

SPIELANLEITUNG



**CTHULHU**  
DEATH MAY DIE  
FURCHT VOR DEM UNBEKANNTEN



# KAPITEL

# SPIELMATERIAL

<b>SPIELMATERIAL</b> .....	2
<b>ÜBERBLICK</b> .....	4
<b>EPISODEN</b> .....	5
<b>GROSSE ALTE</b> .....	5
<b>STORYTABLEAU</b> .....	6
<b>ENTDECKUNGSKARTEN</b> .....	6
<b>MYTHOSKARTEN</b> .....	7
<b>GEGNER</b> .....	7
<b>ERMITTLER</b> .....	8
Stress.....	8
Wunden.....	8
Fertigkeiten.....	8
Geistige Gesundheit (GG).....	8
<b>SPIELPLANTEILE UND FELDER</b> .....	9
<b>SPIELAUFBAU</b> .....	10
<b>WÜRFEL UND PROBEN</b> .....	11
<b>BONUSWÜRFEL</b> .....	11
<b>NEUWÜRFEL</b> .....	11
<b>ERGEBNISSE ÄNDERN</b> .....	11
<b>ERGEBNISSE AUSWERTEN</b> .....	12
<b>SPIELABLAUF</b> .....	13
<b>1. 3 AKTIONEN AUSFÜHREN</b> .....	13
Freie Aktionen.....	13
Spezialaktionen.....	13
Laufen.....	13
Angreifen.....	14
Ausruhen.....	14
Tauschen.....	14
Episodenaktionen.....	15
<b>2. MYTHOSKARTE ZIEHEN</b> .....	15
Beschwörung des Großen Alten.....	15
Sondereffekte.....	15
Gegner beschwören.....	15
<b>3. ERMITTELN ODER KÄMPFEN!</b> .....	16
Angriff von Gegnern.....	17
<b>4. ENDE DES ZUGES</b> .....	17
1. Effekte am Zugende.....	17
2. Feuer!.....	17
3. Mythos-Ablagestapel überprüfen.....	18
4. Beschwörung des Großen Alten überprüfen.....	18
5. Großer-Alter-Effekte am Zugende.....	18
<b>TOD EINES ERMITTLERS</b> .....	19
<b>DAS RITUAL UNTERBRECHEN</b> .....	19
<b>KAMPF GEGEN DEN GROSSEN ALTEN</b> .....	19
<b>MATERIALBEGRENZUNG</b> .....	20
<b>GLEICHSTÄNDE UND UNKLARHEITEN</b> .....	20
<b>ENTFERNUNGEN ÜBERPRÜFEN</b> .....	20
<b>SPIELENDE</b> .....	20
<b>REGELN DES UNBEKANNTEN</b> .....	21
<b>NEUES SPIELMATERIAL</b> .....	21
Tableau des Unbekannten.....	21
Unbekannte Monster.....	21
Unbekannter-Mythos-Karten.....	21
Unbekannte Relikte.....	21
Zusätzlicher Spielaufbau.....	22
<b>DEN SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN</b> .....	23
<b>FERTIGKEITEN-ÜBERSICHT</b> .....	24
<b>GESCHICHTE DER EPISODEN</b> .....	25
<b>INDEX</b> .....	27
<b>CREDITS</b> .....	27



Storytableau



Doppelseitiges  
Tableau des Unbekannten



23 Unbekanntes-  
Monster-Karten



16 doppelseitige Spielplanteile



8 Psychosekarten



12 Unbekanntes-  
Relikt-Karten



3 Standard-  
würfel

5 Bonus-  
würfel



4 Unbekannter-  
Mythos-Karten



5 farbige Miniaturenbasen



30 Tentakelmarker

## 57 MARKER



26 Wunden-  
marker



3 Tormarker



1 Fortschritts-  
marker



4 Zufälliger-Ort-  
Marker



12 Feuer-  
marker



2 Treppen-  
marker



2 Tunnel-  
marker



6 Level-1-  
Fertigkeitsmarker



1 Startfeld-  
marker

## GROSSER-ALTER-BOX – TSATHOGGUA

## GROSSER-ALTER-BOX – AZATHOTH

## 6 EPISODENBOXEN

(Der Inhalt steht jeweils auf der Rückseite.)



## 10 Ermittler



## 10 Kultisten



*Der Wahnsinn verfolgt unsere Schatten.  
Geduldig. Flüsternd. Schleichend.*

*Aber für diejenigen, die diesen  
unwirklichen Weg beschreiten, die auf  
dem schmalen Grat zwischen Zuhören  
und Zuschlagen wandeln, könnte eine  
winzige Hoffnung am Horizont aufblitzen.  
Die Kulte erkennen nicht die Gelegenheit,  
die sie bieten: Ein sterblicher Makel  
für ihre unsterblichen Schutzherren.*

*Hört den Worten zu, die an eurer  
Vernunft nagen, und lasst das irrsinnige  
Lachen und die unkontrollierbare Wut  
hinter euch, welche sie in euch auslösen.  
Erkundet die Schwächen. Stoppt die  
Rituale. Und zeigt diesen uralten Göttern,  
dass sogar der Tod sterben kann.*

Ihr kennt die Regeln von **Death May Die** bereits? Dann könnt ihr bis Seite 21 vorblättern. Dort findet ihr die neuen Regeln für **Furcht vor dem Unbekannten**.



## 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.



Bei **Cthulhu: Death May Die – Furcht vor dem Unbekannten** kontrolliert jeder von euch 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.*

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

**GRAUEN DES MORGENS**

Kilkenny war einer der ersten Orte der westlichen Welt, in dem Hexenverbrennungen durchgeführt wurden ... und in dem wirklich Hexen wohnten. Und heute nutzen Kultisten die uralten Energien für ihre Rituale, wodurch die Geister der alten Hexen wieder auferstanden. Petronilla de Meath, zu Unrecht angeklagt, und die Hexe Alice Kyteler, durch deren Aussage Petronilla verurteilt wurde, haben ihre uralte Fehde wieder aufgenommen. Nur wenn Petronillas Unschuld bewiesen wird, kann sie endlich ruhen und Alice mit sich nehmen.

**WIE IHR DAS RITUAL UNTERBRECHT:**  
4 Geschworener-Marker müssen mit der Unschuldigen-Seite nach oben auf dem Stadtplatz sein.

**WENN DER GROSSE ALTE VORRÜCKT:**  
Bewege jeden Geschworenen, der mit der Schuldigen-Seite nach oben ausliegt, 1 Feld vom Stadtplatz weg (falls möglich).

**SONDERREGELN:**  
Sobald das Ritual unterbrochen wurde, entfernt alle Geschworener-Marker vom Spielplan (ignoriert von nun an Effekte, die solche Marker betreffen).

---

**GESCHWORENE VERSAMMELN**  
Bewege einen Geschworener-Marker von deinem Feld bis zu 2 Felder weit weg.

**GESCHWORENEN ÜBERZEUGEN**  
Wähle einen Geschworenen auf deinem Feld und lege eine Probe ab. Füge für jeden deiner Beweise 1 Erfolg hinzu (Gegenstand und Begleiter). Falls du 4+ Erfolge erzielst: Der Geschworene ist überzeugt. Drehe seinen Marker auf die Unschuldigen-Seite.

*Zwei Sonderaktionen, die Ermittler in dieser Episode nutzen können.*

*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.

**S3-E1: GRAUEN DES MORGENS**

STARTFELD  
KULTIST (4x)  
GHAST (2x)  
DAS UNSAGBARE (1x)

GESCHWORENER (4x, Schuldigen-Seite nach oben)

TORE  
STADT-PLATZ  
PUB

## GROSSE ALTE

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.



