

# ELDRITCH HORROR



MASKEN DES  
NYARLATHOTEP  
ERWEITERUNG

## DER VERBRANNT

Calvin Wright kauerte in der Ecke einer leeren Scheune. Seine zerlumpte Kleidung war mit Blut und Schmutz verkrustet und stank nach Verwesung; er hatte sie seit Wochen nicht gewechselt. Das Pfeifen in seinen Ohren wurde zusehends lauter. „Er ist im Anmarsch“, dachte Calvin bei sich. Bald schon krochen schattenhafte Tentakel aus tintenschwarzem Rauch durch die Risse in den Wänden und schlängelten auf ihn zu.

Ohne zu blinzeln, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken, starrte Calvin geradeaus, während die Fangarme an ihm vorbeischoßen und seine Wangen aufschlitzten. Blut quoll aus der frischen Wunde. Er krallte sich mit den Fingernägeln in seine Unterarme und biss die Zähne zusammen, während die dunklen Formen allmählich zu einer menschenähnlichen Gestalt verschmolzen, die ihm nur allzu gut bekannt war. Sie schien von Kopf bis Fuß verbrannt zu sein, hatte kohlrabenschwarze Haut und verströmte ein fahles rötliches Leuchten, als würde sie von innen heraus glühen.

„Was willst du, Dämon?“, fauchte Calvin.

Das Wesen antwortete mit einer Stimme, die Calvin an das Knacken von Knochen erinnerte. Obwohl er die Worte nicht verstand, drehten sie ihm den Magen um. Die Verachtung, die das Wesen ihm entgegenbrachte, war beinahe greifbar. Es hob einen einzelnen schwarzen Arm, von dem sich verkohlte Hautfetzen und glimmende Kohlepartikel abschälten.

Die Luft glühte, und Calvin erblickte darin den Umriss eines alten, toten Baumes, in dessen Stamm mystische Symbole eingeritzt waren. Das Wesen blieb stumm, doch Calvin kannte sein Begehren. Es wollte ihn dazu bringen, das Siegel in der Baumrinde zu brechen.

„Niemals.“

Feuer loderte im Inneren des verbrannten Körpers, Flammen schlugen aus den Rissen seiner Haut und ließen Calvins eigene Haut erröten und Brandblasen werfen. Jetzt zeigte die Vision einen Mann mit Sorgenfalten im Gesicht, der allein vor dem Kamin seines Arbeitszimmers saß und etwas in sein Tagebuch schrieb. Calvin schreckte auf; Zorn loderte in seinen Augen. Es war João.

„Wenn du ihm auch nur ein Haar krümmst, werde ich dich vernichten.“

Die Kreatur stieß einen Laut aus, den Calvin nur als Gelächter interpretieren konnte, und verschwand dann kreischend in einem Feuerstoß, der das Heu auf dem Scheunenboden in Brand setzte. Leise fluchend rannte Calvin zum Ausgang. Zur Hölle damit, dachte er. Er würde einen Weg finden, João zu beschützen, ohne dafür die Drecksarbeit für den Dämon erledigen zu müssen.

Schon jetzt hörte er aufgebrachte Stimmen und sah ein Flackern in den Fenstern des nahegelegenen Bauernhauses. Erschöpfung übermannte ihn und die eiskalte Hand der Verzweiflung schloss sich um seine Kehle. Heute Nacht würde er keinen Schlaf finden.

### ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit folgendem Symbol markiert, damit man sie von den Karten aus anderen *Eldritch-Horror*-Produkten unterscheiden kann.



## ÜBERBLICK

Die Erweiterung *Masken des Nyarlathotep* schickt die Ermittler auf eine epische, weltumspannende Kampagne, bei der es darum geht, die teuflischen Pläne mehrerer Kulte zu durchkreuzen. Sollten sie scheitern, wird Nyarlathotep, der Bote der Äußerer Götter, das Große Tor öffnen und damit das Schicksal der Erde besiegeln. Mit dabei sind zwei neue Große Alte sowie zahlreiche neue Ermittler, Monster und Begegnungen.

Außerdem bietet die Erweiterung brandneue Spielmechaniken in Form von persönlichen Geschichten, besonderen Unterstützungen, Fokusmarkern und Ressourcen. Darüber hinaus gibt es eine völlig neue Spielvariante: den Kampagnenmodus.

## VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

Um mit der Erweiterung *Masken des Nyarlathotep* zu spielen, fügt man einfach alles Spielmaterial den jeweils passenden Stapeln bzw. Vorräten des Grundspiels hinzu, mit Ausnahme der unten genannten Komponenten.

- Vor dem Spielaufbau wird 1 zufällige Prologkarte gezogen. Sie verändert den Spielaufbau und macht jede Partie zu einem einzigartigen Erlebnis.
- Die Mystische-Ruinen-Begegnungen aus dieser Erweiterung werden nur in Verbindung mit dem Großen Alten Die Vorsintflutlichen und/oder der Prologkarte „Wenn die Sterne richtig stehen“ verwendet. Andernfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für Mystische-Ruinen-Begegnungen werden auf S. 4 erklärt).
- Die Abenteuerkarten dieser Erweiterung werden nur in Verbindung mit dem Großen Alten Nyarlathotep verwendet. Andernfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für Abenteuerkarten werden auf S. 4 erklärt).
- Alle besonderen Unterstützungen werden gemischt und bilden den besonderen Unterstützungsstapel. Er wird offen neben den normalen Unterstützungsstapel gelegt.
- Die drei neuen Tormarker werden in den Torstapel gemischt.
- Alle Fokusmarker und Ressourcenmarker sowie der Abenteuermarker kommen in den allgemeinen Markervorrat. Die Regeln für diese Marker werden auf S. 4 und 5 erklärt.
- Persönliche Geschichten ergänzen das Spiel um individuelle Missionen und Belohnungen für jeden Ermittler. Mehr dazu auf S. 6.
- Wer auf der Suche nach neuen Herausforderungen ist, sollte den neuen Kampagnenmodus ausprobieren. Mehr dazu auf S. 7.
- Die Runden-Übersichtskarten enthalten eine Auflistung aller möglichen Aktionen und Begegnungen.

Einige Spielkomponenten aus dieser Erweiterung funktionieren nur in Verbindung mit anderen, neu hinzugekommenen Komponenten. Aus diesem Grund sollte man beim Spielen mit dieser Erweiterung immer alles enthaltene Spielmaterial verwenden.

# INHALT



7 Ermittlerbögen mit passenden Aufstellern und Plastikfüßen



2 Bögen der Großen Alten



10 Mysterienkarten (2 verschiedene Rückseiten)



12 Abenteuerkarten (4 verschiedene Rückseiten)

## BEGEGNUNGSKARTEN



8 Allgemein



8 Amerika



8 Europa



8 Asien/Australien



6 Andere Welten



20 Mystische Ruinen (4 verschiedene Rückseiten)



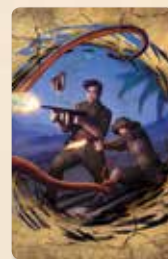
48 Forschung (2 verschiedene Rückseiten)



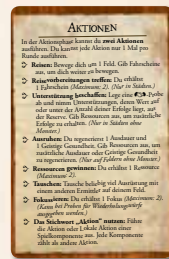
16 Spezial (2 verschiedene Rückseiten)



20 Mythoskarten



14 Prologkarten



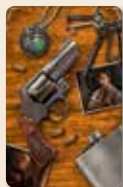
8 Runden-Übersichtskarten



10 Monstermarker und 5 epische Monstermarker



4 Artefaktkarten



16 Unterstützungskarten



4 Zauberkarten



28 besondere Unterstützungskarten



24 Zustandskarten



55 Persönliche Missionskarten



55 Belohnungs-/Konsequenzkarten



8 Mythosmarker



16 Fokusmarker



20 Ressourcenmarker



1 Abenteuermarker



1 Mystische-Ruinen-Marker



3 Tormarker

## PROLOGKARTEN

Beim Spielen mit dieser Erweiterung wird vor dem Spielaufbau 1 zufällige Prologkarte gezogen. Sie verändert den Spielaufbau und macht jede Partie zu einem einzigartigen Erlebnis.

Der Effekt der Karte wird unmittelbar nach dem Ziehen abgehandelt, es sei denn, ein anderer Zeitpunkt (z. B. „Nach dem Spielaufbau“) ist ausdrücklich genannt.

