZENBELOHNUNGEN UND FORTSCHRITTSPUNKTE

Nach der Kampfbegegnung erweitert die Gruppe ihren Vorrat um die auf der Kampfvorbereitungskarte angegebene Menge an Münzen und Fortschrittspunkten.

Bei einer Partie mit 2 Charakteren kommt die Zeit für Belohnungen am Ende einer Kampfbegegnung. Die Kampfvorbereitungskarte gibt an, dass jeder Charakter 1 neue Karte erhält (1) und die Gruppe ihren Vorrat um Münzen (2) und Fortschrittspunkte (3) erweitert:

1. *Jeder Charakter erhält 1 ungewöhnliche Karte für seinen Stapel.*
2. *Die Gruppe erhält 4 Münzen und fügt sie ihrem allgemeinen Vorrat hinzu.*
3. *Die Gruppe erhält die angegebene Menge an Fortschrittspunkten (zählt am Ende der Partie alle Fortschrittspunkte zusammen, entsprechend der Anweisung für „Fortschrittspunkte und deren Nutzung“ auf S. 22).*

EREIGNISBEGEGNUNGEN

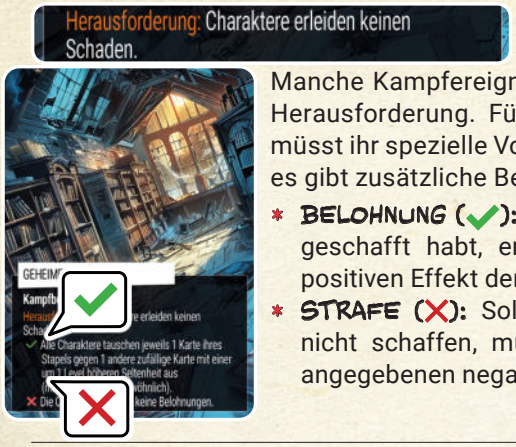
Während der Ereignisbegegnungen müssen die Charaktere 1 Karte vom Ereignisstapel aufdecken. Es gibt 2 Arten von Ereignissen: Kampfereignis oder anderes Ereignis.

KAMPFEREIGNIS

>> VORBEREITUNG UND AUFLÖSUNG

Bereitet ein Kampfereignis je nach Menge an bereits ausliegenden Erkundungsplättchen so vor, als würde es sich um eine normale Kampfbegegnung handeln. Die Charaktere müssen den Kampf sofort abhandeln und jeglichen Zusatzeffekt auf der Karte anwenden.

>> ZUSÄTZLICHE HERAUSFORDERUNGEN



Manche Kampfereigniskarten kommen mit einer Herausforderung. Für diese Herausforderungen müsst ihr spezielle Voraussetzungen erfüllen und es gibt zusätzliche Belohnungen oder Strafen:

* **BELOHNUNG (✓):** Sobald ihr die Herausforderung geschafft habt, erhalten die Charaktere den positiven Effekt der Karte.
* **STRAFE (✗):** Solltet ihr die Herausforderung nicht schaffen, müsst ihr den auf der Karte angegebenen negativen Effekt anwenden.

ANDERE EREIGNISSE

Bei allen anderen Ereignissen folgt den Anweisungen auf der Ereigniskarte. Für manche erhaltet ihr Fortschrittspunkte (), wie auf der Karte angegeben. Behandelt diese Punkte so, als wären sie eine Belohnung einer Kampfbegegnung.

SHOP-BEGEGNUNGEN

Während der Shop-Begegnungen dürfen die Charaktere Münzen aus ihrem allgemeinen Vorrat ausgeben, um einen Dienst in Anspruch zu nehmen. Jeder Charakter muss separat für jeden Dienst bezahlen. Verfügbare Dienste zu Beginn:

* Gewöhnliche Karte hinzufügen (1-mal pro Shop und Charakter)
  - Der Charakter darf 1-mal bezahlen, um 3 verschiedene gewöhnliche Karten aus seinem Vorrat der gewöhnlichen Karten aufzudecken. Dann wählt er 1 dieser 3 Karten aus und mischt sie in seinen Zugstapel. Die anderen 2 Karten mischt ihr wieder in den ursprünglichen Vorrat.
* Karte entfernen (1-mal pro Shop und Charakter)
  - Der Charakter darf 1 seiner Aktionskarten für den Rest der Partie in die Schachtel zurücklegen.
* Wiederherstellen von 1 Verstandspunkt (max. 3-mal pro Shop und Charakter)
* Wiederherstellen von 1 Gesundheitspunkt (max. 3-mal pro Shop und Charakter)

WEITERE DIENSTE

Beim Kauf von Aufwertungen mit Fortschrittspunkten schalten die Charaktere weitere Dienste frei.

CHARAKTERFORTSCHRITT

FORTSCHRITTSPUNKTE UND DEREN NUTZUNG

Mit Fortschrittspunkten schaltet ihr nicht nur Erholungspunkte frei und greift auf die Kampfbegegnungen der Großen Alten an ihren Orten zu, ihr verbessert damit außerdem die Stapel und Ressourcen der Charaktere, damit sie sich im Laufe der Zeit neuen Herausforderungen stellen können. Hier erfahrt ihr, wie ihr diese Punkte verdient und nutzt:

Auf den Kampfvorbereitungskarten seht ihr die Anzahl und das Level der Gegner, die in der jeweiligen Begegnung auftauchen. Außerdem erfahrt ihr, wie viele Münzen und Fortschrittspunkte die Gruppe bei einem erfolgreichen Ende des Kampfes verdient.

Am Ende jeder Partie vermerkt ihr die gesamten von der Gruppe gesammelten Fortschrittspunkte für jeden Charakter auf S. 36 der Anleitung. Dadurch nehmt ihr die gesammelten Punkte in die nächste Partie mit, wobei ihr **pro Charakter max. 25 Fortschrittspunkte** ansammeln könnt. *Würde die Gruppe beispielsweise während der Partie 7 Fortschrittspunkte ansammeln, würdet ihr die 7 Punkte in der Zeile von jedem Charakter eintragen.*

Beginnt ihr dann eine neue Partie, dann dürfen die Charaktere mit ihren Punkten Aufwertungen für die neue Partie kaufen. Die Punkte werden beim Kauf von Aufwertungen jedoch nicht weniger. In späteren Partien dürfen die Charaktere entsprechend ihrer angesammelten Punkte weitere Aufwertungen auswählen.

Jede Aufwertung gilt nur für die Partie, in der ihr sie gekauft habt. Ihr könnt jede Aufwertung nur 1-mal pro Partie kaufen und sie gilt nur für den Charakter, der sie gekauft hat. *Die verschiedenen Arten von Aufwertungen und deren Kosten findet ihr in der Tabelle auf der nächsten Seite.*

Kosten in Fortschrittspunkten	Aufwertung für die Partie
1	Max. und anfängliche Gesundheit +1
4	Max. und anfängliche Gesundheit +2
1	Max. und anfänglicher Verstand +1
3	Max. und anfänglicher Verstand +2
2	Zufälliger Klassengegenstand
4	Klassengegenstand deiner Wahl
1	Zufälliges Synergierelikt
3	Synergierelikt deiner Wahl
1	Zufällige gewöhnliche Karte
3	Gewöhnliche Karte zur Auswahl (1 aus 3)
1	1 Startkarte aus Stapel entfernen
3	2 Startkarten aus Stapel entfernen
2	Ungewöhnliche Karten im Shop* freischalten
2	Klassengegenstände im Shop freischalten
2	Synergierelikte im Shop freischalten
5	Basar freischalten
2	2 Münzen
5	4 Münzen

