

SPIELANLEITUNG



ETERNAL

DEATH MAY DIE



KAPITEL

SPIELMATERIAL	2
ÜBERBLICK	4
EPISODEN	5
GROSSER ALTER	5
STORYTABLEAU	6
ENTDECKUNGSKARTEN	6
MYTHOSKARTEN	7
GEGNER	7
ERMITTLER	8
Stress	8
Wunden	8
Fertigkeiten	8
Geistige Gesundheit	8
SPIELPLANTEILE UND FELDER	9
SICHERE FELDER	9
SPIELAUFBAU	10
WÜRFEL UND PROBEN	11
BONUSWÜRFEL	11
NEUWÜRFEL	11
ERGEBNISSE AUSWERTEN	11
1. Erfolge anwenden	11
2. Effekte abhandeln	11
3. Tentakel anwenden	11
SPIELABLAUF	12
1. 3 AKTIONEN AUSFÜHREN	12
Laufen	12
Angreifen	13
Ausruhen	13
Tauschen	13
Episodenaktionen	14
2. MYTHOSKARTE ZIEHEN	14
Beschwörung des Grossen Alten	14
Sondereffekte	14
Gegner beschwören	14
3. ERMITTELN ODER KÄMPFEN!	15
Angriff von Gegnern	16
4. ENDE DEINES ZUGES	16
1. Effekte am Zugende	16
2. Feuer!	16
3. Mythos-Ablagestapel überprüfen	17
4. Beschwörung des Grossen Alten überprüfen	17
5. Großer-Alter-Effekte am Zugende	17
TOD EINES ERMITTLERS	18
DAS RITUAL UNTERBRECHEN	18
KAMPF GEGEN DEN GROSSEN ALTEN	18
SPIELLENDE	19
INDEX	19
CREDITS	19
REGELZUSAMMENFASSUNG	20

SPIELMATERIAL



Diese Spielanleitung



17 doppelseitige Spielplanteile



Storytableau



12 Psychosekarten



5 Bonuswürfel



5 farbige
Miniaturenbasen



30 Tentakelmarker



3 Standardwürfel

49 MARKER



1 Startfeld-
marker



26 Wunden-
marker



3 Tormarker



1 Fortschrittsmarker



2 Treppen-
marker



2 Tunnel-
marker



6 Level-1-
Fertigkeitsmarker



8 Feuermarker

GROSSER-ALTER-BOX – CTHULHU

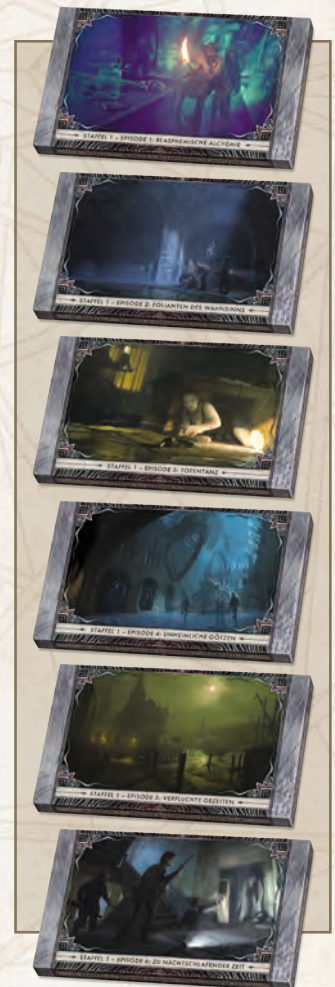


GROSSER-ALTER-BOX – HASTUR



6 EPISODENBOXEN

(Der Inhalt steht jeweils auf der Rückseite.)



10 Ermittler



10 Ermittlertableaus

10 Kultisten



Tiefes Wesen

Ghul

Byakhee

Shoggothe

Chthonier

Feuervampir

Hetzender Schrecken

18 Monster



Kultisten. Wieder dieser Singsang und die verrückten Rituale. Sie wollen einen Großen Alten beschwören ... die Welt zerstören. Wie jedes Mal. Doch wir verfolgen andere Pläne. Wir werden ihr kleines Ritual unterbrechen, es ihnen richtig versauen.

Und wenn dieser Große Alte in unsere Welt kommt, wird er verwundbar sein. Zumindest ein wenig, für kurze Zeit.

Das ist der Moment, in dem wir ihn töten.

Es wird nicht einfach. Wir müssen zusammenhalten. Vielleicht verlieren wir den Verstand. Doch das ist okay.

Der Wahnsinn treibt uns an.

ÜBERBLICK

Zu Beginn jeder Partie sucht ihr euch eine Episodenbox und eine Großer-Alter-Box aus und fügt das enthaltene Spielmaterial zusammen. In der Episodenbox erfahrt ihr alles über den Aufbau des Spielplans und des Rituals, das ihr zu unterbrechen versucht (und wie es unterbrochen wird), sowie die Fähigkeiten der Monster im Spiel. In der Großer-Alter-Box findet ihr den Endgegner mit seinen eigenen Herausforderungen und seinen speziellen Schergen, die ihr bekämpfen müsst. Mischt **keine** Inhalte aus weiteren Boxen dazu.



Jeder von euch kontrolliert einen Ermittler und ihr gewinnt oder verliert das Spiel zusammen als Team. In jeder Partie ist euer Ziel das gleiche: Unterbrecht das Ritual und tötet dann den Großen Alten.

EPISODEN

Jede Episode umfasst eigene Episodenkarten, Mythoskarten, Entdeckungskarten und besondere Marker.

Stimmungstext, der zu Beginn der Episode vorgelesen wird.

So könnt ihr das Ritual unterbrechen und den Großen Alten verwundbar machen.

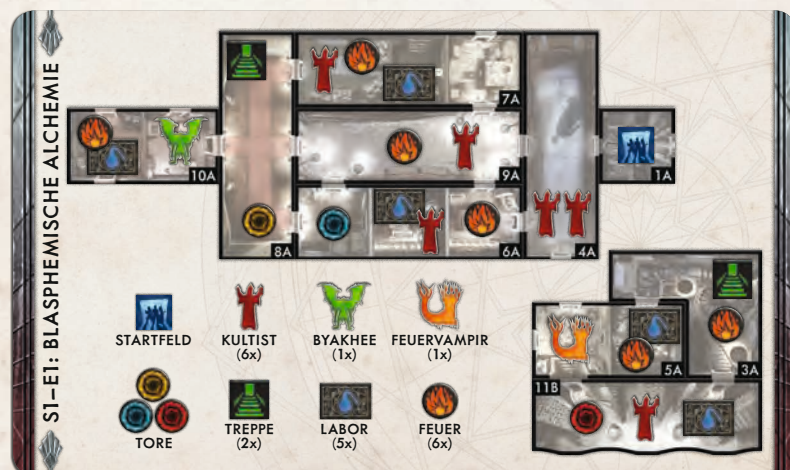


Zwei Sonderaktionen, die Ermittler in dieser Episode nutzen können.

Das passiert, wenn der Große Alte auf seiner Leiste vorrückt (die Leiste wird auf der nächsten Seite beschrieben).

HINWEIS: Auf manchen Episodenkarten gibt es Sonderregeln, die den Ablauf der Episode verändern.

Die Rückseite jeder Episodenkarte zeigt den Aufbau der Episode. Dies wird auf den Seiten 9 und 10 genauer erklärt.



GROSSER ALTER

Jeder Große Alte verfügt über eigene Kultisten und Monster, einzigartige Mythoskarten, mit denen er euch quält, und ein Set Großer-Alter-Karten mit mehreren Stufen, die im Verlauf der Partie enthüllt werden. Ihr könnt den Großen Alten nicht angreifen, bis das Ritual unterbrochen wurde, selbst wenn er bereits auf den Spielplan beschworen wurde!