Die Prologkarte „Wenn die Sterne richtig stehen“ gibt die Anweisung, den Mystische-Ruinen-Begegnungsstapel bereitzulegen. Die Regeln für diesen Stapel werden in der rechten Spalte erklärt.

Vier der Prologkarten aus dieser Erweiterung („Der Anfang vom Ende“, „Das Grauen von Dunwich“, „Die Zwillinge der Schwarzen Ziege“ und „Cthulhus Ruf“) sind bereits in den Erweiterungen *Berge des Wahnsinns*, *Absonderliche Ruinen*, *Traumlande* und *Unter den Pyramiden* erschienen. Falls mit diesen Erweiterungen gespielt wird, werden alle doppelten Prologkarten aus dem Stapel aussortiert.

## ABENTEUER

Die Abenteuerkarten aus dieser Erweiterung sind spezielle Herausforderungen, denen sich die Ermittler stellen müssen, um Nyarlathotep zu besiegen.

Sie erzählen vier separate Geschichten, die anhand der Eigenschaften der Karten auseinandergehalten werden können. Jede Eigenschaft bezieht sich auf eine Organisation im Dienste des Großen Alten: **DIE BRUDERSCHAFT DES SCHWARZEN PHARAO**, **DER KULT DER BLUTIGEN ZUNGE**, **DER ORDEN DER AUFGEBLÄHTEN FRAU** und **DER KULT DER SANDFLEDERMAUS**. Jedes der vier Mysterien des Großen Alten Nyarlathotep gibt die Anweisung, eine dieser Geschichten bereitzulegen und ihren Auftakt zu ziehen. Jede Geschichte ist in drei Phasen unterteilt, die hinter der Eigenschaft angegeben sind (**I**, **II**, **III**).

Sobald ein Abenteuer gezogen wird, legt der aktive Ermittler es offen ins Spiel und handelt den Effekt ab, der mit den Worten „Wenn diese Karte ins Spiel kommt“ beginnt.

Jedes Abenteuer hat einen Effekt, der bestimmt, wie die Ermittler es abschließen können. Wenn ein Abenteuer abgeschlossen wird, handelt der aktive Ermittler den Effekt ab, der mit den Worten „Wenn dieses Abenteuer abgeschlossen ist“ beginnt. Meist beinhaltet dies das Ziehen einer weiteren Abenteuerkarte, die das nächste Kapitel der Geschichte darstellt. Danach legt der aktive Ermittler das Abenteuer, alle darauf liegenden Marker und alle Marker, die durch das Abenteuer platziert wurden, ab. Jedes Abenteuer fordert zum Ziehen der nächsten Abenteuerkarte auf, bis die dritte und letzte Phase erreicht ist.

## MYSTISCHE-RUINEN-BEGEGNUNGEN

Die Mystische-Ruinen-Begegnungskarten aus dieser Erweiterung lassen die Ermittler die Ruinen prähistorischer Zivilisationen aus einer Zeit vor Anbeginn der Menschheit erkunden.

Sie werden nur dann benutzt, wenn die Vorsintflutlichen der Große Alte ist oder die Prologkarte „Wenn die Sterne richtig stehen“ gezogen wurde.

Um sie bereitzulegen, mischt ein Spieler alle Mystische-Ruinen-Begegnungskarten zu einem Stapel zusammen. Ein anderer Spieler hebt ab.

- Mystische-Ruinen-Begegnungen sind komplexe Begegnungen, die den Ermittlern mehrere Proben abverlangen.
- Der Kartenrücken gibt an, auf welches Feld die Karte sich bezieht.
- Der Mystische-Ruinen-Marker wird auf das Feld gelegt, das auf dem Rücken der obersten Karte des Stapels abgebildet ist. Dieses Feld wird „Feld der Mystischen Ruinen“ genannt. Falls sich die oberste Karte des Stapels aus irgendeinem Grund ändert, wird der Mystische-Ruinen-Marker auf das entsprechende neue Feld bewegt.
- In der Begegnungsphase kann ein Ermittler auf einem Feld mit Mystische-Ruinen-Marker eine Begegnung mit diesem Marker haben, indem er die oberste Karte des Mystische-Ruinen-Begegnungsstapels zieht und abhandelt.