*Verfügbar ab der ersten ungewöhnlichen Karte als Belohnung

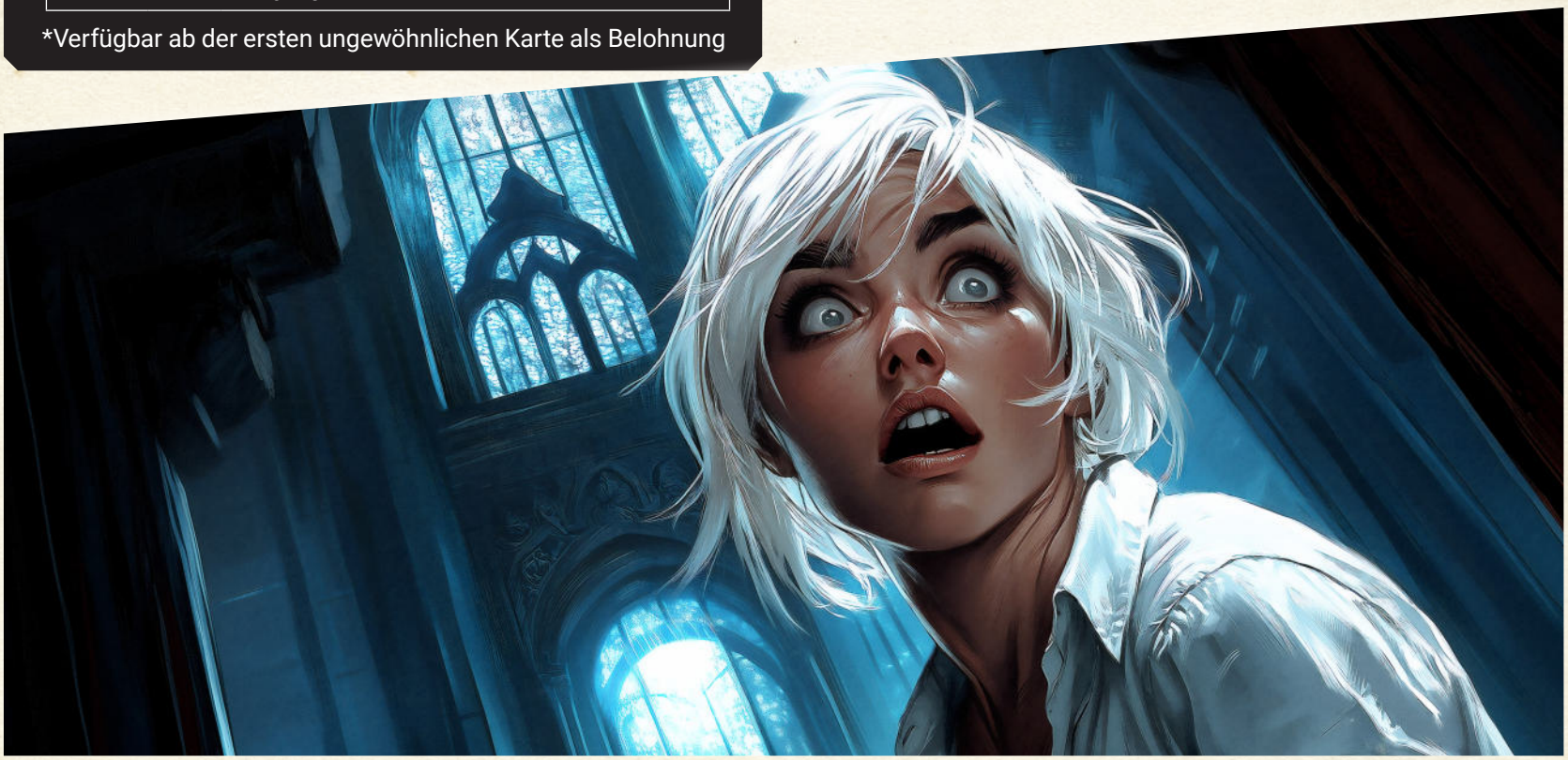
Die Seherin hat ihre erste Partie hinter sich und genügend Kampfbegegnungen überlebt, sodass sie 7 Fortschrittspunkte angesammelt hat.
Zu Beginn der nächsten Partie beschließt sie, mit den Punkten mehrere Aufwertungen zu kaufen:

- (1) *Max. und anfängliche Gesundheit +1.*
- (2) *+2 für ihren Vorrat.*
- (3) *1 gewöhnliche Karte ihrer Wahl (1 aus 3).*
- (1) *1 Startkarte entfernen.*

Sollte sie am Ende dieser Partie noch weitere 8 Fortschrittspunkte ansammeln, würden ihr zu Beginn der nächsten Partie 15 Fortschrittspunkte zur Verfügung stehen, um Aufwertungen zu kaufen.

Basar

Sofern ihr den Basar durch eine Aufwertung verfügbar gemacht habt, dürfen die Charaktere auf ihn zugreifen. 1-mal pro Partie dürfen die Charaktere während der Erkundungsphase eine Shop-Begegnung spielen, ohne mit einem Shop interagieren zu müssen. Sie zahlen für den ersten Dienst pro Charakter nur den halben Preis. Die Aktion fügt der Partie keine Erkundungsplättchen hinzu.



CHARAKTER-MODI

MODUS FÜR 1 CHARAKTER

Die folgenden Punkte gelten für Partien mit nur 1 Charakter:

1. SPEZIELLE MODIFIKATORKARTE FÜR 1 CHARAKTER: Wähle 1 der 2 Seiten der Karte aus, je nachdem, welche Vorteile du für die Partie lieber hättest.

STARTHILFE: Ideal für Partien, bei denen der Charakter noch nicht viele Aufwertungen hat, da sie sofortige Boni bietet:

- Der Charakter erhält 1 Klassengegenstand seiner Wahl.
- Die max. und anfängliche Gesundheit des Charakter erhöht sich um 2 Punkte.
- Der Charakter ersetzt 2 Startkarten seiner Wahl mit 2 gewöhnlichen Karten entsprechend der Standardvorgehensweise beim Hinzufügen neuer Karten zum Stapel eines Charakters.

LANGER WEG: Die Seite ist für Partien, in denen der Charakter bereits über mehrere anfängliche Aufwertungen verfügt. Sie bietet Boni im Verlauf der Partie:

- Der Charakter erhält 1 Klassengegenstand seiner Wahl.
- Schergen gewähren statt einer gewöhnlichen Karte eine ungewöhnliche Karte als Belohnung.

2. KAMPFVORBEREITUNG: Nutze die Kampfvorbereitungskarte für Partien mit 1 Charakter.

3. MODIFIZIERTE ZUSTÄNDE: Effekte, die Betäubung auslösen würden *(siehe „Zustände" auf S. 25)*, lösen stattdessen Anfälligkeit aus. Effekte, die für betäubte Charaktere oder Gegner gelten würden, gelten nun für jene mit dem Zustand Anfälligkeit.

MODUS FÜR 3 CHARAKTERE

Die folgenden Punkte gelten für Partien mit 3 Charakteren:

1. SPEZIELLE MODIFIKATORKARTE FÜR 3 CHARAKTERE: Wählt 1 der 2 Seiten der Karte aus (Führung oder Bruderschaft), je nachdem, welche Vorteile ihr für die Partie lieber hättet.

FÜHRUNG: Der Führungscharakter erhält zu Beginn jeder Runde 2 Energie.

BRUDERSCHAFT: 1-mal pro Ort dürfen die Charaktere während des Unterhalts bis zum Ende der Kampfbegegnung jeweils 1 zusätzliche Karte ziehen.

2. KAMPFVORBEREITUNG: Nutzt die Kampfvorbereitungskarte für Partien mit 3 Charakteren.

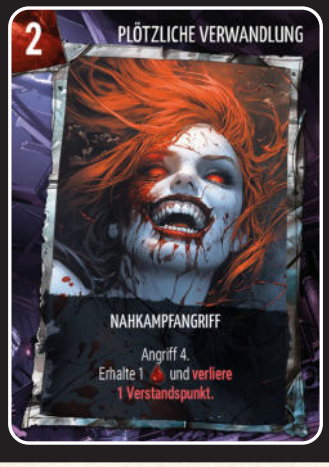
3. UNTERHALT: Jeder Charakter **zieht 5** statt 6 Karten.

NÄHERE ERLÄUTERUNGEN UND ZUSATZREGELN

GOLDENE REGELN

- **PRIORITÄT DES MATERIALS:** Sollte der Effekt einer Komponente des Spiels nicht mit der Beschreibung in dieser Anleitung übereinstimmen, gilt der Effekt auf der Komponente.
- **GLEICHSTAND:** Müsst ihr einen Gleichstand klären und habt keine weiteren Anweisungen, dann entscheidet ihr selbst.
- **ABRUNDEN:** Solltet ihr Effekte oder Werte nicht in ganze Zahlen teilen können, müsst ihr immer abrunden.
- **LIMITS BEI WERTEN:** Kein Effekt kann irgendeinen Wert auf unter 0 bringen.

Die Besessene hat zu Beginn der Runde noch 1 Verstandspunkt übrig und sie hat ihre permanente Fertigkeit „Rage" ausgespielt. Aus diesem Grunde sinkt ihr Verstand zu Beginn ihres Zuges auf 0.
In ihrem Zug spielt sie „Plötzliche Verwandlung" aus. Sie darf den Angriffs- und Bluten-Effekt anwenden, da sie jedoch keinen Verstandspunkt mehr hat, kann sie nicht noch mehr verlieren.



