

ELDRITCH HORROR™

The cover art for the board game Eldritch Horror is a detailed illustration. At the top, a wooden sign with a blue border contains the title 'ELDRITCH HORROR' in a stylized, blue, serif font. Below the sign, two explorers in khaki uniforms are on the roof of a steam locomotive. The man on the left is firing a shotgun, with a glowing orange flame at the muzzle. The woman on the right is also firing a handgun. A large, thick, brown tentacle reaches from the left towards the man's head, with a smaller one near the woman. In the background, a large full moon hangs in a dark blue sky with palm trees and mountains. A small, bearded man in a top hat is visible through the locomotive's window, holding a book. The locomotive is dark blue with a glowing headlight. The overall scene is set at night, creating a mysterious and dangerous atmosphere.

REGELHEFT

DIE GROSSE VERSCHWÖRUNG

Harrigan fuhr mit seiner bandagierten Hand über die Karte, die an der Wand des Hotelzimmers hing. Dutzende Dokumente und Notizzettel aus aller Herren Länder waren mit Stecknadeln an den jeweiligen Orten befestigt. Um sie herum war ein komplexes Spinnennetz aus buntem Garn geschlungen. Vom Protokoll der Aussage eines Geisteskranken aus Arkham verfolgte er einen roten Faden zum Durchrieb eines Reliefs, welches er am Amazonas gefunden hatte. Von dort aus fuhr er mit dem Finger an einem blauen Faden entlang zu einer herausgerissenen Tagebuchseite, verfasst von dem vor kurzem in Sydney ermordeten Astronomen.

Noch immer ergab sich kein Muster. Irgendetwas lenkte ihn ab, aber was? Der Verkäufer am Bahnhof hatte eine merkwürdige Tätowierung auf dem Handrücken. War es das? Harrigan wusste, dass er das Zeichen schon einmal gesehen hatte. Vielleicht war es auch nur Zufall. Vielleicht litt er unter Verfolgungswahn. Dennoch beschloss er, eine Zeichnung davon anzufertigen, um sie Diana zeigen zu können. Sie würde es mit Sicherheit wissen.

Plötzlich hörte er ein Geräusch auf der Straße. Nein, eigentlich war es kein Geräusch. Es war etwas, das dabei war ein Geräusch zu werden. Ein Schrei möglicherweise, der kurz vor dem Ausstoßen erstickt wurde. Harrigan trat von der Karte zurück und vergewisserte sich, dass die Zimmertür abgeschlossen war.

In den neun Stunden, die er nun schon in der Stadt war, hatte er nur den Bahnhof, das Museum und das Hotel besucht. Wie hatte man ihn so schnell aufspüren können?

War es der Museumskurator? Der alte Mann war so engagiert gewesen, hatte fröhlich auf die winzigen Figuren auf den uralten Tonscherben gezeigt. Dann hatte er einen schrecklich langatmigen Vortrag über heidnischen Glauben gehalten, die Vorstellung von einem uralten Bösen, das eines Tages über magische Portale in unsere Welt vordringen würde. War es etwa dieser merkwürdige kleine Bücherwurm, der Harrigan gefolgt war?

Draußen im Gang fiel etwas Schweres zu Boden und eine unsichtbare Kraft rüttelte an der Tür. Harrigan seufzte. Zum Packen würde keine Zeit bleiben. Er konnte nur das Wesentliche nehmen und das war's. Er nahm seine Waffe, überprüfte das Magazin, stellte fest, dass sie geladen war und entsicherte sie.

Die lackierte Holztür begann zu splintern, eine der Angeln zerbrach in tausend Stücke. Harrigan wusste, dass er keine Beweise zurücklassen durfte. Mit geübtem Handgriff schnippte er sein Feuerzeug auf und führte es an der Unterseite der Karte entlang. Rasch züngelten Flammen die Fäden entlang und fraßen sich durch die Dokumente. Wenn das da draußen nur das Zimmermädchen war, käme er ganz schön in Erklärungsnot.

Mit lautem Donnern zerbarst die Tür und das Ding trat über die Schwelle. Es war definitiv kein Zimmermädchen.

Der Anblick der Kreatur jagte Harrigan einen eiskalten Schauer über den Rücken, doch er konnte es sich nicht erlauben, innezuhalten. Nicht wenn er bis Ende der Woche in London sein wollte. Harrigan schloss die Augen und rannte in Richtung Fenster. Das Hotelzimmer versank in einer Kakophonie aus Schüssen, Flammen und Wahnsinn.

VERWENDUNG DIESES REGELHEFTS

Das vorliegende Regelheft soll in erster Linie neuen Spielern den Einstieg in *Eldritch Horror* erleichtern. Aus diesem Grund werden Sonderfälle und Spezialregeln an dieser Stelle ausgelassen und stattdessen im beigefügten Lexikon erklärt.

Das Lexikon behandelt nicht nur alle Regelfragen und Ausnahmen, die in diesem Heft ausgelassen werden, sondern enthält auch optionale Regeln zur Anpassung der Schwierigkeit, Wertung von Spielsiegen und wie man Einzelspieler-Partien spielt.

ÜBERSICHT

Eldritch Horror ist ein kooperatives Spiel, inspiriert von den Werken H. P. Lovecrafts, bei welchem es um Ermittlungen und grauenhafte Entdeckungen geht. In jedem Spiel regt sich einer der Großen Alten, ein unvorstellbar mächtiges Wesen aus einer anderen Dimension, in seinem äonenlangen Schlummer. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Ermittlern und versuchen Mysterien zu lösen, die Menschheit vor dem unaussprechlichen Grauen zu retten und letztlich den Großen Alten von dieser Welt zu verbannen. Scheitern sie, erwacht der Große Alte und das Schicksal der Menschheit ist besiegelt.

SPIELER UND ERMITTLER

Jeder Spieler steuert bei *Eldritch Horror* einen Ermittler. Der Ausdruck „Ermittler“ wird in diesem Regelheft sowohl für den Spieler als auch für seine Spielfigur gebraucht.