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 I 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 16 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.

Ermittler dürfen mehr als eine Entdeckungskarte auf jeder Seite des Ermittlertableaus haben.





## MYTHOSKARTEN

Mythoskarten treiben den Horror und das Böse im Spiel voran. Lernet sie zu lieben und zu 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 15 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 18).

## 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. Die Karten geben auch an, wie viele Figuren dieser Gegnerart im Pool vorhanden sind. Falls eine Episode bestimmte Monster verwendet, stellt ihr alle übrigen Monster dieser Art nach dem Aufbau neben den Spielplan, damit ihr sie griffbereit habt.

## 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 Farbe 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). Ermittler können maximal 4 Stress erleiden, ohne sich zu heilen.

### WUNDEN

Falls der Marker jemals den Totenkopf am Ende deiner Wundenleiste erreicht, stirbst du (siehe „Tod eines Ermittlers“ auf Seite 19). *Hinweis: Ein Ermittler oder Begleiter kann nicht mehr Wunden erleiden als sein verbleibendes Leben.*

### 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). Die Beschreibung aller Fertigkeiten beginnt auf Seite 24.

### 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 20).

Jedes rot hervorgehobene Feld auf der Leiste ist eine „Schwelle zum Wahnsinn“ (GG). 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 GG-Symbols erforderlich, bleibt der Marker auf dem GG-Symbol stehen und der überzählige Verlust von Geistiger Gesundheit wird ignoriert.

#### - Bonuswürfel erhalten

Unter 4 GG-Feldern ist ein grüner Bonuswürfel abgebildet (GG). Immer wenn der Marker eines dieser Felder erreicht, erhältst du für den Rest der Partie bei allen Proben +1 Bonuswürfel, aber nicht bei „Proben gegen dich“ (siehe Seite 11).

#### - Psychose auslösen

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

#### - Levelaufstieg bei Fertigkeiten

Immer wenn der Marker ein GG-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

Zug-  
übersicht

Stress-  
leiste



Wundenleiste

Fertigkeiten

Level der Fertigkeit

Genommene  
Entdeckungskarten

## SPIELPLANTEILE UND FELDER



Jedes Spielplanteil ist doppel-seitig und jede Seite mit einem Code versehen, um den Spielaufbau zu erleichtern.

Ein Feld wird immer durch Wände und Durchgänge begrenzt.

Auf manchen Spielplanteilen gibt es nur 1 Feld, auf manchen gibt es 2 oder 3.

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.

Ein Feld ist benachbart zu einem anderen Feld, falls sie nur 1 Feld voneinander entfernt sind. Anders gesagt: Ist es für eine Figur möglich, sich von einem Feld direkt auf ein anderes Feld zu bewegen, sind diese beiden Felder benachbart.

Falls ein Effekt einem Ermittler erlaubt, Felder als benachbart zu behandeln, gelten sie nur für diesen Ermittler als benachbart und nur auf die angegebene Art (üblicherweise bei einer Laufen-Aktion).

Auf jedem Spielplan werden 3 Tore ausgelegt (rot, gelb und blau). Auf Feldern mit Toren 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. Sobald einer der beiden Marker entfernt wird, sind die Felder nicht mehr 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 **Mythoskarten** und alle **Marker** bereit. Legt die **Stufenkarten des Großen Alten** aufgedeckt und in aufsteigender Reihenfolge auf das Storytableau (Mitte links), wobei Stufe I ganz oben liegt.
3. Wählt eine Episodenbox und nimmt sämtliches Material heraus. Legt die 8 **Mythoskarten**, 15 **Entdeckungskarten**, die **Episodenkarte** und alle **Marker** bereit. Legt die **Monster-Übersichtskarte** auf das Storytableau (unten rechts).
4. Nehmt ALLE Figuren der Gegnertypen aus der Schachtel, die auf den Übersichtskarten angegeben sind (andere werden nicht benötigt, außer ihr spielt mit Unbekannten Monstern – siehe Seite 21).
5. Bereitet den Spielplan wie auf der Rückseite der Episodenkarte zu sehen vor: Setzt die Spielplanteile wie abgebildet zusammen und platziert alle gezeigten Kultisten, Monster und Marker. Dreht dann die Episodenkarte um und legt sie ebenfalls auf das Storytableau (Mitte rechts). Stellt alle nicht verwendeten Figuren neben den Spielplan.
6. Mischt die 16 **Mythoskarten** (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. Jede Person 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 gewählten 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 erste 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 jede Person aus, der Rest wird in dieser Partie nicht mehr benötigt. Jede Person legt seine erhaltene Psychosekarte aufgedeckt neben sein Ermittlertableau.
11. Bestimmt zufällig, wer beginnt. Die Person nimmt den Mythosstapel und beginnt das Spiel mit dem ersten Zug.

# WÜRFEL UND PROBEN



Im Spielverlauf werdet ihr immer wieder Würfel werfen, um das Ergebnis einer Aktion oder von Effekten zu bestimmen. Das passiert vor allem dann, wenn ihr eine Probe ablegen sollt oder wenn Gegner angreifen.

## Eine Probe ablegen

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).

## Angriff von einem Gegner

Gegner werfen immer eine bestimmte Anzahl und Art Würfel für ihre Angriffe, wie auf ihrer Übersichtskarte angegeben.

## Proben gegen dich

Manche Effekte und Fertigkeiten verlangen „Proben gegen dich“. Bei Proben gegen einen Ermittler sind Erfolge immer schädlich für den Ermittler. Gegnerangriffe und Feuerproben sind auch/ebenfalls „Proben gegen dich“ mit zusätzlichen Regeln (siehe Seite 17).

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 bzw. dein Ziel dich trifft. Manchmal musst du mit einem einzigen Wurf mindestens eine bestimmte Anzahl Erfolge erzielen.



- **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, aber nicht bei „Proben gegen dich“.

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

*HINWEIS: 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: Beim Würfeln kannst du nicht freiwillig weniger Würfel werfen (außer der Effekt ist optional).*

## 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.

## ERGEBNISSE ÄNDERN

Manche Effekte und Fertigkeiten können auf Würfelergebnisse angewendet werden. Falls nichts anderes angegeben ist, gelten Fertigkeiten für ALLE deine Würfelwürfe, auch bei Proben gegen dich. Beachte aber, dass auch davon einige Würfe optional sind.



## 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).

*HINWEIS: Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Symbol als ein anderes Symbol gewertet wird (wie z. B. bei ARKANES WISSEN), gilt dieses Symbol nicht mehr als das alte Symbol, außer es ist etwas anderes angegeben. 1 Symbol kann also nicht durch 2 verschiedene Fertigkeiten verändert werden, außer eine der Fertigkeiten besagt, dass das Symbol weiterhin als das originale Symbol 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 durch eine Aktion oder einen Effekt eine „Probe ablegen“ musst, folgst du den Anweisungen der Aktion oder des Effekts. Manchmal musst du eine bestimmte Anzahl Erfolge erreichen oder überschreiten, um erfolgreich zu sein. In anderen Fällen darfst du für jeden Erfolg etwas Bestimmtes tun.



*In der abgebildeten Episode kannst du eine Sonderaktion ausführen. Wenn du auf einem Feld ohne Kultist stehst, kannst du eine Probe ablegen. Dann bewegst du für jeden Erfolg den nächsten Kultisten 1 Feld auf dich zu.*

### 2. Effekte abhandeln:

- Handle alle Effekte ab, die vom Ausgang der Probe abhängen. Beispiele: „Falls verwundet ...“, „Falls er einen Angriff überlebt ...“, „Wenn der Gegner stirbt ...“, 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 (G-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).

