



RISE_{OF} MYTHS

CTHULHU

ANLEITUNG FÜR DIE ERWEITERUNGEN

INHALTSVERZEICHNIS

NEUE INHALTE 3

ERWEITERUNG „ECHOS DER DUNKELHEIT“ 3

Material	3
Neue Charaktere	4
Neue Orte	4
Neue Effekte	4
Astral	4
Glück und Pech	5
Wetten	5
Einfache Wette	5
Riskante Wette	5
Aufbewahren	6
Temporär	6
Neue Kategorien von Karten	6
Kopie	6
Beschwörung	6
Unterhalt von Beschwörungen	7
Zauberangriff	7
Neue Art von Kosten	7
Neue Effekte des Wahnsinns	7
Schamane	7
Spieler	7
Entität	7
Nekromant	7

ERWEITERUNG „ALBTRAUMMODUS“ 8

Material	8
Hirnweise	8
Nutzung von Hinweisen und Zusatzeffekte der Großen Alten	8
Spezielle Klassenrelikte	9
Zusatzregeln	9

ERWEITERUNG „RUF DER GROßEN ALTEN (2. AKT)“ 10

Material	10
Vorbereitung	10
Neue Art Gegner	10
Neue Seltenheit für Karten	10

DIE GROßEN ALTEN 11

Atlach-Nacha (Hochebene von Leng)	11
Material	11
Ziel	11
Vorbereitung	11
Zusätzliche Anweisungen	11
Unterhalt	11
Zug der Charaktere	11
Gegnerischer Zug	11
Großer-Alter-Karten	12
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage	12
Yog-Sothoth (Kingsport)	13
Material	13
Ziel	13
Vorbereitung	13
Zusätzliche Anweisungen	13
Unterhalt	13
Zug der Charaktere	13
Gegnerischer Zug	13
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage	13
Azathoth (2. Akt)	14
Material	14
Ziel	14
Vorbereitung	14
Zusätzliche Anweisungen	14
Unterhalt	14
Zug der Charaktere	14

Gegnerischer Zug	14
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage	14
Shub-Niggurath (2. Akt)	15
Material	15
Ziel	15
Vorbereitung	15
Zusätzliche Anweisungen	15
Unterhalt	15
Gegnerischer Zug	15
Zusätzliche Info	15
Wahnsinn – Effekte und Modifikatorkarten	15
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage	15
Hastur (2. Akt)	16
Material	16
Ziel	16
Vorbereitung	16
Zusätzliche Anweisungen	16
Unterhalt	16
Zug der Charaktere	16
Gegnerischer Zug	16
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage	16
Nyarlahotep (2. Akt)	17
Material	17
Ziel	17
Vorbereitung	17
Zusätzliche Anweisungen	17
Unterhalt	17
Zug der Charaktere	17
Gegnerischer Zug	17
Voraussetzungen für Sieg und Niederlage	17

GLOSSAR 18

SYMBOLE UND FORTSCHRITT 20

NEUE INHALTE

Für *Rise of Myths: Cthulhu* gibt es 3 Erweiterungen: *Echos der Dunkelheit*, *Albtraummodus* und *Ruf der Großen Alten*. Mit ihnen kommen neue Charaktere, Gegner, Orte, Spielmodi und Effekte, durch die euer Abenteuer noch epischer wird.

In dieser Anleitung findet ihr das Material und wie ihr es jeweils benutzt.



ERWEITERUNG „ECHOS DER DUNKELHEIT“

Diese Erweiterung ergänzt das Grundspiel um neue Charaktere, Orte, Gegner und Effekte. Die Gegner sind an ihre jeweiligen Orte gebunden,

ihr dürft die Charaktere jedoch nach Herzenslust mit denen von *Rise of Myths: Cthulhu* kombinieren.

MATERIAL



38 Gegnerkarten für jeden Ort
(Kingsport und Hochebene von Leng)

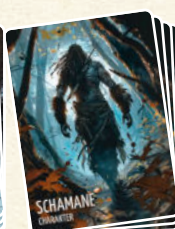
2 Großer-Alter-Kartenstapel
(1 × 9 und 1 × 17 Karten)



1 Großer-Alter-Spielplan
(Yog-Sothoth und Atlach-Nacha)



24 Charakterplättchen (6 pro Charakter)



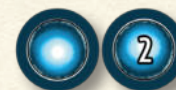
4 Charakterstapel (3 × 65 und 1 × 69 Karten)



14 alternative
Erkundungskarten



14 zusätzliche
Ereigniskarten



4 Astralplättchen

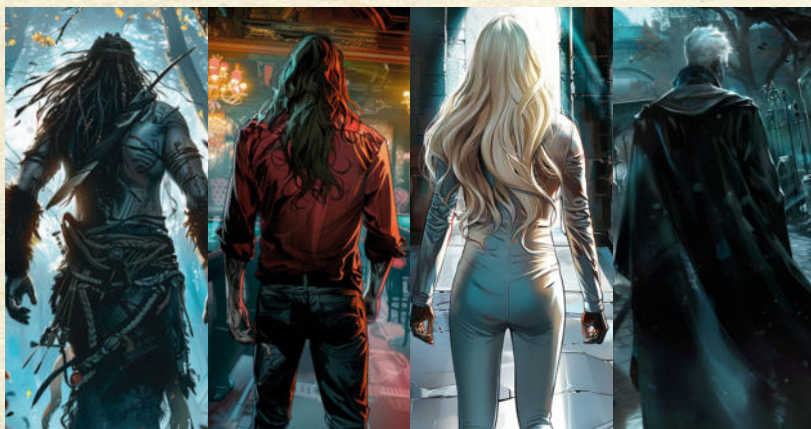


8 Kopieplättchen



1 Glücksplättchen
und 2 Glückswürfel

NEUE CHARAKTERE



SCHAMANE

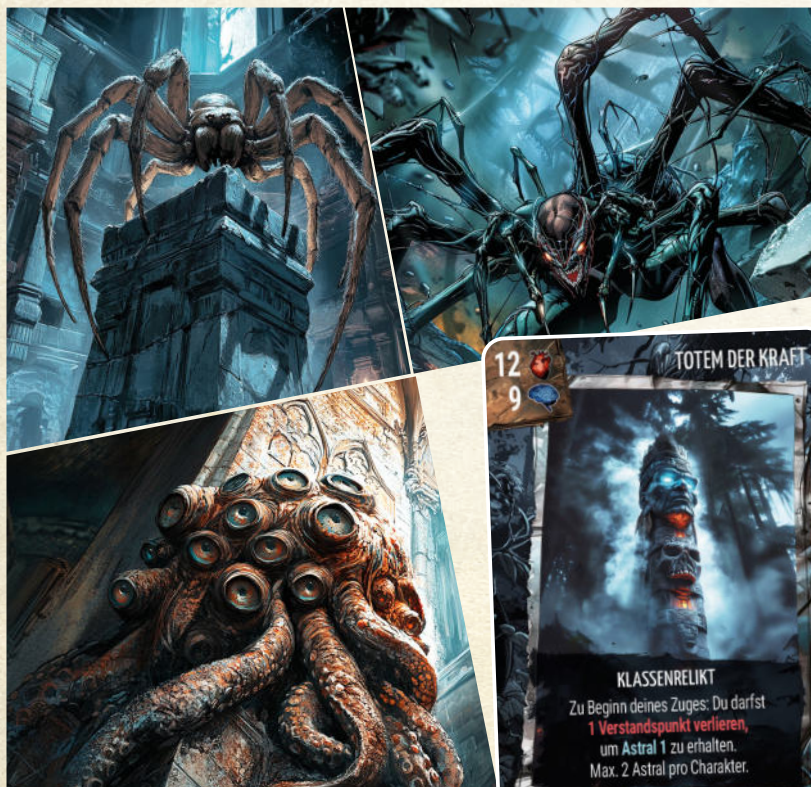
SPIELER

ENTITÄT

NEKROMANT

NEUE ORTE

Die Charaktere mitsamt den 4 Neuzugängen tauchen in Geheimnisse ein, die jenseits der Realität verborgen liegen. Sie kämpfen um ihr Überleben, indem sie einen neuen Ort erkunden: die Hochebene von Leng, das Revier eines Mitglieds der Großen Alten, Atlach-Nacha. Außerdem untersuchen sie die Schrecken in der Stadt Kingsport auf ihrem Weg, einem weiteren Großen Alten die Stirn zu bieten, Yog-Sothoth. Jeder neue Ort kommt mit einem neuen einzigartigen Gegner.



NEUE EFFEKTE

ASTRAL



Sammelt Astral (●), um euren Charakter mit dem Astraleffekt zu stärken. Wann immer ihr eine Karte mit dem Astraleffekt ausspielt, erhöht ihr den Astralwert bzw. legt ihr 1 Astralplättchen auf den Charakter, der den Effekt erhält. Pro Punkt Astral fügt der Charakter allen seinen

Karten in diesem Zug jeweils Angriff 1 oder Verteidigung 1 hinzu. Der Effekt tritt für jede Karte individuell in Kraft. Ihr wendet ihn immer zuletzt und pro Karte max. 1-mal an.