SPIELINHALT

1 Spielplan



1 Lexikon



12 Ermittlerbögen mit passenden Aufstellern und Plastikfüßen



4 Bögen der Großen Alten



122 Begegnungskarten



8 Amerika



8 Europa

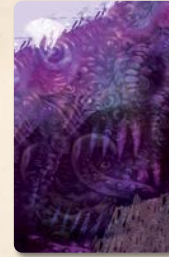


8 Asien/Australien



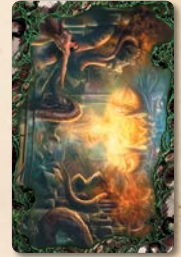
12 Allgemeine

51 Mythoskarten



(21 gelbe, 18 grüne, und 12 blaue)

16 Mysterienkarten



(4 Rückseiten mit je 4 Karten)



24 Andere Welten



18 Expedition
(6 Rückseiten mit je 3 Karten)



12 Spezial
(2 Rückseiten mit je 6 Karten)

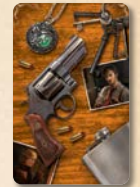


32 Forschung
(4 Rückseiten mit je 8 Karten)

14 Artefaktkarten



40 Unterstützungskarten



36 Zustandskarten



20 Zauberkarten



43 Monstermarker



34 normale,
9 epische

78 Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit

1 Ermittlerleiter-Marker



1 Mysterien-Marker



20 Fahrchein-Marker 30 Verbesserungsmarker



(8 Eisenbahn,
12 Schiff)



(6 für jede Fertigkeit)

36 Hinweismarker



20 Mythosmarker



9 Tormarker



4 Übersichtskarten



1 Marker Aktive Expedition



4 Gerücht-Marker



1 Vorzeichenmarker



1 Verderbenmarker



4 Würfel



30 „1 Ausdauer“
12 „3 Ausdauer“
24 „1 Geistige Gesundheit“
12 „3 Geistige Gesundheit“

SPIELAUFBAU

Bevor man mit dem Spiel beginnen kann, müssen folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt werden. Die Abbildung auf S. 5 zeigt einen exemplarischen Spielaufbau.

1. SPIELPLAN AUSLEGEN

Der Spielplan wird ausgefaltet und in die Mitte des Tisches gelegt.

2. MARKER SORTIEREN

Die Marker werden wie folgt sortiert:

- A. Torstapel bilden: Alle neun Tormarker werden gemischt und verdeckt (d.h. mit der Rückseite nach oben) auf einen Stapel gelegt.
- B. Hinweismarker-Vorrat bilden: Die Hinweismarker werden verdeckt gemischt und mit der Rückseite nach oben bereitgelegt.
- C. Allgemeinen Marker-Vorrat bilden: Die Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit sowie Verbesserungs-, Fahrschein-, Mythos-, Mysterium- und Gerücht-Marker werden sortiert und bereitgelegt.

3. ERMITTLER WÄHLEN UND PLATZIEREN

Die Spieler legen fest, wer von ihnen den Ermittlungsleiter-Marker erhält. Wenn sie zu keiner Einigung kommen, muss der Zufall entscheiden (beispielsweise durch Würfeln).

Beginnend mit dem Ermittlungsleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Ermittler aus. Er nimmt den dazugehörigen Ermittlerbogen und stellt den Ermittleraufsteller auf das Startfeld, das auf der Rückseite des Bogens angegeben ist.



4. STARTAUSRÜSTUNG, AUSDAUER UND GEISTIGE GESUNDHEIT

Jeder Ermittler erhält die auf der Rückseite seines Ermittlerbogens angegebene Startausrüstung (siehe Abb. oben). Für alle genannten Zauber und Unterstützungen sucht er die passenden Karten aus der Spielschachtel heraus.

Anschließend nimmt er Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit in Höhe der auf der Vorderseite des Ermittlerbogens angegebenen Maximalwerte (siehe „Ausdauer und Geistige Gesundheit“ auf S. 14). Die Marker werden neben den Bogen gelegt.

5. GROSSEN ALTEN BESTIMMEN

Die Spieler entscheiden sich gemeinsam für einen Bogen des Großen Alten. Jeder Große Alte bedeutet ein anderes Spielerlebnis. Bei der ersten Partie empfehlen wir „Azathoth“, da er die wenigsten Spezialregeln erfordert. Der gewählte Bogen wird offen neben den Spielplan gelegt, sodass die Seite mit dem Verderbenwert in der oberen linken Ecke sichtbar ist. **Dann werden sämtliche auf dem Bogen genannten „Spielaufbau“-Effekte abgehandelt.**

6. MONSTERQUELLE BILDEN

Alle nicht-epischen Monstermarker werden in einen undurchsichtigen Behälter (z. B. eine Schale, Tasse oder den Deckel der Spielschachtel) gefüllt und gründlich durchgemischt. In der Abbildung ist die Monsterquelle nicht dargestellt.

Epische Monstermarker kommen nicht in die Monsterquelle. Man erkennt epische Monstermarker an ihrer roten Färbung und der abgeschnittenen Ecke (siehe „Epische Monster“ auf S. 15).

7. KARTENSTAPEL SORTIEREN UND AUSLEGEN

Alle Forschungs-Begegnungskarten, Spezial-Begegnungskarten und Mysterienkarten, die nicht zum gewählten Großen Alten gehören, kommen in die Spielschachtel zurück (siehe Abb. unten), da sie in dieser Partie nicht benötigt werden.

SONDERKARTEN DER GROSSEN ALTEN



Cthulhu Mysterienkarte



Cthulhu Forschungs-Begegnungskarte



Cthulhu Spezial-Begegnungskarte

Zu jedem Großen Alten gehören zwei besondere Kartensätze: die Mysterienkarten und die Forschungs-Begegnungskarten. Manche Großen Alten haben zusätzlich einen Spezial-Begegnungskartensatz (darauf wird in ihren „Spielaufbau“-Effekt hingewiesen). Man erkennt Sonderkarten am Bild des Großen Alten auf der Rückseite.

Alle anderen Karten werden wie folgt sortiert und neben den Spielplan gelegt.

- Alle Expeditions-Begegnungskarten werden – unabhängig von der Kartenrückseite – zusammen gemischt und auf einen gemeinsamen Stapel gelegt.
- Zauber- und Zustandskarten werden getrennt gemischt und auf zwei separate, offene Stapel gelegt, sodass Name und Illustration der obersten Karte zu sehen sind.
- Die Mythoskarten werden für Schritt 8 beiseitegelegt. Dann sortiert man alle restlichen Karten nach ihren Rückseiten und mischt jeden Stapel einzeln.

EXEMPLARISCHER AUFBAU EINER 2-SPIELER-PARTIE



8. MYTHOSSTAPEL BILDEN

Um den Mythosstapel zusammenzustellen, befolgt man die Anweisungen links unten auf dem Bogen des Großen Alten (siehe Abb. auf S. 6).

9. ANFANGSEFFEKTE ABHANDELN

Um den Spielaufbau abzuschließen, werden folgende Effekte abgehandelt:

- A. Die Übersichtskarte, die der Spieleranzahl entspricht, wird neben den Mythosstapel gelegt. Sie dient als Gedächtnisstütze beim Abhandeln von Mythoskarteneffekten. Alle anderen Übersichtskarten kommen in die Spielschachtel zurück.
- B. Der Verderbenmarker wird auf die Verderbenleiste gelegt, und zwar auf das links oben auf dem Bogen des Großen Alten angegebene Startfeld. Beispielsweise beginnt bei Azathoth der Verderbenmarker auf der „15“.
- C. Der Vorzeichenmarker kommt auf das Feld mit dem grünen Kometensymbol (auf der Vorzeichenleiste).