STORYTABLEAU

Das Storytableau wird in jeder Partie verwendet und zeigt die wichtigsten Informationen.



Fortschrittsmarker und Storytableau

Die Beschwörungsleiste am oberen Rand zeigt den Fortschritt des Großen Alten während er sich in unserer Welt manifestiert. Die Figur des Großen Alten steht zu Beginn links auf der Leiste und rückt immer weiter nach rechts. Sobald sie auf ein rotes Feld rückt, wird sie beschworen (ggf. früher, falls das Ritual bereits unterbrochen wurde). Nachdem der Große Alte in unsere Welt beschworen wurde, wird der Fortschrittsmarker auf die Leiste gelegt und statt der Figur vorgerückt. Erreicht der Fortschrittsmarker das letzte Feld der Leiste, herrscht der Große Alte über die Welt und die Ermittler haben verloren.

Legt die 4 Stufenkarten des Großen Alten hierhin, aufgedeckt und in aufsteigender Reihenfolge (Stufe 1 nach oben).

Legt die Episodenkarte und die zugehörige Monster-Übersichtskarte hierhin.



Die Schergen des Großen Alten kommen hierhin: Diese Karte zeigt Kultisten und ein besonderes Monster.

ENTDECKUNGSKARTEN

In jeder Episode gibt es 15 Entdeckungskarten. Darauf befinden sich Gegenstände, Begleiter und Zustände, die euch helfen oder aufhalten können. Die meisten Entdeckungskarten zeigen eine oder mehrere Voraussetzungen in der mittleren Spalte, um etwas zu „nehmen“. Ein Ermittler kann entweder die linke oder die rechte Seite nehmen (falls er die Voraussetzungen erfüllt) und muss die Entdeckungskarte mit der entsprechenden Seite unter sein Ermittlertableau schieben. Entdeckungskarten werden auf Seite 15 genauer erklärt.



Falls nicht angegeben ist, wann ein Ermittler einen Effekt auf einer Entdeckungskarte nutzen darf, darf er ihn jederzeit in seinem Zug nutzen. Jedoch nicht, während eine andere Karte oder ein Effekt abgehandelt wird oder während einer Probe.





MYTHOSKARTEN

Mythoskarten treiben den Horror und das Böse im Spiel voran. Ihr werdet sie immer mehr hassen. Die Hälfte der Mythoskarten einer Partie stammt aus der Episodenbox und die andere Hälfte aus der Großer-Alter-Box.

In jedem Zug zieht der aktive Ermittler, nachdem er seine Aktionen ausgeführt hat, eine Mythoskarte. Durch manche Karten werden Gegner bewegt und/oder beschworen. Andere treiben euch in den Wahnsinn. Manche sind jedoch nicht so gnädig. Die Mythoskarten werden auf Seite 14 genauer erklärt.



Auf den meisten Mythoskarten befindet sich ein Beschwörungssymbol des Großen Alten. Sobald sich 3 Beschwörungssymbole im Mythos-Ablagestapel befinden, rückt der Große Alte auf der Beschwörungsleiste vor (siehe Seite 17).

GEGNER

Der Begriff „Gegner“ bezieht sich auf Kultisten, Monster und den Großen Alten (sobald er auf den Spielplan beschworen wurde). Jeder Gegner, der kein Kultist und nicht der Große Alte ist, ist ein „Monster“. Alles, was sich auf Kultisten bezieht, betrifft nur Kultisten. Alles, was sich auf Monster bezieht, betrifft nur Monster. Alles, was sich auf den Großen Alten bezieht, betrifft nur den Großen Alten.



Auf Gegnerkarten seht ihr die Lebenspunkte, die Würfel, die sie zum Angreifen benutzen, und eine Sonderfähigkeit, die unter bestimmten Voraussetzungen aktiviert wird.

ERMITTLER

Jeder Ermittler hat ein Tableau mit einer Wundenleiste, einer Stressleiste, einer Leiste für Geistige Gesundheit und 3 Fertigkeiten. Der aktuelle Stand aller Leisten wird mit Tentakelmarkern in deiner Spielerfarbe festgehalten. Es gibt außerdem Bereiche am rechten und linken Rand des Tableaus, unter die genommene Entdeckungskarten geschoben werden. Es gibt kein Limit für die Anzahl Karten, die ein Ermittler haben kann.

STRESS

Mit Stress kannst du versuchen, Situationen zu deinen Gunsten zu verändern. Du kannst jederzeit 1 Stress erleiden, um 1 Würfel neu zu werfen. Bei vielen Entdeckungskarten musst du Stress erleiden, um sie nehmen zu können. Grundsätzlich ist die einzige Konsequenz von maximalem Stress nur, dass du keinen weiteren Stress erleiden kannst (jedoch können dir manche Effekte dann stattdessen Wunden zufügen).

WUNDEN

Falls der Marker jemals den Totenkopf am Ende deiner Wundenleiste erreicht, stirbst du (siehe „Spielende“ auf Seite 19).

FERTIGKEITEN

Jeder Ermittler verfügt über 3 besondere Fertigkeiten, die ihm einen Vorteil verschaffen. Die oberste ist eine einzigartige Fertigkeit, die nur dein Ermittler besitzt. Die anderen beiden sind allgemeine Fähigkeiten, die auch andere Ermittler haben können. Alle Fertigkeiten beginnen auf dem ersten Level, werden aber beim Levelaufstieg stärker. Manche höheren Fertigungslevel gelten zusätzlich und die Effekte addieren sich, andere ersetzen vorhergehende (dies ist jeweils bei den Fertigkeiten angegeben).

GEISTIGE GESUNDHEIT

Immer wenn du Geistige Gesundheit (GG) verlierst, rückst du deinen Marker auf der Leiste für Geistige Gesundheit nach rechts. Erreicht er das Feld mit dem Totenkopf, wirst du völlig wahnsinnig und scheidest aus (siehe „Spielende“ auf Seite 19).

Jedes rot hervorgehobene Feld auf der Leiste ist eine „Schwelle zum Wahnsinn“ (☠). Jedes dieser Felder löst deine Psychose aus und verbessert eine deiner Fertigkeiten. Manche Felder geben dir außerdem dauerhafte Bonuswürfel. Wenn ein Ermittler auf einen Schlag mehr Geistige Gesundheit verliert (durch Würfelwürfe, Entdeckungs- oder Mythoskarten), als bis zum Erreichen des nächsten ☠-Symbols erforderlich, bleibt der Marker auf dem ☠-Symbol stehen und der überzählige Verlust von Geistiger Gesundheit wird ignoriert.

– Bonuswürfel erhalten

Unter 4 ☠-Feldern ist ein grüner Bonuswürfel abgebildet (🎲). Immer wenn der Marker eines dieser Felder erreicht, erhältst du für den Rest der Partie bei ALLEN Proben +1 Bonuswürfel.

– Psychose auslösen

Jeder Ermittler erhält zu Beginn der Partie eine Psychosekarte. Immer wenn der Marker auf deiner Leiste für Geistige Gesundheit ein ☠-Symbol erreicht, wird deine Psychose ausgelöst. Führe dann die Symptome auf der Karte aus. Falls mehrere Ermittler zur gleichen Zeit ein ☠-Symbol erreichen, werden sie im Uhrzeigersinn beginnend mit dem aktiven Ermittler ausgelöst.

– Levelaufstieg bei Fertigkeiten

Immer wenn der Marker ein ☠-Symbol erreicht, steigt 1 Fertigkeit deines Ermittlers um 1 Level auf, nachdem die Psychose ausgelöst wurde. Wähle 1 Fertigkeit und rücke ihren Marker 1 Feld nach rechts.