Astralplättchen werden am Ende des Zuges der Charaktere **NICHT ABGEWORFEN**. Sofern am Ende des Kampfes noch welche übrig sind, müsst ihr diese jedoch abwerfen.

Zu Beginn seines Zuges muss jeder Charakter beim Ziehen der Karten die ersten gezogenen entsprechend der Höhe seines aktuellen Astralwertes abwerfen (Astral 1: erste Karte abwerfen, Astral 2: erste und zweite Karte abwerfen) Mit diesen sogenannten **ASTRALABWÜRFEN** erhält der Charakter Energie, als ob er die Karten für diesen Zweck abgeworfen hätte. Danach wirft er seine Astralplättchen ab.



Der Schamane beendet seinen Zug mit Astral 2, wodurch er seine Angriffs- und Verteidigungskarten in seinem Zug verstärken durfte.

Zu Beginn seines Zuges in der nächsten Runde zieht er 6 Karten, muss jedoch die ersten beiden als Astralabwürfe abwerfen und er erhält die entsprechende Menge an Energie (2).

Dann wirft er seine Astralplättchen ab und spielt die verbleibenden 4 Karten seiner Hand wie gewohnt aus. Ihm steht dafür auch die Energie (2) zur Verfügung, die er durch seine Astralabwürfe erhalten hat.

Dank des Klassenrelikts des Schamanen, dem „Totem der Kraft“, darf er zu Beginn seines Zuges 1 Verstandspunkt opfern, um Astral 1 zu erhalten. Der Effekt tritt **NACH** den Astralabwürfen in Kraft. Dieses neue Astral wird also in diesem Zug nicht abgeworfen und er darf damit sofort die Karten verstärken, die er in diesem Zug ausspielen will. Das Totem der Kraft gibt außerdem den maximalen Astralwert an, den die Charaktere jeweils haben können.

GLÜCK UND PECH



Zu Beginn jeder Runde wirft der Spieler entsprechend seines Klassenrelikts „Glücksamulett“ die beiden Glückswürfel:

- * Bei einem Ergebnis von 7–10 hat der Spieler **GLÜCK**.
- * Alle anderen Ergebnisse bedeuten **PECH** für den Spieler.

Legt das Glücksplättchen mit der entsprechenden Seite nach oben auf sein Klassenrelikt.

Fortuna beeinflusst bestimmte Effekte der Karten des Spielers, seine Aktionen sind also weniger vorhersehbar und riskanter. Gewährt ihm eine Karte die Möglichkeit, Glück/Pech zu ändern, dreht ihr sein Glücksplättchen entsprechend um und wendet ab sofort den neuen Status bei jeder Karte an, bei der sein Glück oder Pech von Bedeutung ist. Glück oder Pech sind exklusive Effekte für den Spieler und nur er zieht einen Vorteil daraus oder

muss den Nachteil in Kauf nehmen. Aus diesem Grund gilt der Glück-/Pech-Effekt nicht, falls er so eine Karte für einen anderen Charakter ausspielt. Hat die Karte jedoch Zusatzeffekte (wie z.B. das Erhöhen des Angriffs), die nichts mit Glück oder Pech zu tun haben, dann gelten diese durchaus für den Zielcharakter.

WETTEN

Karten mit Wetten bieten die Möglichkeit, gegen ein gewisses Risiko stärkere Effekte zu erhalten. Der Spieler darf diese Karten für andere Charaktere ausspielen. Beim Ausspielen muss der jeweilige Charakter entscheiden, ob er den Grundeffekt anwenden oder wetten möchte, um diesen Effekt zu verbessern. Es gibt 2 Arten von Wetten: Einfache Wetten und Riskante Wetten.



EINFACHE WETTE

Mit einer Einfachen Wette darf der Charakter:

1. den Grundeffekt ohne zusätzliches Risiko anwenden.
2. wetten, indem er die Glückswürfel wirft. Je nach Ergebnis:
 - * Liegt es innerhalb der vorgegebenen Werte (🎲), war die Wette erfolgreich. In dem Fall ersetzt der stärkere Erfolgseffekt den Grundeffekt.
 - * Liegt es außerhalb der vorgegebenen Werte (🎲), hat er die Wette verloren und der Effekt fürs Scheitern ersetzt den Grundeffekt. Normalerweise ist dann der Vorteil nicht mehr so groß oder der Charakter erhält andere Nachteile.

Der Spieler spielt die Karte „Das war knapp“ aus und darf laut Grundeffekt seine Verteidigung um 1 erhöhen. Er beschließt jedoch, ein Risiko in Kauf zu nehmen und eine Einfache Wette zu platzieren. Der Grundeffekt gilt also ab sofort nicht mehr.

Er würfelt eine 3 und verliert die Wette. Hatte er bislang noch kein Pech, so dreht er sein Glücksplättchen jetzt auf die entsprechende Seite, außerdem verliert er 1 Verstandspunkt und erhält 1 Energie.



Verteidigung 1.
(4-10) Angriff 1 und
Verteidigung 1.
Wechsle zu Pech, erhalte 1 Energie
und verliere 1 Verstandspunkt.

RISKANTE WETTE

Die Riskante Wette ist etwas für die Draufgänger unter euch, denn sie garantiert keinen Grundeffekt und ihr müsst wetten, um überhaupt einen Effekt zu erhalten.

ERSTE WETTE:

- * Der Charakter wirft die Glückswürfel und falls das Ergebnis innerhalb der vorgegebenen Werte liegt (🎲), war die Wette erfolgreich. Sofern der Charakter nicht erneut ein Risiko eingehen will, wendet ihr den entsprechenden Effekt an.
- * Liegt es außerhalb der vorgegebenen Werte (🎲), hat der Charakter die Wette verloren und wendet den Effekt fürs Scheitern an, sofern er nicht erneut ein Risiko eingehen will.

ZWEITE WETTE:

- * Entscheidet sich der Charakter für diese Option, muss er ein zweites Mal würfeln. Der erforderliche Würfelwurf (🎲) und seine Effekte, die jetzt im unteren Bereich der Karte angegeben sind, ersetzen die vorherige Wette. Sobald er eine zweite Wette platziert, gilt die vorherige als nicht abgeschlossen und als weder gescheitert noch gewonnen.

AUFBEWAHREN

Karten mit dem Aufbewahren-Effekt dürft ihr für zukünftige Züge aufbewahren. Entscheidet sich ein Charakter, eine aufbewahrbare Karte zu behalten, bleibt sie am Ende seines Zuges auf seiner Hand.

Während des folgenden Unterhalts zählen diese Karten nicht zum gewohnten Kartenlimit. Aus diesem Grunde startet dieser Charakter dann seinen nächsten Zug mit mehr als 6 verfügbaren Karten.

TEMPORÄR

Karten mit dem Temporär-Effekt sind anfangs kein Teil des Charakterstapels und ihr könnt sie nicht als Belohnung auswählen, weil ihr sie dem Stapel des Charakters nur durch die Effekte anderer Karten hinzufügt. Legt sie neben den Spielbereich des Charakters.

Nach dem Ausspielen, Abwerfen oder am Ende einer Kampfbegegnung wandern diese Karten nicht auf den Abwurfstapel. Trennt sie von den anderen und legt sie wieder neben den Spielbereich. Ihr dürft sie euch in zukünftigen Kampfbegegnungen jedoch erneut verdienen, sofern der Kartentext nichts Gegenteiliges enthält.

AUFLODERN

Auflodern-Karten sind ein Beispiel für temporäre Karten. Diese Karten sind Teil eines Zusatzstapels. Jeweils am Ende eines Zuges, in dem ihr sie ausgespielt oder abgeworfen habt, und am Ende jeder Kampfbegegnung kehren sie zu ihrem Stapel zurück, um in Zukunft erneut von der Entität auf die Hand genommen zu werden. Die Entität kann in einem Zug nur eine begrenzte durch ihr Klassenrelikt definierte Menge an Auflodern-Karten ausspielen.



NEUE KATEGORIEN VON KARTEN

KOPIE



Spielt ihr eine Kopie-Karte aus, wählt ihr 1 bereits ausgespielte Karte aus, die noch nicht kopiert wurde, und legt dann 1 Kopieplättchen auf sie. Wendet dann ihre Effekte so an, als hätte die Entität die kopierte Karte ausgespielt. Ihr könnt Kopie-Karten nicht kopieren oder für andere Charaktere ausspielen. Pro Partie sind insgesamt 8 Kopieplättchen verfügbar. Werft ihr eine kopierte Karte ab, wandert das Kopieplättchen wieder in den Vorrat zurück. Sind am Ende der Runde noch Kopieplättchen im Spiel, werft ihr diese ebenfalls ab.

Effekte von bestimmten Karten könnt ihr nicht kopieren. Das sind auch die Karten, die ihr nicht für andere Charaktere ausspielen könnt:

- * Das Nachladen/Entladen und alles, für das ihr die Munition des Detektivs benötigt.
- * Glücks- und Pecheffekte des Spielers.

Alle anderen Effekte inklusive Vorhersage, Astral und Opfern dürft ihr ganz normal kopieren. Auflodern-Karten gelten beim Kopieren als Startkarten. Kopiert ihr eine Auflodern-Karte, betrachtet sie als erneut ausgespielt. Sie zählt außerdem zur Zugbegrenzung (max. 4 pro Zug).