## FOKUSSIEREN (AKTION)

Diese Erweiterung enthält eine neue Aktion, die erstmals in der Erweiterung *Berge des Wahnsinns* eingeführt wurde und von jedem Ermittler ausgeführt werden kann. Die Aktion Fokussieren kann auf jedem beliebigen Feld durchgeführt werden und gibt dem Ermittler 1 Fokusmarker.

- Beim Abhandeln einer Probe kann ein Ermittler 1 Fokusmarker ausgeben, um den Wurf eines Würfels zu wiederholen. Er kann beliebig viele Fokusmarker für Wiederholungswürfe ausgeben.
- Ein Ermittler darf nicht mehr als 2 Fokusmarker haben.

## RESSOURCEN GEWINNEN (AKTION)

Mit dieser Erweiterung kommt eine neue Aktion hinzu, die von jedem Ermittler ausgeführt werden kann. Die Aktion Ressourcen gewinnen kann auf jedem beliebigen Feld durchgeführt werden und gewährt dem Ermittler 1 Ressourcenmarker.

- Im Zuge der Aktion Ausruhen kann ein Ermittler beliebig viele Ressourcen ausgeben, um pro ausgegebener Ressource 1 weitere Ausdauer oder 1 weitere Geistige Gesundheit zu regenerieren.
- Im Zuge der Aktion Unterstützung beschaffen kann ein Ermittler beliebig viele Ressourcen ausgeben, um pro ausgegebener Ressource 1 Erfolg auf das Ergebnis seiner Probe zu addieren.
- Ressourcen zählen als Ausrüstung und können über die Aktion Tauschen an andere Ermittler weitergegeben werden. Ein Ermittler darf maximal 2 Ressourcen haben.

## BESONDERE UNTERSTÜTZUNGEN

Manche Begegnungen aus dieser Erweiterung statten die Ermittler mit besonderen Unterstützungen aus. Diese sind, wie Zauber und Zustände, doppelseitig bedruckt. Ihre Rückseite darf erst dann angesehen werden, wenn ein Effekt es erlaubt.

- Besondere Unterstützungen zählen als Ausrüstung und können über die Aktion Tauschen an andere Ermittler weitergegeben werden. Ein Ermittler darf beliebig viele besondere Unterstützungen haben.
- Der Begriff „Unterstützung“ bezieht sich auf normale und besondere Unterstützungen. Mit „Normale Unterstützung“ sind nur Unterstützungen, nicht aber besondere Unterstützungen gemeint.
- Wenn eine besondere Unterstützung abgelegt wird, legt man auch alle darauf liegenden Marker ab.

## SONSTIGE REGELN

Es folgen weitere Regeln zu den Themen Kampfbegegnungen und Mysterien.

### KAMPFBEGEGNUNGEN

In der Begegnungsphase hat ein Ermittler zuerst eine Kampfbegegnung mit jedem nicht-epischen Monster auf seinem Feld und dann mit jedem epischen Monster auf seinem Feld.

### PHYSISCHE RESISTENZ

Manche Monster und epische Monster aus dieser Erweiterung haben die Fähigkeit „Physische Resistenz“. In einer Kampfbegegnung mit einem Monster mit „Physischer Resistenz“ darf man nur Würfelpool-Boni einrechnen, die von Zaubern oder Ausrüstungen mit der Eigenschaft **MAGISCH** stammen.

Effekte, die Wiederholungswürfe geben oder Würfelergebnisse manipulieren, können wie gewohnt verwendet werden.

### MYTHOSMARKER

Manche Effekte aus dieser Erweiterung (insbesondere der Zustand „Korruption“) führen dazu, dass Ermittler Mythosmarker erhalten. Diese stellen dar, inwieweit ein Ermittler bereits korrumpiert wurde. Sobald man einen Mythosmarker erhält, legt man ihn auf seinen Ermittlerbogen. Manche Effekte gestatten das Ausgeben oder Ablegen von Mythosmarkern.