VERSTAND: GEISTIG GESUND UND WAHNSINNIG

Die Charaktere beginnen die Partie, indem sie ihren jeweiligen Verstand-Zähler auf den auf ihrem Klassenrelikt angegebenen Wert einstellen (eventuell modifiziert durch geeignete Aufwertungen). Sie können diesen Anfangswert während dieser Partie nie überschreiten. Hat ein Charakter mind. 6 Verstandspunkte, dann ist er **geistig gesund**, sinkt er auf 5 oder weniger, dann ist er **wahnsinnig** geworden und muss die nachstehenden Effekte anwenden:

DETEKTIV

Ist der Detektiv wahnsinnig, verringert sich der Angriff von jeglicher Waffenangriffskarte, die er ausspielt, mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % um 2 Punkte. Lasst die Münze des Schicksals entscheiden. Bei Zahl muss er die Strafe auf sich nehmen. Bei Kopf gibt es keinen zusätzlichen Effekt.

BESESSENE

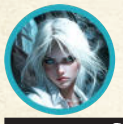
Ist die Besessene wahnsinnig, dann fügen alle Karten, durch die sie Verstand verliert, Angriff 1 hinzu. Ist sie am Ende ihres Zuges immer noch wahnsinnig, verliert die Besessene 1 Gesundheitspunkt.

Beispiel: Die Besessene wird während ihres Zuges wahnsinnig. Ihr nächster Angriff, durch den sie Verstand verliert, erhöht sich um 1 und am Ende des Zuges verliert sie 1 Gesundheitspunkt. Denkt daran, dass ihr die Effekte, die zum Ende des Zuges gelten, **NICHT** anwendet, sofern ihr alle Gegner besiegt habt. Das heißt, dass die Besessene am Ende ihres Zuges trotz Wahnsinn keine Gesundheit verliert, falls ihr während des Zuges alle Gegner besiegt habt.

ZAUBERER

Ist der Zauberer wahnsinnig, dann kostet die erste Karte mit einem Opfern-Effekt in seinem Zug 1 Energie zusätzlich. Dieser Effekt erhöht nur die Kosten und nicht die Menge an Energie, die die Karte gewährt.

SEHERIN



Ist die Seherin wahnsinnig, dann muss sie den Vorhersage-Effekt auf allen ihren Karten spielen und bei jedem Fehlschlag erhält sie zusätzlich zu den anderen Effekten 1 .

NIEDERLAGE DURCH WAHNSINN

Hat irgendein Charakter am Ende einer Runde 0 Verstandspunkte und es sind immer noch Gegner im Spiel, endet eure Partie mit einer Niederlage. Hat ein Charakter zu dem Zeitpunkt, an dem ihr den letzten Gegner besiegt, 0 Verstandspunkte, stellt er 1 Verstandspunkt wieder her und ihr setzt die Partie fort.

GESUNDHEIT: GESUND UND VERWUNDET

Die Charaktere beginnen die Partie, indem sie ihren jeweiligen Gesundheit-Zähler auf den auf ihrem Klassenrelikt angegebenen Wert einstellen (eventuell modifiziert durch geeignete Aufwertungen).

Hat ein Charakter mind. 6 Gesundheitspunkte, gilt er als **gesund**. Bei 5 oder weniger ist er **verwundet.**

Fällt die Gesundheit eines Charakters auf 0, ist er besiegt und die Partie endet für euch alle sofort.

Die max. Gesundheit der Gegner wird auf ihrer jeweiligen Karte angegeben. Erhöht oder verringert ihre Gesundheit je nach erlittenem Schaden oder wiederhergestellter Gesundheit. Ungeachtet ihrer Gesundheitspunkte gelten Gegner nie als verwundet.

Fällt die Gesundheit eines Gegners auf 0, ist er besiegt und ihr werft ihn aus dem Kampf ab.

ZUSTÄNDE

Manche Effekte rufen Zustände hervor. Sobald sich der Zustand eines Charakters oder Gegners verändert, legt die dem Effekt entsprechenden Plättchen auf seine Karte. Zustände entstehen mitunter auch ohne Verursachen von Schaden.

Für Zustände von Charakteren gibt es keine Obergrenze.

Sofern nicht anders angegeben, können Gegner jeweils max. 5 Zustände gleichzeitig haben. Beachtet, dass jedes Plättchen bzw. jeder Punkt des Zustandswerts für diese Bedingung als eigener Zustand gilt. Falls verschiedene Zustände gemeint sind, ist von „Arten“ die Rede.

Im folgenden Abschnitt erfahrt ihr mehr über die verschiedenen Arten von Zuständen und deren Effekte:

ANFÄLLIGKEIT

Beim nächsten Angriff auf eine Kreatur, die den Zustand „Anfälligkeit“ hat, erhöht ihr den Angriff um 1 Punkt pro Anfälligkeit-Zustand. Nachdem ihr den Effekt angewendet habt, werft ihr alle Anfälligkeitsplättchen ab.

SCHWÄCHE

Beim nächsten Angriff einer Kreatur, die den Zustand „Schwäche“ hat, verringert ihr den Angriff um 1 Punkt pro Schwäche-Zustand. Nachdem ihr den Effekt angewendet habt, werft ihr alle Schwächeplättchen ab.

BETÄUBUNG

Ist die betroffene Kreatur ein Charakter, wählt ihr bei seinem Angriff einen zufälligen Gegner aus den verfügbaren aus, wobei er selbst bei einem Angriff auf mehrere Ziele kein Ziel wiederholt anvisieren kann. Ist die Kreatur ein Gegner, entscheidet ihr, wen er angreifen wird, wobei der Gegner ebenfalls kein Ziel doppelt anvisieren kann. Ein Charakter kann keinen anderen Charakter angreifen und ein Gegner keinen anderen Gegner (falls nicht anders angegeben). Nachdem ihr den Effekt angewendet habt, werft ihr alle Betäubungsplättchen ab.

GEFÄNGNIS

Hat eine Kreatur den Zustand „Gefängnis“, verliert sie vor ihrem nächsten Angriff 1 Gesundheitspunkt pro Gefängnis-Zustand. Nachdem ihr den Effekt angewendet habt, werft ihr alle Gefängnisplättchen ab.

Fällt die Gesundheit der Kreatur durch diesen Effekt auf 0, ist der Charakter oder Gegner besiegt und greift nicht an.

BLUTEN

Leidet eine Kreatur unter dem Zustand „Bluten“, verliert sie am Ende ihres Zuges 1 Gesundheitspunkt pro Bluten-Zustand. Nachdem ihr den Effekt angewendet habt, werft ihr alle Blutenplättchen ab.

Hat eine Kreatur 3 Bluten-Zustände (Gesamtwert der Blutenplättchen) 1, gilt das als 1 Art von Zustand, selbst falls sie mehrere Plättchen derselben Art hat.
Und hat eine Kreatur 1 Gefängnis- und 1 Schwächeplättchen, dann leidet sie unter 2 verschiedenen Arten von Zuständen.

ZUSTÄNDE UND ENDE DES ZUGES

Am Ende ihres Zuges müssen Charaktere und Gegner alle verbleibenden Zustandsplättchen auf ihren Karten abwerfen, selbst im Falle, dass sie die Effekte nicht angewendet haben.
Wurde ein Gegner durch den Schaden eines Zustands besiegt *(z.B. Gefängnis oder Bluten)*, dann gilt er nicht als durch einen Charakter besiegt. Zusatzeffekte, die einen Charakter anvisieren würden, ignoriert ihr in dem Fall.

Gelegentlich muss ein Charakter einem Gegner Schaden zugefügt haben, damit ein Effekt in Kraft tritt. In dem Fall hat der Charakter nur dann Schaden verursacht, sofern das direkt mit einer seiner Karten geschehen ist. Das heißt also, dass durch einen Zustand verursachter Schaden nicht als Schaden durch Charaktere gilt.
IMMUNITÄT: Ist eine Kreatur immun gegen einen Zustand, kann sie durch keinen Effekt damit belegt werden. Erhält eine Kreatur im Laufe eines Kampfes Immunität, wirft sie alle Zustände ab, gegen die sie nun immun ist.

Der Zauberer kämpft gegen den „Seelenverbinder“ und während seines Zuges hat er ihm 3-mal den Zustand „Bluten“ zugefügt. Außerdem hat er 2 Energiepunkte in seinem Vorrat, mit denen er die Karten „Sumpfumwandlung“ und „Aura der Zustände“ spielen will.

1
3 →

2
5 ZUSTÄNDE = 5 5

Würde er die „Aura der Zustände“ zuerst ausspielen, hätte die Karte nur den Effekt von 1 und 1, da nur 1 Art von Zustand aktiv ist: Bluten. Spielt er jedoch die „Sumpfumwandlung“ zuerst aus, darf er die 3 Bluten-Zustände vom „Seelenverbinder“ abwerfen und ihn mit bis zu 5 verschiedenen Zuständen belegen 1. Belegt er ihn also mit je 1 Zustand jeder Art (Bluten, Betäubung, Gefängnis, Anfälligkeit und Schwäche) und spielt dann die „Aura der Zustände“ aus, wäre der Effekt der Karte 5 und 5 2, da jetzt 5 verschiedene Arten von Zuständen aktiv wären.