Achtung! Im Allgemeinen dürft ihr Karten, die bereits kopiert wurden, nicht noch einmal kopieren. Allerdings gibt es Ausnahmen, was aber im Kartentext angeführt wird. Die Karte „Kettenkopie“ beispielsweise ermöglicht das erneute Kopieren einer Karte.

BESCHWÖRUNG

Durch das Ausspielen einer Beschwörungskarte erzeugt ihr einen Verbündeten. Dieser schließt sich dem Charakter an, der den Effekt der Karte erhalten hat, und verfügt über anfängliche Angriffs- und Gesundheitswerte sowie über Unterhaltskosten. Legt die dem Kartenwert entsprechende Anzahl Gesundheitsplättchen auf die Karte.

Der zugehörige Charakter darf in seinem Zug mit seiner Beschwörung entweder angreifen oder verteidigen.

- * **ANGRIFF:** Die Beschwörung greift 1 Gegner mit ihrem Angriffswert an.
- * **VERTEIDIGUNG:** Die Beschwörung verteidigt den zugehörigen Charakter und verringert eingehende Angriffe. Wendet die Verteidigung der Beschwörung gänzlich an, bevor der Angriff auf den zugehörigen Charakter übergeht. Fällt die Gesundheit einer Beschwörung auf 0, werft ihr sie ab und der überzählige Angriff geht auf den zugehörigen Charakter über, der dann das Ziel des Angriffs wird. Dazu zählen auch jegliche Effekte oder Zustände, die der Angriff mit sich bringt.



Was Effekte oder Fertigkeiten anbelangt, gelten Angriffe und Verteidigungen von Beschwörungen nicht als vom zugehörigen Charakter ausgeführt. Was bedeutet das?

- * Hat der zugehörige Charakter Effekte (wie z.B. Astral) oder etwas anderes, das seinen Angriff oder seine Verteidigung modifiziert, gelten diese nicht für die Beschwörung.
- * Verursacht ein Gegner beim Angriff auf eine Beschwörung einen Zustand, gilt dieser nicht für den zugehörigen Charakter. Die Beschwörung gilt beim Belegen mit Zuständen als separate Kreatur. Greift ein Gegner mit einem Bereichsangriff an, visiert dieser zur Verteidigung eingesetzte Beschwörungen ebenfalls an.

UNTERHALT VON BESCHWÖRUNGEN

Beschwörungen bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel, solange ihr deren Unterhalt bezahlt. Für jede Beschwörung müssen die zugehörigen Charaktere die jeweiligen Unterhaltskosten bezahlen, bestehend aus 1 oder mehreren Ressourcen. Entweder müssen sie dafür Karten für Energie abwerfen oder ihre Gesundheit oder ihren Verstand verringern. Diesen Schritt handelt ihr während des Unterhalts zu Beginn jeder Runde, vor dem Zug der Charaktere ab.

Kann – oder will – der zugehörige Charakter den Unterhalt nicht bezahlen, werft ihr die Beschwörung ab.

Sofern ein Effekt den Unterhalt einer Beschwörung modifiziert, ohne die Ressource (Gesundheit, Verstand oder Energie) explizit zu nennen, entscheidet der zugehörige Charakter, welche Ressource er dafür nutzen will.

ZAUBERANGRIFF

Diese Karten haben Effekte, die durch das Erfüllen von bestimmten Bedingungen (wie z.B. das Abwerfen von Karten oder das Ausgeben von Energie) verbessert werden.

NEUE ART VON KOSTEN

Die neue Art von Kosten erkennt ihr an dem „X“ auf der Karte. Sofern es auf der Karte nicht anders angegeben wird, gilt das „X“ als eine 0, ihr erhaltet beim Abwerfen also keine Energie. Werden auf der Karte spezifische Kosten angeführt, erhaltet ihr beim Abwerfen für Energie auch die entsprechende Menge. Beim Kopieren entspricht das X den Kosten der Kopie-Karte, sofern das auf der Karte nicht anders angegeben wird.

NEUE EFFEKTE DES WAHNSINNS



SCHAMANE

Ist der Schamane wahnsinnig, verringert sich der Astralwert, den die anderen haben können, um jeweils 1 Punkt.



SPIELER

Ist der Spieler wahnsinnig, erhält er 1 , falls beide Glückswürfel beim Wetten dieselbe Zahl anzeigen.



ENTITÄT

Ist die Entität wahnsinnig, verliert ihr Klassengegenstand seine Wirkung (sofern sie einen hat).



NEKROMANT

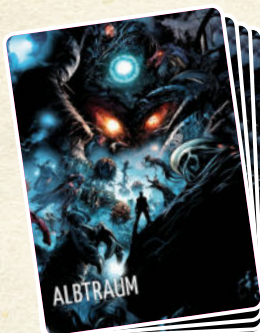
Ist der Nekromant wahnsinnig, muss er den Energie-Unterhaltskosten all seiner Beschwörungen jeweils 1 Energie hinzufügen. Denkt daran: Der Hinzufügen-Effekt gilt nur im Falle, dass die Karte den Effekt bereits aufweist. Die Kosten für Beschwörungen, für die er während des Unterhalts keine Energie abwerfen muss, ändern sich nicht.



ERWEITERUNG „ALBTRAUMMODUS“

Diese Erweiterung ist mit dem restlichen Spiel kompatibel und ergänzt es mit einem neuen Spielmodus, der eine noch größere Herausforderung und neue Belohnungen bietet.

MATERIAL



20 Alpträumenkarten



8 Spezialle Klassenrelikte

HINWEISE

Zu Beginn jeder Kampfbegegnung im Alpträumenmodus drehen die Charaktere 1 Karte vom zuvor gemischten und verdeckt bereit gelegten Alpträumenstapel um.



Sie entscheiden, ob sie die Karte nutzen wollen oder nicht. Im ersten Fall wenden sie den Effekt während aller Runden dieser Begegnung an und erhalten die auf der Karte angegebene Menge an Hinweisen. Die Charaktere bewahren Alpträumenkarten von abgeschlossenen Kämpfen auf, damit sie wissen, wie viele Hinweise sie insgesamt erhalten haben. Entscheiden sie sich, den Effekt nicht zu nutzen, mischt ihr die Karte wieder in den Alpträumenstapel und die Begegnung verläuft ohne Zusatzeffekte.

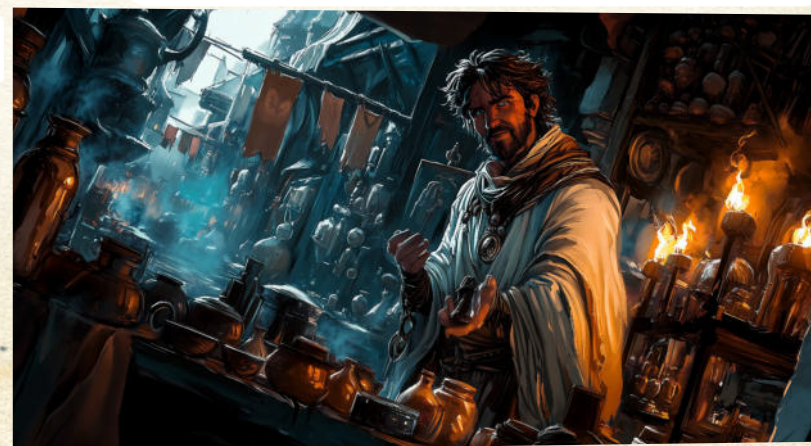
NUTZUNG VON HINWEISEN UND ZUSATZEFFEKTE DER GROßEN ALTEN

Während Partien im Alpträumenmodus fügen die Großen Alten Zusatzeffekte entsprechend ihres jeweiligen Spielplans hinzu. Diese dürft ihr ignorieren, sofern ihr die erforderliche Anzahl Hinweise abwerft.

Vor dem Kampf gegen einen Großen Alten dürfen Charaktere Hinweise von ihrem Vorrat ausgeben, damit der Große Alte 1 oder gar beide Zusatzeffekte nicht anwenden kann.

Jeder Große Alte hat 2 Zusatzeffekte. Der erste Effekt ist weniger einschneidend und die Charaktere benötigen weniger Hinweise, um ihn zu stoppen. Der zweite ist jedoch gefährlicher und teurer.

Ungenutzte Hinweise werft ihr nach dem Abschließen eines Ortes nicht ab. Allerdings müsst ihr sie abwerfen, sobald ihr das Ende eurer Partie erreicht habt.



CTHULHU

5 HINWEISE

OBEREN EFFEKT IGNORIEREN = 3 HINWEISE
 UNTEREN EFFEKT IGNORIEREN = 6 HINWEISE

Der Detektiv und die Seherin wagen ein Abenteuer im Altraummodus und stehen Cthulhu im Kampf gegenüber, dem Großen Alten von Arkham. Sie haben im Laufe der Partie 5 Hinweise gesammelt, weil sie mehrere Kämpfe mit den Zusatzeffekten des Altraumstapels überlebt haben. Sie würden zwar gerne den zweiten Zusatzeffekt ignorieren, der die max. Bedrohung um 4 verringert, allerdings benötigen sie dafür 6 Hinweise, also 1 mehr, als ihnen zur Verfügung steht. Aber wenigstens haben sie die 3 Hinweise, um Cthulhu davon abzuhalten, jeweils 1 Fluch in Runde 2, 4 und 6 aufzudecken.