# SPIELBLAUF

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

## 1. 3 AKTIONEN AUSFÜHREN

In deinem Zug kannst du 3 Aktionen ausführen. 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. Es gibt auch Effekte, die dir freie Aktionen oder Spezialaktionen geben.

Manche Aktionen kannst du nur ausführen, solange du auf einem sicheren Feld bist. Ein Feld ist sicher, wenn sich kein Gegner darauf befindet.

### ■ FREIE AKTIONEN

Manche Fertigkeiten und Effekte können als freie Aktion genutzt werden. Solche können nur in dieser Phase verwendet werden. Entweder vor oder nach anderen Aktionen.

### ■ SPEZIALAKTIONEN

Manche Fertigkeiten und Effekte können als Spezialaktion genutzt werden. Solche können nur in dieser Phase verwendet werden und sie verbrauchen eine der 3 Aktionen deines Zuges.

### ■ 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 17).

*HINWEIS: Falls nichts anderes angegeben ist, fängt ein Ermittler Feuer und Gegner folgen ihm, wenn er ein Feld verlässt, selbst wenn es bei keiner Laufaktion passiert und auch wenn er nicht am Zug ist. Die einzige Ausnahme ist, wenn ein Ermittler direkt auf ein anderes Feld „platziert“ wird. In diesem Fall fängt er kein Feuer und Gegner folgen ihm nicht.*

*BEISPIEL: 1 – Mike führt eine Laufen-Aktion aus, um sich bis zu 3 Felder zu bewegen. Zuerst bewegt er sich auf ein Feld mit einem Kultisten, der eine Wunde hat.*



*2 – 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.*



*3 – Als Letztes bewegt sich Mike auf ein drittes Feld, auf dem sich ein Fischer von Draußen 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 Fischer von Draußen 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 19).

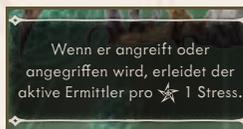
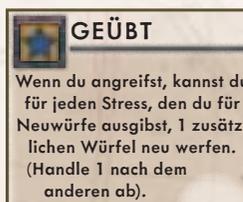
**BEISPIEL:** 1 – Mike führt eine Angreifen-Aktion aus, um einen Kultisten und Fischer von Draußen anzugreifen. Normalerweise müsste er entweder den Kultisten oder den Fischer von Draußen angreifen, doch durch seine **NAHKAMPF**-Fertigkeit auf Level 2 kann er alle Gegner auf seinem Feld gleichzeitig angreifen, er muss sich also nicht entscheiden.



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



3 – Er wirft 1 Misserfolg, 1 Erfolg + Tentakel, 1 Tentakel und 1 Älteres Zeichen. Mike hat keine Fertigkeit, die ein Älteres Zeichen verwendet, also hat es keinen Effekt. Mike erleidet freiwillig 1 Stress, um das Ältere Zeichen neu zu werfen, da er durch die Spezialfertigkeit des Fischers von Draußen sowieso 1 Stress erleiden würde und würfelt 1 Leerseite. Durch Mikes einzigartige Fertigkeit **GEÜBT** darf er einen weiteren Würfel neu werfen. Er könnte denselben Würfel erneut werfen, entscheidet sich aber für den anderen Misserfolg auf dem Standardwürfel: Ein Erfolg! Dann beschließt er, nichts mehr neu zu werfen.



4 – Der Kultist hat 2 Lebenspunkte und bereits 1 Wunde erlitten. Der Fischer von Draußen hat 3 Lebenspunkte. Mike hat 2 Erfolge erzielt, die er als Wunden verteilen kann. Er entscheidet sich dazu, den Kultisten mit 1 davon zu töten (und entfernt dessen Figur) und fügt den letzten Treffer dem Fischer von Draußen zu.



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

5 – Schließlich verliert Mike 2 Geistige Gesundheit durch die gewürfelten Tentakel-Symbole. Zwei weitere Schritte 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. Du kannst die Aktion auch mehrfach pro Runde wählen.

**WICHTIG: GEISTIGE GESUNDHEIT KANN NICHT DURCH AUSRUHEN GEHEILT WERDEN!**

**BEISPIEL:** Agatha 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.

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 18). 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.

*Diese Mythoskarte zeigt im oberen Teil ein Beschörungssymbol 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 aus führst, ist, jeden Fischer 2 Felder auf dich zuzubewegen. Achte darauf, dass sich der Fischer direkt auf das Feld deines Ermittlers bewegt, falls du den Zustand PARANOID hast. Überspringe diesen Schritt, falls es keinen Fischer von Draußen auf dem Spielplan gibt.*

*Dann wird 1 Fischer von Draußen auf dem Feld mit dem gelben Tor beschworen. Überspringe diesen Schritt, falls bereits alle Figuren der Fischer von Draußen auf dem Spielplan sind.*

*Diese Karte hat einen Sondereffekt, der alle Ermittler betrifft, auch die, die nicht am Zug sind!*

*HINWEIS: Falls ein Effekt mehrere Gegner gleichzeitig beschwört, ohne eine Reihenfolge anzugeben (z. B. „Beschwöre 1 Kultisten auf jedem Tor“), wählt der aktive Ermittler, in welcher Reihenfolge das passiert. Das wird vor allem dann wichtig, wenn nicht mehr genügend Figuren verfügbar sind!*



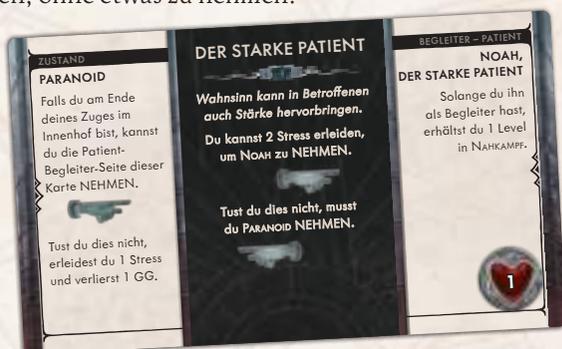


### 3. ERMITTELN ODER KÄMPFEN!

Diese Phase davon abhängig, ob sich Gegner auf deinem Feld befinden oder nicht.

**Befindest du dich auf einem Sicherem 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.



*Wenn du eine Entdeckungskarte ziehst, liest du zuerst den Text in der Mitte vor. Auf dieser Karte steht, was der Starke Patient sagt. Dann kannst du 2 Stress erleiden, um den Starken Patienten zu nehmen. Falls du die 2 Stress nicht nehmen kannst oder willst, MUSST du den Zustand Paranoid 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 Level-1-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).



*Noah, der Starke Patient, gibt dir 1 Level in Nahkampf, solange du ihn hast. Er kann außerdem 1 Wunde erleiden (was ihn allerdings töten würde).*

Manche Entdeckungskarten erlauben dir, die andere Seite der Karte zu nehmen. Dann entfernst du die Karte von ihrer derzeitigen Seite und schiebst sie unter die gegenüberliegende Seite. Falls es ein Begleiter ist, werden Wunden von ihm abgelegt.

*HINWEIS: Wenn der Entdeckungsstapel leer ist, könnt ihr nicht mehr ermitteln.*

*HINWEIS: Ermittler müssen immer ermitteln, falls sie sich auf einem Sicherem Feld befinden, auch wenn sie es nicht möchten.*

**Befindest du dich nicht auf einem Sicherem 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 sich während der Abhandlung der Phase der Status des Feldes, auf dem sich der Ermittler befindet, ändert (von sicher zu nicht sicher oder umgekehrt), treten die Auswirkungen der Änderung sofort in Kraft und gelten für den Rest der Phase.