SPEZIALEFFEKTE

Im folgenden Abschnitt erfahrt ihr mehr über die verschiedenen Spezialeffekte und deren Merkmale und Bedingungen.

WIEDERHERSTELLEN

Stellt eine Kreatur Gesundheits- oder Verstandspunkte wieder her, dann erhöht sich der jeweilige Wert entsprechend der Effektbeschreibung. Allerdings kann dieser Wert die aktuelle max. Gesundheit oder den aktuellen max. Verstand der Kreatur nicht überschreiten.

OPFERN

Hat eine Karte den Effekt „Opfern X“, dann verliert der Charakter, für den ihr die Karte ausgespielt habt, X Gesundheitspunkte, nachdem ihr eventuelle Zusatzeffekte angewendet habt.

Achtung! Werft ihr eine Karte mit Opfern-Effekt ab, um Energie zu erhalten, dann wendet ihr den Opfern-Effekt nicht an. Die Gesundheit eines Charakters fällt möglicherweise durch eine Opfern-Karte auf 0. In dem Fall endet die Partie mit einer Niederlage, passt auf!

VORHERSAGE

Mit einer Vorhersage versuchen die Charaktere, einen Blick in die Zukunft zu erhaschen, bevor ihr einen Effekt anwendet. Falls der Charakter nach dem Anwenden eines anderen Effekts beschließt, die Vorhersage zu machen, deckt ihr die oberste Karte seines Zugstapels auf.

* Die aufgedeckte Karte entspricht der Kategorie der Vorhersage: Sie gilt als erfüllt und ihr wendet den oberen Effekt an (farbiges Symbol: , ,).
* Die aufgedeckte Karte entspricht nicht der Kategorie der Vorhersage: Sie gilt als gescheitert und ihr wendet den unteren Effekt an (graues Symbol: , ,).

Nachdem ihr den Vorhersageeffekt angewendet habt, werft ihr die für die Vorhersage aufgedeckte Karte ab.

Die Symbole für die verschiedenen Kategorien von Vorhersage:

ANGRIFF

VERTEIDIGUNG

FERTIGKEIT

Spielt die Seherin die Karte „Vorbedacht“ mit einer Angriffsvorhersage aus und deckt die Karte „Taktisches Gleichgewicht“ auf, die sowohl Angriff als auch Verteidigung abdeckt und somit zur Angriffsvorhersage passt, war die Vorhersage erfolgreich. Sie wendet den oberen Vorhersageeffekt an und wirft die aufgedeckte Karte ab.

Ihr wendet immer nur 1 Effekt der Vorhersagekarte an. Stimmt die aufgedeckte Karte also mit der Kategorie der Vorhersage überein, dann war sie erfolgreich. Im oberen Beispiel ist die aufgedeckte Karte sowohl eine Angriffs- als auch eine Verteidigungskarte. Die Vorhersage war offiziell erfolgreich und ihr dürft den Scheitern-Effekt ignorieren.

ENTLADEN UND NACHLADEN

Der Detektiv beginnt jede Partie mit einer gewissen Menge Munition, die ihr seiner Klassenreliktkarte entnehmt.
Munition benötigt ihr für Waffenangriffskarten, die den Effekt „Entladen (X)“ enthalten, was den Munitionsvorrat um X verringert. Hat der Detektiv keine Munition mehr, kann er keine Karten mit dem Entladen-Effekt ausspielen. Außerdem könnt ihr Karten mit dem Entladen-Effekt nicht für andere Charaktere ausspielen.
Mit dem Nachladen-Effekt fügt ihr dem Vorrat des Detektivs weitere Munition hinzu. Wobei ihr das anfängliche Maximum der aktuellen Partie nicht überschreiten könnt.
Ignoriert den Nachladen-Effekt beim Ausspielen von Karten für andere Charaktere.

GNADENSTOß

Wird ein Gegner durch eine Karte mit Gnadenstoß besiegt, wendet ihr einen zusätzlichen Effekt an. Sofern auf der Karte nicht anders angegeben, kann er außerdem höchstens 1-mal ausgelöst werden (auch falls ihr mit der Karte mehrere Gegner besiegt habt).

VERBRAUCHSARTIKEL

Karten mit dem Effekt „Verbrauchsartikel“ könnt ihr pro Kampf jeweils nur 1-mal ausspielen und sie wandern nach dem Ausspielen nicht in den Abwurfstapel. Legt sie stattdessen zur Seite und mischt sie am Ende des Kampfes wieder in den Zugstapel des jeweiligen Charakters.

MÜNZE DES SCHICKSALS

Bei einigen Ereignissen und Effekten entscheidet das Glück, ob ihr erfolgreich seid oder scheitert. Werft in solchen Fällen die Münze des Schicksals.

* **KOPF:** Erfolg / Effekt ist erfüllt.
* **ZAHL:** Fehlschlag / Effekt ist nicht erfüllt.

SCHWIERIGKEITSMODIFIKATOREN

Mithilfe der Schwierigkeitsmodifikatoren in diesem Abschnitt ändert ihr die Schwierigkeit. Jeder hat abhängig von seiner Auswirkung auf die Partie einen entsprechenden durch Sterne (*) gekennzeichneten Wert. Wählt die Modifikatoren zu Beginn der Partie aus. Sie bleiben bis zum Ende aktiv. Für Partien mit geringerer Schwierigkeit erhaltet ihr keine Fortschrittspunkte.

Wagt euch an die höchste Schwierigkeitsstufe heran! Nur die schlauesten Köpfe und besten Strategen schaffen diese Herausforderung und dürfen sich in Ruhm und Ehre sonnen. Das ist ein Erlebnis, das für die Mutigsten unter euch geschaffen wurde.

SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

1. **Teilimmunität der Gegner gegen Zustände (*)**
   - Die Gegner sind in jedem Zug gegen den ersten Zustand immun, mit dem ihr sie belegen würdet.
2. **Teurere Dienste (*)**
   - Der erste Dienst in jeder Interaktion mit einem Shop oder Basar kostet +1 .
3. **Weniger Karten für Charaktere (**)**
   - Die Charaktere ziehen während des Unterhalts jeweils 1 Karte weniger.
4. **Weniger Aufwertungsoptionen (**)**
   - Beim Erhalten einer neuen Karte deckt ihr statt 3 Karten nur 1 auf.
5. **Komplette Immunität der Gegner gegen Zustände (***)**
   - Die Gegner sind immun gegen alle Zustände.

SCHWIERIGKEIT SENKEN

1. **Immunität der Charaktere gegen Zustände (*)**
   - Die Charaktere sind immun gegen alle Zustände.
2. **Günstigere Dienste (*)**
   - Der erste Dienst in jeder Interaktion mit einem Shop oder Basar kostet -1 .
3. **Schadensgrenze pro Angriff (**)**
   - Die Charaktere können pro Angriff nicht mehr als 4 Schaden erleiden.
4. **Mehr Aufwertungsoptionen (**)**
   - Beim Erhalten einer neuen Karte deckt ihr statt 3 Karten 5 auf.
5. **Mehr Karten für Charaktere (***)**
   - Die Charaktere ziehen während des Unterhalts jeweils 1 Karte zusätzlich.

SIEG UND NIEDERLAGE

SIEG

Die Charaktere haben die Partie gewonnen, sobald sie den Großen Alten im letzten Kampf am entsprechenden Ort besiegt haben.

NIEDERLAGE

In folgenden Fällen haben die Charaktere verloren:

1. **Jederzeit**
   - Sobald die Gesundheit eines Charakters auf 0 fällt.
2. **Während des Kampfes**
   - Sofern der Verstand eines Charakters auf 0 fällt und am Ende der aktuellen Runde immer noch Gegner im Spiel sind.
   - Sofern am Ende von Runde 6 immer noch Gegner im Spiel sind.
3. **Außerhalb des Kampfes**
   - Sofern die Charaktere nach dem Platzieren des 13. Erkundungsplättchens nicht sofort mit dem Großer-Alter-Symbol interagieren können.
   - Sobald der Verstand eines Charakters auf 0 fällt.

ACHTUNG: Bei den Kämpfen gegen die Großen Alten gelten spezielle Voraussetzungen für Sieg und Niederlage.

DIE GROSSEN ALTEN

Die meisten Großer-Alter-Karten haben eine einzige horizontale Abfolge statt der aus 3 vertikalen Abschnitten bestehenden Abfolge bei normalen Gegnern. Wendet die angegebenen Effekte der Großen Alten während deren Aktivierung gleichzeitig an.

