

# Grundspiel

*Du packst Eiswürfel in ein Handtuch und legst es auf die Verletzung, um die Schwellung ein wenig zu lindern. In Gedanken gehst du all die Opfer durch, die du selbst gebracht und von anderen gefordert hast. So viel Schreckliches ist passiert und doch hast du nichts erreicht.*

### Alles war umsonst

**EREIGNIS**

Ein aufgeklärtes Mysterium wird zurück in den Stapel gemischt, es sei denn, die Ermittler geben als Gruppe halb so viele Hinweise wie aus.

Wenn es noch keine aufgeklärten Mysterien gab, wird stattdessen der Verderbenmarker um 1 weitergerückt.

*Äußerst ungern sprichst dein Kontaktmann aus der Hauptstadt über die „Wächter“. Angeblich arbeiten sie für mehrere Regierungen, unterstehen aber einer anderen Institution.*

### Verlorenes Wissen

**DAUERHAFT — GERÜCHT**

Wenn diese Karte ins Spiel kommt, erscheint das epische Monster „Die Blechmänner“ auf Feld 21. Wenn es besiegt wurde, ist das **GERÜCHT** aufgeklärt.

Sobald keine Mythosmarker mehr auf dieser Karte liegen, müssen alle Ermittler alle ihre Hinweise ablegen und alle Hinweise auf dem Spielplan werden abgelegt, damit ist das **GERÜCHT** aufgeklärt.

: 1 Mythosmarker wird von dieser Karte abgelegt.

NAME DES INHABERS  
**Lola Hayes**

BERUF  
**Die Schauspielerin**

BESONDERE MERKMALE UND FÄHIGKEITEN

- Aktion:** Gib eine beliebige Anzahl Verbesserungsmarker aus, um anschließend für jeden ausgegebenen Marker, eine Fertigkeit deiner Wahl zu verbessern (ein „+2“-Marker zählt wie zwei einzelne Marker).
- Ein Mal pro Runde kann ein Ermittler auf deinem Feld 1 Bonuswürfel für eine Probe erhalten.  
*„Wer so viele Rollen spielt, muss irgendwann den Verstand verlieren.“*

PHYSIOLOGISCHER WERT **5**

PSYCHOLOGISCHER WERT **7**

Wissen **2**

Einfluss **4**

Wahrnehmung **2**

Stärke **2**

Willenskraft **3**

**2** Weihwasser

**GEGENSTAND — MAGISCH**

Du kannst diese Karte ablegen, um bei einer Kampfbegegnung +5 und zu erhalten.

**Aktion:** Du kannst diese Karte ablegen, um einen Ermittler auf deinem Feld zu wählen. Dieser Ermittler erhält den Zustand „Segnung“.

**3** Dynamit

**GEGENSTAND — WAFFE**

**Aktion:** Du kannst diese Karte ablegen, um jedes Monster auf deinem Feld 3 Ausdauer verlieren zu lassen.

**3** Rätselkästchen

**KLEIN**

Wenn du die Aktion Ausruhen ausführst, kannst du versuchen, das Rätselkästchen zu öffnen (-2). Bei Erfolg kannst du diese Karte ablegen, um 1 Artefakt zu erhalten.

Schulden  
Zustand



VERTRAG — EINFACH  
**Lokale Aktion:** Lege eine -Probe ab. Bei Erfolg wird diese Karte abgelegt.  
☞: Du erhältst Besuch von Geldeintreibern. Drehe diese Karte um.



Schulden  
Zustand



VERTRAG — EINFACH  
**Lokale Aktion:** Lege eine -Probe ab. Bei Erfolg wird diese Karte abgelegt.  
☞: Du erhältst Besuch von Geldeintreibern. Drehe diese Karte um.



Schulden  
Zustand



VERTRAG — EINFACH  
**Lokale Aktion:** Lege eine -Probe ab. Bei Erfolg wird diese Karte abgelegt.  
☞: Du erhältst Besuch von Geldeintreibern. Drehe diese Karte um.



Schulden  
Zustand



VERTRAG — EINFACH  
**Lokale Aktion:** Lege eine -Probe ab. Bei Erfolg wird diese Karte abgelegt.  
☞: Du erhältst Besuch von Geldeintreibern. Drehe diese Karte um.



Schulden  
Zustand



VERTRAG — EINFACH  
**Lokale Aktion:** Lege eine -Probe ab. Bei Erfolg wird diese Karte abgelegt.  
☞: Du erhältst Besuch von Geldeintreibern. Drehe diese Karte um.



Schulden  
Zustand



VERTRAG — EINFACH  
**Lokale Aktion:** Lege eine -Probe ab. Bei Erfolg wird diese Karte abgelegt.  
☞: Du erhältst Besuch von Geldeintreibern. Drehe diese Karte um.



# Berge des Wahnsinns



# Absonderliche Ruinen



# Zeichen von Carcosa



# Städte in Trümmern



# Traumlande

## IN DEN STERNEN GESCHRIBEN

*Du weist die Vorkehrungen deiner Ahnen zu schätzen, doch jetzt, da sich die Prophezeiung erfüllt, ist keine Zeit für Dankbarkeit.*

*Du studierst das Tagebuch deiner Mutter, das sie von ihrer Mutter erhalten hat und diese von ihrer Mutter, zurück bis in die Zeit der Pharaonen.*

*Die komplexen Diagramme berechnen den Lauf der Sterne und anderer Himmelskörper für viele Jahrhunderte. Sie alle deuten auf ein und denselben Endpunkt hin: den Weltuntergang.*

*Das Wissen hat dich verwundbar gemacht und Verzweiflung droht dich zu übermannen. Aber es macht dich auch stärker. Nicht umsonst sagt man: Gefahr erkannt, Gefahr gebannt!*

Nach dem Spiel Aufbau wird der Verderbenmarker um 3 zurückgestellt.

In dieser Partie wird mit einem aufgedeckten Tor oben auf dem Torstapel gespielt.

Wenn der Vorzeichenmarker auf das Sternbild rückt, das dem obersten Tor des Stapels entspricht, wird der Verderbenmarker um 1 weitergerückt.