SPEZIELLE KLASSENRELIKTE



Diese Erweiterung enthält außerdem jeweils 1 neue Klassenreliktkarte für jeden Charakter, die ihr als Belohnung erhaltet, sobald der jeweilige Charakter zum ersten Mal einen Ort im Altraummodus abgeschlossen hat. Nach dem Freischalten ist sie für jede Partie mit dem jeweiligen Charakter verfügbar.

ZUSATZREGELN

Ihr könnt den Altraummodus **NICHT** mit den Modifikatoren zum Verringern der Schwierigkeit kombinieren.



ERWEITERUNG „RUF DER GROSSEN ALTEN (2. AKT)“

Diese Erweiterung ermöglicht ein längeres Spielvergnügen, da ihr nach dem Abschließen eines Ortes mit einem zweiten weitermachen dürft. In diesem Modus werden die Orte zu Akten. Der erste Ort ist der 1. Akt und der zweite der 2. Akt.

Spielt ihr im Alptraummodus, werft ihr die gesammelten Hinweise am Ende eines Aktes nicht ab.

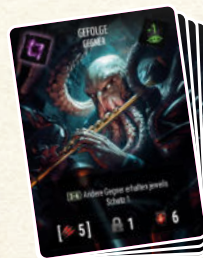
MATERIAL



80 seltene Karten
(10 pro Charakter)



2 Großer-Alter-Spielpläne
(Azathoth und Shub-Niggurath /
Hastur und Nyarlathotep)



56 Großer-Alter-Karten



15 Gegnerkarten
(Auserwählt)



3 Kampf-
vorbereitungskarten

VORBEREITUNG

Um den 2. Akt zu spielen, müsst ihr zuerst den 1. Akt abgeschlossen haben.

Habt ihr das geschafft, behalten die Charaktere ihre Karten und Aufwertungen und füllen Gesundheit, Verstand und Munition komplett wieder auf. Vergesst nicht, dass sie nach dem Besiegen des Großen Alten auch die entsprechende Belohnung in Fortschrittsunkten, Münzen und einer seltenen Karte für ihren Stapel erhalten.

Der 2. Akt muss an einem anderen Ort stattfinden als der 1. Akt. Ersetzt die Vorbereitungskarte für die Kampfbegegnungen durch die vom 2. Akt. Sie enthält neue Begegnungsvorbereitungen und führt die Auserwählten als neues Gegnerlevel ein.

Und zum Schluss müsst ihr 1 Großen Alten aus dem 2. Akt auswählen, der den üblichen Gegner an diesem Ort ersetzt. Ihr dürft die Großen Alten aus dem 2. Akt beliebig mit den verfügbaren Orten kombinieren.

Erreichen die Charaktere während des 2. Aktes 6 Fortschrittsunkte wie im 1. Akt, erhalten sie jeweils 5 Erholungspunkte. Und nach dem Erreichen von 9 Fortschrittsunkten deckt ihr die Großer-Alter-Karte auf und verbindet sie möglichst mit der aktuellen Erkundungskarte.

NEUE ART GEGNER

Ab sofort gibt es ein neues Gegnerlevel, die Auserwählten. Die auserwählten Gegner sind stärker als die Elitegegner, aber schwächer als die Großen Alten.



NEUE SELTENHEIT FÜR KARTEN

Diese Erweiterung enthält 10 **SELTENE** Karten für jeden der im Spiel verfügbaren 8 Charaktere (die 4 aus dem Grundspiel und die 4 aus der Erweiterung „Echos der Dunkelheit“).

Seltene Karten sind 1 Stufe stärker als die ungewöhnlichen Karten und ihr erkennt sie an ihrem Gold-Emblem in der rechten unteren Ecke. Ihr erhaltet sie als Belohnung nach dem Sieg über einen Großen Alten und manchmal nach dem Sieg über einen Auserwählten.



DIE GROSSEN ALTEN

ATLACH-NACHA (HOCHEBENE VON LENG)

Auf der Hochebene von Leng gelten andere Regeln: Der Himmel steht still. Die Berge verändern sich. Schritte hinterlassen keine Spuren. Hier haben die Ermittler das Netz entdeckt. Riesig und gesponnen von etwas, das nicht aus dieser Welt stammt. Atlach-Nacha ist keine Konstante. Sie wechselt zwischen der physischen und der Traumwelt hin und her. Dieser Wechsel macht sie unvorhersehbar – jedoch nicht unverwundbar. Die Ermittler müssen in beiden Welten handeln und die wichtigsten Knoten des Netzes finden und zerstören, bevor die Brücke zwischen den Welten fertiggestellt ist.

Die Mutter der Spinnen ist das letzte und schwierigste Hindernis, das die Charaktere auf ihrer gefährlichen Reise durch die Hochebene von Leng überwinden müssen. Ein Kampf, der sie bis an ihre Grenzen bringen und sie dazu zwingen wird, zwischen der physischen und Traumwelt hin und her zu wechseln, während sie versuchen, Atlach-Nacha an der Fertigstellung ihres Netzes zu hindern. Und natürlich versuchen sie zu überleben.

MATERIAL



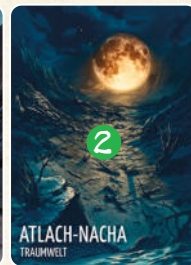
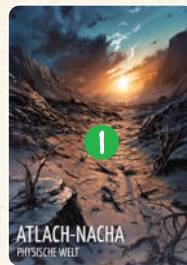
GROßER-ALTER-SPIELPLAN

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



GROßER-ALTER-KARTE

- 1 Name
- 2 Zusatzeffekte (Physische Welt)
- 3 Fortwährender Effekt
- 4 Zusatzeffekte (Traumwelt)
- 5 Verbesserungseffekt
- 6 Weltenwechsel-Effekt



WELTENKARTE

- 1 Physische Welt
- 2 Traumwelt

ZIEL

Besiegt Atlach-Nacha innerhalb von 6 Kampfrunden, indem ihr ihre Gesundheit auf 0 bringt.

VORBEREITUNG

Legt den Großer-Alter-Spielplan in eure Mitte und markiert die Anfangsgesundheit von Atlach-Nacha auf der Gesundheitsleiste des Großer-Alter-Spielplans mit 1 bzw. 2 grünen Würfeln. Orientiert euch dabei an der Charakteranzahl-Vorgabe. Legt den Stapel mit den Großer-Alter-Karten gemischt und verdeckt und die Weltenkarte neben ihren Spielplan. Atlach-Nacha ist der einzige Gegner und sie kann max. 4 Zustände haben. Wann immer sie Schaden erleidet, senkt ihr den Wert auf ihrer Gesundheitsleiste.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

Legt die Weltenkarte in der 1. Runde so neben den Spielplan, dass die physische Welt nach oben zeigt. Beginnt jede folgende Runde mit der Seite, die am Ende der vorherigen Runde nach oben gezeigt hat.

Werft alle Großer-Alter-Karten der vorherigen Runde ab, falls noch welche ausliegen.

Werft 1 Würfel, um zu erfahren, welchen Teil der Abfolge des Großer-Alter-Spielplans Atlach-Nacha in ihrem Zug abhandeln wird. Sie wird anfangs den Charakter anvisieren, der sie zuletzt angegriffen hat. Sie ist jedoch nicht immun gegen Effekte, die ihr Ziel ändern (wie z.B. Betäubung).

Spielt 1 Großer-Alter-Karte aus. Das fügt dem aktuellen Teil der Abfolge basierend auf der aktuellen Welt Effekte hinzu. Diese Karte gilt nicht als Gegner und kann nicht das Ziel von Effekten werden. Ist der Großer-Alter-Zugstapel aufgebraucht, mischt ihr alle abgeworfenen Karten zu einem neuen Zugstapel.

ZUG DER CHARAKTERE

Wann immer Atlach-Nacha Schaden erleidet, müsst ihr die Weltenkarte umdrehen, 1 neue Großer-Alter-Karte aufdecken und deren Effekte entsprechend der aktuellen Welt anwenden.

GEGNERISCHER ZUG

Atlach-Nacha handelt den Teil der Abfolge ab, den ihr während des Unterhalts ausgewürfelt habt, inklusive der Zusatzeffekte ihrer Großer-Alter-Karten. Sie visiert den Charakter an, der sie zuletzt angegriffen hat.

GROßER-ALTER-KARTEN

Die Großer-Alter-Karten lösen je nach Welt, in der sich Atlach-Nacha bei ihrem Aufdecken befindet, Effekte aus. Der Teil mit dem schwarzen Hintergrund gilt für die physische Welt und der mit dem blauen für die Traumwelt.

Sobald ihr den Effekt einer Großer-Alter-Karte ausgelöst habt, ändert er sich nicht mehr. Er bleibt auch dann unverändert, falls Atlach-Nacha in der Runde die Welt wechselt.

