

ELDRITCH HORROR™



BERGE DES
WAHNSINNS
ERWEITERUNG

EXPEDITION IN DIE ANTARKTIS

Der antarktische Nebel teilte sich und gab den Blick auf eine titanische Gebirgskette frei. Gewaltig und unheilswanger erhoben sich die dunklen Gipfel in unermessliche Höhen.

„Haben Sie jemals so hohe Berge gesehen?“ Ropes musste schreien, um die Triebwerke seines Flugzeugs zu übertönen. Ursula antwortete mit einem Kopfschütteln.

Die gewaltigen Gipfel ließen den Himalaya wie ein sanftes Hügelland erscheinen. Ursula war sich sicher, dass kein Mensch jemals so hohe Berge gesehen hatte. Keiner außer Professor Lake, dessen letzte Funkmeldung sie vor einigen Tagen erhalten hatten. Eine Welle der Trauer überkam sie. Armer Lake. „Was genau ist im Lager des Professors passiert?“

Ropes zuckte zusammen. „Es war schrecklich. Wir kamen an, nachdem sich der Sturm gelegt hatte. Alles lag in Trümmern. Alle waren tot. Selbst die Hunde. Einige der Männer waren ausgeweidet worden. Wir nahmen an, einer der Wissenschaftler sei verrückt geworden und habe alle anderen ermordet. Es war...“, er konnte den Satz nicht beenden. „Ich kannte diese Jungs. Alle. Wir waren gemeinsam auf dem Schiff und später auf dem Eis. Sie waren zäh wie Leder, verstehen Sie mich? Die Abgeschiedenheit muss sie irgendwie verändert haben. Oder haben Sie jemals gehört, dass ein Mann dermaßen durchdreht?“

Ursula biss die Zähne zusammen. Ja, sie hatte gesehen, zu welchem Grauen der menschliche Wahn fähig ist. In Indien hatte sie es gesehen, in Ecuador und in Chicago. Dennoch fiel es ihr schwer zu glauben, dass ein einzelner Mann ein solches Blutbad anrichten konnte. Doch wenn es nicht die Tat eines Wahnsinnigen war, wer war dann dafür verantwortlich?

„Da vorne ist eine Lücke“, sagte Ropes und zeigte auf eine Schneise zwischen den riesenhaften Gipfeln. „Halten Sie sich gut fest. Sie werden nicht glauben, was Sie dahinter sehen werden.“ Er machte eine dramatische Pause: „Es ist eine Stadt.“

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 *Berge des Wahnsinns* schickt die Ermittler als Teil der Miskatonic-Expedition in die Antarktis, um die Geschichte der Älteren Wesen zu ergründen, einer uralten außerirdischen Rasse, die in grauer Vorzeit über die Erde herrschte. Mit dabei sind neue Ermittler, Große Alte, Monster und Begegnungen für *Eldritch Horror*. Außerdem gibt es brandneue Spielmechaniken, inkl. eines neuen Nebenspielplans, besonderen Unterstützungen, der neuen Aktion Fokussieren, **AUFTRÄGEN** und natürlich einem nervenaufreibenden Abenteuer in den Bergen des Wahnsinns.

VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

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

- Die Runden-Übersichtskarten geben einen schnellen Überblick über alle verfügbaren Aktionen und Begegnungen sowie die Abhandlung von Mythoskarten.
- Vor dem Spielaufbau wird 1 zufällige Prologkarte gezogen. Sie verändert den Spielaufbau und macht jede Partie zu einem einzigartigen Erlebnis.
- Der Antarktis-Nebenspielplan, die Stützpunkt-Begegnungskarten, Gebirge-Begegnungskarten, Antarktis-Forschungs-Begegnungskarten sowie die 6 Hinweise und 3 Tore, die zu Feldern des Antarktis-Nebenspielplans gehören, werden nur in Verbindung mit dem Großen Alten „Invasion der Älteren Wesen“ und/oder der Prologkarte „Hiobsbotschaft aus der Antarktis“ verwendet. Anderenfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für diese Komponenten werden auf S. 4 erklärt).
- Die Abenteuerkarten dieser Erweiterung werden nur in Verbindung mit der Prologkarte „Hiobsbotschaft aus der Antarktis“ verwendet. Anderenfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für Abenteuerkarten werden auf S. 5 erklärt).
- Alle Fokuserker sowie der Abenteuermarker kommen in den allgemeinen Markervorrat. Die Regeln für diese Marker werden auf S. 5 erklärt.
- Alle besonderen Unterstützungen werden gemischt und bilden den besonderen Unterstützungsstapel. Er wird offen neben den normalen Unterstützungsstapel gelegt.