Falls du dich in dieser Phase bei der Abhandlung eines anderen Angriffs 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 dieser Phase nicht auf deinem Feld war. Verlässt ein Gegner vor dem Angriff dein Feld, greift er nicht mehr an. Falls ein Effekt das Feld während dieser Phase sicher macht, hören die Gegner auf anzugreifen. Der Ermittler kann aber trotzdem nicht ermitteln, da das Feld zu Beginn der Phase nicht sicher war. Diese Regel gilt auch andersherum: Wenn ein Gegner nach dem Ermitteln auf das Feld des Ermittlers kommt, greifen sie NICHT an, da das Feld zu Beginn der Phase sicher war und der Ermittler bereits ermittelt hat.

## ■ ANGRIF VON GEGNERN

Wenn dich ein Gegner angreift, wirfst du 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: Mike befindet sich am Ende seines Zuges mit einem Fischer von Draußen auf einem Feld, er zieht also keine Entdeckungskarte. Stattdessen greift der Fischer an! Beim Angriff wirft er 1 Standardwürfel und 2 Bonuswürfel. Mike würfelt die Würfel und erzielt 1 Misserfolg sowie 2 Erfolge.*



Durch Mikes Fertigkeit ZÄH auf Level 1 darf er 1 Erfolg neu werfen, aber er erhält wieder 1 Erfolg. Er erleidet 1 Stress und wirft den Würfel neu. Ein Misserfolg!



Durch seine einzigartige Fertigkeit GEÜBT auf Level 1 erhält er keine weiteren Neuwürfe, da sie nur gilt, wenn er selbst angreift und nicht, wenn er angegriffen wird. Also erleidet er 1 Wunde für den übrigen Erfolg.



## 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 1 Standardwürfel für jeden Feuermarker auf deinem Ermittlertableau werfen. 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: Die Anzahl der Feuermarker auf dem Spielplan ist auf die Anzahl der verfügbaren Marker begrenzt. Falls du einen Feuermarker auf den Spielplan legen musst, es aber keine weiteren mehr im Vorrat gibt, wird der Effekt ignoriert. Feuermarker auf dem Ermittlertableaus sind hingegen nicht begrenzt. Falls du einen Feuermarker auf dein Ermittlertableau legen musst, es aber keinen mehr im Vorrat gibt, verwende stattdessen Wundenmarker als Ersatz. Falls es keine Feuermarker mehr im Vorrat gibt, aber auf Ermittlertableaus, wenn ihr welche auf dem Spielplan platzieren müsst, ersetzt die Marker auf den Ermittlertableaus durch Wundenmarker (sie gelten weiterhin als Feuermarker).*



### 3. MYTHOS-ABLAGESTAPEL ÜBERPRÜFEN



Falls sich 3 Beschwörungssymbole im Mythos-Ablagestapel 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 Ablagestapel zurück in den Stapel gemischt.

### 4. BESCHWÖRUNG DES GROßEN ALTEN ÜBERPRÜFEN

Der Große Alte wird beschworen, falls:

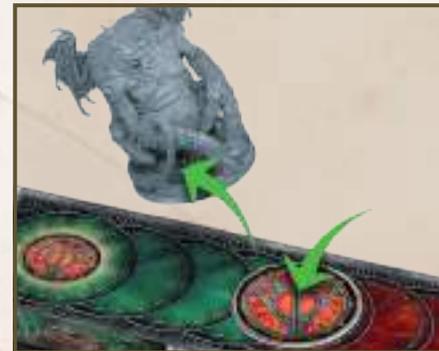
- der Große Alte auf das erste rote Feld der Leiste vorgerückt ist
- ODER**
- das Ritual in diesem Zug unterbrochen wurde.

Sobald der Große Alte in unsere Welt beschworen wird, legt ihr die Stufe-I-Karte neben das Storytableau, wodurch Stufe II enthüllt wird. Handelt ihren Enthüllungseffekt ab, der angibt, wo der Große Alte beschworen wird. **Alle Effekte von Stufe I 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 Ruth' Zug liegen 4 Karten auf dem Ablagestapel 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.*



*Ruth rückt den Großen Alten auf der Leiste 1 Feld vor. Er hat dadurch das erste rote Feld erreicht und wird in unsere Welt beschworen. Ruth enthüllt die Stufe-II-Karte und führt den Enthüllungseffekt aus. Dann tauscht sie die Figur des Großen Alten durch den Fortschrittsmarker aus und stellt die Figur auf ihr Feld.*



*Ab jetzt wird der Fortschrittsmarker statt der Figur auf der Leiste weitergerückt, bis er das Ende erreicht. Dann ist alles verloren!*

*Als Letztes mischt sie die 4 Mythoskarten vom Ablagestapel 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 I, dann II, dann III und dann die Letzte Stufe. Alle Effekte, die „dich“ betreffen, meinen immer den aktiven Ermittler.

Dein Zug ist jetzt vorbei und die Person 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 den 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 der linken Seite).

# 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 II 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. Effekte, die auslösen, wenn ein Gegner stirbt oder besiegt wird, werden auch jetzt ausgelöst. 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 Stufe II von Tsothoggua an. Die Stufe hat bereits 9 Wunden. Der Ermittler fügt 5 weitere Wunden zu! Das ergibt 14 Wunden, was genug ist, um die 12 Lebenspunkte dieser Stufe zu erreichen. Die Stufenkarte wird neben die Stufe-I-Karte gelegt, wodurch Stufe III enthüllt wird. Die beiden überzähligen Wunden werden NICHT auf Stufe III übertragen. Durch den Enthüllungseffekt wird Tsothoggua zum gelben Tor bewegt und jeder Ermittler erhält 1 Erschöpfungsmarker, außer er erleidet 2 Stress. Tsothoggua wirft beim Angriff ab sofort 3 Bonuswürfel UND 2 Standardwürfel!*

## MATERIALBEGRENZUNG

Mit Ausnahme von Würfeln und Wundenmarkern (und folglich auch Feuer auf Ermittlern) ist sämtliches Spielmaterial begrenzt. Wenn nicht genügend Plättchen (oder anderes Material) vorhanden sind, verwendet ihr so viele wie möglich für den Effekt, fügt aber keinen Ersatz für das fehlende Material hinzu. Wird etwas abgelegt, kommt es zurück in den Pool des verfügbaren Materials, sofern nicht anders angegeben.

Solltet ihr das Material von verschiedenen Grundspielen von *Cthulhu: Death May Die* mischen, solltet ihr den Pool für Feuermarker vergrößern. *Cthulhu: Death May Die* enthält 8 Feuermarker *Cthulhu: Death May Die – Furcht vor dem Unbekannten* enthält 12. Mit beiden Grundspielen habt ihr also 20 Feuermarker.

Beachtet, dass dies nicht für anderes Material gilt. Zum Beispiel ist die Gesamtzahl der Kultisten in einer Episode immer auf 10 begrenzt, wie auf der Schergenkarte angegeben ist.

## GLEICHSTÄNDE UND UNKLARHEITEN

Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, einen Effekt abzuhandeln, wählt immer der aktive Ermittler, wie er abgehandelt wird (außer es ist etwas anderes angegeben). Wenn zum Beispiel ein Effekt den nächsten Gegner bewegt und sich mehrere Gegner in der gleichen Entfernung befinden, wählt der aktive Ermittler 1 von diesen aus, der bewegt wird. Auch wenn mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, wählt der aktive Ermittler die Reihenfolge, in der sie ausgelöst werden.