CTHULHU (ARKHAM)

Die Dunkelheit lag wie eine Decke über dem Zimmer. Die Luft knisterte. Es roch nach Äonen von kosmischem Staub. Plötzlich öffneten sich mehrere pulsierende Risse – Portale zu Orten, die sich dem gesunden Verstand entzogen.
Vor den Portalen stand eine Gestalt, ihr Gesicht verborgen von einer Kapuze, wie ein unnennbares Geheimnis. Als sie sprach, war ihre Stimme ein raues Flüstern.
„Es ist noch zu früh." Die Gestalt zitterte vor Spannung. „Er regt sich im Schlaf und sein Einfluss sickert durch."
Charles starrte sie hasserfüllt an.
„Du …"
„Alles zu seiner Zeit", unterbrach ihn die Gestalt.
Mit einem ohrenbetäubenden grausigen Geräusch erschien aus dem ersten Portal ein riesiges Ding, über und über mit Saugnäpfen bedeckt, die aussahen wie blinde gefräßige Augen. Sich windend. Tastend. Es sonderte einen phosphoreszierenden Schleim ab, der sich bei Berührung mit dem Boden zischend in Luft auflöste.

Arkham liegt in Schutt und Asche. Nun haben die Anhänger Cthulhus ihr letztes Ziel fast erreicht. Die Charaktere müssen das Herbeirufen des Großen Alten aufhalten, während die unbekannte Gestalt versucht, das Portal zu schließen.

MATERIAL

GROßER-ALTER-SPIELPLAN

1. Name
2. Bedrohungsleiste
3. Max. Bedrohung je nach Anzahl der Charaktere
4. Effekte im Albtraummodus (Erweiterung)
5. Zusatzeffekte

GROßER-ALTER-KARTE

1. Name
2. Bedrohung
3. Zusatzeffekt
4. Verbesserungseffekt
5. Einzigartige Abfolge
6. Gesundheit

FLUCHKARTE

7. Name und Art
8. Zusatzeffekt

ZIEL

Überlebt 6 Kampfrunden lang und verhindert, dass das Bedrohungslevel den Maximalwert erreicht.

VORBEREITUNG

Legt den Großer-Alter-Spielplan in eure Mitte und platziert 1 grünen Würfel auf dem 1. Feld der Bedrohungsleiste. Er zeigt das Bedrohungslevel während des Kampfes an. Das maximale erlaubte Level hängt von der Anzahl der Charaktere ab.
Legt den Stapel mit den Großer-Alter-Karten und den Fluchstapel jeweils gemischt und verdeckt neben den Großer-Alter-Spielplan.
Jede Großer-Alter-Karte stellt einen anderen Gegner dar und kann max. 4 Zustände haben. Fällt seine Gesundheit auf 0, werft ihr ihn ab.
Die Effekte der jeweiligen Fluchkarten treten nur in der Runde in Kraft, in der ihr sie aufgedeckt habt.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

Deckt zu Beginn der Runden **1, 3 und 5** jeweils 1 neue Fluchkarte auf und wendet ihren Effekt an.
Zu Beginn der Runden **2, 4 und 6** stellen alle ausliegenden Großer-Alter-Karten ihre Gesundheit vollständig wieder her.
Deckt danach Großer-Alter-Karten auf, bis ihr jedem Charakter 2 davon zugewiesen habt. Jede dieser Karten visiert ihren zugewiesenen Charakter an.
Ab der 3. Runde erhalten die Großer-Alter-Karten die Verbesserungseffekte neben dem **3-6**-Symbol.

ZUG DER CHARAKTERE

Die Charaktere dürfen beliebige Großer-Alter-Karten angreifen.

GEGNERISCHER ZUG

Aktiviert die Großer-Alter-Karten im Uhrzeigersinn. Beginnt mit jenen, die ihr dem Führungscharakter zugewiesen habt.
Werft am Ende der Runde alle ausliegenden Fluchkarten ab. Erhöht die Bedrohungsleiste außerdem um den Bedrohungswert (⚠) der noch ausliegenden Großer-Alter-Karten.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg: Haben alle Charaktere bis zum Ende von Runde 6 überlebt, dann habt ihr das Herbeirufen Cthulhus verhindert und wart erfolgreich.
Niederlage: Sobald die Bedrohungsleiste am Ende irgendeiner Runde den Maximalwert entsprechend der Anzahl der Charaktere erreicht oder falls einer von ihnen besiegt wird.

DAS GRAUEN VON DUNWICH (DUNWICH)

MATERIAL

GROßER-ALTER-SPIELPLAN

1. Name
2. Gesundheitsleiste
3. Max. Gesundheit je nach Anzahl der Charaktere
4. Effekte im Albtraummodus (Erweiterung)

SIEGELKARTE

1. Name und Art
2. Siegel-Bedingung
3. Effekte

GROßER-ALTER-KARTE

4. Name
5. Zusatzeffekt
6. Verbesserungseffekt
7. Einzigartige Abfolge

ZIEL

Besiegt das Grauen von Dunwich innerhalb von 6 Runden mithilfe von mehreren Siegeln, die ihr durch das Abwerfen der entsprechenden Karten aktiviert.

VORBEREITUNG

Legt den Großer-Alter-Spielplan in eure Mitte und markiert die Anfangsgesundheit des Großen Alten auf der Gesundheitsleiste des Großer-Alter-Spielplans mit 2 grünen Würfeln. Orientiert euch dabei an der Charakteranzahl-Vorgabe.

Legt den Großer-Alter-Stapel und den Siegelstapel jeweils gemischt und verdeckt neben den Großer-Alter-Spielplan.

Das Grauen von Dunwich gilt als einziger Gegner und kann max. 4 Zustände haben. Belegt ihr den Großen Alten mit Zuständen, wendet ihr die Effekte falls möglich in der Aktivierungsreihenfolge seiner Karten an.

Hat der Große Alte beispielsweise 1 , verringert ihr bei der ersten Aktivierung einer seiner Karten, die in dieser Runde angreift, seinen Angriff um 1.

Erlittenen Schaden (ob durch das Überwinden der Verteidigung einer Großer-Alter-Karte, durch Effekte oder Zustände) zieht ihr von der Gesundheitsleiste des Großen Alten ab.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

Nachdem die Charaktere ihre Karten gezogen haben, deckt ihr 1 Großer-Alter-Karte pro Charakter und 2 Siegelkarten pro Charakter auf und weist sie ihnen zu. Diese Karten visieren diesen Charakter an. Nun wählt jeder Charakter 1 Siegel aus, das er behalten will. Das andere wirft er ab.

3 CHARAKTERE: Deckt jeweils 1 Großer-Alter-Karte pro Charakter auf, die ihr den jeweiligen Charakteren zuweist, aber insgesamt nur 4 Siegelkarten. Die Charaktere müssen 2 davon auswählen und die anderen beiden abwerfen.

ZUG DER CHARAKTERE

Zu Beginn ihres Zuges dürfen die Charaktere jeweils ihr ausgewähltes Siegel aktivieren, indem sie 1 Karte (auch ausliegende permanente Fertigkeiten) abwerfen. Allerdings muss die Kategorie der Karte der Bedingung auf dem Siegel entsprechen. Dadurch erhält der Charakter +1 .

Falls keine Karte übereinstimmt, darf der Charakter 2 Karten einer anderen Kategorie abwerfen, um sein Siegel zu aktivieren. Das gewährt ebenfalls +1 .

Aktiviert ihr ein Siegel, dann müsst ihr dessen Effekt anwenden. Sollten sich diese auf eine Großer-Alter-Karte beziehen, ist das Ziel die Karte, die ihr dem Charakter zugewiesen habt, der das Siegel aktiviert hat.

Pro nicht aktiviertem ausgewähltem Siegel stellt der Große Alte 3 Gesundheitspunkte wieder her und fügt seinen Karten Angriff 1 und Verteidigung 1 hinzu. Kennzeichnet diese Steigerung mit Nutzungsplättchen. Diese Effekte müsst ihr anwenden, bevor die Charaktere Karten ausspielen dürfen.

Die Charaktere können nur die ihnen zugewiesene Großer-Alter-Karte angreifen.

3 CHARAKTERE: Die Charaktere dürfen beliebige Siegel aktivieren, sollten sich diese jedoch auf eine Großer-Alter-Karte beziehen, wendet ihr die Effekte an der Karte an, die zu dem Charakter gehört, der das Siegel aktiviert hat.

Folgt allen anderen Anweisungen wie üblich.