Symbol für die Spieleranzahl



Startfeld des Verderbenmarkers

- D. Die obersten vier Karten des Unterstützungsstapels werden offen auf die vier Felder der Reserve (unten links auf dem Spielplan) gelegt.

- E. Es erscheinen so viele Tore, wie auf der Übersichtskarte angegeben. Wenn ein Tor erscheint, nimmt man den obersten Tormarker vom Torstapel und legt ihn offen auf das darauf angegebene Feld. Dann zieht man einen zufälligen Monstermarker aus der Monsterquelle und legt ihn auf dasselbe Feld.

- F. Der Marker Aktive Expedition kommt auf das Feld, das auf der Rückseite der obersten Karte des Expeditionsstapels abgebildet ist.

- G. Es erscheinen so viele Hinweise, wie auf der Übersichtskarte angegeben. Wenn ein Hinweis erscheint, nimmt man einen zufälligen Hinweismarker aus dem Vorrat und legt ihn verdeckt auf das auf der Vorderseite angegebene Feld.

- H. Zuletzt wird eine Mysterienkarte gezogen und offen neben den Bogen des Großen Alten gelegt. Anschließend handelt man sämtliche „Wenn diese Karte ins Spiel kommt“-Effekte der Mysterienkarte ab.

ZUSAMMENSTELLUNG DES MYTHOSSTAPELS



In Schritt 8 des Spielaufbaus wird der Mythosstapel gebildet. Er ist in jeder Partie verschieden und wird gemäß der Anweisungen auf dem Bogen des Großen Alten zusammengestellt. Dies erfolgt in vier Schritten:

1. Alle Mythoskarten werden nach der Farbe ihrer Vorderseiten sortiert und in drei verschiedene Stapel unterteilt (grün, gelb und blau). Jeder Stapel wird separat gemischt und verdeckt ausgelegt.
2. Man bildet Stufe I des Mythosstapels, indem man die auf dem Bogen des Großen Alten angegebenen Karten von den jeweiligen Stapeln zieht und unbesehen mischt.

3. Stufe II des Mythosstapels wird ebenso gebildet und **unter** die Karten aus Phase I gelegt.

4. Zuletzt bildet man Stufe III des Mythosstapels und legt sie **unter** die Karten aus Stufe II. Anschließend darf der Mythosstapel **nicht mehr gemischt** werden. Er kommt neben den Bogen des Großen Alten. Alle übrigen Mythoskarten werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.

SPIELZIEL

Eldritch Horror ist ein kooperatives Spiel. Alle Spieler sitzen im selben Boot und gewinnen oder verlieren gemeinsam. Das ultimative Ziel der Ermittler ist es, die Mysterien des Großen Alten aufzuklären, um ihn von dieser Welt zu verbannen (siehe S. 16).

Außerdem müssen sie sich mit den Bedrohungen und Krisen beschäftigen, die überall auf der Welt auftreten. Es gibt sie in Gestalt von Toren (aus denen Monster erscheinen und die den Großen Alten aufwecken können) und Mythoskarten mit Eigenschaft **GERÜCHT** (die den Ermittlern schaden und das Spiel vorzeitig beenden können).

Mehr dazu auf S. 11 unter „Spielsieg“.

SPIELABLAUF

Eldritch Horror wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen, die wie folgt abgehandelt werden:

1. **Aktionsphase:** Die Ermittler führen Aktionen aus, um sich über den Spielplan zu bewegen und für künftige Aufgaben vorzubereiten.
2. **Begegnungsphase:** Die Ermittler bekämpfen Monster oder handeln Begegnungskarten auf ihrem aktuellen Feld ab.
3. **Mythosphase:** Der Ermittlungsleiter handelt eine Mythoskarte ab. Meist wird dabei der Verderbenmarker weitergerückt, es erscheinen Tore oder andere Schwierigkeiten treten auf.

Am Ende der Mythosphase kann der Ermittlungsleiter sein Amt (d. h. den Ermittlungsleiter-Marker) an einen anderen Spieler seiner Wahl abgeben. Dann beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der Aktionsphase. Dies wird so lange fortgesetzt, bis die Spieler entweder gewonnen oder verloren haben.

Auf der Rückseite des Lexikons befindet sich eine Kurzübersicht der einzelnen Phasen.

PHASE I: AKTIONSPHASE

In dieser Phase kann jeder Ermittler bis zu zwei Aktionen ausführen. Auf diese Weise bewegen sich Ermittler über den Spielplan und gewinnen positive Karten und Marker (z. B. Unterstützungskarten und Fahrschein-Marker).

Der Ermittlungsleiter beginnt und führt bis zu zwei beliebige Aktionen aus. Dann geht es weiter im Uhrzeigersinn, solange bis jeder Ermittler seine Aktionen ausgeführt hat.

Den Ermittlern stehen in der Aktionsphase folgende Möglichkeiten zur Verfügung. Sie werden im Anschluss detailliert beschrieben.

- Reisen
- Ausruhen
- Tauschen
- Reisevorbereitungen treffen
- Unterstützung beschaffen
- Das Stichwort „**Aktion**“ nutzen

Achtung: Man kann jede Aktion **nur ein Mal** pro Runde durchführen. Beispielsweise darf sich ein Ermittler nicht zwei Mal ausruhen.

REISEN

Der Ermittler zieht seinen Ermittlermarker auf ein beliebiges angrenzendes Feld (siehe „Felder und Routen“).

Nach der Bewegung kann man beliebig viele Fahrscheine ausgeben, um pro ausgegebenem Fahrschein ein weiteres Feld vorzurücken. Mit Eisenbahn-Fahrscheinen kann man sich nur auf Eisenbahnrouten und mit Schiffs-Fahrscheinen nur auf Schiffsrouten fortbewegen (siehe „Felder und Routen“). Auf S. 8 wird im Beispiel: Aktionsphase eine Aktion Reisen exemplarisch dargestellt.

AUSRUHEN

Der Ermittler regeneriert 1 Ausdauer und 1 Geistige Gesundheit (siehe „Ausdauer und Geistige Gesundheit“ auf S. 14).

Diese Aktion **kann nicht** gewählt werden, wenn sich ein Monster auf dem Feld des Ermittlers aufhält.



Marker für Ausdauer



Marker für Geistige Gesundheit

FELDER UND ROUTEN

Es gibt verschiedene Arten von Feldern und Routen, wie in der „Legende“ des Spielplans angegeben.

FELDER sind die Orte des Spielplans, auf die Marker gelegt werden. Ein Feld hat entweder einen Namen (z. B. „Arkham“) oder eine Nummer.



Diese Ermittler stehen auf einem Feld.