Leiste für Geistige Gesundheit (GG)

Schwelle zum Wahnsinn

DEIN ZUG

ELIZABETH

GLÜCKSPILZ

FERNKAMPF

VERSTOHNEN

Genommene Entdeckungskarten

Wundenleiste

Fertigkeiten

Level der Fertigkeit

Zugübersicht

Stressleiste

Leiste für Geistige Gesundheit (GG)

Schwelle zum Wahnsinn

JEROME, der Hilfshausmeister

FEUERAXT

◀ SPIELPLANTEILE UND FELDER ▶



Jedes Spielplanteil ist doppelseitig und jede Seite mit einem Code versehen, um den Spielaufbau zu erleichtern. Beim Spielaufbau werden bestimmte Spielplanteile ausgelegt, die zusammen den Spielplan ergeben.



Ein Feld wird immer durch Wände (oder Ähnliches) und Durchgänge begrenzt.

Auf manchen Spielplanteilen gibt es nur 1 Feld, auf manchen gibt es 2 oder 3 (siehe oben).

Du kannst dich nur durch einen Durchgang bewegen, wenn beide Seiten jeweils durch einen Pfeil markiert sind. Gibt es nur auf einer Seite einen Durchgang und keinen Pfeil auf der anderen Seite (oder führt der Durchgang „vom Spielplan herunter“), kannst du dich nicht hindurchbewegen.

Es dürfen sich beliebig viele Figuren auf einem Feld befinden.



Auf jedem Spielplan werden 3 Tore ausgelegt (rot, gelb und blau). Auf diesen Feldern werden Gegner beschworen.

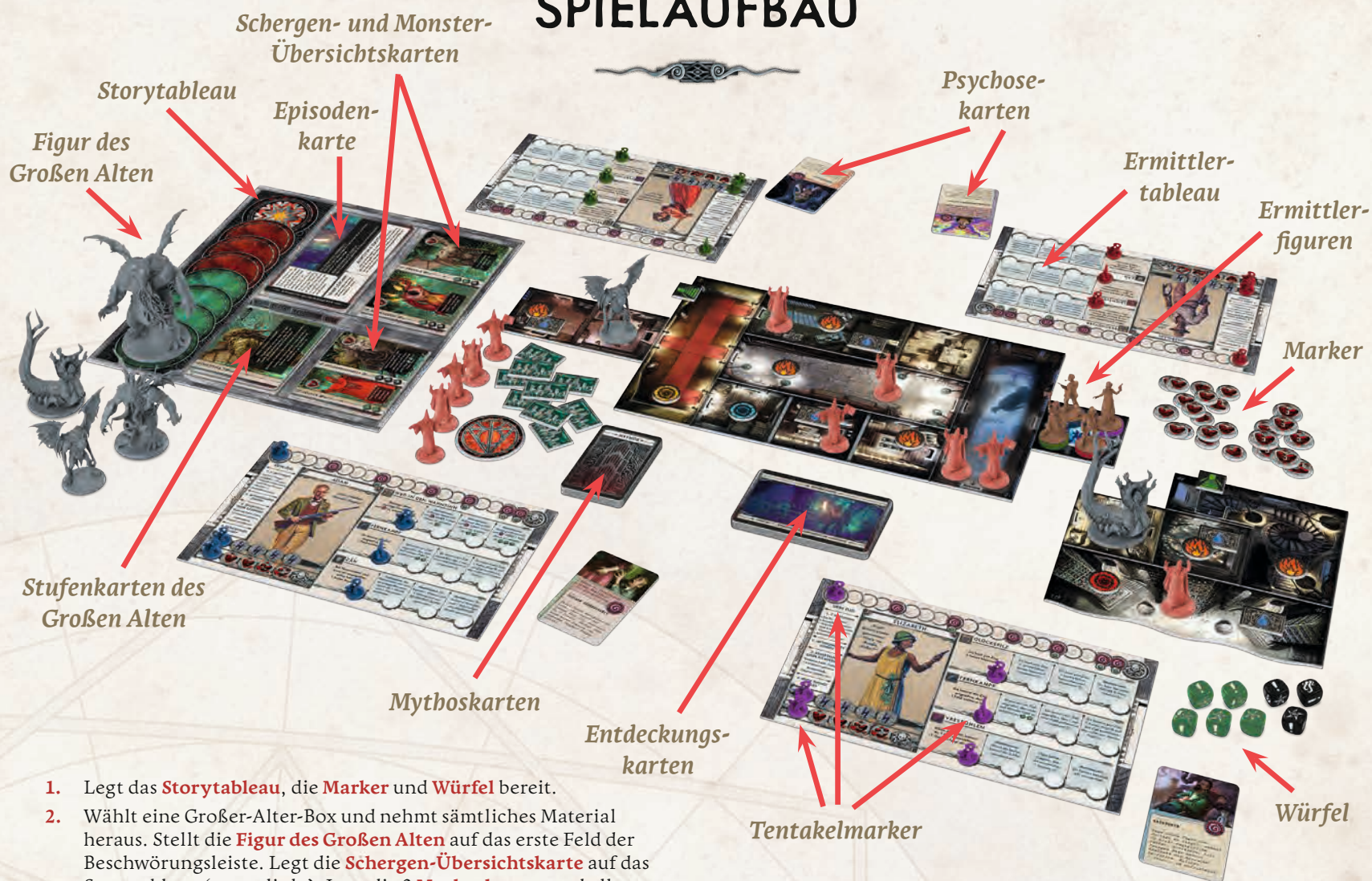
Auf manchen Spielplänen gibt es eine Treppe oder einen Tunnel. Du kannst dich von einem Feld mit einem dieser Marker auf ein anderes Feld mit einem gleichen Marker bewegen. Felder, die auf diese Art verbunden sind, gelten in jeder Hinsicht als benachbart.



◀ SICHERE FELDER ▶

Ein Feld ist Sicher, solange sich kein Gegner darin befindet.

SPIELAUFBAU



1. Legt das **Storytableau**, die **Marker** und **Würfel** bereit.
2. Wählt eine Großer-Alter-Box und nimmt sämtliches Material heraus. Stellt die **Figur des Großen Alten** auf das erste Feld der Beschwörungsleiste. Legt die **Schergen-Übersichtskarte** auf das Storytableau (unten links). Legt die 8 **Mythiskarten** und alle **Marker** bereit. Legt die **Stufenkarte des Großen Alten** aufgedeckt und in aufsteigender Reihenfolge auf das Storytableau (Mitte links), wobei Stufe 1 ganz oben liegt.
3. Wählt eine Episodenbox und nimmt sämtliches Material heraus. Legt die 8 **Mythiskarten**, 15 **Entdeckungskarten**, die Episodenkarte und alle **Marker** bereit. Legt die **Monster-Übersichtskarte** auf das Storytableau (unten rechts).
4. Nehmt alle Gegnerfiguren aus der Schachtel, die auf den Übersichtskarten angegeben sind (andere werden nicht benötigt).
5. Bereitet den Spielplan wie auf der Rückseite der Episodenkarte zu sehen vor: Setzt die Spielplanteile wie abgebildet zusammen und platziert alle gezeigten Gegnerfiguren und Marker. Dreht dann die Episodenkarte um und legt sie ebenfalls auf das Storytableau (Mitte rechts).
6. Mischt die 16 Mythiskarten (je 8 aus beiden Boxen) zu einem verdeckten Stapel und legt ihn bereit.
7. Mischt die Entdeckungskarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn bereit.
8. Jeder Spieler wählt einen Ermittler und nimmt sich die **Figur** und das passende **Ermittlertableau**. Stecke eine farbige Figurenbasis an deine Figur, um deinen Ermittler einfacher erkennen zu können. Stellt alle Ermittlerfiguren auf das Startfeld für diese Episode. **In einer SOLOPARTIE wählst du 2 Ermittler und spielst beide abwechselnd.**
9. Platziere die 6 **Tentakelmarker** deiner Farbe wie folgt auf deinem Ermittlertableau: 3 auf das jeweils ersten Level der Fertigkeiten deines Ermittlers und die anderen 3 jeweils auf das ganz linke Feld der Wundenleiste, der Stressleiste und der Leiste für Geistige Gesundheit (GG).
10. Mischt die **Psychosekarten** und teilt 1 davon an jeden Spieler aus, der Rest wird in dieser Partie nicht mehr benötigt. Jeder Spieler legt seine erhaltene Psychosekarte aufgedeckt neben sein Ermittlertableau.
11. Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser nimmt den Mythosstapel und beginnt das Spiel mit dem ersten Zug.