Einige Spielkomponenten aus dieser Erweiterung funktionieren nur in Verbindung mit anderen, neu hinzugekommenen Komponenten. Aus dem Grund sollte man beim Spielen mit dieser Erweiterung immer alles des enthaltenen Spielmaterials verwenden.

INHALT



1 Antarktis-Nebenspielplan



8 Ermittlerbögen mit passenden Aufstellern und Plastikfüßen



2 Bögen der Großen Alten



26 Mythoskarten

BEGEGNUNGSKARTEN



4 Allgemeine



4 Amerika



4 Europa



4 Asien/Australien



6 Expedition (3 verschiedene Rückseiten)



6 Andere Welten



48 Forschung (2 verschiedene Rückseiten)



24 Spezial (3 verschiedene Rückseiten)



16 Stützpunkt



16 Gebirge



16 Antarktis-Forschung



14 Mysterykarten (2 verschiedene Rückseiten)



12 Abenteuerkarten (3 verschiedene Rückseiten)



8 Artefaktkarten



16 Unterstützungskarten



16 Zauberarten



42 besondere Unterstützungskarten



32 Zustandskarten



6 Prologkarten



4 Runden-Übersichtskarten



6 Hinweismarker



8 Fokusmarker



1 Abenteuermarker



1 Mysterymarker



6 Tormarker



14 Monstermarker und 8 epishe Monstermarker

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 „Hiobsbotschaft aus der Antarktis“ gibt die Anweisung, den Antarktis-Nebenspielplan aufzubauen. Die Regeln für diesen Spielplan werden weiter unten erklärt.

ANTARKTIS-NEBENSPIELPLAN

Der Antarktis-Nebenspielplan lässt die Ermittler eine bisher unerforschte Region der Erde erkunden und Hinweise auf vorgeschichtliche Ereignisse sowie mächtige außerirdische Artefakte finden.

Der Nebenspielplan wird nur dann verwendet, wenn die „Invasion der Älteren Wesen“ der Große Alte ist oder die Prologkarte „Hiobsbotschaft aus der Antarktis“ verwendet wird.

Solange der Nebenspielplan im Spiel ist, bezieht sich der Begriff „Spielplan“ sowohl auf den Hauptspielplan als auch auf den Nebenspielplan. Der Begriff „Nebenspielplan“ bezieht sich nicht auf den Hauptspielplan.

AUFBAU DES NEBENSPIELPLANS

Der Antarktis-Nebenspielplan wird in folgenden Schritten aufgebaut:

1. SPIELPLAN AUSLEGEN

Der Nebenspielplan wird aufgefaltet und in Reichweite aller Spieler neben den Hauptspielplan gelegt.

2. HINWEISE UND TORE HINZUFÜGEN

Die 6 Hinweise und 3 Tore, die zu Feldern des Nebenspielplans gehören, kommen in den Hinweissvorrat bzw. auf den Torstapel. Anschließend werden Hinweissvorrat und Torstapel gemischt.

3. MONSTER BEISEITELEGEN

Folgende Monster werden beiseitegelegt und kommen nicht in die Monsterquelle: 1 Älteres Wesen, 1 Riesenpinguin, 1 Proto-Shoggothe und 1 Shoggothe.

Falls eines dieser Monster in die Monsterquelle zurückgelegt würde, wird es stattdessen beiseitegelegt.

4. KARTEN SORTIEREN UND PLATZIEREN

Alle Stützpunkt-Begegnungen, Gebirge-Begegnungen und Antarktis-Forschungsbegegnungen werden nach Rückseiten sortiert. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und in die Nähe des Nebenspielplans gelegt.

REGELN FÜR DEN NEBENSPIELPLAN

Folgende Regeln gelten für den Antarktis-Nebenspielplan.