Jedes Feld ist über Linien - sogenannte **ROUTEN** - mit mindestens einem angrenzenden Feld verbunden.

Die Farbe der Route gibt an, mit welcher Art von Fahrscheinen man sich darauf fortbewegen kann (siehe „Reisen“). Gelbe (unerforschte) Routen können nicht mit Fahrscheinen bereist werden.

TAUSCHEN

Der Ermittler kann Ausrüstung (Unterstützungen, Artefakte, Hinweise, Zauber und Fahrscheine) mit einem anderen Ermittler auf seinem Feld tauschen.

REISEVORBEREITUNGEN TREFFEN

Falls der Ermittler **auf einem Stadtfeld** steht, erhält er einen Fahrschein seiner Wahl. Eisenbahn-Fahrscheine können nur dann genommen werden, wenn mindestens eine Eisenbahnroute zum aktuellen Feld des Ermittlers führt; entsprechend können Schiffs-Fahrscheine nur genommen werden, wenn eine Schiffsroute zum aktuellen Feld des Ermittlers führt.

Sobald ein Ermittler zu einem beliebigen Zeitpunkt mehr als zwei Fahrscheine besitzt, muss er alle bis auf zwei ablegen.



Schiffs-Fahrschein



Eisenbahn-Fahrschein



UNTERSTÜTZUNG BESCHAFFEN

Falls der Ermittler auf einem Stadtfeld steht, kann er versuchen, eine Unterstützungskarte aus der Reserve auf dem Spielplan zu erhalten. Dazu legt er eine Einflussprobe (☉☉) ab, d. h. er würfelt und ermittelt die Anzahl an Erfolgen (siehe „Proben“ auf S. 12). Anschließend darf er beliebige Unterstützungen wählen, deren **GESAMTWERT** seine Erfolgsanzahl nicht überschreitet.



Eine Unterstützungskarte

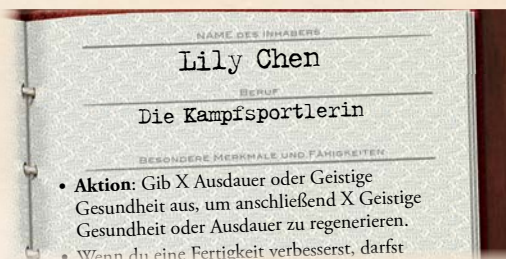
Wenn er keine Karten erhält, darf er eine beliebige Karte aus der Reserve ablegen.

Nach der Aktion Unterstützung beschaffen werden abgelegte und entnommene Karten aus der Reserve durch neue Karten vom Unterstützungsstapel ersetzt.

Diese Aktion **kann nicht** gewählt werden, wenn sich ein Monster auf dem Feld des Ermittlers befindet.

DAS STICHWORT „AKTION“ NUTZEN

Wenn auf einer Karte oder einer anderen Spielkomponente des Ermittlers (z. B. auf dem Ermittlerbogen) das fettgedruckte Stichwort „Aktion“ steht, kann er den dahinter beschriebenen Effekt als Aktion ausführen.



Das Stichwort „Aktion“ auf einem Ermittlerbogen

Jede Spielkomponente darf nur ein Mal pro Runde zum Ausführen einer Aktion genutzt werden. Allerdings ist es möglich, Aktionen von zwei verschiedenen Spielkomponenten in derselben Runde auszuführen.

Beispiel: Lily Chen benutzt das Stichwort „Aktion“ auf ihrem Ermittlerbogen. Als zweite Aktion könnte sie das Stichwort „Aktion“ auf einer ihrer Unterstützungskarten nutzen.

Wenn auf einer Spielkomponente statt dem Stichwort „Aktion“ das Stichwort „Lokale Aktion“ steht, kann nicht nur der Besitzer der Spielkomponente die Aktion ausführen, sondern auch alle anderen Ermittler auf seinem Feld.

BEISPIEL: AKTIONSPHASE



1. Zu Beginn der Aktionsphase ist Silas Marsh in San Francisco. Da er den Ermittlungsleiter-Marker hat, kommt er zuerst an die Reihe und kann nun zwei Aktionen ausführen.
2. Mit seiner ersten Aktion will er reisen. Er bewegt sich von San Francisco auf das Feld mit der Nummer 5.
3. Danach gibt er als Teil seiner Aktion einen Eisenbahnfahrtschein aus, um entlang der Eisenbahnroute ein Feld weiter bis nach Arkham zu reisen.

4. Mit seiner zweiten Aktion will sich Silas ausruhen, d. h. 1 Ausdauer und 1 Geistige Gesundheit regenerieren. Seine Geistige Gesundheit liegt bereits auf dem Maximalwert, daher regeneriert er nur 1 Ausdauer. Er nimmt den passenden Marker aus dem Vorrat und legt ihn neben seinen Ermittlerbogen.

Silas hat seine beiden Aktionen nun abgeschlossen. Nach ihm kommt der Ermittler zu seiner Linken an die Reihe und hat ebenfalls zwei Aktionen.

PHASE 2: BEGEGNUNGSPHASE

In dieser Phase hat jeder Ermittler normalerweise **eine Begegnung**. Meist wird dabei ein kurzer Erzähltext von einer Begegnungskarte vorgelesen, der negative oder positive Konsequenzen haben kann.

Der Ermittlungsleiter beginnt. Zuerst handelt er eine Begegnung ab, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn, solange bis alle Ermittler eine Begegnung hatten.

Wenn sich ein Ermittler während der Begegnungsphase auf einem Feld mit einem oder mehreren Monstern befindet, hat er **zwangsweise** eine oder mehrere Kampf-Begegnungen. Die Monster werden jeweils in einer separaten Kampf-Begegnung abgehandelt (die Reihenfolge legt der Ermittler selbst fest). Befinden sich keine Monster auf dem Feld des Ermittlers, kann er stattdessen entweder eine Standort-Begegnung oder eine Marker-Begegnung (nach Wahl) haben. Im Folgenden werden die verschiedenen Begegnungstypen näher erläutert.

KAMPF-BEGEGNUNGEN

Wenn sich ein Ermittler auf einem Feld mit einem oder mehreren Monstern befindet, muss er in dieser Phase mit jedem dieser Monster eine Kampf-Begegnung durchführen. Er handelt einen Kampf nach dem anderen ab (die Reihenfolge legt er selbst fest). Mehr zum Thema Kampf-Begegnungen auf S. 14.

Wichtig: Falls nach Abschluss aller Kampf-Begegnungen kein Monster mehr auf dem Feld des Ermittlers steht, **kann er eine weitere Begegnung haben**.

STANDORT-BEGEGNUNGEN

Der Ermittler zieht eine Begegnungskarte entweder von dem Stapel, auf dessen Rückseite sein aktuelles Feld abgebildet ist, oder vom Allgemeinen Begegnungsstapel. Dann führt er den Effekt aus, der seinem aktuellen Feld entspricht, und legt die Karte anschließend ab.