WÜRFEL UND PROBEN



Manche Aktionen und Entdeckungskarten verlangen, dass du eine „Probe ablegen“ sollst. Wenn du eine Probe ablegst, wirfst du immer 3 schwarze Standardwürfel (und zusätzlich grüne Bonuswürfel, falls du welche erhältst). Gegner werfen immer eine bestimmte Anzahl und Art Würfel für ihre Angriffe, wie auf ihrer Übersichtskarte angegeben (unten links).

Ein Würfel kann eines von vier verschiedenen Ergebnissen haben:



• **Erfolg:** Das bedeutet, dass du (oder der Gegner) bei der Probe erfolgreich (oder teilweise erfolgreich) warst. Bei einem Angriff bedeutet das, dass du dein Ziel triffst. Bei einem gegnerischen Angriff bedeutet das, dass er dich trifft. Manchmal musst du eine bestimmte Anzahl Erfolge in einer einzigen Probe erzielen. Du könntest zum Beispiel 2 Erfolge benötigen, um eine Leiche zu plündern.



• **Älteres Zeichen:** Das bedeutet nichts, außer du hast eine Fertigkeit oder Karte, die dieses Zeichen verwendet.



• **Tentakel:** Der Wahnsinn greift nach dir! Für jedes Tentakel-Symbol verlierst du 1 Geistige Gesundheit. Rücke den Marker für deine Geistige Gesundheit 1 Feld nach rechts.

WICHTIG: *Tentakel ziehen dir bei JEDER Probe Geistige Gesundheit ab, egal ob du angreifst, angegriffen wirst oder eine andere Probe ablegst.*



• **Misserfolg:** Kein Effekt (außer es ist etwas anderes angegeben).

BONUSWÜRFEL



Durch manche Fertigkeiten und Karten erhältst du grüne Bonuswürfel, wie in ihrer Beschreibung angegeben. Außerdem erhältst du bei manchen Proben Bonuswürfel, falls du eine bestimmte Fertigkeit hast. Und schließlich erhältst du durch das Erreichen bestimmter Schwellen zum Wahnsinn dauerhaft Bonuswürfel für alle deine Proben. Es gibt kein Limit für die Anzahl Bonuswürfel, die du für eine Probe erhalten kannst (falls die Würfel ausgehen, merk dir deine Ergebnisse und wirf die gleichen Würfel erneut).

HINWEIS: *Bonuswürfel haben keine Seiten mit Tentakel-Symbol!*

NEUWÜRFEL



Nach jedem Würfelwurf kannst du 1 Stress erleiden, um 1 Würfel neu zu werfen (und das vorherige Ergebnis dieses Würfels zu ignorieren). Du darfst dies bei jeder Probe machen und beliebig oft wiederholen, bis dein Stress das Maximum erreicht hat. Wenn Gegner dich angreifen, wirfst du die Würfel für sie und kannst ebenfalls

Stress erleiden, um ihre Würfel neu zu werfen.

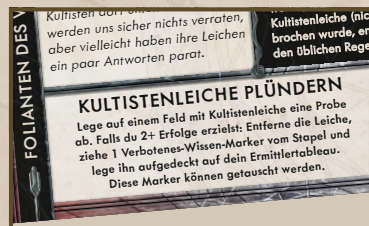
HINWEIS: *Wenn du 1 Neuwurf durch einen Effekt erhältst, darfst du genau 1 Würfel neu werfen.*

ERGEBNISSE AUSWERTEN

Wenn du mit deinen Neuwürfen fertig bist, zählst du die Ergebnisse zusammen (manche Würfelseiten haben 2 verschiedene Ergebnisse, die beide zählen). Denke auch daran, alle Fertigkeiten zu nutzen, die Symbole verändern (damit z. B. ein als Erfolg gilt). Werte dann die Ergebnisse in folgender Reihenfolge aus:

1. Erfolge anwenden:

- Falls ein Ermittler angreift, gilt jeder Erfolg als Wunde, die er seinem Ziel zufügt.
- Falls ein Gegner angreift, gilt jeder Erfolg als Wunde, die er seinem Ziel zufügt (üblicherweise einem Ermittler).
- Falls du eine andere Probe ablegst, musst du mindestens so viele Erfolge erzielen wie angegeben, um erfolgreich zu sein.



In der abgebildeten Episode kannst du eine Sonderaktion ausführen. Wenn du auf einem Feld mit einer Kultistenleiche stehst, kannst du eine Probe ablegen. Erzielst du 2 oder mehr Erfolge, schaffst du es, die Kultistenleiche zu plündern.

2. Effekte abhandeln:

- Handle alle Effekte ab, die vom Ausgang der Probe abhängen. (Beispiele: Falls du mindestens ... gewürfelt hast ... / Wenn er Wunden zufügt ... / Falls er einen Angriff überlebt ... usw.)

3. Tentakel anwenden:

- Du verlierst 1 Geistige Gesundheit für jedes gewürfelte Tentakel-Symbol (rücke deinen Marker auf der Leiste für Geistige Gesundheit entsprechend nach rechts).
- Falls du eine Schwelle zum Wahnsinn auf der Leiste für Geistige Gesundheit erreichst (-Feld), bleibt der Marker dort stehen (selbst wenn du eigentlich noch mehr verlieren müsstest). Aktiviere deine Psychose und verbessere eine Fertigkeit (siehe „Geistige Gesundheit“ auf Seite 8).

SPIELABLAUF

Der zufällig bestimmte Startspieler beginnt. Der Spieler, der am Zug ist, wird aktiver Ermittler genannt. Er führt alle vier Schritte seines Spielzuges aus. Danach wird der Spieler zu seiner Linken aktiver Ermittler. Dies geht so lange weiter, bis ihr gewonnen oder verloren habt.

1. 3 Aktionen ausführen
2. Mythoskarte ziehen
3. Ermitteln oder Kämpfen!
4. Ende deines Zuges



1. 3 AKTIONEN AUSFÜHREN

In deinem Zug führst du 3 Aktionen aus. Du darfst die gleiche Aktion mehrfach ausführen. Es gibt 4 Aktionen, die in jeder Episode verfügbar sind, und 2 einzigartige Aktionen, die nur während der aktuellen Episode zur Verfügung stehen.

Manche Aktionen kannst du nur ausführen, solange du auf einem Sicheren Feld (ohne Gegner) bist.

LAUFEN

Bewege dich um bis zu 3 Felder. Du kannst dich zwischen zwei Feldern hin und her bewegen, falls es auf beiden Seiten einen Durchgang gibt (Pfeil auf beiden Seiten). Du kannst dich auch zwischen zwei Feldern hin und her bewegen, falls beide je einen Treppenmarker oder je einen Tunnelmarker haben. Sobald du ein Feld mit Gegnern verlässt, folgen dir ALLE Gegner von diesem Feld auf das neue Feld (selbst wenn andere Ermittler auf dem Feld zurückbleiben). Sobald du ein Feld mit Feuermarker(n) verlässt, legst du für jeden Feuermarker auf dem Feld 1 Feuermarker aus dem Vorrat (nicht vom Feld!) auf dein Ermittlertableau (siehe „Feuer!“ auf Seite 16).