### MYSTERIEN

In dieser Erweiterung gibt es eine neue Spielmechanik, die erstmals mit der Erweiterung *Berge des Wahnsinns* eingeführt wurde: „Das aktive Mysterium schreitet um X voran“. Aufgrund der Vielfältigkeit der Mysterien kann dies verschiedene Bedeutungen haben. Immer wenn „das aktive Mysterium voranschreitet“, handelt der aktive Ermittler einen der folgenden Effekte ab:

- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass 1 oder mehrere Marker auf die Mysterienkarte gelegt werden, legt er 1 entsprechenden Marker auf die Karte.
  - Auf diese Weise platzierte Hinweise, Tore und Monster werden entsprechend aus dem Hinweisvorrat, dem Torstapel oder der Monsterquelle gezogen.
- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass ein episches Monster besiegt wird, legt er 2 Marker für Ausdauer auf die Mysterienkarte. Der Widerstand des epischen Monsters sinkt für jeden Marker für Ausdauer auf dem aktiven Mysterium um 1.
- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass ein Ermittler 1 oder mehrere Hinweise ausgibt, legt man 1 Hinweis aus dem Hinweisvorrat auf die Mysterienkarte. Jeder Ermittler kann beim Abhandeln des Karteneffekts des aktiven Mysteriums einen darauf liegenden Hinweis ausgeben.
- Falls das aktive Mysterium die Anweisung gibt, eine bestimmte Art von Abenteuerkarten beiseitezulegen, wird das Voranschreiten des Mysteriums auf das aktuelle Abenteuer angewandt.

## OPTIONALE REGELN

Falls eine Anpassung des Schwierigkeitsgrads oder eine gezielte Verwendung der Prologkarten gewünscht ist, können folgende optionale Regeln angewandt werden.

### ANPASSUNG DER SCHWIERIGKEIT

Vor Spielbeginn kann man sich darauf einigen, den Schwierigkeitsgrad mittels folgender optionaler Regeln anzupassen.

#### ANSTEIGENDE SCHWIERIGKEIT

Man kann den Schwierigkeitsgrad langsam ansteigen lassen, indem man beim Zusammenstellen des Mythosstapels in Stufe I nur einfache Mythoskarten verwendet, in Stufe II normale Mythoskarten und in Stufe III nur schwierige Mythoskarten.

Um den Schwierigkeitsgrad dieser optionalen Regel ansteigen zu lassen, verwendet man in Stufe I normale blaue Mythoskarten und in Stufe II schwierige blaue Mythoskarten. Man kann auch gemäß der optionalen Regel „Anfangsgerücht“ aus dem Grundspiel mit einer einfachen blauen Mythoskarte starten.

#### SCHWIERIGKEITSGRAD: WAHNSINN

Spieler, denen der höchste Schwierigkeitsgrad des Grundspiels noch zu einfach ist, können das Spiel signifikant schwieriger machen, indem sie den Mythosstapel ausschließlich aus schwierigen Mythoskarten zusammenstellen.

Achtung: Je nach Großem Alten können für diese optionale Regel mehrere Erweiterungen erforderlich sein.

### BEHERRSCHE DEIN SCHICKSAL

Statt eine zufällige Prologkarte zu ziehen, wählen die Spieler gemeinsam eine Karte aus und befolgen den Effekt der Karte wie gewohnt.

Man kann auch beschließen, ohne Prologkarte zu spielen.



## PERSÖNLICHE GESCHICHTEN

Mit dieser Erweiterung wird eine neue Spielmechanik eingeführt: persönliche Geschichten. Dabei handelt es sich um die individuellen Hintergründe der Ermittler, die im Laufe des Spiels weiterzählt werden. Persönliche Geschichten können in allen Partien verwendet werden.

Vor dem Spielaufbau muss man sich darauf einigen, ob mit persönlichen Geschichten gespielt werden soll oder nicht. Entweder spielen alle Ermittler mit persönlichen Geschichten oder alle verzichten darauf.

Diese Erweiterung enthält eine persönliche Missionskarte sowie eine Belohnungs-/Konsequenzkarte für jeden Ermittler (auch für diejenigen aus dem Grundspiel und aus früheren Erweiterungen). Welche Karte zu welchem Ermittler gehört, erkennt man an den Illustrationen.

### PERSÖNLICHE MISSIONEN

Für jeden Ermittler gibt es eine individuelle persönliche Missionskarte. In Schritt 4 des Spielaufbaus („Startausrüstung, Ausdauer und Geistige Gesundheit“) erhält jeder Spieler die persönliche Missionskarte seines ausgewählten Ermittlers und legt sie zusammen mit seiner Ausrüstung neben seinen Ermittlerbogen.