BEWEGUNG AUF DEN NEBENSPIELPLAN

Eine Reise in die Antarktis ist kein Spaziergang. Die Ermittler haben zwei Möglichkeiten, ihr Reiseziel zu erreichen.

- Die Antarktis auf dem Hauptspielplan und der Miskatonic-Stützpunkt auf dem Nebenspielplan sind über eine lokale Route miteinander verbunden. In der Aktionsphase kann ein Ermittler sich von der Antarktis zum Miskatonic-Stützpunkt (oder umgekehrt) bewegen.
 - Jeder Ermittler kann diese Bewegung nur 1 Mal pro Runde ausführen.
 - Diese Bewegung kostet keine Aktion, kann aber nicht von einem *aufgehaltenen* Ermittler ausgeführt werden.
- Alternativ kann ein Ermittler beim Ausführen der Aktion Unterstützung beschaffen 2 Erfolge ausgeben, um sich auf den Miskatonic-Stützpunkt zu bewegen.

STANDORT-FÄHIGKEITEN

Jedes Feld des Antarktis-Nebenspielplans verfügt über 1 oder mehrere Standort-Fähigkeiten, die sich auf Ermittler auf diesem Feld auswirken.

Die „Lokale Aktion“ eines Felds kann nur von Ermittlern auf diesem Feld ausgeführt werden. Jeder Ermittler kann die „Lokale Aktion“ jedes Felds nur 1 Mal pro Runde ausführen.

STANDORT-BEGEGNUNGEN

Ermittler auf dem Antarktis-Nebenspielplan haben Zugang zu Begegnungen, die thematisch auf ihr Abenteuer am Südpol abgestimmt sind.

- In der Begegnungsphase kann ein Ermittler im Miskatonic-Stützpunkt, Lakes Lager oder der Eiswüste als Begegnung 1 Stützpunkt-Begegnungskarte ziehen und den zu seinem Feld passenden Effekt abhandeln.
- In der Begegnungsphase kann ein Ermittler in den Verschneiten Bergen, der Stadt der Älteren Wesen oder auf dem Plateau von Leng als Begegnung 1 Gebirge-Begegnungskarte ziehen und den zu seinem Feld passenden Effekt abhandeln.

FORSCHUNGS-BEGEGNUNGEN

Wenn ein Ermittler eine Markerbegegnung mit einem Hinweis auf dem Antarktis-Nebenspielplan hat, zieht er keine Forschungs-Begegnung des gewählten Großen Alten, sondern eine Antarktis-Forschungs-Begegnung.

Bei allen Spieleffekten werden Antarktis-Forschungs-Begegnungen wie Forschungs-Begegnungen behandelt.

ABENTEUER

Die Abenteuerkarten aus dieser Erweiterung stellen Expeditionen in die Antarktis dar, welche die Ermittler unternehmen können, um den Verderbenmarker zurückzusetzen oder das aktive Mysterium voranzubringen. Man benutzt die Abenteuerkarten mit Eigenschaft **ANTARKTIS** nur dann, wenn zu Spielbeginn die Prologkarte „Hiobsbotschaft aus der Antarktis“ gezogen wurde. Abenteuer sind in drei Phasen unterteilt, die hinter der Eigenschaft auf der Kartenvorderseite stehen (**I, II, III**), und erzählen, wie die berühmte Miskatonic-Expedition auf die Geschichte der Älteren Wesen stößt.

Wenn 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. Dann legt der aktive Ermittler das Abenteuer, alle darauf liegenden Marker und alle Marker, die durch das Abenteuer platziert wurden, ab.

FOKUSSIEREN (AKTION)

Mit dieser Erweiterung kommt eine neue Aktion hinzu, die jeder Ermittler ausführen 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 maximal 2 Fokusmarker 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.



4. November 1926

Sehr geehrter Officer Muldoon,

ich schreibe Ihnen, um Sie vor einer drohenden Gefahr zu warnen.