BEISPIEL: Ian führt eine Laufen-Aktion aus, um sich bis zu 3 Felder zu bewegen. Zuerst bewegt er sich auf ein Feld mit einem Kultisten.



Er bewegt sich weiter und der Kultist folgt ihm auf das neue Feld. Auf dem zweiten Feld sind 2 Feuermarker, aber es warten keine weiteren Gegner auf ihn.



Ian bewegt sich als Letztes auf ein drittes Feld, auf dem sich ein Feuervampir befindet. Der Kultist folgt ihm wieder. Außerdem verlässt er ein Feld mit 2 Feuermarkern, also nimmt er 2 Feuermarker aus dem Vorrat und legt sie auf sein Ermittlertableau. Jetzt befindet er sich auf einem Feld mit einem Feuervampir und dem Kultisten, der ihm gefolgt ist. Außerdem steht er in Flammen ... ein ganz normaler Tag.



■ ANGREIFEN

Wähle einen Gegner auf deinem Feld als Ziel und lege eine Probe ab (siehe Seite 11). Jeder erzielte Erfolg verursacht 1 Wunde bei deinem Ziel. Lege entsprechend viele Wundenmarker neben die angegriffene Figur. Hat sie so viele Wunden wie Lebenspunkte (oder mehr), tötet du sie. Entferne dann die Figur vom Spielplan. Denke daran, dass der Große Alte auf dem Spielplan nur angegriffen werden kann, falls das Ritual bereits unterbrochen wurde (siehe Seite 18).

BEISPIEL: Ian führt eine Angreifen-Aktion aus, um einen Kultisten und einen Feuervampir anzugreifen. Normalerweise müsste er entweder den Kultisten oder den Feuervampir angreifen, doch durch seine NAHKAMPF-Fertigkeit auf Level 2 kann er alle Gegner auf seinem Feld gleichzeitig angreifen, er muss sich also nicht entscheiden.



Er nimmt 3 Standardwürfel (beim Ablegen einer Probe erhält man immer 3) und 1 Bonuswürfel für seine NAHKAMPF-Fertigkeit.



Er würfelt 1 Misserfolg, 1 Erfolg, 1 Erfolg + Tentakel und 1 Älteres Zeichen. Ian hat keine Fertigkeit, die ein Älteres Zeichen verwendet, also hat es keinen Effekt. Er erleidet freiwillig 1 Stress, um den Misserfolg neu zu werfen und würfelt 1 weiteren Erfolg! Er erleidet 1 weiteren Stress, um das Ältere Zeichen neu zu werfen. Wieder ein Älteres Zeichen. Dann beschließt er, nichts mehr neu zu werfen.



Der Kultist hat 2 Lebenspunkte und der Feuervampir 4. Ian hat 3 Erfolge erzielt, die er als Wunden verteilen kann. Er entscheidet sich dazu, den Kultisten mit 2 davon zu töten (und entfernt dessen Figur) und fügt den letzten Treffer dem Feuervampir zu.

HINWEIS: Hätte der Ermittler nicht die NAHKAMPF-Fertigkeit, hätte er alle Wunden einem einzigen Gegner zufügen müssen (den er vor der Probe hätte auswählen müssen). Überzählige Erfolge werden ohne Effekt ignoriert.

Schließlich verliert Ian 1 Geistige Gesundheit durch das gewürfelte Tentakel-Symbol. Ein weiterer Schritt Richtung Wahnsinn.



■ AUSRUHEN (nur auf Sicherem Feld)

Falls du dich auf einem Sicherem Feld befindest (ohne Gegner), kannst du insgesamt bis zu 3 Stress und/oder Wunden heilen (beliebige Kombination). Ausruhen heilt 3 Felder insgesamt, nicht 3 Felder pro Leiste.

WICHTIG: GEISTIGE GESUNDHEIT KANN NICHT DURCH AUSRUHEN GEHEILT WERDEN!

BEISPIEL: Schwester Beth hat maximalen Stress und 1 Wunde. Sie verwendet eine Aktion zum Ausruhen. Sie könnte 1 Wunde und 2 Stress heilen, entscheidet sich aber dazu, 3 Stress zu heilen, ihre Wunde bleibt.

■ TAUSCHEN

Du und alle Ermittler auf deinem Feld können eine beliebige Anzahl Gegenstände und/oder Begleiter miteinander tauschen. Jeder Ermittler darf beliebig geben und nehmen; der Ermittler, der die Aktion ausgeführt hat, muss nicht an jedem Tausch beteiligt sein. Manche Entdeckungskarten zeigen auf der linken und rechten Seite einen Gegenstand oder Begleiter. Beim Tauschen muss die zuvor gewählte Seite beibehalten werden. Zustände können nicht getauscht werden.

■ EPISODENAKTIONEN

Jede Episode hat 2 einzigartige Aktionen, die auf der Episodenkarte stehen. Sie zählen genau wie normale Aktionen und helfen euch dabei, zu überleben und das Ritual zu unterbrechen.



Episodenaktionen

2. MYTHOSKARTE ZIEHEN

Ziehe die oberste Karte vom Mythosstapel und handle sie ab. Lege sie dann aufgedeckt auf den Ablagestapel.

HINWEIS: Durch die Psychosekarte WIEDERKEHRENDES TRAUMA muss ein Ermittler eine von einem beliebigen Spieler gezogene Mythoskarte vor sich liegen lassen.

Mythoskarten können mehrere Schritte aufweisen, die zu 3 Typen gehören. Du musst diese Schritte nacheinander von oben nach unten abhandeln, bevor du die Karte ablegst. Kannst du einen Schritt nicht ausführen, überspringe ihn und handle den nächsten ab.

■ BESCHWÖRUNG DES GROSSEN ALTEN



Dieses Symbol hat keinen Effekt, wenn die Karte gezogen wird, es kann aber dazu führen, dass der Große Alte am Ende des Zuges vorrückt (siehe Seite 16). Eine Karte mit diesem Symbol sollte so abgelegt werden, dass das Symbol sichtbar bleibt.

■ SONDEREFFEKTE

Mythoskarten haben die unterschiedlichsten Sondereffekte, um euch das Leben schwer zu machen. Wenn nicht anders angegeben, betreffen die Effekte immer den aktiven Ermittler und niemanden sonst. Jede Entscheidung, die getroffen werden muss, trifft der aktive Ermittler, wie z. B. welche „nächste“ Figur bei Gleichstand bewegt wird.

Wenn ein Gegner durch einen Effekt bewegt wird, wird er immer auf dem kürzesten Weg zu seinem Ziel bewegt. Zähle dazu, wie viele Felder der Gegner auf jedem möglichen Weg bräuchte, und wähle dann den kürzesten. Bei Gleichstand entscheidet der aktive Ermittler. Der Gegner muss immer so weit wie möglich auf sein Ziel zubewegt werden, bleibt aber stehen, sobald er sein Ziel erreicht.

■ GEGNER BESCHWÖREN

Der untere Teil einiger Mythoskarten zeigt ein farbiges Tor und einen bestimmten Gegner, der dort beschworen wird. Falls es im Vorrat noch eine passende Figur gibt, stellst du sie auf das angegebene Feld. Andernfalls wird dieser Schritt übersprungen. Sind mehrere Tore und Gegner angegeben, werden sie nacheinander beschworen. Überspringe die Gegner, für die es keine Figuren mehr im Vorrat gibt.

HINWEIS: Falls ein Effekt das „nächste“ Feld/Monster/... betrifft, ist damit immer das nächstgelegene Feld/Monster/... auf dem Spielplan gemeint.



Diese Mythoskarte zeigt im oberen Teil ein Beschwörungssymbol des Großen Alten, welches beim Ziehen der Karte noch keinen Effekt hat, es wird erst am Ende des Zuges überprüft.