Reiht die gesammelten Effekte während der Runde in einer horizontalen Linie auf, damit ihr auf einen Blick seht, welche Effekte Atlach-Nacha in diesem Teil der Abfolge erhält.

Auf manchen Großer-Alter-Karten seht ihr zusätzliche Symbole (♥, ✱ und ↻). Wendet ihre Effekte an, sofern die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:

Verbessern (♥): Gilt, falls Atlach-Nacha weniger als die Hälfte ihrer Maximalgesundheit hat.

Netz (✱): Wendet einen fortwährenden Effekt an, während der Teil der Abfolge abgehandelt wird.

Weltenwechsel (↻): Gilt, falls Atlach-Nacha beim Aufdecken der Karte zu dieser Welt gewechselt ist. Befindet sich dieses Symbol auf der ersten Karte der Runde, ignoriert es.

1 CHARAKTER: Atlach-Nacha kann nur 1-mal pro Runde die Welt wechseln und ihr Teil der Abfolge löst die Effekte von max. 2 Großer-Alter-Karten pro Runde aus.

2 ODER 3 CHARAKTERE: Wann immer Atlach-Nacha Schaden erleidet, wechselt sie die Welt, und der jeweilige Teil ihrer Abfolge löst die Effekte aller aufgedeckten Großer-Alter-Karten aus.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg: Schafft ihr es, die Gesundheit von Atlach-Nacha vor dem Ende der 6. Runde auf 0 zu verringern und alle Charaktere haben überlebt, beendet die Große Alte den Kampf und zieht sich auf unbestimmte Zeit in die Traumwelt zurück. Die Charaktere bleiben weiterhin in der physischen Welt, frei und siegreich.

Niederlage: In allen anderen Fällen wurden die Charaktere besiegt.

Das Diagramm zeigt die Abfolge der Großer-Alter-Karten und die Effekte, die sie auslösen. Die Karten sind in einer horizontalen Linie angeordnet, und die Effekte sind in einer horizontalen Linie unter den Karten aufgeführt. Die Karten sind: 1. Großer-Alter-Karte (Traumwelt), 2. Großer-Alter-Karte (Traumwelt), 3. Großer-Alter-Karte (Traumwelt), 4. Großer-Alter-Karte (Physische Welt), 5. Großer-Alter-Karte (Physische Welt), 6. Großer-Alter-Karte (Traumwelt), 7. Großer-Alter-Karte (Traumwelt), 8. Großer-Alter-Karte (Traumwelt). Die Effekte sind: 1. Startwelt Runde 3, 2. Fügt beim Angriff auf einen gesunden Charakter Angriff 1 hinzu, 3. Wirft max. 2 ihrer Zustände ab und greift alle Charaktere mit jeweils Angriff 2 an, 4. Weltenwechsel, 5. Erleidet sie Schaden, fügt sie Verteidigung 2 hinzu, 6. Weltenwechsel, 7. Fügt pro gesundem Charakter Angriff 1 hinzu, 8. Fügt pro gesundem Charakter Angriff 1 hinzu. Die Karten sind in einem roten Rahmen gefasst, der die Abfolge der Effekte zeigt.

Zu Beginn der 3. Runde hat Atlach-Nacha 29 Gesundheitspunkte von max. 50. Sie steht 2 gesunden Charakteren gegenüber. Der Würfel, um anhand ihres Spielplans zu bestimmen, welchen Teil der Abfolge sie in dieser Runde abhandeln wird, zeigt eine 2 an ①. Die 2. Runde endete mit Atlach-Nacha in der Traumwelt, insofern beginnt sie die 3. Runde in dieser Welt ②. Atlach-Nacha deckt ihre erste Großer-Alte-Karte auf, deshalb löst sie die zusätzlichen Weltenwechsel-Effekte (↻) nicht aus ③. Die Charaktere überwinden Atlach-Nachas anfängliche Verteidigung 3 und fügen ihr 3 Schaden zu, was ihre Gesundheit von 29 auf 26 verringert. Das wiederum bewegt sie dazu, in die physische Welt überzuwechseln ④, 1 neue Karte aufzudecken und die Effekte der physischen Welt anzuwenden ⑤: Wann immer sie ab sofort Schaden erleidet, fügt sie aufgrund dieses neuen fortwährenden Effektes Verteidigung 2 hinzu (✱). Die Charaktere dürfen den mit (♥) angegebenen Effekt ignorieren, da Atlach-Nacha weiterhin mehr als die Hälfte ihrer Maximalgesundheit hat. Als Nächstes fügen ihr die Charaktere noch einmal 3 Schaden zu, weshalb sie in die Traumwelt wechselt ⑥, Verteidigung 2 hinzufügt (✱), 1 neue Karte aufdeckt und deren Traumwelt-Effekte anwendet ⑦, was sich auf Atlach-Nachas Angriff in der aktuellen Runde auswirkt. Außerdem hat sie nun weniger als die Hälfte ihrer Maximalgesundheit übrig (23 von 50), weshalb der mit (♥) angegebene Effekt auch ausgelöst wird und sie Verteidigung 1 hinzufügen darf, ab sofort also Verteidigung 3 hat. Nach dem Zug der Charaktere greift Atlach-Nacha an, wobei sie zu ihrem ursprünglichen Teil der Abfolge die Effekte von den Großer-Alter-Karten (im roten Rahmen ⑧) hinzufügt: Sie greift ihr Ziel mit Angriff 5 an (anfänglicher Angriff 3 + Angriff 2 für 2 gesunde Charaktere im Spiel) und belegt es mit 1 +.

YOG-SOTHOTH (KINGSPORT)

Etwas stimmt nicht in Kingsport. Es ist nicht nur der Himmel, der jetzt mit formlosen Wolken bedeckt ist, oder die Uhren, die die Zeit nicht mehr anzeigen. Jedes Atom verhält sich unnatürlich. Yog-Sothoth hat die Schwelle überschritten – nicht in seiner Gestalt, sondern als Präsenz. Und jetzt ist alles, das existiert, in seiner Reichweite.

Die Ermittler können ihn nicht aufhalten. Sie können nur versuchen, zu entkommen. Aber der Weg aus der Stadt ist alles andere als einfach. Entwurzelte Bäume blockieren ganze Straßen. Schutt von eingestürzten Gebäuden hat offene Plätze unbegehrbar gemacht. Vertraute Wege enden in Sackgassen, die es zuvor nicht gab.

Jede Entscheidung ist wichtig. Jede Abzweigung ein Risiko. Yog-Sothoth ist ihnen auf den Fersen. Nicht schnell, aber unbeirrbar. Je länger sie brauchen, desto näher kommt er. Sie müssen einen Weg finden, das Geröll und die versperrten Wege überwinden und fliehen, bevor ganz Kingsport ein Teil seines unendlichen Netzwerks wird.

Der Große Alte beansprucht Kingsport für sich und zerstört die Stadt und alles auf seinem Weg. Die Fauna, die Flora und die Bewohner sind zu unerbittlichen Feinden geworden, verdorben durch die Macht des Großen Alten. Die Charaktere müssen entkommen, bevor die Zeit abläuft und die Stadt verschwindet. Allerdings verbergen sich hinter jeder Ecke Schrecken, die sich dem Verstand entziehen, und jede Faser der Realität löst sich auf. Jene, die scheitern, werden nicht nur verschwinden, sondern außerdem in einer Ewigkeit der Schatten gefangen sein, stets verfolgt von den Blicken des uralten Wesens.

MATERIAL



GROßER-ALTER-SPIELPLAN

- 1 Name
- 2 Fluchtleiste
- 3 Max. Fluchtwert je nach Anzahl der Charaktere
- 4 Effekte im Albtraummodus (Erweiterung)



GROßER-ALTER-KARTE

- 1 Name
- 2 Strafe
- 3 Zusatzeffekt
- 4 Verbesserungseffekt
- 5 Einzigartige Abfolge
- 6 Gesundheit



HINDERNISKARTE

- 1 Name und Art
- 2 Strafe
- 3 Erforderliche Energie und Zusatzeffekte

ZIEL

Überlebt 6 Kampfrunden gegen Yog-Sothoth.

VORBEREITUNG

Legt den Großer-Alter-Spielplan in eure Mitte und markiert den der Anzahl der Charaktere entsprechenden Anfangswert der Fluchtleiste auf dem Großer-Alter-Spielplan mit 1 bzw. 2 grünen Würfeln. Legt den Großer-Alter-Stapel und den Hindernisstapel jeweils gemischt und verdeckt neben den Großer-Alter-Spielplan.

Jede offene Großer-Alter-Karte stellt einen anderen Gegner dar und kann max. 4 Zustände haben. Fällt die Gesundheit einer Großer-Alter-Karte auf 0, werft ihr sie ab.

Jede Hinderniskarte hat einen Gesamtenergiewert. Diese Energie müssen die Charaktere in ihrem Zug ausgeben, um die Karte abzuwerfen.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

Zieht Großer-Alter-Karten, bis ihr jedem Charakter 2 von ihnen zugewiesen habt, jeweils 1 verdeckt und die andere offen auf der ersten. Diese Karten visieren jeweils ihren zugewiesenen Charakter an. Diese Karten sind nicht immun gegen Effekte, die ihr Ziel verändern (wie z.B. *Betäubung*). Legt außerdem 1 Hinderniskarte pro Charakter offen neben den Spielplan.