Jede persönliche Missionskarte enthält einen Erzähltext sowie einen Effekt, der zum Erhalt der Belohnung oder Konsequenz führt. Darin ist genau angegeben, was man tun muss, um die Belohnung zu erhalten bzw. die Konsequenz zu vermeiden.



Daniela Reyes  
Die Mechanikerin

### BELOHNUNGEN UND KONSEQUENZEN

Für jeden Ermittler gibt es eine doppelseitig bedruckte Belohnungs-/Konsequenzkarte. Wie er diese erhält, steht auf seiner persönlichen Missionskarte. Nach dem Erhalt legt er sie zu seiner Ausrüstung neben seinen Ermittlerbogen. Ein Ermittler kann entweder seine Belohnung oder seine Konsequenz erhalten, jedoch niemals beides.

Einmal erhalten, behält man eine Belohnung oder Konsequenz bis zum Ende der Partie. Persönliche Missionen, Belohnungen und Konsequenzen können durch keinerlei andere Spieleffekte abgelegt werden.

Trotz ihrer funktioniellen Ähnlichkeit mit Zuständen und Unterstützungen zählen Belohnungs-/Konsequenzkarten nicht als Ausrüstung oder Zustände und sind von Effekten, die sich auf andere Kartenarten beziehen, nicht betroffen.



Einfallsreich  
Belohnung

Ein Mal pro Runde erhältst du 1 Ressource, sobald du eine Ressource aus gibst.

Ein Mal pro Runde kannst du 1 Ressource ausgeben, um beim Abhandeln einer Probe das Ergebnis eines Würfels um 1 zu erhöhen.



## KAMPAGNENMODUS

Eine weitere Neuerung ist der Kampagnenmodus, eine spezielle Herausforderung für erfahrene Spieler. Eine Kampagne ist eine Serie aus sechs aufeinanderfolgenden Partien. Im Laufe dieser Partien kann es zu bedeutenden Ereignissen kommen, deren Auswirkungen bis zum Ende der Kampagne spürbar sind.

Das Ziel der Kampagne ist **ein Sieg in allen sechs Partien**. Bereits bei einer Niederlage geht die Welt unter und **die Ermittler verlieren die Kampagne**.

### AUFBAU DER KAMPAGNE

Jede Partie der Kampagne wird nach den normalen Regeln aufgebaut. Es gibt nur folgende Ausnahmen:

- Die optionale Regel „Persönliche Geschichten“ (siehe S. 6) muss angewandt werden.
- In der ersten Partie wird der Große Alte nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Darüber hinaus wird ein weiterer Großer Alte für die zweite Kampagnenpartie ausgelost.
- Es wird mit zwei Prologkarten gespielt. Die eine gehört zu dem Großen Alten der aktuellen Partie, die andere zu dem Großen Alten, der für die nächste Partie ausgelost wurde. Welche Prologkarte zu welchem Großen Alten gehört, ist folgender Liste zu entnehmen.

### GROSSE ALTE UND IHRE PROLOGKARTEN

Abthoth.....	Die Epidemie
Die Vorsintflutlichen.....	Wenn die Sterne richtig stehen
Atlach-Nacha.....	Das Netz zwischen den Welten
Azathoth.....	Der Anfang vom Ende
Cthulhu.....	Cthulhus Ruf
Hastur.....	Der König in Gelb
Hypnos.....	Träume von einer anderen Welt
Ithaqua.....	Gerüchte aus dem Norden
Nephren-Ka.....	Unter den Pyramiden
Nyarlahotep.....	Der Bote der Äußeren Götter
Invasion der Älteren Wesen....	Hiobsbotschaft aus der Antarktis
Shub-Niggurath.....	Die Zwillinge der Schwarzen Ziege
Shudde M'ell.....	Die Apokalypse naht
Syzygie.....	Die kosmische Konstellation
Yig.....	Vater der Schlangen
Yog-Sothoth.....	Das Grauen von Dunwich

### FOLGEPARTIEN

Alle weiteren Partien der Kampagne werden nach demselben Prinzip aufgebaut, wobei zusätzlich folgende Regeln gelten:

- Der Große Alte wurde bereits beim Aufbau der vorherigen Partie festgelegt. Beim Spielaufbau wird also nur ein Großer Alte für die nächste Partie ausgelost, was wiederum die zweite Prologkarte bestimmt.
  - In der sechsten und finalen Partie wird kein zweiter Großer Alte ausgelost. Stattdessen wird mit der Prologkarte des aktuellen Großen Alten und der Prologkarte „Noch einmal zur Bresche“ gespielt.
- Einmal besiegt, kann ein Großer Alte während dieser Kampagne nicht erneut ausgelost werden.
- Alle Ermittler, die in einer früheren Partie besiegt oder verschlungen wurden, scheiden permanent aus der Kampagne aus und stehen bei der Wahl der Ermittler nicht mehr zur Verfügung.
- Überlebende Ermittler aus der vorherigen Partie müssen in der neuen Partie weitergespielt werden. Spieler, die am Ende der vorherigen Partie ausgeschieden sind, dürfen sich neue Ermittler aus dem verfügbaren Kader aussuchen.
- Hat ein Ermittler die Belohnung oder Konsequenz seiner persönlichen Geschichte erhalten, beginnt er die neue Partie mit dieser Karte.
- Wer am Ende der vorherigen Partie den Zustand „Dunkler Pakt“ oder „Machtverheißung“ hatte, beginnt die neue Partie mit einem Exemplar dieses Zustands.
- Alle Städte, die in früheren Partien verwüstet wurden, sind zu Beginn der neuen Partie verwüstet. (Dieser Punkt ist nur dann relevant, wenn mit der Erweiterung *Städte in Trümmern* gespielt wird.)

Alle anderen Materialien und Effekte werden nach jeder Partie in ihren Ausgangszustand zurückversetzt. Das heißt, überlebende Ermittler dürfen ihre Ausrüstung und Verbesserungen aus früheren Partien nicht behalten; besiegte Ermittler und deren Ausrüstung werden in die entsprechenden Stapel und Vorräte zurückgelegt; Tore und Monster bleiben nicht auf dem Spielplan usw.



## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

*F Können die Aktionen, die Preston Fairmont mit seiner Aktionsfähigkeit gewährt, in beliebiger Reihenfolge genutzt werden?*

A. Ja. Die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge genutzt werden. Es spielt keine Rolle, ob der andere Ermittler seine Aktionen vor oder nach Preston ausführt.

*F Muss Sefina Rousseau natürliche Erfolge würfeln, um ihre passive Fähigkeit verwenden zu können?*

A. Die beiden Erfolge, die für Sefinas passive Fähigkeit vonnöten sind, müssen von ihr beim Ablegen einer Probe gewürfelt werden. Erfolge, die über andere Effekte (z. B. Bankanleihe) hinzugefügt werden, zählen nicht dazu. Allerdings darf Sefina ihren Wurf mit Effekten wiederholen oder manipulieren, um die benötigten Erfolge zu erzielen.

*F Sinkt durch eine Reduktion der maximalen Ausdauer auch die aktuelle Ausdauer?*

A. Nein. Veränderungen an der maximalen Ausdauer wirken sich nicht auf die aktuelle Ausdauer aus. Jedoch darf die aktuelle Ausdauer den neuen Maximalwert nicht überschreiten. Ist dies der Fall, wird die aktuelle Ausdauer auf das neue Maximum gesetzt.

Dasselbe gilt für aktuelle und maximale Geistige Gesundheit.

*F Werden Mythosmarker, die ich aufgrund des Zustands „Korruption“ erhalten habe, abgelegt, sobald ich den Zustand ablege?*

A. Nein. Der Zustand „Korruption“ sowie einige andere Effekte führen dazu, dass man Mythosmarker erhält, d. h. auf den Ermittlerbogen legt. Erhaltene Mythosmarker werden nicht abgelegt, es sei denn, ein Effekt erlaubt ausdrücklich das Ausgeben oder Ablegen der Marker.

*F Wie genau funktioniert der zweite Effekt von Jacqueline Fines Belohnungskarte („Orakel“)?*

A. In der Mythosphase darf Jacqueline nach dem Aufdecken der Mythoskarte 3 Hinweise ausgeben. Tut sie dies, wird die Mythoskarte so abgehandelt, als ob ihr Textfeld leer wäre. Jacqueline muss sich für diese Option entscheiden, bevor ein Teil des Texteffekts abgehandelt wird.