Der erste Schritt, den du von dieser Karte ausführst, ist, jedes Byakhee auf dem Spielplan auf das Feld deines Ermittlers zu bewegen. Überspringe diesen Schritt, falls es kein Byakhee auf dem Spielplan gibt.

Dann wird 1 Byakhee auf dem Feld mit dem roten Tor beschworen. Überspringe diesen Schritt, falls bereits alle Byakhee-Figuren auf dem Spielplan sind.

Diese Karte hat einen Sondereffekt und beschwört außerdem 1 Kultisten auf dem Feld mit dem blauen Tor. Der Sondereffekt in der Mitte betrifft alle Ermittler und nicht nur den aktiven Ermittler.

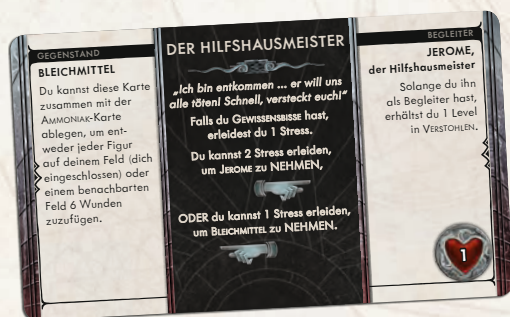


3. ERMITTELN ODER KÄMPFEN!

Dieser Schritt ist davon abhängig, ob sich Gegner auf deinem Feld befinden oder nicht.

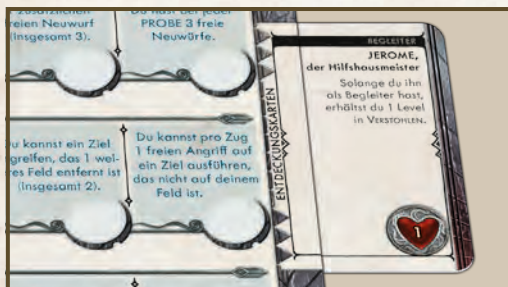
Befindest du dich auf einem Sicheren Feld, ERMITTELST du auf deinem Feld: Ziehe die oberste Karte vom Entdeckungsstapel und lies den Text in der mittleren Spalte laut vor.

Manche Entdeckungskarten beschreiben, was du tun musst, falls du einen bestimmten Zustand oder einen bestimmten Begleiter hast. Viele Karten bieten dir eine Wahl, was du tun kannst. Oft führt das dazu, dass du einen Begleiter, Zustand oder Gegenstand NIMMST. Nehmen bedeutet, dass du die Karte teilweise unter dein Ermittlertableau schiebst, wodurch sie Teil deines Inventars wird (oder deinen Zustand ändert). Falls keine Option auf der Karte verpflichtend ist und du nichts davon wählen möchtest, darfst du die Karte einfach auf den Ablagestapel legen, ohne etwas zu nehmen. Zustände sind jedoch immer verpflichtend, falls du die Bedingung auf der Karte erfüllst.



Wenn du eine Entdeckungskarte ziehst, liest du zuerst den Text in der Mitte vor. Auf dieser Karte steht, was der Hilfshausmeister sagt. Zunächst erleidest du 1 Stress, falls du den Zustand GEWISSENSBISSSE hast. Danach hast du die Wahl, ob du 2 Stress erleidest, um den Hilfshausmeister zu nehmen oder ob du 1 Stress erleidest, um das Bleichmittel zu nehmen.

BEGLEITER: Sämtliche Wunden, die du erleidest, darfst du stattdessen ganz oder teilweise Begleitern in deinem Inventar zuweisen. Für Karteneffekte gelten diese Wunden dennoch so, als hättest du sie erlitten. Begleiter können niemals geheilt werden. Sobald die Anzahl ihrer Wunden der Anzahl Lebenspunkte auf ihrer Karte entspricht, wird der Begleiter abgelegt und alle seine Vorteile gehen verloren. Begleiter können dir außerdem 1 Level für eine Fertigkeit geben. Falls du diese Fertigkeit nicht hast, erhältst du Level 1 dieser Fertigkeit, solange der Begleiter in deinem Inventar ist (nimm dir den passenden Marker). Hast du diese Fertigkeit bereits, rücke den Marker dieser Fertigkeit 1 Level weiter. Verlierst du den Begleiter, rücke den Marker wieder zurück (bzw. lege den Marker ab).



Jerome, der Hilfshausmeister, gibt dir 1 Level in VERSTOHLLEN, solange du ihn hast. Er kann außerdem 1 Wunde erleiden (was ihn allerdings töten würde).



Befindest du dich nicht auf einem Sicheren Feld, KÄMPFEN die Gegner gegen dich: Du ziehst keine Entdeckungskarte. Stattdessen greift dich jeder Gegner auf deinem Feld in der Reihenfolge deiner Wahl an (sie ignorieren andere Ermittler), bis alle Gegner auf deinem Feld, die dich angreifen können, ein Mal angegriffen haben.

WICHTIG: Falls du dich in diesem Schritt durch einen Effekt auf ein Feld mit einem Gegner bewegst oder sich ein Gegner auf dein Feld bewegt, greift dich dieser Gegner an, selbst wenn er zu Beginn dieses Schritts nicht auf deinem Feld war. Verlässt ein Gegner in diesem Schritt dein Feld, greift er nicht mehr an.

■ ANGRIFF VON GEGNERN

Wenn dich ein Gegner angreift, wirfst alle Würfel, die auf der Übersichtskarte des Gegners angegeben sind. Durch jeden Erfolg erleidest du 1 Wunde. Durch jedes Tentakel-Symbol verlierst du 1 Geistige Gesundheit. Ältere Zeichen haben nur einen Effekt, falls der Gegner eine Fähigkeit hat, die das Symbol verwendet. Du kannst Stress erleiden, um Würfel neu zu werfen (1 Stress pro Würfel), und du kannst deine Fertigkeiten verwenden, um den Angriff abzuschwächen.

BEISPIEL: Ian befindet sich am Ende seines Zuges mit einem Feuervampir auf einem Feld, er zieht also keine Entdeckungskarte. Stattdessen greift der Feuervampir an! Wie auf dessen Karte angegeben, wird zuerst ein Feuermarker auf das Feld gelegt. Beim Angriff wirft er 2 Standardwürfel und 1 Bonuswürfel.



Ian wirft die Würfel und erzielt 1 Misserfolg sowie 2 Erfolge. Ian erleidet 1 Stress, um 1 Erfolg neu zu werfen, und würfelt stattdessen 1 Älteres Zeichen. Er erleidet 1 Wunde für den übrigen Erfolg.

Durch Ians persönliche Fertigkeit RACHSÜCHTIG kann er einem Gegner, der ihn verwundet, 1 Wunde zufügen. Daber fügt er dem Feuervampir 1 Wunde zu.



4. ENDE DEINES ZUGES

■ 1. EFFEKTE AM ZUGENDE

Handle in diesem Schritt alle Effekte, die am Zugende eintreten, in der Reihenfolge deiner Wahl ab – außer Effekte des Großen Alten.



■ 2. FEUER!

Womöglich stehst du in Flammen. Das passiert, wenn du ein Feld verlässt, auf dem ein Feuermarker liegt, oder ein Monster dich in Flammen gesetzt hat. An diesem Punkt ist es aber auch egal, wie es passiert ist, oder nicht?



Am Ende deines Zuges musst du eine Feuerprobe ablegen. Dazu wirfst du 1 Standardwürfel für jeden Feuermarker auf deinem Ermittlertableau. Du kannst wie üblich Stress erleiden, um Würfel neu zu werfen. Im Anschluss erleidest du 1 Wunde für jeden Erfolg und verlierst 1 Geistige Gesundheit für jedes Tentakel-Symbol. Dann legst du alle Feuermarker von deinem Ermittlertableau ab.