Amerika-
Begegnungskarte



Europa-
Begegnungskarte



Asien/Australien-
Begegnungskarte



Allgemeine
Begegnungskarte

Wenn ein Ermittler theoretisch von mehreren Begegnungsstapeln ziehen könnte, darf er entscheiden, von welchem er zieht.

Beispiel: Ein Ermittler ist in Arkham. Er kann entweder eine Karte vom Allgemeinen Begegnungsstapel oder vom Amerika-Begegnungsstapel ziehen. Wenn er sich für die Allgemeine Begegnungskarte entscheidet, wird der Abschnitt „Stadt“ abgehandelt.



Begegnungen in Rom erhöhen oft die Willenskraft (☞) des Ermittlers.

Auf dem Spielplan ist unter jedem Feld mit Namen angegeben, was bei ortsspezifischen Begegnungen auf diesem Feld häufig passiert.

MARKER-BEGEGNUNGEN

Marker, die auf einem Spielplanfeld liegen, geben Ermittlern auf diesem Feld zusätzliche Begegnungsoptionen.

- ☞ Wo ein Hinweismarker liegt, kann eine Forschungs-Begegnungskarte gezogen und abgehandelt werden.



Hinweismarker



Forschungs-
Begegnungskarte

- ☞ Wo ein Tormarker liegt, kann eine Andere Welten-Begegnungskarte gezogen und abgehandelt werden.



Tormarker



Andere Welten-
Begegnungskarte

- ☞ Wo der Marker Aktive Expedition liegt, kann eine Expeditions-Begegnungskarte gezogen und abgehandelt werden.



Marker Aktive
Expedition



Expeditions-
Begegnungskarte

- ☞ Wo ein Gerücht-Marker liegt, kann die Begegnung abgehandelt werden, die auf der zugehörigen Mythoskarte mit Eigenschaft **GERÜCHT** genannt wird.



Gerücht-Marker

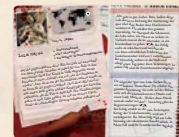


Gerücht-Mythoskarte

- ☞ Wo der Ermittlermarker eines besiegten Ermittlers liegt, kann die Begegnung abgehandelt werden, die auf der Rückseite des zugehörigen Ermittlerbogens beschrieben wird (siehe „Besiegte Ermittler“ auf S. 14).












Marker eines besiegten
Ermittlers



Rückseite des
Ermittlerbogens

PHASE 3: MYTHOSPHASE

In dieser Phase zieht der Ermittlungsleiter die oberste Karte des Mythosstapels. Es gibt sieben mögliche Effekte, die auf Mythoskarten auftreten können. Der Ermittlungsleiter handelt sie **der Reihe nach** ab (von links nach rechts und von oben nach unten). Es folgt eine Auflistung der Reihenfolge und Auswirkungen der jeweiligen Effekte.

<p>Vorzeichenmarker</p> 	<p>Der Vorzeichenmarker wird um ein Feld im Uhrzeigersinn weitergerückt. Für jedes Tor auf dem Spielplan, dessen Symbol dem neuen Feld des Vorzeichenmarkers entspricht, wird dann der Verderbenmarker um ein Feld weitergerückt (siehe „Vorzeichen- und Verderbenleiste“).</p>
<p>Rache-Effekte</p> 	<p>Alle Effekte auf Spielkomponenten, denen ein  vorausgeht, werden nun abgehandelt. Zusätzlich sind diese Spielkomponenten mit roten Rachesymbolen in der unteren rechten Ecke markiert.</p> <p>Rache-Effekte werden in folgender Reihenfolge abgehandelt: Monster, Bogen des Großen Alten, Mythoskarten mit Eigenschaft DAUERHAFT und zuletzt Ausrüstung und Zustände der Ermittler.</p>
<p>Tore erscheinen</p> 	<p>Es erscheinen so viele Tore, wie auf der Übersichtskarte angegeben (siehe rechts).</p>
<p>Monsterflut</p> 	<p>Aus jedem Tor, dessen Symbol der aktuellen Position des Vorzeichenmarkers entspricht, erscheinen so viele Monster, wie auf der Übersichtskarte angegeben (siehe S. 11). Wenn es keine passenden Tore auf dem Spielplan gibt, erscheint stattdessen ein Tor.</p>
<p>Hinweise erscheinen</p> 	<p>Es erscheinen so viele Hinweise, wie auf der Übersichtskarte angegeben (siehe S. 11).</p>
<p>Gerücht-Marker</p> 	<p>Ein Gerücht-Marker kommt auf das angegebene Feld (siehe „Gerüchte“ auf S. 16).</p>
<p>Mythosmarker</p> 	<p>Die angegebene Anzahl an Mythosmarkern wird auf die Mythoskarte gelegt.</p>
<p>Texteffekt</p> 	<p>Wenn über dem Kartentext EREIGNIS steht, wird der Effekt sofort abgehandelt und die Karte danach abgelegt. Karten mit Eigenschaft DAUERHAFT kommen neben den Bogen des Großen Alten und bleiben so lange im Spiel, bis sie durch einen Spieleffekt abgelegt werden.</p>

Es werden nur die Effekte abgehandelt, die auf der jeweiligen Mythoskarte auch abgebildet sind. Wurde z. B. eine Mythoskarte ohne Hinweissymbol gezogen, muss der Schritt „Hinweise erscheinen“ übersprungen werden.

VORZEICHEN- UND VERDERBENLEISTE

Die **VERDERBENLEISTE** zeigt an, wie viel Zeit den Ermittlern noch bleibt, bis der Große Alte erwacht (siehe S. 16). Wenn der Verderbenmarker **WEITERGERÜCKT** wird, schiebt man ihn **in Richtung der „0“** auf der Verderbenleiste. Wird er **ZURÜCKGESETZT**, bewegt man ihn **von der „0“ weg**.

Die **VORZEICHENLEISTE** bestimmt, wie weit der Verderbenmarker weitergerückt wird. Wenn der Vorzeichenmarker weiterrückt, überprüft man, wie viele Tore auf dem Spielplan dasselbe Symbol haben wie die neue Position des Vorzeichenmarkers. Dann rückt man den Verderbenmarker um so viele Felder weiter.



WENN TORE ERSCHEINEN

Wenn durch einen Effekt ein Tor erscheint, nimmt man den obersten Tormarker vom Stapel und legt ihn offen auf das darauf genannte Feld.

Nachdem ein Tor erschienen ist, **erscheint auf demselben Feld sofort auch ein Monster** (siehe S. 11).



In Arkham sind ein Tor und ein Monster erschienen.