## ENTFERNUNGEN ÜBERPRÜFEN

Bei mehreren Effekten müssen die Ermittler das nächste oder das am weitesten entfernte Element (Feld, Figur oder Marker) von sich oder einem anderen Element auf dem Spielplan bestimmen. Bei der Bestimmung des nächsten oder am weitesten entfernten Elements wird immer der kürzeste Weg zu dem entsprechenden Feld gezählt, auf dem sich das Element befindet. Die Entfernung von einem Feld zu sich selbst ist immer 0. Wenn sich also ein Element auf dem Feld des Ermittlers befindet, ist es das nächste Element. Wenn es mehrere Elemente des angegebenen Typs in der gleichen Entfernung gibt, wählt der aktive Ermittler 1 davon aus.

Effekte, die Durchgänge blockieren, wie z. B. Schloss-Marker, müssen bei der Prüfung des kürzesten Weges berücksichtigt werden, da der Weg nicht durch blockierte Durchgänge führen kann. Die einzige Ausnahme ist, wenn der Effekt eine Figur bewegen würde, welche die Einschränkungen ignorieren kann. Zum Beispiel können die Kultisten in Staffel 3 – Episode 2: Insel der Verdammten durch Schloss-Marker hindurchgehen. Wenn ein Effekt den nächsten Kultisten auf dich zubewegen würde, obwohl sich andere Figuren nicht durch Schloss-Marker bewegen können, ignoriere diese Marker bei der Prüfung, welcher Kultist der nächste ist, da sie durch Schloss-Marker hindurchgehen können. Effekte, die sich darauf auswirken, welche Felder unter bestimmten Umständen aneinander angrenzen, wie z. B. das Relikt RÄTSELHAFTER SCHLÜSSEL, werden jedoch beim Überprüfen des kürzesten Weges ignoriert.

## 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 I).
- Alle Ermittler wurden getötet oder völlig Wahnsinnig, nachdem der Große Alte beschworen wurde (ab Stufe II).
- Der Fortschrittsmarker erreicht das letzte Feld auf der Beschwörungsleiste (Feld 8).

# REGELN DES UNBEKANNTEN

Falls ihr ein anspruchsvolleres Spiel möchtet, könnt ihr diese zusätzlichen Regeln zu jeder Partie **Cthulhu: Death May Die** hinzufügen. Diese Regeln erlauben euch, unterschiedliche Monster zu jeder Episode hinzuzufügen und/oder einzigartige Relikte für eure Ermittler einzubauen. aber beachtet, dass diese Regeln den Schwierigkeitsgrad erhöhen und für Unerfahrene nicht zu empfehlen sind. Wenn ihr die REGELN DES UNBEKANNTEN zum ersten Mal verwendet, solltet ihr nur 1 Unbekanntes Monster statt 2 verwenden (siehe Seite 23 – Den Schwierigkeitsgrad anpassen).

## NEUES SPIELMATERIAL

### ■ Tableau des Unbekannten



Wenn ihr mit den Regeln des Unbekannten spielt, legt ihr das Tableau des Unbekannten neben das Story-Tableau. Das Tableau enthält eine Übersicht des Schrittes „Ende deines Zuges“ einschließlich der zusätzlichen Schritte, die durch die Regeln des Unbekannten hinzugefügt werden. Es enthält außerdem 2 Plätze für Monsterkarten mit unterschiedlichen Symbolen. Diese Symbole werden verwendet, um die verschiedenen Monster zu kennzeichnen.

### ■ Unbekannte Monster



Genau wie andere Gegnerkarten zeigen die Unbekanntes-Monster-Karten ihre Lebenspunkte, die Würfel, mit denen sie angreifen, ihre Spezialeffekte und die Gesamtzahl der in ihrem Pool verfügbaren Figuren.

Sie enthalten auch Informationen zur Beschwörung beim Spielaufbau (siehe Zusätzlicher Spielaufbau auf der nächsten Seite) und einen

Spezialeffekt, der eintritt, wenn der Große Alte vorrückt. Unbekannte Monster werden während des Spiels wie normale Monster behandelt. Jeder Effekt, der Monster betrifft, betrifft auch sie.

Wenn der Große Alte vorrückt, handelt ihr nach dem Abhandeln der Effekte des Großen Alten und der Episode die Effekte der Unbekannten Monster in dieser Reihenfolge ab: Zuerst die -Effekte und dann die -Effekte.

**HINWEIS:** Dieses Spiel enthält nicht nur Unbekanntes-Monster-Karten für die Monster aus **Cthulhu: Death May Die – Furcht vor dem Unbekannten**, sondern auch für alle Monster aus dem Grundspiel **Cthulhu: Death May Die** und der **Staffel-2-Erweiterung!**

### ■ Unbekannter-Mythos-Karten

Wenn ihr mit den Regeln des Unbekannten spielt, mischt ihr die 4 Unbekannter-Mythos-Karten in den Mythosstapel. Diese Karten bewegen die Unbekannten Monster. Nachdem ihr eine solche Karte gezogen und abgehandelt habt, müsst ihr eine weitere Karte ziehen.



Wenn du eine Karte mit diesem Symbol ziehst, handelst du sie ab und legst sie danach ab. Dann ziehst du eine weitere Mythoskarte und handelst auch diese ab. Hat auch sie das Symbol, ziehst du weiter, bis du eine Karte ohne dieses Symbol abgehandelt hast.

**HINWEIS:** Falls ein Spieleffekt dazu führt, dass ihr eine Karte mit -Symbol abhandelt, ohne sie zu ziehen (wie z. B. beim Wiederkehrenden Trauma aus dem Grundspiel **Cthulhu: Death May Die**), handelt ihr den Effekt ab, zieht dann aber KEINE weitere Karte und handelt auch keine weitere Karte ab.

### ■ Unbekannte Relikte



Normale Seite

Transformierte Seite

Zusätzlich zu den Monstern werden dem Spiel auch Unbekannte Relikte hinzugefügt. Jeder Ermittler beginnt mit 1 Relikt, das eine einzigartige Fähigkeit hat. Relikte liegen zu Beginn auf der normalen (hellen) Seite nach oben. Sobald ein Ermittler sein 3. -Symbol erreicht, transformiert sich das Relikt und es wird auf die transformierte (dunkle) Seite gedreht, wodurch ein verbesserter Effekt sichtbar wird. Dies stellt den fortschreitenden Wahnsinn dar und lässt den Ermittler glauben, dass das Relikt mehr ist als ein einfaches Artefakt.

**WICHTIG:** Relikte gelten nicht als Gegenstände oder Entdeckungskarten und können nicht abgelegt oder getauscht werden.