HINWEIS: Gegner fangen kein Feuer, wenn sie ein Feld mit einem Feuermarker darauf verlassen.

KEINE FEUERMARKER MEHR: Falls du einen Feuermarker auf den Spielplan legen musst, es aber keinen mehr im Vorrat gibt, wird der Effekt ignoriert. Falls du einen Feuermarker auf dein Ermittlertableau legen musst, es aber keinen mehr im Vorrat gibt, verwende stattdessen Wundenmarker als Ersatz.

3. MYTHOS-ABLAGESTAPEL ÜBERPRÜFEN



Falls sich 3 Beschwörungssymbole im Mythos-Abلاغestapel befinden, kommt der Große Alte seiner ultimativen Macht ein Stück näher!

Bei 3 Beschwörungssymbolen des Großen Alten:

Rücke den Großen Alten auf der Beschwörungsleiste 1 Feld vor. Befindet sich der Große Alte bereits auf dem Spielplan, rücke stattdessen den Fortschrittsmarker 1 Feld vor. Die aufgedeckte Stufenkarte des Großen Alten und die Episodenkarte geben an, was passiert, wenn der Große Alte vorrückt. Der Effekt des Großen Alten wird zuerst abgehandelt. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Große Alte oder der Fortschrittsmarker vorrückt, die Effekte bleiben die gleichen.

Nachdem der Große Alte vorgerückt ist, werden alle Mythoskarten vom Abلاغestapel zurück in den Stapel gemischt.



4. BESCHWÖRUNG DES GROßEN ALTEN ÜBERPRÜFEN

Der Große Alte wird beschworen, falls:

– der Große Alte auf das erste rote Feld der Leiste vorgerückt ist
ODER

– das Ritual in diesem Zug unterbrochen wurde.

Sobald der Große Alte in unsere Welt beschworen wird, legt ihr die Stufe-1-Karte neben das Storytableau, wodurch Stufe 2 enthüllt wird. Handelt ihren Enthüllungseffekt ab, der angibt, wo der Große Alte beschworen wird. Alle Effekte von Stufe 1 gelten weiterhin bis zum Ende der Partie.



Legt den Fortschrittsmarker auf das Feld der Beschwörungsleiste, auf dem zuvor die Figur des Großen Alten stand. Der Fortschrittsmarker zeigt für den Rest der Partie den Fortschritt des Großen Alten an.

BEISPIEL: Am Ende von Schwester Beth' Zug liegen 4 Karten auf dem Abلاغestapel und 3 davon haben ein Beschwörungssymbol. Der Große Alte rückt vor und löst damit die zugehörigen Effekte auf der Großer-Alter- und der Episodenkarte aus (Schritt 3).



Beth rückt den Großen Alten auf der Leiste 1 Feld vor. Er hat dadurch das erste rote Feld erreicht und wird in unsere Welt beschworen (Schritt 4). Beth tauscht die Figur des Großen Alten durch den Fortschrittsmarker aus und stellt die Figur auf ihr Feld. Der Fortschrittsmarker wird von nun an auf der Leiste vorgerückt – und sollte er das letzte Feld erreichen, ist die Partie verloren.



Da der Große Alte nun in unserer Welt ist, enthüllt Beth Stufe 2 und handelt deren Enthüllungseffekt ab.

Als Letztes mischt sie die 4 Mythoskarten vom Abلاغestapel zurück in den Stapel und setzt somit den Mythosstapel zurück.

5. GROSSER-ALTER-EFFEKTE AM ZUGENDE

Auf manchen Stufenkarten des Großen Alten kann es Effekte „am Ende deines Zuges“ geben. Handle diese Effekte immer in der Reihenfolge der Stufen ab: Erst 1, dann 2, dann 3 und dann die Letzte Stufe. Alle Effekte, die „dich“ betreffen, meinen immer den aktiven Ermittler.

Dein Zug ist jetzt vorbei und der Spieler zu deiner Linken ist am Zug. Dies geht so lange weiter, bis ihr gewonnen oder verloren habt.

TOD EINES ERMITTLERS

Steht der Große Alte noch auf der Beschwörungsleiste, wenn ein Ermittler getötet oder völlig Wahnsinnig wird, habt ihr sofort verloren. Wurde der Große Alte bereits auf dem Spielplan beschworen, dürfen die übrigen Ermittler weiterspielen und versuchen, die Partie zu gewinnen.

Falls es weitergeht, legt ihr zunächst alle Entdeckungskarten und Marker des getöteten Ermittlers ab. Auf der Episodenkarte kann es eine Anweisung geben, was mit besonderen Markern dieses Ermittlers geschieht. Ist der Ermittler in seinem eigenen Zug gestorben, wird sein gesamter restlicher Zug übersprungen – außer „Mythos-Ablagestapel überprüfen“. Liegen 3 Beschwörungssymbole des Großen Alten im Ablagestapel, rückt der Große Alte wie gewohnt vor und die Effekte werden abgehandelt (falls das Feld des getöteten Ermittlers bestimmt werden muss, wird das Feld gewählt, auf dem er getötet wurde). Ab sofort wird der Zug dieses Ermittlers vollständig übersprungen.



DAS RITUAL UNTERBRECHEN

In jeder Episode gibt es ein Ziel, das die Ermittler erreichen müssen, um das Ritual der Kultisten zu unterbrechen und den Großen Alten verwundbar zu machen – selbst wenn es nur für kurze Zeit sein wird. Der Große Alte kann nicht angegriffen oder verwundet werden, solange das Ritual nicht unterbrochen wurde (doch er kann euch angreifen, sobald er auf dem Spielplan ist)! Sobald die Ermittler das Ritual unterbrochen haben, wird der Große Alte am Ende dieses Zuges beschworen (siehe „Beschwörung des Großen Alten überprüfen“ auf Seite 17).

KAMPF GEGEN DEN GROSSEN ALTEN

Sobald der Große Alte auf den Spielplan beschworen wurde, verhält er sich wie alle anderen Gegner und greift Ermittler an, die ihren Zug auf seinem Feld beenden. Die Anzahl und Art der Würfel, die der Große Alte wirft, entspricht der Anzahl aller sichtbaren Würfel auf ALLEN enthüllten Stufenkarten.

Bis das Ritual unterbrochen wurde, kann der Große Alte weder angegriffen noch verwundet werden, selbst wenn er bereits auf den Spielplan beschworen wurde (weil er auf das erste rote Feld der Beschwörungsleiste vorgerückt ist). Sobald das Ritual unterbrochen wurde, kann er wie jeder Gegner angegriffen werden. Der Große Alte hat mehrere Stufenkarten, die jeweils eigene Lebenspunkte haben und eine nach der anderen besiegt werden müssen, bevor er endgültig getötet ist.

Ab Stufe 2 zeigt jede Karte folgende Dinge:

- Einen einmaligen Effekt, der abgehandelt wird, wenn die Karte enthüllt wird.
- Einen anhaltenden Effekt, der für den Rest der Partie gilt.
- Lebenspunkte, die angeben, wie viele Wunden diese Stufe aushält.
- Die Anzahl und Art der Würfel, die diese Stufe den Angriffen des Großen Alten hinzufügt.

Sobald die Anzahl Wundenmarker auf einer Stufe gleich oder größer der Anzahl Lebenspunkte auf der Karte ist, wurde diese Stufe besiegt. Legt die Karte neben das Storytableau und handelt den Enthüllungseffekt der nächsten Stufenkarte ab. Alle überzähligen Wunden werden NICHT auf die nächste Stufe übertragen. Denkt daran, dass alle Effekte und Würfel von vorherigen Stufen bis zum Ende der Partie gelten!