Ab der 3. Runde erhalten die Großer-Alter-Karten die Verbesserungseffekte neben dem 3-6-Symbol.

3 CHARAKTERE: Weist dem Führungscharakter statt der 2 Karten nur 1 offene Karte zu. Legt insgesamt 2 Hinderniskarten offen aus.

ZUG DER CHARAKTERE

Während ihres Zuges dürfen die Charaktere Energie erhalten und sie gemeinsam nutzen, um Hindernisse abzuwerfen.

Sie dürfen eine beliebige offene Großer-Alter-Karte angreifen und sobald deren Lebenspunkte auf 0 fallen, werft ihr die Karte ab.

Befindet sich unter der offenen abgeworfenen eine verdeckte Großer-Alter-Karte, dreht ihr diese sofort um und deckt somit einen neuen Gegner auf, der ab sofort im Spiel ist und seine Verteidigung erhält.

GEGNERISCHER ZUG

Dreht verdeckte Karten um, falls es welche gibt, und führt die Abfolge der Großer-Alter-Karten im Spiel gegen deren Ziele aus.

Verringert den Wert der Fluchtleiste entsprechend der Strafen (🕒) der Großer-Alter- und der Hinderniskarten, die noch im Spiel sind.

Werft danach die Großer-Alter- und die Hinderniskarten sowie alle permanenten Fertigkeiten, Karten mit Nutzungen und Beschwörungen im Spiel ab.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg: Überleben die Charaktere 6 Runden lang, bevor die Fluchtleiste 0 erreicht, sind sie aus Kingsport entkommen und aus dem Kampf siegreich hervorgetreten.

Niederlage: In allen anderen Fällen wurden die Charaktere besiegt.

AZATHOTH (2. AKT)

Weit jenseits der Materie, im Zentrum eines sich ausdehnenden Kosmos schlummert pulsierend ein geistloser Kern. Azathoth, der Antrieb des Seins, träumt. Durch seine Träume nehmen Welten Gestalt an. Gesetze entwickeln sich. Leben erwacht. Manche haben jedoch herausgefunden, wie sie sich diesem Zentrum nähern können. Sie wollen den blinden Gott wecken.

Die Ermittler stoßen auf eine Reihe von aufeinander abgestimmten Ritualen. Sie alle verfolgen dasselbe Ziel. Haben sie Erfolg, ziehen sie auch nur für einen Augenblick die Aufmerksamkeit von Azathoth auf sich, wird alles ausgelöscht. Nicht aus Wut, sondern aus Versehen.

Es darf nicht zu einer Konfrontation kommen. Zu keiner Verhandlung. Die einzige Chance besteht darin, die Vorbereitungen zu behindern: den Rhythmus durcheinanderbringen, die Muster verändern, die Symbole zerstören. Die Zeit ist knapp. Alles steht auf dem Spiel. Und sollten sie scheitern, wird sich niemand daran erinnern ... Weil nichts mehr da sein wird, das sich erinnern kann.

MATERIAL



GROßER-ALTER-SPIELPLAN

- 1 Name
- 2 Erwachen-Leiste
- 3 Runenkombinationen
- 4 Max. Erwachen-Wert je nach Anzahl der Charaktere
- 5 Effekte im Albtraummodus (Erweiterung)



KOHOORTE-KARTE

- 1 Rune
- 2 Erwachen-Effekt
- 3 Zusatzeffekt
- 4 Verbesserungseffekt
- 5 Einzigartige Abfolge
- 6 Gesundheit



GEFOLGE-KARTE

- 1 Rune
- 2 Erwachen-Effekt
- 3 Verbesserungseffekt
- 4 Einzigartige Abfolge
- 5 Gesundheit

ZIEL

Überlebt 6 Kampfunden und verhindert, dass die Erwachen-Leiste den Maximalwert erreicht.

VORBEREITUNG

Legt den Großer-Alter-Spielplan in eure Mitte und markiert den Anfangswert der Erwachen-Leiste auf dem Großer-Alter-Spielplan mit 1 grünen Würfel. Ihr beginnt bei der Hälfte des auf der Anzahl der Charaktere basierenden Maximalwertes. Mischt die Großer-Alter-Karten zu einem verdeckten Zugstapel. Jede Großer-Alter-Karte stellt einen anderen Gegner dar und kann max. 4 Zustände haben.

In diesem Kampf gibt es 2 Arten von Großer-Alter-Karten: Die Kohorte, welche den Erwachen-Wert am Ende der Runde erhöht, und das Gefolge, welches den Wert verringert.

Fällt die Gesundheit einer Großer-Alter-Karte auf 0, werft ihr sie ab und sie wird zu einer Rune für den allgemeinen Vorrat. Während der gesamten Partie können sich nie mehr Runen in diesem Vorrat befinden als die Anzahl der Charaktere plus 1.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

Deckt Großer-Alter-Karten auf, bis ihr jedem Charakter 2 davon zugewiesen habt. Diese Karten visieren jeweils ihren zugewiesenen Charakter an. Diese Karten sind nicht immun gegen Effekte, die ihr Ziel verändern (wie z.B. *Betäubung*).

Ab der 3. Runde erhalten die Großer-Alter-Karten die Effekte mit dem 3-6-Symbol.

ZUG DER CHARAKTERE

Die Charaktere dürfen die Runen während ihres Zuges jederzeit eintauschen, um Zusatzeffekte, angegeben auf dem Großer-Alter-Spielplan, anzuwenden.

>> RUNEN EINTAUSCHEN

Die Runen gibt es in 4 verschiedenen Farben: gelb, lila, blau und weiß. Die weißen Runen zählen als beliebige Farbe und 2 Runen derselben Farbe dürft ihr in 1 weiße Rune umwandeln.

Haben die Charaktere die erforderlichen Runen im Vorrat, dürfen sie während des Zuges der Charaktere max. 1-mal 1 Kombination auf Azathoths Spielplan aktivieren. Nach dem Anwenden des Kombinationseffektes werft ihr die benutzten Großer-Alter-Karten ab.

GEGNERISCHER ZUG

Am Ende ihres Zuges verringern (oder erhöhen) die Gegner im Spiel die Erwachen-Leiste. Werft danach alle Großer-Alter-Karten im Spiel ab.

Erhöht die Erwachen-Leiste um 1.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

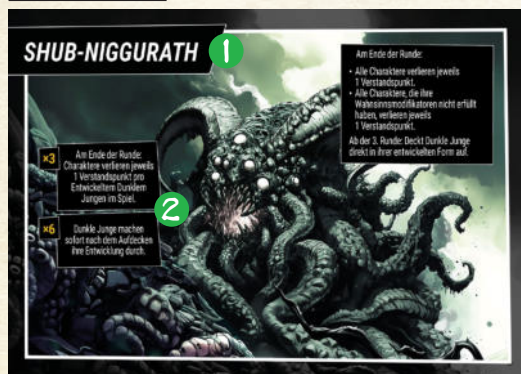
Sieg: Überleben die Charaktere 6 Runden, bevor die Erwachen-Leiste den auf dem Spielplan angegebenen Maximalwert erreicht, haben sie gesiegt.

Niederlage: In allen anderen Fällen wurden die Charaktere besiegt.

SHUB-NIGGURATH (2. AKT)

Überlebt, während der Einfluss von Shub-Niggurath das Land verdirbt und in jedem Winkel unaussprechliche Schrecken hervorbringt. Die Mutter mit den tausend Jungen sät Kreaturen, die sich vervielfachen, alle Lebewesen verschlingen und verformen und die Welt in einen finsternen überfüllten Mutterleib verwandeln. Flieht, bevor ihr von ihren Nachkommen geopfert werdet.

MATERIAL



GROßER-ALTER-SPIELPLAN

- 1 Name
- 2 Effekte im Altraummodus (Erweiterung)



WAHNSINNSMODIFIKATORKARTE

- 1 Zusätzliche Wahnsinnseffekte



GROßER-ALTER-KARTE

- 1 Grundform
- 2 Entwickelte Form
- 3 Zusatzeffekt
- 4 Gesundheit
- 5 Einzigartige Abfolge
- 6 Erhöhung der Gesundheit

ZIEL

Überlebt 6 Runden.

VORBEREITUNG

Legt den Groß-Alter-Spielplan in eure Mitte. Jeder Charakter zieht zufällig 1 Wahnsinnsmodifikatorkarte, die er während des gesamten Kampfes nutzt.

Ist ein Charakter zu Beginn seines Zuges wahnsinnig, wirft er 1 Würfel und fügt den dem jeweiligen Ergebnis entsprechenden Effekt der Wahnsinnsmodifikatorkarte seinem eigenen hinzu.

Mischt und erstellt den Zugstapel der Groß-Alter-Karten, mit der Grundform-Seite nach oben. Jede Groß-Alter-Karte hat 2 Seiten: die Grundform und die entwickelte Form.