## ■ Zusätzlicher Spielaufbau

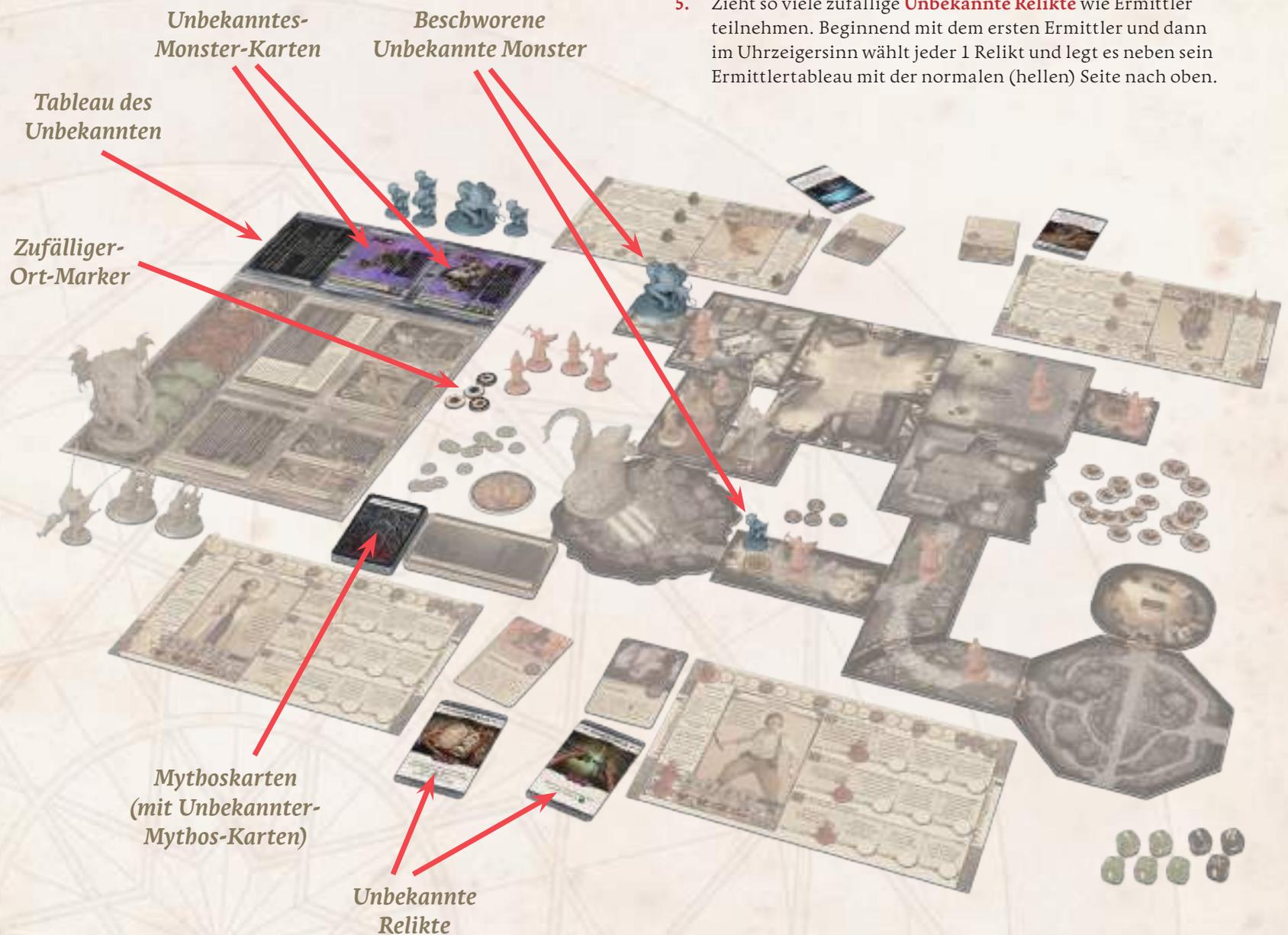
Nach dem gewöhnlichen Spielaufbau führt ihr diese zusätzlichen Schritte aus:

1. Legt das **Tableau des Unbekannten** rechts neben das Story-Tableau.
2. Wählt 2 zufällige **Unbekannte Monster**, die sich von den Monstern der Episode unterschieden. Legt beide Karten in zufälliger Reihenfolge auf das Tableau des Unbekannten und nehmt ALLE zugehörigen Figuren aus der Schachtel.

3. Beschwört 1 Figur von jedem Unbekanntem Monster an einem unterschiedlichen **zufälligem Tor**: Nehmt dazu die 4 **Zufälliger-Ort-Marker** und legt den Marker beiseite, der das Startfeld zeigt, wodurch die 3 Tor-Marker übrig bleiben. Wählt 1 zufälligen davon aus und stellt 1 Figur der -Monster auf das entsprechende Tor. Legt auch diesen Marker beiseite und wählt 1 zufälligen Marker von den 2 übrigen. Stellt 1 Figur der -Monster auf das entsprechende Tor.

*HINWEIS: Manche Unbekannten Monster haben zusätzliche Aufbauinformationen. Achtet darauf, diese bei der Beschwörung abzuhandeln.*

4. Mischt die 4 **Unbekannter-Mythos-Karten** in den Mythosstapel.
5. Zieht so viele zufällige **Unbekannte Relikte** wie Ermittler teilnehmen. Beginnend mit dem ersten Ermittler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder 1 Relikt und legt es neben sein Ermittlertableau mit der normalen (hellen) Seite nach oben.



# DEN SCHWIERIGKEITS-GRAD ANPASSEN



Falls ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen wollt, könnt ihr beliebig viele der folgenden Änderungen vornehmen.

## – Aufteilung der Regeln des Unbekannten

Die Unbekannten Relikte und Monster sind für ein gemeinsames Spiel konzipiert worden, falls ihr allerdings ein einfacheres oder schwierigeres Spiel haben möchtet, könnt ihr sie unabhängig voneinander verwenden.

### • Unbekannte Relikte: Einfacheres Spiel

Falls ihr *Cthulhu: Death May Die* einfacher machen möchtet, könnt ihr die Unbekannten Relikte ohne die Unbekannten Monster hinzufügen. Handelt dazu Schritt 5 des zusätzlichen Spielaufbaus ab und legt das andere Spielmaterial des Unbekannten zurück in die Schachtel.

### • Unbekannte Monster: Schwierigeres Spiel

Für ein schwierigeres Spiel könnt ihr die Unbekannten Monster auch ohne die Unbekannten Relikte hinzufügen. In diesem Fall legt ihr die Relikte beiseite und überspringt Schritt 5 des zusätzlichen Spielaufbaus

## – Zufällige Beschwörung des Großen Alten:



Nachdem ihr mehrmals gegen denselben Großen Alten gespielt habt, könnte sein Verhalten vorhersehbar werden. Um eine zusätzliche Herausforderung zu schaffen, könnt ihr die Zufälliger-Ort-Marker verwenden, um zufällig zu bestimmen, wo die letzten beiden Stufen beschworen werden:

- Sobald Stufe III des Großen Alten enthüllt wird, **bewegt ihr ihn nicht auf das angegebene Feld**, sondern wählt zufällig 1 der 4 Zufälliger-Ort-Marker und bewegt ihn auf dieses Feld. Entfernt dann den Marker aus dem Vorrat.
- Sobald die Letzte Stufe des Großen Alten enthüllt wird, **bewegt ihr ihn nicht auf das angegebene Feld**, sondern wählt zufällig 1 der 3 Zufälliger-Ort-Marker und bewegt ihn auf dieses Feld.



## – Nur ein Unbekanntes Monster

Falls ihr das Spiel einfacher machen möchtet, könnt ihr nur 1 Unbekanntes Monster verwenden anstatt 2.

## Änderungen am zusätzlichen Spielaufbau:

1. Verwendet die Rückseite des Tableau des Unbekannten mit nur 1 Platz für ein Unbekanntes Monster.
2. Wählt 1 zufälliges Unbekanntes Monster aus.
3. Wählt nur 1 zufälligen Ort, an dem 1 Figur des -Monsters beschworen wird.
4. Fügt dem Mythosstapel nur die beiden Unbekannter-Mythos-Karten mit dem -Symbol hinzu.

# FERTIGKEITEN-ÜBERSICHT



## Arkanes Wissen

Du kannst bei jeder Probe 1 als Erfolg werten.

**Stattdessen:** Du kannst beliebig viele als Erfolge werten.

Heile 1 Stress für jedes , das du als Erfolg wertest.

Du kannst beliebig viele als je 2 Erfolge (statt 1) werten.

Arkanes Wissen kann bei jeder Probe verwendet werden, auch bei „Proben gegen dich“, falls du möchtest.