GEGNERISCHER ZUG

Aktiviert die Großer-Alter-Karten im Uhrzeigersinn. Beginnt mit derjenigen, die den Führungscharakter anvisiert.

Sofern nicht anders angegeben, gelten Zusatzeffekte nur für die Karten, die sie enthalten.

Werft am Ende des Zuges alle ausliegenden Großer-Alter- und Siegelkarten ab.

Fällt die Gesundheit des Großen Alten auf weniger als die Hälfte seines Maximalwertes, erhalten seine Karten die Verbesserungseffekte mit dem -Symbol. Denkt daran, dass ihr die Verteidigung während des Unterhalts hinzufügt, den Angriff jedoch während des gegnerischen Zuges anwendet. Sollte die Gesundheit eines Großen Alten während des Zuges der Charaktere auf unter die Hälfte seines Maximalwertes fallen, wird er ebenfalls den Verbesserungseffekt anwenden.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg: Überleben alle Charaktere und verringern außerdem die Gesundheit des Grauens von Dunwich vor dem Ende von Runde 6 auf 0, dann habt ihr gewonnen. Ihr habt den Großen Alten wieder in seine Dimension zurückgeschickt und die Charaktere gehen siegreich aus dem Kampf hervor.

Niederlage: In allen anderen Fällen wurden die Charaktere besiegt.

DAGON UND HYDRA (INNSMOUTH)

Innsmouth verbirgt sein Geheimnis nicht mehr länger. Die Straßen sind überflutet. Die See drängt ins Landesinnere … doch nicht durch einen Sturm. Durch schiere Willenskraft. Dagon und Hydra haben sich erhoben, sie sind keine Visionen mehr, keine Legenden des Kults. Sie sind lebendig und bewegen sich zielstrebig durch die Stadt.
Die Ermittler waten durch das Meerwasser in den Gassen, vorbei an Gebäuden mit uralten Symbolen und halb unter Wasser stehenden Altären. Aber die Großen Alten halten nicht inne. Dagon und Hydra stoßen vor, ziehen sich zurück, wechseln ihre Positionen, um direkte Konfrontation zu vermeiden und Fluchtwege abzuschneiden. Einer verteidigt, der andere schlägt zu. Und dann tauschen sie die Plätze.
Wer sie aufhalten will, muss ihre Bewegungen vorhersehen, sie trennen und zuschlagen, sobald einer von ihnen angreifbar ist. Aber die Stadt verändert sich. Aus Straßen werden Kanäle, sichere Häuser werden zu Fallen und die Karte ist nutzlos. Innsmouth wurde zu einem lebenden Schlachtfeld. Die Ermittler müssen die Zusammenarbeit der beiden Wesen unterbrechen. Gelingt ihnen das nicht, wird die steigende Flut mehr als nur die Küste verschlingen.

Die Anführer der Tiefen Wesen lauern in ihrem Unterschlupf in Innsmouth auf die Charaktere. Sind sie stark genug, um den Kampf zu überleben? Werden sie sich beweisen können?

MATERIAL

GROßER-ALTER-SPIELPLAN

1. Name
2. Gesundheitsleiste
3. Max. Gesundheit je nach Anzahl der Charaktere
4. Effekte im Albtraummodus (Erweiterung)
5. Zusatzeffekt

GROßER-ALTER-SPIELPLAN

1. Name
2. Gesundheitsleiste
3. Max. Gesundheit je nach Anzahl der Charaktere
4. Effekte im Albtraummodus (Erweiterung)
5. Zusatzeffekt

GROßER-ALTER-KARTE (VORHUT)

1. Name und Art
2. Zusatzeffekt
3. Verbesserungseffekt
4. Einzigartige Abfolge

GROßER-ALTER-KARTE (NACHHUT)

1. Name und Art
2. Verbesserungseffekt
3. Einzigartige Abfolge

ZIEL

Besiegt Dagon und Hydra (die „Gefährten"), indem ihr deren jeweilige Gesundheit bis zum Ende von Runde 6 auf 0 verringert.

VORBEREITUNG

Legt die beiden Großer-Alter-Spielpläne in eure Mitte und markiert die jeweilige Anfangsgesundheit der Gefährten auf den Gesundheitsleisten der Großer-Alter-Spielpläne jeweils mit 2 grünen Würfeln. Orientiert euch dabei an der Charakteranzahl-Vorgabe.
Legt den Vorhut- und den Nachhutstapel jeweils gemischt und verdeckt neben die Großer-Alter-Spielpläne.
Jeder Gefährte zählt als ein unabhängiger Gegner mit max. 4 Zuständen. Fällt die Gesundheit eines Gefährten auf 0, ist er besiegt und ihr dürft ihn aus der Partie entfernen.
Erlittenen Schaden (ob durch das Überwinden der Verteidigung einer Großer-Alter-Karte, durch Effekte oder Zustände) zieht ihr von der Gesundheitsleiste des Großen Alten ab.
3 CHARAKTERE: Deckt zu Beginn der 1. Runde 1 zufälligen Elite-Gegner auf, der sich nach den Gefährten wie gewohnt aktiviert. Fällt seine Gesundheit auf 0, werft ihr ihn ab.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

Weist jedem Gefährten verdeckt 1 Vorhut und 1 Nachhut zu. Deckt nur die ihrer aktuellen Position entsprechende Karte auf. Die Startposition der Gefährten hängt von der Anzahl der Charaktere ab:
1 CHARAKTER: Der Zufall entscheidet, welcher Gefährte die Vorhut übernimmt. Der andere beginnt als Nachhut.
2 ODER 3 CHARAKTERE: Beide Charaktere beginnen als Vorhut.

GEGNERISCHER ZUG

Wann immer ein Gefährte in der Vorhut Schaden durch einen Charakter erleidet, begibt er sich sofort in die Nachhut:

- Deckt dafür seine Nachhut-Karte auf. Der Gefährte erhält die auf der Nachhut-Karte angegebene Verteidigung.
- Dreht die Vorhut-Karte um.

Erleidet ein Gefährte Schaden in der Nachhut, bleibt er dort.

>> ZUSATZEFFEKTE

Wann immer Dagon Schaden verursacht, verliert sein anvisiertes Ziel 1 Verstandspunkt.
Wann immer Hydra Schaden verursacht, stellt sie 1 Gesundheitspunkt wieder her.

>> AKTIVIERUNG DER GEGNER

Fällt die Gesundheit eines Gefährten auf weniger als die Hälfte seines Maximalwertes, erhalten seine Karten die Verbesserungseffekte mit dem -Symbol. Denkt daran, dass ihr die Verteidigung während des Unterhalts hinzufügt, den Angriff jedoch während des gegnerischen Zuges anwendet. Sollte die Gesundheit eines Gefährten während des Zuges der Charaktere auf unter die Hälfte seines Maximalwertes fallen, wird er ebenfalls den Verbesserungseffekt anwenden.
Die Aktivierung der Gegner hängt von der Anzahl der Charaktere ab:

> 1 CHARAKTER

Falls sich ein Gefährte in der Vorhut befindet, aktiviere ihn.
Aktiviere außerdem alle Gefährten, die angegriffen wurden (auch im Falle, dass sie keinen Schaden erlitten haben).
Falls du beide Gefährten aktivierst, musst du Dagon zuerst aktivieren.
Hat der Charakter in dieser Runde keinen Gefährten angegriffen, aktiviert sich nur die Vorhut.

> 2 ODER 3 CHARAKTERE

Aktiviert beide Gefährten in ihren aktuellen Positionen. Jeder greift den letzten Charakter an, der ihn angegriffen hat, oder den Führungscharakter, falls ihn in dieser Runde noch niemand angegriffen hat.
Dagon aktiviert sich immer vor Hydra. Solange der Elite-Gegner im Spiel ist, aktiviert ihr ihn nach den Gefährten.

>> ENDE DES ZUGES

Werft am Ende des gegnerischen Zuges ungeachtet der Anzahl der Charaktere alle ausliegenden Vorhut- und Nachhut-Karten ab.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg: Haben alle Charaktere überlebt und die Gesundheit beider Gefährten fällt vor dem Ende der 6. Runde auf 0, dann haben sich die Gefährten aus dem Kampf zurückgezogen und geben sich angesichts der Überlegenheit der Charaktere geschlagen.
Niederlage: In allen anderen Fällen wurden die Charaktere besiegt.