Mein Name ist Daisy Walker. Ich bin Bibliothekarin in der Miskatonic Universität und sammle seltene und obskure Schriften. Kürzlich besuchte ich das Sanatorium von Danvers in der Hoffnung, das Tagebuch des Theaterregisseurs Timothy Cornish zu erwerben. Wie Sie vermutlich wissen, wurde Cornish nach einem schweren Nervenzusammenbruch in die Obhut des Sanatoriums überstellt. So lächerlich es auch klingen mag, ich glaube, dass Cornish in seinem Tagebuch wichtige Informationen - wahrscheinlich verschlüsselt - festgehalten hat, die entscheidend für das Überleben der Menschheit sein könnten.

Auf meine Anfrage hin informierte mich das Personal über einen erstaunlichen Zufall. Am selben Morgen hatte sich ein Herr im schwarzen Anzug ebenfalls nach dem Tagebuch erkundigt. Obgleich sie mir das Gesicht des Mannes nicht beschreiben konnten, erinnerten sich die Pfleger an das abnormal laute Ticken seiner Taschenuhr. Sie hatten ihm dieselbe Antwort gegeben, die auch ich erhielt: dass das Tagebuch ein Beweisstück sei und vom Boston Police Department beschlagnahmt wurde. Insbesondere erwähnten sie Ihren Namen, Officer Muldoon.

Ich verzichte darauf, Ihnen weitere Details zu der Person im schwarzen Anzug zu nennen. Schließlich will ich nicht, dass Sie an meinem Verstand zweifeln. Aber ich kann Ihnen versichern, dass es sich um einen sehr gefährlichen Mann handelt. Er würde töten, um an das Tagebuch zu gelangen. Bitte lassen Sie nicht zu, dass es in seine Hände fällt.

Gegenwärtig befinde ich mich im Ruyle Arms Hotel in Boston und würde mich sehr freuen, Sie persönlich kennenzulernen. Bitte passen Sie auf sich auf und sprechen Sie mit niemandem über diesen Brief.

Hochachtungsvoll,

Daisy Walker

SONSTIGE REGELN

Es folgen weitere Regeln zu den Themen Kampfbegegnungen und Mysterien.

KAMPFBEGEGNUNGEN

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

ALTERNATIVE KAMPFPROBEN

Falls ein Monster anstelle des  oder  ein anderes Fertigkeitssymbol aufweist, muss man statt der normalen Probe eine Probe auf die angegebene Fertigkeit ablegen.

MAGISCHE RESISTENZ

Manche Monster und epischen Monster aus dieser Erweiterung haben die Fähigkeit „Magische Resistenz“. In einer Kampfbegegnung mit einem Monster mit Magischer Resistenz darf man keine 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.

PHYSISCHE RESISTENZ

Manche normale 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.



MYSTERIEN

Diese Erweiterung führt einen neuen Spielmechanismus ein: „Das aktive Mysterium schreitet 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 mehr Marker auf die Mysterienkarte gelegt werden, legt er 1 entsprechenden Marker auf die Karte.
 - Auf diese Weise platzierte Hinweise, Tore und Monster werden aus dem Hinweisvorrat bzw. Torstapel bzw. aus 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 mehr Hinweise ausgibt, legt er 1 Hinweis aus dem Hinweisvorrat auf die Mysterienkarte. Jeder Ermittler kann beim Abhandeln des Karteneffekts des aktiven Mysteriums einen darauf liegenden Hinweis ausgeben.

OPTIONALE REGELN

Falls eine Anpassung des Schwierigkeitsgrads 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.

- Schwieriger wird es, wenn man in Stufe I normale blaue Mythoskarten verwendet und in Stufe II schwierige blaue Mythoskarten. Man kann auch gemäß der optionalen Regel „Anfangsgericht“ aus dem Grundspiel mit einer einfachen blauen Mythoskarte starten.

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.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F. Zu welcher Art von Feldern gehören die Felder des Antarktis-Nebenspielplans?

A. Die Felder des Antarktis-Spielplans gehören zu keiner Art. Wenn ein Ermittler auf einem Feld des Antarktis-Nebenspielplans eine Markerbegegnung mit einem Hinweis hat, handelt er eine Antarktis-Forschungs-Begegnung ab.

F. Sind zwei Felder, die über eine lokale Route miteinander verbunden sind, angrenzende Felder?

A. Ja.

F. Wie funktioniert Finn Edwards' aktive Fähigkeit?

A. Wenn Finn Edwards seine aktive Fähigkeit benutzt, wählt er sich selbst, einen anderen Ermittler auf seinem Feld oder sich selbst und einen anderen Ermittler auf seinem Feld.