TORE

Ein Tor ist ein Riss im Gefüge der Realität. Es kann in andere Welten, fremde Dimensionen oder parallele Zeitlinien führen. Gefährliche Mächte gelangen durch sie auf die Erde. Zunächst sind es nur Monster, irgendwann werden es die Großen Alten sein.

Oft wird durch Tore der Verderbenmarker weitergerückt (siehe Schritt „Vorzeichenmarker“ der Mythosphase). Um zu verhindern, dass der Verderbenmarker immer weiter voranrückt (und der Große Alte schließlich erwacht), müssen die Ermittler Andere Welten-Begegnungskarten abhandeln und Tore schließen (d. h. ablegen).

WENN MONSTER ERSCHEINEN

Wenn durch einen Effekt ein Monster erscheint, zieht man einen zufälligen Monstermarker aus der Monsterquelle und legt ihn auf das vom Effekt vorgegebene Feld.

Manche Monster haben einen speziellen Erscheinungseffekt, angezeigt durch ein grünes Symbol auf dem Marker. In diesem Fall wird der Marker sofort nach dem Erscheinen umgedreht und der Effekt abgehandelt (z. B.: „Wenn dieses Monster erscheint, bewege es in das Herz Afrikas“).



Symbol für
Erscheinungseffekte

DIE MONSTERQUELLE

Beim Spielaufbau wählt man einen undurchsichtigen Behälter (z. B. den Deckel der Spielschachtel) und erklärt ihn zur Monsterquelle. Immer wenn ein Monster erscheint, wird ein zufälliger Monstermarker blind aus der Quelle gezogen. Besiegte und abgelegte Monster kehren in die Monsterquelle zurück. Danach wird sie geschüttelt, um die Marker zu vermischen.

WENN HINWEISE ERSCHEINEN

Wenn durch einen Effekt ein Hinweis erscheint, nimmt man einen zufälligen Hinweismarker aus dem Vorrat und legt ihn verdeckt auf das darauf angegebene Feld.



Ein Hinweis erscheint in Arkham.

HINWEISE

Hinweismarker stellen obskures Geheimwissen über die Großen Alten dar. Die Ermittler können sie sammeln, indem sie Forschungs-Begegnungen abhandeln (siehe S. 9).

Hinweise werden benötigt, um Mysterien und Gerüchte aufzuklären (siehe S. 16) und bei Proben Würfelwürfe zu wiederholen (siehe S. 12).

SPIELSIEG

Die Ermittler gewinnen das Spiel, sobald sie drei Mysterien des Großen Alten aufgeklärt haben. Wenn der Große Alte erwacht, müssen sie zusätzlich das Letzte Mysterium aufklären, um das Spiel zu gewinnen (siehe S. 16).



Azathoths
Mysterienkarte
(Rückseite)



Azathoths
Mysterienkarte
(Vorderseite)

Die Ermittler **verlieren das Spiel**, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Sobald der **Verderbenmarker** die „0“ auf der Verderbenleiste erreicht, erwacht der Große Alte. Auf der Rückseite des Bogens des Großen Alten ist genau angegeben, was in diesem Fall zur Niederlage führt (siehe S. 16).
- Alle Ermittler sind **ausgeschieden**.
- Ein Karteneffekt besagt, dass die Ermittler das Spiel verlieren. Meist passiert das durch Mythoskarten mit Eigenschaft **GERÜCHT**.
- Die Ermittler müssen eine Mythoskarte ziehen, aber der **Mythosstapel ist aufgebraucht**.

Von: Ramsay

An: Die Schwarze Kammer

TOP SECRET

Am 8. Oktober hat einer unserer Wächter folgendes Telegramm von einem bekannten Mitglied der Silberloge der Dämmerung aus Berlin abgefangen. Erste Entschlüsselungsversuche blieben ergebnislos. Bitte widmen Sie diesem Dokument Ihre volle Aufmerksamkeit.

U L E < K J L O U > E F L L L > E > J > E L F > > E L C U L L L O U A A > L L L > E L O >
> L > J > V > > J > E O U > > J > O U F > > J > L > T U F > J > O U > J > L > > J > L > U >
E L > J > U F > J > O U F > L > E L O U > > J > E > J > L > J > O U F > J > O U F > J > O U F > J > O U F >
> E L > J > U F > J > E > > F > J > L > O U F > J > O U F > > J > L > U F > > J > V > A > > J > V > A > >
> E L > J > U F > J > E > > J > F > V > U > J > E > > J > F > V > U > J > E > > J > F > V > U > J > E > >
> J > E > O > > E L > F > U > L > A A > J > A A > J > A A > J > A A > J > A A > J > A A > J > A A > J > A A >

Ohne die richtige Chiffre ist es unlösbar. Empfehle Kontaktaufnahme zu unserem Mann in der Loge. Schicken Sie nicht die Wächter - Scarborough

Dieses Dokument unterliegt der höchsten Geheimhaltungsstufe. Ohne die erforderliche Sicherheitsfreigabe gelten Besitz des Dokuments sowie Kenntnisse seines Inhalts als Hochverrat und können mit dem Tode bestraft werden.

SONSTIGE REGELN

In diesem Abschnitte werden weitere wichtige Regeln erklärt.



PROBEN


Viele Effekte fordern, dass die Ermittler Proben ablegen. Dazu würfeln sie und bestimmen anhand des Ergebnisses, ob die Probe ein Erfolg oder Misserfolg ist. Erfolgreiche Proben sind für den Ermittler meist von Vorteil, während Misserfolge negative Konsequenzen haben können.

Um eine Probe abzulegen, würfelt der Ermittler **mit so vielen Würfeln, wie sein Wert in der entsprechenden Fertigkeit** beträgt (inklusive sämtlicher Effekte, die den Fertigkeitwert verbessern oder verschlechtern). Man kann **nie weniger als einen Würfel** haben.

Wenn man **mindestens einen ERFOLG** (d. h. eine 5 oder 6) würfelt, ist die Probe insgesamt ein **ERFOLG**. Falls nicht, ist sie ein **MISSERFOLG**. Die Anzahl der gewürfelten Einzelerfolge wird als **ERGEBNIS DER PROBE** bezeichnet.

Nachdem feststeht, ob die Probe insgesamt ein Erfolg oder ein Misserfolg war, tut man das, was der Effekt bei Erfolg bzw. Misserfolg vorschreibt.

Beispiel: Lily Chen hat die Unterstützung „Arkaner Foliant“ mit folgendem Kartentext: „Wenn du die Aktion Ausruhen ausführst, kannst du eine -Probe ablegen. Bei Erfolg erhältst du 1 Zauber“. Lily ruht sich aus und legt eine Wissensprobe () ab. Ihr Fertigkeitwert in Wissen beträgt 2. Sie wirft zwei Würfel und erzielt damit eine 1 und eine 3. Da sie keine 5 oder 6 gewürfelt hat, ist die Probe ein Misserfolg und sie erhält keinen Zauber.