MITWIRKENDE

AUTOREN: Ruiz Machuca und Joel Torres

KÜNSTLER: Ruiz Machuca, Mich Bucana, Joseph Díaz und Roberto Chaudón

GRAFIKDESIGN: Marta Mercurio und Javier Alonso

LAYOUT: Marta Mercurio und Fernando Gamero

COMIC: Ruiz Machuca

ÜBERSETZUNG: The Geeky Pen (Deutsch und Französisch); Deutsche Übersetzung und Lektorat: Barbara Nobis und Markus Jost für The Geeky Pen, Ogry Games (Polnisch)

COMMUNITY-MANAGER: Carla Torres

LOGO-DESIGN: Javier Alonso

GETESTET VON: Javier López, Matthew Bell, Ramón Vázquez, David Vielba, Jorge Vilar, Víctor Martín, Alejandro Mirabent, Ángel García, Alfonso Fernández, Carlos López, Juan Hernández, Pablo Trampín, Claudia López, Adrián Cano, Joaquín Azabal, Javier Murillo, Fernando Hellín, Carlos Gutiérrez, Damián Junquera, Javier Martínez und vielen Freiwilligen bei Cons und Spielemessen

BESONDERER DANK: Wir möchten uns bei unseren Backern bedanken, die uns unterstützt und dieses Spiel ermöglicht haben. Nur durch ihre Unterstützung, ihr Vertrauen und ihren Enthusiasmus konnte diese Idee Gestalt annehmen.

GLOSSAR

ABFOLGE: Spalten der Gegnerkarte, die ihre Aktionen während der einzelnen Runden bestimmen. Macht euch auf Angriff, Verteidigung oder Zusatzeffekte gefasst *(siehe S. 19)*.

ABWURFSTAPEL: Hier wandern ausgespielte oder abgeworfene Karten hin. Ist der Zugstapel aufgebraucht, mischt ihr den Abwurfstapel und bildet daraus einen neuen Zugstapel *(siehe S. 12)*.

AKTIONSKARTEN: Karten, deren Effekte die Charaktere oder Großen Alten beim Ausspielen anwenden. Die Charakter-Aktionskarten werden in Angriffs-, Verteidigungs- und Fertigkeitskarten eingeteilt *(siehe S. 12)*.

AKTIVIERUNG TAUSCHEN: Eine kostenlose Aktion, mit der der aktuell aktive Charakter seine Aktivierung mit einem anderen Charakter tauscht *(siehe S. 18)*.

ANGRIFFSKARTEN: Mit ihnen fügen die Charaktere Gegnern Schaden zu. Das geschieht entweder im Nahkampf oder mit einer Waffe und die Karten haben eventuell eine begrenzte Anzahl Nutzungen *(siehe S. 12)*.

ANFÄLLIGKEIT: Ein Zustand, der den Angriff erhöht, den eine Kreatur durch andere erleidet *(siehe S. 25)*.

AUFLADEN EINES SYNERGIERELIKTES: Ein Prozess, bei dem Charaktere ihre Synergierelikte mit Energie aufladen. Sobald sie die nötigen Ladungen angesammelt haben, dürfen sie mit dem Synergierelikt mächtige Effekte aktivieren *(siehe S. 17)*.

BASAR: Eine Aufwertung mit Fortschrittspunkten, wodurch ihr 1-mal während der Partie Rabatte auf Shop-Dienste erhaltet *(siehe S. 23)*.

BELOHNUNGEN: Charaktere erhalten Belohnungen für das Abschließen von Kämpfen. Normalerweise sind das neue Karten, Münzen und Fortschrittspunkte *(siehe S. 21)*.

BEGEGNUNGSPHASE: Sie umfasst den gesamten Zeitraum von Begegnungen und wirkt sich je nach Art der Begegnung (Kampf/Ereignis/Shop) anders aus *(siehe S. 10)*.

BETÄUBUNG: Ein Zustand, durch den der Angreifer das Ziel wechselt *(siehe S. 25)*.

BLUTEN: Ein Zustand, durch den die betroffene Kreatur am Ende ihres Zuges Gesundheit verliert *(siehe S. 25)*.

CHARAKTER: Ein von euch gesteuertes Gruppenmitglied, das mit speziellen Fertigkeiten und Eigenschaften dem Wahnsinn die Stirn bietet. Jeder Charakter hat einen eigenen Kartenstapel, durch den sein Spielstil definiert wird *(siehe S. 6)*.

ENERGIE: Eine unverzichtbare Ressource zum Ausspielen von Karten. Ihr erhaltet sie durch die Aktion „Energie erhalten". Jede Karte kostet eine gewisse Menge Energie, die die Charaktere vor ihrer Nutzung zahlen müssen *(siehe S. 14)*.

ENERGIE ERHALTEN: Im Rahmen dieser Aktion werfen Charaktere Karten von ihrer Hand ab, um Energie anzusammeln, die sie zum Ausspielen von Karten benötigen *(siehe S. 14)*.

ENTLADEN: Verringerung der Munition des Detektivs, nachdem ihr den Effekt auf seiner Karte angewendet habt *(siehe S. 27)*.

EREIGNISBEGEGNUNGEN: Effekte, die ausgelöst werden, sobald ihr mit dem Ereignissymbol auf Erkundungskarten interagiert. Es gibt 2 Arten von Ereignissen: Kampfereignis oder anderes Ereignis *(siehe S. 21)*.

ERKUNDUNGSPHASE: In dieser Phase erkunden die Charaktere die Umgebung mithilfe der Erkundungskarten. Das ist die 1. Phase in jeder Partie *(siehe S. 8)*.

FERTIGKEITSKARTEN: Mit ihnen wenden Charaktere positive Effekte auf sich selbst oder negative Effekte auf Gegner an. Permanente Fertigkeiten bleiben mehrere Runden aktiv *(siehe S. 13)*.

FORTSCHRITTSPUNKTE: Eine Ressource, die die Charaktere im Laufe der Partien ansammeln, indem sie Kampfbegegnungen und Ereignisse erfolgreich abschließen. Mit ihnen kaufen sie Aufwertungen für zukünftige Partien. Die Punkte symbolisieren den Charakterfortschritt und die wachsende Erfahrung, auch bei einer Niederlage *(siehe S. 22)*.

GEFÄNGNIS: Ein Zustand, der die Gesundheit einer Kreatur vor ihrem nächsten Angriff um 1 Punkt pro Gefängnis-Zustand verringert. Fällt ihre Gesundheit auf 0, ist die Kreatur besiegt und greift nicht an. Nachdem ihr den Effekt angewendet habt, werft ihr alle Gefängnisplättchen auf der Kreatur ab *(siehe S. 25)*.

GEISTIG GESUND: Hat ein Charakter mind. 6 Verstandspunkte, gilt er als geistig gesund *(siehe S. 24)*.

GEGNER: Kreaturen, gegen die die Charaktere im Laufe der Partie kämpfen. Sie haben unterschiedliche Levels, wobei die Großen Alten die mächtigsten sind *(siehe S. 10, 11 und 18)*.

GESUND: Ein Charakter gilt als gesund, solange seine Gesundheit mind. 6 beträgt. Das hat Auswirkungen auf bestimmte Karten *(siehe S. 25)*.

GESUNDHEIT: Ein Attribut, das den physischen Zustand eines Charakters anzeigt. Fällt sie auf 5 oder weniger, dann gilt der Charakter als verwundet *(siehe S. 25)*. Fällt sie auf 0, ist der Charakter besiegt *(siehe S. 28)*.

GEWÖHNLICHE KARTEN: Karten mit einem Bronze-Emblem, etwas stärker als Startkarten *(siehe S. 21)*.

GNADENSTOß: Ein Spezialeffekt, den ihr beim Sieg über einen Gegner mit der entsprechenden Karte auslöst *(siehe S. 27)*.

GROßE ALTE: Die letzten Gegner an jedem Ort. Das sind extrem mächtige Wesen wie Cthulhu, Dagon und Hydra. Sie zu besiegen, ist euer Hauptziel *(siehe S. 29)*.

INITIATIVE: Ein Wert, der die Reihenfolge bestimmt, in der ihr die Gegner im Kampf aktiviert. Gegner mit einer höheren Initiative handeln zuerst *(siehe S. 19)*.

KAMPFBEGEGNUNGEN: Effekte, die beim Interagieren mit dem Kampfsymbol oder gelegentlich bei Ereignisbegegnungen auf Erkundungskarten ausgelöst werden. Die Charaktere müssen gegen Gegner kämpfen und erhalten nach dem Abschluss Belohnungen *(siehe S. 10)*.

KOOPERATIV: Effekt von diversen Karten, durch den Charaktere die beim Ausspielen für andere Charaktere fälligen Strafen ignorieren dürfen *(siehe S. 15)*.

KREATUR: Sowohl Charaktere als auch Gegner gelten als Kreaturen *(siehe S. 11)*.

MÜNZE DES SCHICKSALS: Eine Münze, mit der ihr bei Situationen, die einen zufälligen Effekt erfordern, das Schicksal entscheiden lasst *(siehe S. 28)*.