*F Kann ein Ermittler durch den zweiten Effekt von Marie Lambeaus Belohnungskarte („Smokey Velvet“) dieselbe Aktion zwei Mal pro Runde ausführen?*

A. Nein. Angenommen Marie führt die Aktion Ausruhen aus. In diesem Fall könnte ein Ermittler, der die Aktion Ausruhen in dieser Runde bereits ausgeführt hat, sie durch Maries Belohnungseffekt kein zweites Mal ausführen.

Allerdings kann Marie nach dem Ausführen ihrer Aktionsfähigkeit (mit der sie eine in dieser Runde bereits ausgeführte Aktion ein zweites Mal ausführen kann) ihren Belohnungseffekt nutzen, um einen anderen Ermittler eine Aktion ausführen zu lassen, die er in dieser Runde bereits ausgeführt hat.

## MITWIRKENDE

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Autoren und Entwickler der Erweiterung:** Nikki Valens mit Dane Beltrami und Tim Uren

**Manager Brettspiele:** Andrew Fischer

**Arkham Horror-Hintergrundüberprüfung:** Katrina Ostrander und Matt Newman

**Grafikdesign Erweiterung:** Shaun Boyke

**Manager Grafikdesign:** Brian Schomburg

**Schachtelillustration:** Jacob Murray

**Illustration des Spielmaterials:** Tommy Arnold, A.L. Ashbaugh, Cristi Balanescu, Mark Behm, Dimitri Bielak, Greg Bobrowski, Yoann Boissonnet, Joshua Cairós, Caravan Studio, Matthew Cowdery, Carlos Palma Cruchaga, Stanislav Dikolenko, Dual Brush Studios, Falk, Aurore Folny, Tony Foti, David Griffith, Kelley Harris, Dani Hartel, Johannes Holm, Clark Huggins, Priscilla Kim, Julian Kok, Ignacio Bazán Lazcano, Romain Leguay, Chun Lo, Henning Ludvigsen, Jesse Mead, Michał Miłkowski, Nacho Molina, Reiko Murakami, David Auden Nash, Andrew Olson, RJ Palmer, Borja Pindado, Stephen Somers, Andreia Ugrai, Jose Vega, Magali Villeneuve, SC Watson, Drew Whitmore, Jarreau Wimberly, Sara Winters und Andreas Zafiratos

**Künstlerische Leitung:** Crystal Chang

**Manager Kunst:** Melissa Shetler

**Koordination Qualitätssicherung:** Zach Tewalthomas

**Leitender Projektmanager:** John Franz-Wichlacz

**Leitender Produktentwicklungsmanager:** Chris Gerber

**Ausführender Spielautor:** Corey Konieczka

**Kreativdirektor:** Andrew Navaro

### ASMODEE NORDAMERIKA

**Produktionsmanagement:** Jason Beaudoin und Megan Duehn

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Carolina Blanken, Pieter Blanken, Monica Brivio, Anita Hilberdink, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Martin van Schaijk, Vera van Schaijk, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Luuk Weltevreden

Vielen Dank an unsere Betatester!

### ASMODEE DEUTSCHLAND

**Redaktion:** Yvonne Distelkämper

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Florian Eck

**Unter Mitarbeit von:** Peer Lagerpusch, Karsten Schulmann, Janine Fehmer, Felix Knoepke und Catrin Schumacher

**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply ist ein Trademark von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror und das FFG Logo sind registrierte Trademarks von Fantasy Flight Games. Call of Cthulhu ist ein registriertes Trademark von Chaosium Inc. und wird mit deren Genehmigung verwendet. Die Namen, Beschreibungen und Darstellungen in diesem Supplement sind von Werken abgeleitet, die urheberrechtlich geschützt sind und die Trademarks von Chaosium Inc. umfassen, und dürfen ohne deren Genehmigung nicht verwendet oder wiederverwendet werden. Deutsche Version veröffentlicht von Asmodee GmbH. Dieses Produkt ist kein Spielzeug. Nicht für Kinder unter 13 Jahren geeignet. Inhalt kann von der Abbildung abweichen. Made in China

[WWW.ASMODEE.DE](http://WWW.ASMODEE.DE)

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)