Bei jeder Probe kann maximal ein Karteneffekt genutzt werden, der einen Fertigungsbonus verleiht (z. B. Unterstützungskarten mit dem Text „Du erhältst +1 “). Wenn mehrere solcher Karteneffekte vorhanden sind, zählt stets der mit **dem höchsten Bonus**.

PROBENFORDERUNGEN AUF KARTEN

Wenn auf einer Karte eine Probe gefordert wird, ist meist nur das Symbol der jeweiligen Fertigkeit in Klammern angegeben. Immer wenn man beim Abhandeln eines Kartentextes auf ein solches Symbol stößt, muss man sofort die passende Probe ablegen. Hinter dem Symbol kann auch ein Modifikator stehen (z.B. „-1“), der die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel erhöht oder senkt.

Hinweis: Spieltermini sind in Kartentexten kursiv und in Großbuchstaben gedruckt, damit man sie besser vom Erzähltext unterscheiden kann.

WÜRFELWÜRFE WIEDERHOLEN

Unmittelbar nach dem Würfeln einer Probe kann man einen Hinweismarker ausgeben, um den Wurf eines Würfels zu wiederholen. Dies kann beliebig oft gemacht werden, solange man jedes Mal einen Hinweismarker ausgibt. Erst nach Abschluss aller Wiederholungen wird bestimmt, ob die Probe ein Erfolg oder ein Misserfolg ist.

FERTIGKEITEN

Jeder Ermittler hat fünf verschiedene Fertigkeiten, die am unteren Rand seines Ermittlerbogens angegeben sind. Die Zahlen darunter bestimmen, wie viele Würfel der Ermittler bei Proben auf die jeweilige Fertigkeit erhält.



Die Fertigkeitenliste eines Ermittlers

VERBESSERUNGSMARKER

Diese Marker stellen dar, dass ein Ermittler eine bestimmte Fertigkeit trainiert hat. Wenn ein Effekt besagt, dass sich eine Fertigkeit verbessert, nimmt man einen Verbesserungsmarker mit dem passenden Symbol und legt ihn mit der „+1“-Seite nach oben an den unteren Rand des Ermittlerbogens. Sollte sich dieselbe Fertigkeit noch einmal verbessern, dreht man den Marker auf die „+2“-Seite. Der Fertigkeitwert setzt sich aus der aufgedruckten Zahl auf dem Ermittlerbogen und dem zugehörigen Verbesserungsmarker zusammen.



Verbesserungsmarker für Wissen

KOMPLEXE BEGEGNUNGEN

Expeditions-Begegnungen, Andere Welten-Begegnungen und Spezial-Begegnungen sind gefährliche, aber lohnenswerte Abenteuer, die komplexe Begegnungen enthalten. Jede dieser Karten hat drei Effekte. Um sie abzuhandeln, muss zuerst der Anfangseffekt (die oberste Sektion der Karte) ausgeführt werden. Abhängig vom Ausgang des Effekts tritt unmittelbar danach **einer** der beiden anderen Effekte in Kraft.

Falls die Probe des Anfangseffekts ein Erfolg war, führt man den Erfolg-Effekt der Karte aus, anderenfalls den Misserfolg-Effekt. Der Text der zutreffenden Sektion muss vollständig ausgeführt werden (ggf. inklusive weiterer Proben), dann wird die Karte abgelegt.



Anfangseffekt

Erfolg-Effekt

Misserfolg-Effekt

Sektionen einer komplexen Begegnung

Wenn eine Andere Welten-Begrennung besagt, dass „das Tor geschlossen wird“, legt man den Tormarker vom Feld des Ermittlers ab.

Nach Abschluss einer Expeditions-Begrennung wird der Marker Aktive Expedition auf das Feld gelegt, das auf der obersten Karte des Expeditionstapels abgebildet ist.

BEISPIEL FÜR EINE ANDERE WELTEN-BEGEGNUNG



1. Silas Marsh steht in der Begegnungsphase auf einem Feld mit Tormarker.
2. Er entscheidet sich für eine Marker-Begegnung mit dem Tor, d. h. er zieht eine Begegnungskarte vom Andere Welten-Stapel. Beim Abhandeln des Anfangseffekts stößt er auf die Anweisung „(👁️-1)“. Er muss also eine Wahrnehmungsprobe ablegen.
3. Silas' Fertigkeitswert in Wahrnehmung ist 3. Davon subtrahiert er den Modifikator der Probe (-1).
4. Er hat nichts, das den Wert weiter verändert, und erhält 2 Würfel.
5. Da er keine 5 oder 6 gewürfelt hat, ist die Probe ein Misserfolg. Er führt den Misserfolg-Effekt der Karte aus, was bedeutet, dass er entweder 1 Hinweismarker ausgeben oder 3 Geistige Gesundheit opfern muss. Anschließend wird die Andere Welten-Begegnungskarte abgelegt.

AUSRÜSTUNG UND ZUSTÄNDE ERHALTEN

Ermittler können Unterstützungen, Artefakte, Zauber und Zustände erhalten. Immer wenn man Karten oder Marker erhält, legt man sie offen neben den Ermittlerbogen.

ZAUBER UND ZUSTÄNDE

Zauber und Zustände sind besondere Karten, deren Rückseiten verborgene Texte enthalten. Wenn man eine Zauber- oder Zustandskarte erhält, darf man sich **nur die Vorderseite** ansehen.



Zustandskarte
(Vorderseite)



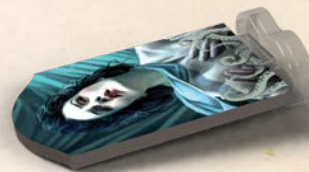
Zauberkarte
(Vorderseite)

Der Kartentext gibt an, wann die Karte umgedreht wird. Wenn das passiert, muss der Text auf der Rückseite sofort abgehandelt werden.

AUFGEHALTENE ERMITTLER

Verschiedenste Effekte können dazu führen, dass ein Ermittler *aufgehalten* wird. *Aufgehaltene* Ermittler dürfen keinerlei Aktionen ausführen.

Um anzuzeigen, dass ein Ermittler *aufgehalten* wurde, kippt man seinen Ermittlermarker zur Seite. In der nächsten Aktionsphase stellt der Ermittler seinen Marker wieder auf (anstatt Aktionen auszuführen) und ist daraufhin nicht mehr *aufgehalten*.



Marker eines aufgehaltenen Ermittlers

MUSEUMSRAUB HINTERLÄSST SPUR DES GRAUENS

von Rex Murphy
Enthüllungreporter

Wie ungenannte Polizei-Quellen berichten, hinterließ der gestrige Einbruch in das Museum gleichwohl eine Blutspur, als auch viele unbeantwortete Fragen. Ermittlern zufolge drang die Einbrecher durch ein Kellerfenster ein und ließen dort mindestens eins, wahrscheinlich aber mehrere gefährliche Raubtiere frei, welche die sechs Wachen, die im G...