MUNITION: Exklusive Ressource des Detektivs, um Waffenangriffskarten mit Entladen (X) auszuspielen *(siehe S. 27)*.

NACHLADEN: Ein Effekt des Detektivs, Munition nachzuladen, die er dann für die Nutzung von Karten mit dem Entladen-Effekt benötigt *(siehe S. 27)*.

NIEDERLAGE: Tritt ein, falls die Charaktere ihre Gesundheit oder am Ende des Zuges ihren Verstand verlieren oder den Großen Alten nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit besiegen. Die Partie gilt dann als nicht erfolgreich beendet *(siehe S. 28)*.

NUTZUNGEN: Anzahl der Male, die ihr eine ausgespielte Karte insgesamt nutzen könnt, jedoch max. 1-mal pro Runde. Die Karte bleibt bis zum Ende des Kampfes im Spiel und nach jeder Nutzung entfernt ihr 1 Nutzungsplättchen. Sobald keine Plättchen mehr übrig sind, werft ihr die Karte ab *(siehe S. 13)*.

OPFERN: Ein Effekt, durch den die Charaktere beim Ausspielen bestimmter Karten Gesundheit verlieren *(siehe S. 27)*.

PORTALE: Portale ermöglichen es der Gruppe, zu einem bereits besuchten Erkundungsplättchen zu reisen, was die Charaktere jeweils 1 Verstandspunkt kostet, oder kostenlos zu anderen Portalen. Ihr dürft Portale überqueren und nutzen, ohne ein Erkundungsplättchen darauf zu platzieren *(siehe S. 9)*.

PRIORITÄTSREIHENFOLGE: Regeln, die bestimmen, wie ihr Effekte anwendet, die gleichzeitig auftauchen *(siehe S. 16)*.

RELIKTSYNERGIE: Ein Zusatzeffekt, den ihr beim Aktivieren eines Synergiereliktes auslöst, falls alle anderen Charaktere ihre Relikte ebenfalls vollständig aufgeladen haben *(siehe S. 17)*.

RUNDE: Besteht aus Unterhalt, Züge der Charaktere und gegnerischem Zug. Am Ende der Runde werft ihr alle Verteidigungsplättchen von allen Kreaturen ab *(siehe S. 11)*.

SCHADEN: Verringerung der Gesundheit durch Angriffe, Karteneffekte oder Zustände. Fällt die Gesundheit einer Kreatur auf 0, gilt sie als besiegt *(siehe S. 19 und 25)*.

SCHUTZ: Zusätzliche Verteidigung, die die Gegner in jeder Runde während des Unterhalts erhalten *(siehe S. 19)*.

SCHWÄCHE: Ein Zustand, der den nächsten Angriff einer Kreatur um 1 Punkt pro Schwäche-Zustand verringert. Nachdem ihr den Effekt angewendet habt, werft ihr alle Schwächeplättchen auf der Kreatur ab *(siehe S. 25)*.

SELTENHEIT: Dient zum Definieren der Stärke einer Karte. Die Startkarten sind die schwächsten, dann folgen die gewöhnlichen und dann die ungewöhnlichen Karten *(siehe S. 21)*.

SHOP-BEGEGNUNGEN: Effekte, die ihr beim Interagieren mit dem Shop-Symbol oder manchmal mit Ereignisbegegnungen auf Erkundungskarten auslöst, und im Rahmen derer die Charaktere mit Münzen aus ihrem allgemeinen Vorrat Dienste kaufen dürfen *(siehe S. 22)*.

SIEG: Bei einem Sieg haben die Charaktere den Großen Alten eines Ortes besiegt *(siehe S. 28)*.

STARTKARTEN: Das Grundset aus 12 Karten, mit denen jeder Charakter beginnt. Sie haben kein Seltenheitssymbol *(siehe S. 21)*.

SYNERGIERELIKT: Eine spezielle Artefaktaufwertung, die die Charaktere durch das Ansammeln von Energie aufladen. Ist es vollständig aufgeladen, löst es mächtige Effekte aus, die ihr noch weiter verbessern könnt, falls alle anderen Charaktere ihre jeweiligen Synergierelikte ebenfalls vollständig aufgeladen haben *(siehe S. 17)*.

UNTERHALT: Der 1. Schritt jeder Kampfrunde. Charaktere organisieren ihre Karten neu und wenden die Effekte zu Rundenbeginn an *(siehe S. 11)*.

UNGEWÖHNLICHE KARTEN: Karten mit einem Silber-Emblem, etwas stärker als gewöhnliche Karten *(siehe S. 21)*.

VERBESSERUNGSEFFEKT: Großer-Alter-Karten enthalten diesen Zusatzeffekt eventuell. Ihr müsst ihn zum in der Vorbereitung der Begegnung angewiesenen Zeitpunkt anwenden *(siehe S. 29, 30 und 32)*.

VERBRAUCHSARTIKEL: Ein Karteneffekt, den ihr jeweils nur 1-mal pro Kampf auslösen könnt. Nach dem Ende des Kampfes kehrt die Karte wieder in den Charakterstapel zurück *(siehe S. 27)*.

VERSTAND: Gibt an, wie geistig stabil der Charakter ist. Hat er 5 oder weniger Verstandspunkte, dann ist der Charakter wahnsinnig geworden *(siehe S. 24)*. Fällt der Verstand auf 0, droht eine Niederlage *(siehe S. 28)*.

VERTEIDIGUNGSKARTEN: Mit ihnen sammeln Charaktere Verteidigung an, um sich vor den Gegnern zu schützen *(siehe S. 13)*.

VERWUNDET: Ein Charakter gilt als verwundet, sobald seine Gesundheit auf 5 oder weniger fällt. Das hat Auswirkungen auf bestimmte Karten *(siehe S. 25)*.

VORHERSAGE: Ein Effekt, durch den ein Charakter einen Zusatzeffekt anwenden darf, sofern er 1 weitere Karte aufdeckt und diese die jeweilige Voraussetzung erfüllt *(siehe S. 27)*.

WAHNSINN: Fällt der Verstand eines Charakters auf 5 oder weniger, wird er wahnsinnig, was je nach Charakter verschiedene Effekte auslöst *(siehe S. 24)*.

WEITERE DIENSTE: Aufwertungen, die ihr mit Fortschrittspunkten kauft und mit denen euch mehr Dienste in Shops und Basaren zur Verfügung stehen *(siehe S. 22–23)*.

WIEDERHERSTELLEN: Ein Effekt, durch den ihr mithilfe eines Karteneffekts oder einer Fertigkeit Gesundheits- oder Verstandspunkte wiederherstellt *(siehe S. 27)*.

ZIEL: Eine Kreatur, die von einem Angriff und/oder Effekt einer anderen Kreatur anvisiert wird. Gegner visieren ihre Ziele anhand von Prioritätskriterien wie Gesundheits- oder Verstandspunkte an *(siehe S. 19)*.

ZUG: Die Zeit, in der ein Charakter oder ein Gegner Aktionen ausführt. Während der Züge der Charaktere spielen die Charaktere Karten aus, erhalten Energie oder tauschen ihre Aktivierung mit anderen Charakteren *(siehe S. 11)*.

ZUGSTAPEL: Hier warten die Karten darauf, gezogen zu werden. Die neuen Karten zieht ihr während des Unterhalts *(siehe S. 12)*.

ZUSTÄNDE: Effekte, die ihr sowohl auf Charaktere als auch auf Gegner anwendet und die ihr Verhalten oder ihre Fähigkeiten verändern *(siehe S. 25)*.

SYMBOLE

GESUNDHEIT

VERSTAND

FERTIGKEIT

ANGRIFF

VERTEIDIGUNG

ENERGIE

FORTSCHRITTS-PUNKT

VERBESSERUNGSEFFEKTE

FÜHRUNGSKRAFT

BEDROHUNG (CTHULHU)

MUNITION

SCHUTZ

MÜNZE

NUTZUNG

ANZAHL DER CHARAKTERE

ERKUNDUNG

KAMPF

EREIGNIS

SHOP

PORTAL

VERBINDUNG

GROßER ALTER

ZUSTÄNDE

ANFÄLLIGKEIT

BLUTEN

BETÄUBUNG

GEFÄNGNIS

SCHWÄCHE

PRIORITÄT

NIEDRIGERER/HÖHERER VERSTAND

NIEDRIGERE/HÖHERE GESUNDHEIT

LETZTER CHARAKTER, DER DEN GEGNER ANGEGRIFFEN HAT

FÜHRUNGSKRAFT IN AKTUELLER RUNDE

FÜHRUNGSKRAFT IN NÄCHSTER RUNDE

FORTSCHRITT

FORTSCHRITTSPUNKTE

(MAX. 25 PRO CHARAKTER)