## Nahkampf

Wenn du ein Ziel auf deinem Feld angreifst, erhältst du .

Du kannst ALLE Gegner auf deinem Feld als Ziel wählen, wenn du angreifst. (Teile Wunden beliebig auf.)

Wenn du ein oder mehrere Ziele auf deinem Feld angreifst, hast du 2 freie Neuwürfe.

Wenn du ein oder mehrere Ziele auf deinem Feld angreifst, fügst du JEDEM Ziel alle Wunden zu.

Mit Nahkampf auf Level 2 oder höher musst du vor dem Würfeln deine Ziele wählen. Falls du mehrere Ziele angreifst, werden die „Sobald er angegriffen wird“-Effekte von allen diesen Gegnern ausgelöst. Der aktive Ermittler wählt die Reihenfolge, in der die Effekte abgehandelt werden.



## Fernkampf

Du kannst ein Ziel angreifen, das 1 Feld entfernt ist.

Wenn du ein Ziel angreifst, das nicht auf deinem Feld ist, erhältst du .

Du kannst ein Ziel angreifen, das 1 weiteres Feld entfernt ist (insgesamt 2).

Du kannst pro Zug 1 freien Angriff auf ein Ziel ausführen, das nicht auf deinem Feld ist.

Ein Ziel, das 1 Feld entfernt ist, befindet sich auf einem Feld, das mit 1 Bewegungspunkt erreicht werden kann. Ein Ziel, das 2 Felder entfernt ist, befindet sich in einem Feld, das mit 2 Bewegungspunkten erreicht werden kann. Ein Ziel, das aus irgendeinem Grund unzugänglich ist, kann nicht anvisiert werden.

Mit Fernkampf auf Level 4 erhältst du in deinem Zug eine freie Angriffsaktion, die nur gegen ein Ziel eingesetzt werden kann, das sich nicht auf deinem Feld befindet.



## Verstohlen

Wenn du läufst, kannst du 1 Mal ausweichen. (1 Gegner folgt dir nicht.)

**Stattdessen:** Wenn du läufst, kannst du 3 Mal ausweichen.

Füge jedem Gegner, dem du ausweichst, 1 Wunde zu.

**Stattdessen:** Du kannst beliebig oft ausweichen.

Verstohlen gibt an, dass der Ermittler nur während einer Laufen-Aktion ausweichen kann. Wenn ein anderer Effekt dazu führt, dass du dich bewegst, folgen dir Gegner wie üblich (außer es ist etwas anderes angegeben).

Ausweichen bedeutet, dass der Ermittler, wenn er ein Feld verlässt, 1 der Gegner, die ihm folgen würden, ignorieren kann (du wählst aus). Der gewählte Gegner bleibt dann auf dem Feld, das du verlässt.

Verstohlen auf Level 2 erlaubt dir, bis zu 3 Mal pro Laufen-Aktion ausweichen. Da du diese Fertigkeit zu jedem Zeitpunkt der Laufen-Aktion einsetzen kannst, kannst du dich zum Beispiel von 3 Gegnern für 2 Felder verfolgen lassen und mit deinem letzten Bewegungspunkt alle 3 Gegner zurücklassen. Du könntest auch jeden Gegner auf einem anderen Feld zurücklassen, indem du auf jedem Feld ein Mal ausweichst. Du kannst auch mehr als einmal demselben Feind ausweichen, wenn du zum ursprünglichen Feld zurückkehrst und es erneut verlässt. Beachte jedoch, dass dies 2 deiner Ausweichmöglichkeiten verbraucht.

Mit Verstohlen auf Level 4 behältst du die Fertigkeit von Stufe III, dass du jedem Feind, dem du ausweichst, 1 Wunde zufügst.



## Leichtfüßig

Wenn du läufst, kannst du dich 1 zusätzliches Feld weit bewegen.

Du hast pro Zug 1 freie Laufen-Aktion.

Während du läufst, kannst du 1 Ermittler mitnehmen, wenn du ein Feld verlässt.

Du hast pro Zug 1 zusätzliche Aktion.

Mit Leichtfüßig auf Level 3 wird die Entscheidung, ob ein Ermittler mitgenommen wird oder nicht, für jedes Feld, das der Ermittler während einer Laufen-Aktion verlässt, unabhängig voneinander getroffen.

*Beispiel: Leon beginnt seine Laufen-Aktion auf demselben Feld wie Julien. Bei seiner ersten Bewegung nimmt er Julien mit. Bei der zweiten Bewegung beschließt er, Julien auf dem Feld zurückzulassen und nimmt niemanden mit. Er betritt das Feld mit Mike und Ruth und beschließt für seine letzte Bewegung Mike mitzunehmen.*



## Zäh

Bei Feuerproben und wenn du angegriffen wirst, hast du 1 freien Neuwurf.

**Stattdessen:** Bei Feuerproben und wenn du angegriffen wirst, kannst du 1 Wunde und 1 GG-Verlust ignorieren.

**Stattdessen:** Du kannst 1 Wunde und 1 GG-Verlust aus BELIEBIGER Quelle ignorieren.

**Stattdessen:** Du kannst 2 Wunden und 1 GG-Verlust aus BELIEBIGER Quelle ignorieren.

Mit Zäh auf Level 2 oder 3 kannst du entweder 1 Wunde, 1 GG-Verlust oder sowohl 1 Wunde als auch 1 GG-Verlust aus derselben Quelle ignorieren.

# GESCHICHTE DER EPISODEN

## Episode 1 – Grauen des Morgens



Der Ort Kilkenny hat sich von den Hexenprozessen nie erholt. Petronilla de Meath und Alice Kyteler standen auf der Anklagebank – eine von ihnen war zu Unrecht angeklagt. Auch wenn ihre Körper vor Jahrhunderten zu Asche verbrannten, verbleiben ihre unruhigen Seelen im Diesseits, angeleitet von undenkbar Kräften und tiefsitzender Verbitterung.

Ihre Ankläger teilen den Fluch und ziehen auf der Suche nach endgültiger Gerechtigkeit noch immer durch die beimgesuchten Straßen. Währenddessen nähren sich Kultisten an den zurückgelassenen Kräften. Wir müssen die Hinweise finden, die einst ignoriert wurden, denn nur durch einen neuen Prozess und die Wahrheit kann in der Hexenstadt Frieden einkehren.

## Episode 2 – Insel der Verdammten



Über einer kleinen Insel nahe Venedig braut sich ein Sturm zusammen. Donner lässt die Leidensschreie von all jenen verstummen, die als verrückt erklärt wurden. Dabei erkannten sie die wahren Schrecken, die in der Tiefe lauern. Einst ein Ort der Heilung ist das Krankenhaus nun ein Gefängnis. Die Ärzte und Wachen sind nur die Tarnung für Kultisten und Folterknechte. Und der Wahnsinn ist Nährstoff für ihre ruchlosen Absichten.

Lasst uns nicht von verschlossenen Türen aufhalten und haltet die Augen offen, denn in dunklen Korridoren und lange vergessenen Räumen warten unerwartete Verbündete. Wir müssen uns noch vor der Vollendung des Rituals befreien, auch wenn die flüsternden Schatten uns zu übermannen versuchen. Glaubt nicht für eine Sekunde an das, was die Ärzte erzählen: Die Monster sind echt und sie sind schon sehr nah.

## Episode 3 – Erlöse uns vom Bösen



Tief in den Katakomben von Paris, dort wo die Zeit und der Tod ihre Sensen kreuzen, beschmutzen bösertige Absichten alte Knochen und neues Blut. Ein verfluchter Altar wurde errichtet, der unschuldige Passanten und Geister unterschiedlicher Zeitalter gleichermaßen zu Opfern der Kultisten und ihrer Meister macht.