Falls er nur sich selbst wählt, bewegt er sich auf ein angrenzendes Feld, das über eine Schiffs- oder Eisenbahnroute mit seinem aktuellen Feld verbunden ist.

Falls Finn einen anderen Ermittler auf seinem Feld wählt, kann dieser Ermittler sich auf ein angrenzendes Feld bewegen, das über eine Schiffs- oder Eisenbahnroute mit seinem aktuellen Feld verbunden ist.

Falls Finn sich selbst und einen anderen Ermittler auf seinem Feld wählt, bewegt sich Finn auf ein angrenzendes Feld, das über eine Schiffs- oder Eisenbahnroute mit seinem aktuellen Feld verbunden ist. Der gewählte Ermittler kann sich auf dasselbe Feld bewegen. Finn und der gewählte Ermittler dürfen sich nicht auf unterschiedliche Felder bewegen.

F. Wie funktioniert Ursula Downs' passive Fähigkeit?

A. Ein Mal pro Runde kann Ursula entscheiden, dass sie für einen Effekt, der Fokus kostet, 1 Fokus weniger ausgeben muss. Beispiel: Wenn sie beim Abhandeln einer Probe einen Wiederholungswurf kaufen will, kann sie mit ihrer Fähigkeit die Kosten auf 0 Fokus reduzieren.

F. Kann Wilson Richards mit seiner passiven Fähigkeit den Wurf eines Würfels zwei Mal wiederholen?

A. Nein. Wenn Wilson (oder ein anderer Ermittler auf Wilsons Feld) 1 Fokus für einen Wiederholungswurf ausgibt und nur 1 Würfel in seinem Würfelpool hat, kann er Wilsons passive Fähigkeit nicht nutzen.

F. Wie funktioniert die Unterstützung „Donnerbüchse“?

A. Ähnlich wie bei der Doppelläufigen Schrotflinte erhält ein Ermittler mit einer Donnerbüchse zwei Erfolge für jede 6, die er beim Abhandeln einer -Probe in einer Kampfbegegnung würfelt. Allerdings negiert jede gewürfelte 1 einen Erfolg, d.h. beim Berechnen des Endergebnisses wird für jede gewürfelte 1 ein Erfolg abgezogen (bis zu einem Minimum von 0).

F. Darf ein Ermittler ein und dieselbe besondere Unterstützung in mehrfacher Ausführung haben?

A. Ja. Es gibt keinerlei Beschränkungen, was den Besitz von besonderen Unterstützungen betrifft.

F. Darf ein Ermittler 1 zufällige besondere Unterstützung nehmen, wenn er aufgrund eines Effekts eine zufällige Unterstützung erhält?

A. Nein. Wenn der Effekt besagt: „Du erhältst 1 zufällige Unterstützung aus dem Stapel“, erhält der Ermittler sie aus dem Unterstützungsstapel, nicht aus dem besonderen Unterstützungsstapel. Besondere Unterstützungen erhält man nur dann, wenn ein Effekt es ausdrücklich besagt.

F. Darf man Unterstützungen mit Eigenschaft Auftrag tauschen?

A. Ja. Unterstützungen mit Eigenschaft **AUFTRAG** können regulär über die Aktion Tauschen weitergegeben werden. Falls 1 oder mehrere Marker auf dem Auftrag liegen, bleiben sie beim Tauschen auf der Karte liegen.

F. Was passiert, wenn ein Ermittler die besondere Unterstützung „Kurierfahrt“ erhält und im Hinweisivorrat keine Hinweise mehr sind, die zu Stadtfeldern gehören?

A. Der Ermittler sucht das nächstgelegene Stadtfeld mit Hinweis und legt diesen Hinweis offen auf seine besondere Unterstützung „Kurierfahrt“.

F. Kann ein Ermittler gleichzeitig von dem Zauber „Geistersturm“ und einer Waffe profitieren?

A. Nein. Der Zauber „Geistersturm“ lässt den Ermittler bei einer Kampfbegegnung eine -Probe anstelle der normalen -Probe ablegen. Tut er das, werden seine -Boni nicht auf die -Probe angerechnet. Dafür kann er sämtliche -Boni nutzen.