BEISPIEL: Ein Ermittler greift die 2. Stufe von Hastur an. Die Stufe hat bereits 9 Wunden. Der Ermittler fügt ihm 5 weitere Wunden zu! Das ergibt 14 Wunden, was genug ist, um die 12 Lebenspunkte dieser Stufe zu besiegen. Die Stufenkarte wird neben die Stufe-1-Karte gelegt, wodurch Stufe 3 enthüllt wird. Die beiden überzähligen Wunden werden NICHT auf Stufe 3 übertragen. Durch den Enthüllungseffekt wird Hastur zum roten Tor bewegt und alle Ermittler mit mindestens 2 Gelben Zeichen erleiden 1 Wunde. Hastur wirft beim Angriff ab sofort 3 Bonuswürfel UND 3 Standardwürfel!

SPIELENDE

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald ihr den Großen Alten tötet, indem ihr die Letzte Stufe besiegt.

Falls mehrere Effekte gleichzeitig das Spielende auslösen, hat eine Siegbedingung immer Vorrang.

BEISPIEL: Der Große Alte und der letzte lebende Ermittler werden gleichzeitig getötet. Die Ermittler haben heldenhaft die Welt gerettet und die Partie gewonnen.

Ihr verliert gemeinsam, sobald eine der folgenden Situationen eintritt:

- Ein Ermittler wird getötet oder völlig Wahnsinnig, bevor der Große Alte auf den Spielplan beschworen wurde (in Stufe 1).
- Alle Ermittler wurden getötet oder völlig Wahnsinnig, nachdem der Große Alte beschworen wurde (ab Stufe 2).
- Der Fortschrittsmarker erreicht das letzte Feld auf der Beschwörungsleiste (Feld 8).



INDEX

Aktionen	12	Kämpfen.....	15, 16, 18
Älteres Zeichen	11	Kultist	7
Angriff	13	Laufen.....	12
Ausruhen.....	13	Monster.....	7
Begleiter.....	15	Mythoskarte	7, 14, 17
Bewegung.....	12	NEHMEN	6, 15
Bonuswürfel	11	Neuwurf.....	11
Das Ritual unterbrechen.....	18	Psychose.....	8
Entdeckungskarte.....	6	Sicheres Feld	9
Episodenaktionen	14	Spielaufbau	10
Episodenkarten	5	Standardwürfel	11
Erfolg.....	11	Storytableau	6
Ermitteln.....	15	Stress	8
Ermittler	8	Stufenkarte.....	5, 18
Ermittlertableau	8	Tauschen	13
Feld	9	Tentakel.....	11
Fertigkeiten.....	8	Tod	18
Feuer	12, 16	Tore	9
Fortschrittsmarker	17	Treppen	9
Gegner	7	Tunnel	9
Gegner beschwören	14	Türen.....	9
Geistige Gesundheit (GG)	8	Wunden.....	8
Großen Alten beschwören....	14, 17	Würfel.....	11
Großer Alter.....	5	Zug	12

CREDITS

Autoren: Rob Daviau und Eric M. Lang

Entwicklung: Marco Portugal (Leitung) und Fábio Hirsch

Produktion: Thiago Aranha (Leitung), Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie und Safuan Tay

Illustration: Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright und Filipe Pagliuso

Coverillustration: Stefan Kopinski

Zusätzliches Episoden-Design: Brian Neff und JR Honeycutt

Grafische Gestaltung (Leitung): Mathieu Harlaut

Grafische Gestaltung: Marc Brouillon und Louise Combal

Fotografie der Miniaturen: Jean-Baptiste Guiton

Miniaturen (Leitung): Mike McVey

Modellierung: Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay und Edgar Skomorowski

Leitung Spielentwicklung: Eric M. Lang

Herausgeber: David Preti

Lektorat der englischen Ausgabe: Jason Koepp, Adam Krier und Lucas Martini

Testspieler: Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai und Lyu

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Christian Kox



Redaktion & Lektorat: Simon Blome, Christian Kox und Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout: Kristina Lanert

REGELZUSAMMENFASSUNG

ZUGABLAUF

1. 3 AKTIONEN AUSFÜHREN

- **Laufen:** Bewege dich um bis zu 3 Felder. Gegner folgen dir. Lege 1  auf dein Ermittlertableau pro  auf dem Feld, das du verlässt.
- **Angreifen:** Lege eine Probe gegen 1 Gegner auf deinem Feld ab.
- **Ausruhen (nur auf Sicherem Feld):** Heile 3 Stress/Wunden.
- **Tauschen:** Alle Ermittler auf deinem Feld dürfen untereinander tauschen.
- **Episodenaktionen:** Werden auf der Episodenkarte beschrieben.

2. MYTHOSKARTE ZIEHEN



- **Beschwörungssymbole des Großen Alten müssen sichtbar bleiben.**
- **Sondereffekte abhandeln.**
- **Gegner an Toren beschwören** (falls verfügbar).

3. ERMITTELN ODER KÄMPFEN!

- **Falls auf Sicherem Feld:** Ziehe eine Entdeckungskarte.
- **Falls Gegner auf deinem Feld:** Sie greifen alle dich an. (Wirf die auf ihrer Karte angegebenen Würfel.)

4. ENDE DEINES ZUGES

1. Effekte am Zugende.



2. **Feuer** – Wirf 1  pro , das du hast, und lege sie dann ab.

3. **Mythos-Ablagestapel überprüfen:** Befinden sich dort 3 , rückt der Große Alte vor. Handelt Effekte der Großer-Alter- und der Episodenkarte ab. Setzt danach den Mythosstapel zurück.

4. **Beschwörung des Großen Alten überprüfen:** Falls er das erste rote Feld erreicht hat oder das Ritual unterbrochen wurde, legt ihr die Stufe-1-Karte neben das Tableau. Handelt den Enthüllungseffekt von Stufe 2 ab und beschwört den Großen Alten.

5. **Großer-Alter-Effekte am Zugende:** Handelt alle Effekte der Stufen in aufsteigender Reihenfolge ab.

WÜRFEL UND PROBEN

„**Lege eine Probe ab**“ – Wirf 3  + alle , die du für diese Probe erhältst.

Neuwürfe – Bei JEDEM Würfelwurf darf der aktive Ermittler beliebig oft 1 Stress erleiden, um 1 Würfel neu zu werfen.



Erfolg – Fügt bei einem Angriff 1 Wunde zu.






Älteres Zeichen – Hat nur in Kombination mit einer Fertigkeit einen Effekt.



Tentakel – Du verlierst 1 Geistige Gesundheit.

GEISTIGE GESUNDHEIT

Wenn der Marker ein -Feld erreicht:

- Ignoriere überzählige Verluste von Geistiger Gesundheit.
- Löse deine Psychose aus.
- Steige in 1 deiner Fertigkeiten auf.
- Steht unter dem Feld ein -Symbol, erhältst du ab sofort für jede Probe +1 .

KAMPF GEGEN DEN GROSSEN ALTEN

- Wenn der Große Alte beschworen wurde und angreift, wirft ihr die Würfel, die auf ALLEN enthüllten Stufenkarten angegeben sind.
- Der Große Alte kann nur angegriffen werden, nachdem das Ritual unterbrochen wurde.
- Sobald die derzeitige Stufenkarte des Großen Alten so viele Wunden wie Lebenspunkte hat, legt die Karte beiseite und handelt den Enthüllungseffekt der nächsten Karte ab.

SPILENDE

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald:

- ihr die Letzte Stufe des Großen Alten besiegt.

Ihr verliert gemeinsam, sobald:

- ein Ermittler getötet wird, bevor der Große Alte beschworen wurde.
- alle Ermittler getötet wurden.
- der Fortschrittsmarker das letzte Feld der Beschwörungsleiste erreicht.