Wir dürfen uns nicht in den verwinkelten Katakomben verirren. Ignoriert das Gewicht der Knochen, das eure Gliedmaßen schwer macht und die Geräusche, die die Wände erzeugen, während sie unaufhaltsam auf euch zukommen. Um die Lebenden zu schützen und die Stille der Katakomben wiederherzustellen, muss der Altar um jeden Preis zerstört werden.



#### Episode 4 – Im Auftrag der Königin



*Es ist kein Geheimnis, dass in Blut getränkter Stein die Erinnerungen jener bewahrt, die auf ihm getötet wurden. Dies gilt auch für das Schloss von Vlad dem Pfähler, verloren im Nebel der Legenden und furchtbarer Wahrheiten.*

*Durst ist das Einzige, was die Mauern und jene, die in ihnen wohnen, kennen – sowohl die ursprünglichen Bewohner als auch die Kultisten, die hier nun hausen, um uralte Kräfte zu ernten. Die einzige Möglichkeit, sie aufzuhalten, besteht darin, diesen Ort in die Luft zu jagen und alte Bosheit zu Staub werden zu lassen.*

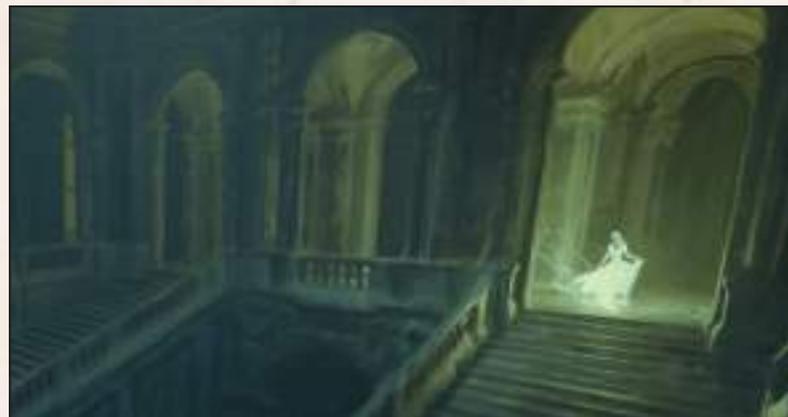
#### Episode 5 – Jahrmarkt des Todes



*Um die Bedürfnisse des Undenkbaren zu erfüllen, muss Unschuld entweiht werden. Die bunten Lichter und das Kindergelächter haben eine berauschte Wirkung, aber dieser Jahrmarkt muss mit Vorsicht genossen werden. Er dient nur als Falle der Kultisten, um ihre Rituale zu erfüllen.*

*Wir müssen uns ihren Herausforderungen stellen – mit etwas Glück und ein wenig Geschicklichkeit. Lassen wir uns auf ihre Spiele ein und versuchen, die Jahrmarktbesucher von den „Attraktionen“ fernzubalzen.*

#### Episode 6 – Die Schöne und das Biest



*Der dornige Beginn eines Märchens von einer süßen Liebe, die durch Eifersucht und bitterem Mord verdarb. Immer wieder hören wir das Wehklagen der Geister, die diese Geschichte wie einen Sermon wiederholen. Wir müssen nach der Dame Ausschau halten, die an innere Schönheit glaubte und dafür büßen musste.*

*In den Tiefen lauert ein Biest, das sowohl Gefangener als auch Wächter der Geister ist. Es wartet nur darauf, gefüttert zu werden. Seine Anwesenheit suchte das Schloss beim und die Kultisten begehren nun seine unheilvollen Kräfte. Um sie aufzuhalten, müssen wir vom Gejagtem zum Jäger werden.*





## INDEX

Aktionen .....	13	Großer Alter.....	5
Älteres Zeichen .....	11	Kultist .....	7
Angreifen .....	14	Laufen.....	13
Ausruhen.....	14	Monster.....	7
Begleiter.....	16	Mythoskarte .....	7, 15, 18
Beschwören .....	15	Nehmen .....	6, 16
Bewegung.....	13	Neuwurf.....	11
Bonuswürfel .....	11	Psychose.....	8
Das Ritual unterbrechen.....	19	Regeln des Unbekannten.....	21
Durchgang.....	9	Schwierigkeitsgrad .....	23
Entdeckungskarte.....	6, 16	Sicheres Feld .....	9
Entfernung .....	20	Spielaufbau .....	10
Episodenaktionen .....	15	Standardwürfel .....	11
Episodenkarten.....	5	Storytableau .....	6
Erfolg.....	11	Stress .....	8
Ermitteln.....	16	Stufenkarte.....	5, 19
Ermittler .....	8	Tauschen .....	14
Ermittlertableau .....	8	Tentakel .....	11
Feld .....	9	Tod .....	19
Fertigkeiten.....	8, 24	Tore .....	9
Feuer .....	17	Treppen .....	9
Fortschrittsmarker .....	18	Tunnel .....	9
Gegner .....	7	Unbekanntes Relikt .....	21
Gegner angreifen .....	16, 17, 19	Wunden.....	8
Geistige Gesundheit (GG) .....	8	Würfel.....	11
Gleichstand .....	20	Zug .....	13
Großen Alten beschwören.....	15, 18		

## CREDITS

**Autoren:** Marco Portugal (Leitung) und Rob Daviau

**Autoren des Grundspiels:** Rob Daviau und Eric M. Lang

**Entwicklung:** Leo Almeida (Leitung), Jordy Adan und Patrick Fernandes

**Leitung Spielentwicklung:** Guilherme Goulart

**Produktion:** Marcela Fabreti (Leitung), Thiago Aranha, Daryl Choo, Randall Chua, Vincent Fontaine, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia und Gregory Varghese

**Illustration:** Helder Almeida, Nicolas Fructus, Stefan Kopinski, Karl Kopinski, Prosper Tiplaldi, Iwo Widulinski, Richard Wright und Daniel Zrom

**Coverillustration:** Stefan Kopinski

**Zusätzliches Episoden-Design:** Brian Neff

**Grafische Gestaltung (Leitung):** Mathieu Harlaut

**Grafische Gestaltung:** Marc Brouillon (Leitung), Louise Combal, Fabio de Castro, Júlia Ferrari und Max Duarte

**Abbildung der Miniaturen:** Edgar Ramos

**Miniaturen (Leitung):** Mike McVey

**Modellierung:** Studio McVey

**Geschichte:** Eric Kelley (Leitung) und Marcela Fabreti

**Lektorat der englischen Ausgabe:** Jason Koepp und Adam Krier

**Herausgeber:** David Preti

**Testspieler:** Andre Albuquerque, Matheus Almeida, Daniel Alves, Rafael Assaf, Davi Augusto, Fabio Binder, Euclides Cantidiano, Pedro Ferreira, Felipe Galeno, Luciana Keller, Cassiano Kruchelski, Alexandre Najjar, Rafael Najjar, Daniel Rosini, Felipe Souza und Fernando Silva

**DEUTSCHE AUSGABE – Asmodee Germany**

**Übersetzung:** Christian Kox & Marvin Pietsch

**Redaktion & Lektorat:** Christian Kox, Marvin Pietsch & Benjamin Fischer

**Satz & Layout:** Christian Kox

# 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 , den 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. Falls ihr Unbekannte Monster verwendet, Handelt  und  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-I-Karte neben das Tableau. Handelt den Enthüllungseffekt von Stufe II 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 (GG)

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, werft 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.

## SPIELLENDE

**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.