F. Wann genau kann man mit dem Zustand „Sponsorengelder“ den Zustand „Schulden“ ablegen?

A. Wenn ein Ermittler den Zustand „Schulden“ erhalten würde, während er den Zustand „Sponsorengelder“ hat, kann er die „Sponsorengelder“ ablegen, statt die „Schulden“ zu nehmen.

Falls ein Ermittler gleichzeitig „Sponsorengelder“ und „Schulden“ hat, kann er jederzeit beide Karten ablegen.

F. Regeneriert ein Ermittler weitere Ausdauer durch Effekte wie die besondere Unterstützung „Proviant“, wenn er den Zustand „Unterkühlung“ oder „Infektion“ hat?

Nein. Ein Ermittler mit dem Zustand „Unterkühlung“ oder „Infektion“ kann während der Aktion Ausruhen keinerlei Ausdauer regenerieren. Dies beinhaltet auch Effekte, die während der Aktion Ausruhen eintreten und weitere Ausdauer regenerieren lassen.

Allerdings kann er durch andere Effekte, die unabhängig von der Aktion Ausruhen eintreten, wie z. B. die Unterstützung „Private Krankenpflege“, ganz normal Ausdauer und Geistige Gesundheit regenerieren.

INDEX

A	K
Abenteuer..... 5	Kampfbegegnungen 6
Alternative Kampfproben 6	L
Anpassung der Schwierigkeit 6	Lokale Route 4
Ansteigende Schwierigkeit 6	M
Antarktis-Forschungs-	Magische Resistenz..... 6
Begegnungen..... 4	N
Antarktis-Nebenspielplan 4	Nebenspielplan..... 4
Aufbau des Nebenspielplans 4	Normale Unterstützungen 5
B	O
Besondere Unterstützungen... 2, 5	Optionale Regeln 6
Bewegung auf den	P
Nebenspielplan..... 4	Physische Resistenz..... 6
E	Prologkarten..... 2, 4, 6
Erweiterungssymbol 2	O
Überblick 2	Regeln für den Nebenspielplan 4
F	S
Fokus 5	Schwierigkeitsgrad..... 6
Fokussieren (Aktion) 5	Spielplan 4
Forschungs-Begegnungen 4	Standort-Begegnungen 4
G	Standort-Fähigkeiten 4
Gebirge-Begegnungen 4	Stützpunkt-Begegnungen 4
H	U
Häufig gestellte Fragen 7	Verwendung der Erweiterung... 2
Hauptspielplan..... 4	V
I	Voranschreiten des aktiven
Inhalt 3	Mysteriums 6



© 2014 Fantasy Flight Games. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Eldritch Horror ist TM von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © der Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, Arkham Horror und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Alle Rechte vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

Besucht uns im Internet:
WWW.ASMODEE.DE

CREDITS

Autorin der Erweiterung: Nikki Valens
Autoren von Eldritch Horror: Corey Konieczka und Nikki Valens
Sonstige Inhalte: Paul Poppleton und Tim Uren
Lektorat: Dane Beltrami und Matthew Landis
Grafikdesign: Monica Skupa
Eldritch Horror Grafikdesign: Michael Silsby
Schachtelillustration: Jacob Murray
Illustration des Spielmaterials: Emilio Rodriguez, Stephen Somers, Magali Villeneuve sowie die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files* Produktreihe.
Künstlerische Leitung: Zoë Robinson und John Taillon
Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen
Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg
Produktionsmanager: Eric Knight
Ausführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Testspieler: Samuel W. Bailey, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Carolina Blanken, Nayt Brookes, Andrea Dell'Agnes, Julia Faeta, Jason Glawe, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Mike Kutz, Mark Larson, Emile de Maat, Sebastiaan van der Pal, Marijke van der Pal-Scheeres, Chad Reverman, Martin van Schaijk, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug und Vera Visscher.

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion und Produktionsmanagement: Heiko Eller
Übersetzung: Susanne Kraft
Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey, Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Peer Lagerpusch, Yvonne Distelkämper, Niklas Bungardt, Isabel Widera, Corinna Janßen und Jasmin Ickes