Jede Groß-Alter-Karte stellt einen anderen Gegner dar und kann max. 4 Zustände haben. Fällt die Gesundheit einer Groß-Alter-Karte auf 0, werft ihr sie ab.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

Legt vor jeden Charakter jeweils 1 neue Groß-Alter-Karte in Grundform hin.

Ihr könnt den Charakteren jeweils max. 2 Karten zuweisen.

Alle Karten visieren jeweils ihren zugehörigen Charakter an.

Sie sind nicht immun gegen Effekte, die ihr Ziel verändern (wie z.B. *Betäubung*).

Jeder wahnsinnige Charakter wirft 1 Würfel und überprüft dann die Tabelle auf seiner Wahnsinnsmodifikatorkarte. Der entsprechende Effekt gilt während dieser Runde zusätzlich zum eigenen Effekt des Charakters. Ab der 3. Runde entwickeln sich die Groß-Alter-Karten sofort beim Aufdecken. Sie erhalten die angeführte Menge Gesundheit zusätzlich zu der ihrer Grundform.

3 CHARAKTERE: Ab der 3. Runde entwickelt sich nur die Groß-Alter-Karte, die den Führungscharakter anvisiert, sofort beim Aufdecken.

GEGNERISCHER ZUG

Am Ende des Zuges entwickeln sich alle Groß-Alter-Karten, die in ihrer Grundform noch im Spiel sind. Dreht die jeweilige Karte um, sodass die entwickelte Form offen ausliegt, was ihm die auf seiner Karte angegebene Gesundheit gewährt. Das bedeutet eventuell, dass seine aktuelle Gesundheit seinen Anfangswert übersteigt.

Charaktere, die ihre Wahnsinnsmodifikator-Anforderungen nicht erfüllt haben, verlieren jeweils 1 Verstandspunkt.

Danach verlieren alle Charaktere je 1 Verstandspunkt.

ZUSÄTZLICHE INFO

WAHNSINN - EFFEKTE UND MODIFIKATORKARTEN

In diesem Kampf endet die Partie nicht, sobald der Verstand eines Charakters auf 0 gefallen ist.

Sollte der Verstand eines Charakters durch irgendeinen Effekt auf unter 0 fallen, verliert der Charakter stattdessen Gesundheitspunkte.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg: Haben alle Charaktere am Ende der 6. Runde überlebt, dann waren sie siegreich.

Niederlage: In allen anderen Fällen wurden die Charaktere besiegt.

HASTUR (2. AKT)

Am Rande der Vernunft hat jemand das Stück erneut inszeniert. Der König in Gelb, lange nicht gesehen und verboten, macht wieder seine Runden. Leser, sich ihrer Gefahr nicht bewusst, wiederholen seine Zeilen und halten sie nur für Literatur. Aber die Worte öffnen Türen. Das Chaos verbreitet sich in Form von Verwirrung, verlorener Identität und gemeinsamen Träumen.

Die Ermittler folgen den Hinweisen in eine Stadt, die sich nicht mehr an ihren Namen erinnert. Bilder ändern sich, Gesichter wiederholen sich. Ein unmöglicher See taucht auf alten Karten auf. Alles deutet auf Hastur hin. Sein Einfluss drängt sich nicht auf, er schleicht sich ein. Der Wahnsinn kommt verkleidet als Inspiration.

Um ihn aufzuhalten, müssen die Ermittler die Orte versiegeln, an denen seine Präsenz am stärksten ist. Das bedeutet jedoch, dass sie sehen, was ungesehen bleiben sollte, dass sie das Unsägliche aussprechen müssen. Der Kampf ist kein physischer, sondern einer des Geistes, und nicht alle, die ihn kämpfen, werden daraus mit unversehrtem Verstand hervorgehen.

Überlebt, während sich Hasturs Einfluss wie unsichtbares Gift ausbreitet, euren Willen bricht und Verzweiflung sät. Der König in Gelb wisper aus den Schatten und jeder Blick, jedes Wort, jedes Symbol ist eine Falle, die in den Wahnsinn führt.

MATERIAL



GROßER-ALTER-SPIELPLAN

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



GROßER-ALTER-KARTE

- 1 Erforderliche Energie
- 2 Zusatzeffekt
- 3 Verbesserungseffekt
- 4 Einzigartige Abfolge

ZIEL

Besiegt Hastur, indem ihr seine Gesundheit vor dem Ende der 6. Runde auf 0 verringert.

VORBEREITUNG

Legt den Groß-Alter-Spielplan in eure Mitte und markiert die Anfangsgesundheit von Hastur auf der Gesundheitsleiste des Groß-Alter-Spielplans mit 1 bzw. 2 grünen Würfeln. Orientiert euch dabei an der Charakteranzahl-Vorgabe. Legt den Stapel mit den Groß-Alter-Karten gemischt und verdeckt neben seinen Spielplan. Hastur gilt als einziger Gegner und kann max. 4 Zustände haben. Bei jeglichem Schaden, den Hastur erleidet (ob durch das Überwinden der Verteidigung einer Groß-Alter-Karte, durch Effekte oder Zustände), verringert ihr den Wert der Gesundheitsleiste des Großen Alten.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

In jedem Zug verfügt Hastur über 3 Energie pro Charakter, um damit max. 2 Karten auszuspielen und sie dem jeweiligen Charakter zuzuweisen, die dann diesen Charakter anvisieren. Hat Hastur nicht genügend Energie, um die zweite Karte auszuspielen, wirft er sie ab und der anvisierte Charakter muss die oberste Karte seines Zugstapels für den Rest des Kampfes abwerfen, ohne sie anzusehen. Außerdem erhält Hastur in der nächsten Runde 1 Energie zusätzlich, mit der er Karten gegen diesen Charakter ausspielen darf.

ZUG DER CHARAKTERE

Jeder Charakter kann mit seinen Angriffskarten nur seine zugewiesenen Groß-Alter-Karten anvisieren, wobei ihr deren Verteidigung zu einem Wert addiert. Alle anderen Kategorien von Karten dürft ihr wie üblich auch für andere Charaktere ausspielen.

GEGNERISCHER ZUG

Führt jeweils 1 Abfolge gegen jeden Charakter aus. Addiert dabei alle Werte der anvisierenden Karten und wendet alle Zusatzeffekte an. 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. Werft zum Schluss alle Groß-Alter-Karten im Spiel ab.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg: Fällt Hasturs Gesundheit vor dem Ende der 6. Runde auf 0 und keiner der Charaktere wurde besiegt, dann haben sie gewonnen.

Niederlage: In allen anderen Fällen wurden die Charaktere besiegt.

NYARLATHOTEP (2. AKT)

Es gibt keine Warnungen. Keine Prophezeiungen. Nyarlathotep kündigt seine Ankunft nicht an. Er taucht einfach auf. In Vorträgen. In Träumen. In gesichtslosen Menschenmengen. Er nimmt menschliche Gestalt an. Seine Worte sind süß. Er verspricht Macht, Ordnung, Verständnis. Und je mehr man auf ihn hört, desto mehr verändert sich die Welt. Die Ermittler versuchen, seiner Spur zu folgen, aber sie vermischen sich mit der von Politikern, Wissenschaftlern, Künstlern. Die Wahrheit verbirgt sich hinter gewandten Worten. Das Chaos bricht nicht aus, es dringt ein.

Der Feind ist nicht an einem Ort allein. Er ist überall. Schlimmer. Er weiß genau, wer ihm die Stirn bietet. Die Ermittler müssen vorsichtig vorgehen. Sie dürfen niemandem vertrauen. Nur eins ist gewiss: Je mehr sie von seinem Plan aufdecken, desto mehr verabschiedet sich ihr eigener Verstand. Die Gefahr liegt nicht in seiner Gestalt, sie liegt in seiner Reichweite. Und jede Entscheidung könnte ihre letzte sein.

Haltet durch, während Nyarlathotep seine unzähligen Masken aufsetzt und den Willen der Sterblichen manipuliert. Das kriechende Chaos schlägt nicht mit brutaler Gewalt zu, sondern mit Täuschung, Geflüster und Visionen, die am Verstand zerrern. Eure einzige Hoffnung besteht darin, zu entkommen, bevor ihr der Macht seiner Stimme erliegt und eure Seele in seiner ewigen Verschwörung gefangen ist.

MATERIAL



GROßER-ALTER-SPIELPLAN

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



GROßER-ALTER-KARTE

- 1 Zusatzeffekte
- 2 Verbesserungseffekt
- 3 Einzigartige Abfolge

ZIEL

Besiegt Nyarlathotep, indem ihr seine Gesundheit vor dem Ende der 6. Runde auf 0 verringert.

VORBEREITUNG

Legt den Großer-Alter-Spielplan in eure Mitte und markiert die Anfangsgesundheit von Nyarlathotep auf der Gesundheitsleiste des Großer-Alter-Spielplans mit 1 bzw. 2 grünen Würfeln. Orientiert euch dabei an der Charakteranzahl-Vorgabe. Mischt die Großer-Alter-Karten zu einem verdeckten Zugstapel und legt ihn neben den Spielplan von Nyarlathotep. Nyarlathotep gilt als einziger Gegner und kann max. 4 Zustände haben. Bei jeglichem Schaden, den Nyarlathotep erleidet (ob durch das Überwinden der Verteidigung einer Großer-Alter-Karte, durch Effekte oder Zustände), verringert ihr den Wert der Gesundheitsleiste des Großen Alten.

ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN

UNTERHALT

Legt vor jeden Charakter jeweils 1 neue Großer-Alter-Karte, die ihm ab sofort zugewiesen ist. Nyarlathotep wendet dann den Effekt an, der auf der Karte neben dem jeweiligen Charaktersymbol angegeben ist.

ZUG DER CHARAKTERE

Jeder Charakter kann mit seinen Angriffskarten nur seine zugewiesenen Großer-Alter-Karten anvisieren. Alle anderen Kategorien von Karten dürft ihr wie üblich auch für andere Charaktere ausspielen.

GEGNERISCHER ZUG

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.

2 CHARAKTERE: Spielt ihr nur mit 2 Charakteren, wendet ihr den Verbesserungseffekt ungeachtet der Gesundheit Nyarlathoteps gleich zu Beginn des Kampfes an.

Werft am Ende des Zuges alle Großer-Alter-Karten im Spiel ab.

VORAUSSETZUNGEN FÜR SIEG UND NIEDERLAGE

Sieg: Fällt die Gesundheit Nyarlathoteps vor dem Ende der 6. Runde auf 0, haben die Charaktere gewonnen.

Niederlage: In allen anderen Fällen wurden die Charaktere besiegt.

GLOSSAR

ALBTRAUMMODUS: Neuer Spielmodus (siehe S. 8).

ASTRAL: Durch das Sammeln von Astralplättchen werden Charaktere stärker. Pro Astral erhöht sich der Angriffs- oder Verteidigungswert der vom Charakter ausgespielten Karte um 1. Die Kehrseite der Medaille sind die Astralabwürfe (siehe S. 4).

ASTRALABWURF: Charaktere müssen jeweils ihre ersten gezogenen Karten entsprechend ihres Astralwertes abwerfen und erhalten dafür Energie. Danach werfen sie alle Astralplättchen ab (siehe S. 4).

AUFBEWAHREN: Ein Effekt bestimmter Aktionskarten. Der Charakter darf diese Karten am Ende der Runde auf der Hand behalten, ohne sie auszuspielen oder abzuwerfen, und sie zählen nicht zum Handkartenlimit (siehe S. 6).

AUSERWÄHLT: Diese Gegner sind stärker als Elitegegner, jedoch schwächer als die Großen Alten. *Mehr über die Levels von Gegnern erfahrt ihr auf S. 10 in der Grundspielanleitung und auf S. 10 in der Anleitung für die Erweiterungen.*

BESCHWÖRUNG: Erzeugt einen Verbündeten mit Angriff, Gesundheit und Unterhalt, der unabhängig vom Charakter agiert. Er greift an und verteidigt und seine Aktionen gelten nicht als vom zugehörigen Charakter ausgeführt. Außerdem werden diese Aktionen auch nicht durch dessen Effekte oder Fertigkeiten beeinflusst. Erfordert Unterhalt (siehe S. 6).

EINFACHE WETTE: Effekt für den Spieler. Entscheidet er sich dafür, eine Wette zu platzieren, wirft der Spieler die Glückswürfel und wendet den entsprechenden Effekt der Karte an. Für jede Karte mit Wette gelten andere Zahlen für Erfolg und Fehlschlag und die Effekte unterscheiden sich ebenfalls (siehe S. 5).

GLÜCK: Status des Spielers, der sich auf manche seiner Karten auswirkt. Der Status gilt, sobald sein Glückswurf zu Beginn seines Zuges erfolgreich ist (siehe S. 5).

GLÜCK/PECH: Der Spieler wechselt zwischen Glück und Pech hin und her, was sich auf bestimmte Karten auswirkt (siehe S. 5).

HINDERNIS: Karte, die die Charaktere im Kampf gegen Yog-Sothoth behindert. Die Charaktere müssen Energie ausgeben, um die Karte abzuwerfen (siehe S. 13).

HINWEISE: Ressource, die ihr durch das erfolgreiche Abschließen von Kampfbegegnungen mit Albtraummodus-Modifikatoren erhalten. Bevor ihr euch im Albtraummodus einem Großen Alten stellt, dürft ihr sie nutzen, um wie auf dem Spielplan angegeben 1 oder mehrere Effekte zu ignorieren (siehe S. 8).

KOHORTE/GEFOLGE: Arten der Großer-Alter-Karten von Azathoth (siehe S. 14).

KOPIE: Ermöglicht es der Entität, die Effekte einer bereits ausgespielten Karte zu kopieren. Jede Karte kann nur 1-mal kopiert werden und eine Kopie gar nicht (siehe S. 6).

KOSTEN X: Die Karte kostet prinzipiell 0 Energie, außer der Kartentext besagt etwas anderes (siehe S. 7).

PECH: Status des Spielers, der sich auf manche seiner Karten auswirkt. Der Status gilt, sobald sein Glückswurf zu Beginn seines Zuges scheitert (siehe S. 5).

PHYSISCHE WELT/TRAUMWELT: Welten, zwischen denen sich Atlach-Nacha hin- und herbewegt und die Zusatzeffekte für ihre Angriffe bieten (siehe S. 11).

RISKANTE WETTE: Effekt für den Spieler. Kann nur durch das Platzieren einer Wette aktiviert werden. Der Spieler darf bis zu 2 Wetten platzieren, wobei die zweite Wette riskanter ist, dafür jedoch bessere Effekte gewährt (siehe S. 5).

RUNEN: Durch das Besiegen von Azathoths Kohorte und Gefolge erhaltene Ressource. Die Charaktere dürfen sie ausgeben, um Runenkombinationen zu erstellen und die entsprechenden Effekte zu erhalten (siehe S. 14).

SELTEN: Der höchste Seltenheitsgrad von Karten, die für jeden Charakter verfügbar sind. Seltene Karten weisen rechts unten ein goldenes Emblem auf. Die Charaktere erhalten sie nach abgeschlossenen Kämpfen gegen Auserwählte oder Große Alte (siehe S. 10).

SPEZIELLES KLASSENRELIKT: Eine Klassenreliktkarte, die Charaktere erhalten, nachdem sie zum ersten Mal einen Ort im Albtraummodus geschafft haben. Nach dem Freischalten ist das Klassenrelikt für zukünftige Partien mit dem entsprechenden Charakter verfügbar (siehe S. 9).

TEMPORÄR: Karten, die nicht als Belohnung ausgewählt werden können. Die Charaktere erhalten sie durch die Effekte von anderen Karten. Nach dem Ausspielen oder am Ende einer Kampfbegegnung wandern diese Karten nicht auf den Abwurfstapel, sondern auf einen eigenen Stapel neben dem Spielplan, und sie dürfen durch Effekte erneut auf die Hand genommen werden (siehe S. 6).

UNTERHALT (BESCHWÖRUNG): Menge der erforderlichen Ressourcen, um eine Beschwörung während des Unterhalts im Spiel zu behalten (siehe S. 7).

WETTE: Effekt für den Spieler. Diese Karten bieten dem Spieler die Möglichkeit, ein Risiko einzugehen, um ggf. bessere Effekte zu erhalten. Er muss sich entscheiden, ob er eine Wette platzieren will oder nicht (siehe S. 5).

ZAUBERANGRIFF: Art von Angriffskarte. Durch das Erfüllen von bestimmten Bedingungen (wie z.B. das Abwerfen von Karten oder das Ausgeben von zusätzlicher Energie) werden die Effekte stärker (siehe S. 7).



SYMBOLE



VERSTÄND



GESUNDHEIT



FORTSCHRITTPUNKT



ANZAHL DER CHARAKTERE



ENERGIE



MUNITION



NUTZUNG



FÜHRUNGSKRAFT



FERTIGKEIT



3-6

VERBESSERUNGSEFFEKTE



SCHUTZ



ANGRIFF



VERTEIDIGUNG



MÜNZE

ERKUNDUNG



KAMPF



SHOP



VERBINDUNG



GROßER ALTAR



EREIGNIS



PORTAL

ZUSTÄNDE



ANFÄLLIGKEIT



BLUTEN



BETÄUBUNG

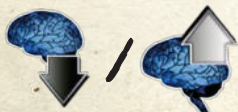


GEFÄNGNIS



SCHWÄCHE

PRIORITÄT



NIEDRIGERER/HÖHERER VERSTÄND



NIEDRIGERE/HÖHERE GESUNDHEIT



LETZTER CHARAKTER, DER DEN GEGNER ANGEGRiffEN HAT



FÜHRUNGSKRAFT IN AKTUELLER RUNDE



FÜHRUNGSKRAFT IN NÄCHSTER RUNDE

AZATHOTH



GELBE RUNE



BLAUE RUNE



LILA RUNE



WEIßE RUNE (JOKER)



ERWACHEN ERHÖHEN



ERWACHEN VERRINGERN

ATLACH-NACHA



WELTENWECHSEL



NETZ

YOG-SOTHOTH



FLUCHT

FORTSCHRITT

FORTSCHRITTPUNKTE

(MAX. 25 PRO CHARAKTER)