AUSDAUER UND GEISTIGE GESUNDHEIT

Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit maximaler Ausdauer und Geistiger Gesundheit.

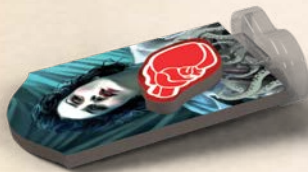


Wenn ein Effekt dazu führt, dass man Ausdauer oder Geistige Gesundheit **VERLIERT**, legt man entsprechend viele Marker vom Ermittlerbogen ab. **REGENERIERT** man Ausdauer oder Geistige Gesundheit, nimmt man sich entsprechend viele Marker aus dem Vorrat. Allerdings darf man den Maximalwert nie überschreiten.

BESIEGTE ERMITTLER

Wenn ein Ermittler auf null Ausdauer oder null Geistige Gesundheit fällt, ist er sofort **BESIEGT** und muss folgende Schritte durchführen:

1. **Verderben:** Der Verderbenmarker wird um 1 weitergerückt.
2. **Ortswechsel:** Der Ermittlermarker wird auf das nächstgelegene Stadtfeld gesetzt. Dort kippt man ihn zur Seite und legt einen Marker für Ausdauer darauf (wenn seine Ausdauer auf null gefallen ist) oder einen für Geistige Gesundheit (wenn seine Geistige Gesundheit auf null gefallen ist).



Marker eines besiegten Ermittlers

3. **Ausrüstung einsammeln:** Der Ermittler legt all seine Zustandskarten, Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit sowie Verbesserungsmarker ab und platziert seine Ausrüstung (Unterstützungen, Artefakte, Zauber, Hinweise und Fahrscheine) auf dem Ermittlerbogen. Ausrüstung und Ermittlerbogen werden zur Seite gelegt; man braucht sie, wenn ein anderer Ermittler dem besiegten Kollegen begegnet.
4. **Ermittlungsleiter abgeben:** Falls der besiegte Ermittler der Ermittlungsleiter war, gibt er den Marker an einen Ermittler seiner Wahl weiter.

Nach dem Abhandeln dieser Schritte geht das Spiel wie gewohnt weiter.

EINEN NEUEN ERMITTLER WÄHLEN

Wenn ein Ermittler besiegt wurde, wählt sein Spieler am Ende der Mythosphase einen neuen, **bisher unbenutzten Ermittler** und führt die Schritte 3-4 des Spielbaus durch (siehe S. 4).

BEGEGNUNGEN MIT BESIEGTEN ERMITTLERN

Ermittler können sich für Begegnungen mit besiegten Ermittlern entscheiden, um deren Ausrüstung zu erhalten und möglicherweise den Verderbenmarker zurückzusetzen.

Wer sich auf demselben Feld wie ein besiegter Ermittler aufhält, kann in der Begegnungsphase eine der auf der Rückseite des Ermittlerbogens genannten Begegnungen haben. Liegt ein Marker für Ausdauer auf dem Marker des besiegten Ermittlers, handelt man die Begegnung mit „verkrüppelten“ Ermittlern ab. Ist es ein Marker für Geistige Gesundheit, handelt man die Begegnung mit „wahnsinnigen“ Ermittlern ab.



Begegnung mit einem verkrüppelten Ermittler (Marker für Ausdauer)

Begegnung mit einem wahnsinnigen Ermittler (Marker für Geistige Gesundheit)

Nach Abschluss der Begegnung werden Marker und Bogen des besiegten Ermittlers aus dem Spiel entfernt. Für den Rest der Partie können sie nicht mehr benutzt werden.

VERSCHLUNGENE ERMITTLER

Durch gewisse Spieleffekte können Ermittler **VERSCHLUNGEN** werden. Wenn das passiert, gilt der Ermittler als besiegt, führt jedoch nur **die Schritte 1 und 4** für besiegte Ermittler aus. Sämtliche Zustände, Ausrüstungen, Ausdauer, Geistige Gesundheit und Verbesserungen werden abgelegt, Ermittlerbogen und -marker aus dem Spiel entfernt. Am Ende der Mythosphase wählt der Spieler wie bereits erläutert einen neuen Ermittler.

KAMPF-BEGEGNUNGEN

Die gängigste Methode, um Monster zu besiegen und vom Spielplan zu entfernen, sind Kampf-Begegnungen.

Wenn man einem Monster begegnet, dreht man den Monstermarker um und liest den Text auf der Rückseite. Dann müssen zwei Proben abgelegt werden: zuerst eine **WILLENSKRAFTPROBE**, dann eine **STÄRKEPROBE**. Das Ergebnis bestimmt über den Ausgang der Kampf-Begegnung.



Rückseite eines Monstermarkers

WILLENSKRAFTPROBE

Der Ermittler legt die auf dem Monstermarker angegebene Willenskraftprobe (☞) ab.

Wenn er **weniger Erfolge** (d. h. Fünfer und Sechser) würfelt, als das Monster **HORROR** hat, verliert er Geistige Gesundheit in Höhe der Differenz (siehe unten).

STÄRKEPROBE

Der Ermittler legt die auf dem Monstermarker angegebene Stärkeprobe (☛) ab.

Wenn er **weniger Erfolge** (d. h. Fünfer und Sechser) würfelt, als das Monster **KAMPFKRAFT** hat, verliert er Ausdauer in Höhe der Differenz (siehe unten).

Dann verliert das Monster für jeden gewürfelten Erfolg 1 Ausdauer (entsprechend viele Marker für Ausdauer werden auf den Monstermarker gelegt). Wenn das Monster mindestens so viel Ausdauer verloren hat, wie sein **WIDERSTAND** beträgt, ist es besiegt und kehrt in die Monsterquelle zurück.

Falls der Ermittler das Monster nicht besiegen konnte, bleibt es mit all seinen Markern für Ausdauer auf dem Feld liegen.

EPISCHE MONSTER

Manche Monster sind so übermächtig und unfassbar, dass bestimmte Effekte keinen Einfluss auf sie haben. Epische Monster können nicht bewegt, abgelegt oder in die Monsterquelle zurückgelegt werden. Davon abgesehen gelten sie als normale Monster.



Episches Monster

Ein episches Monster kann nur dann besiegt werden, wenn es Ausdauer in Höhe seines Widerstands verloren hat. In diesem Fall kehrt es in die Spielschachtel zurück.

Epische Monster erscheinen aufgrund von speziellen Effekten, die sie explizit beim Namen nennen. Niemals landen sie in der Monsterquelle.

HINTERHALT

Es gibt auch Effekte, die zu Begegnungen mit Monstern außerhalb des Spielplans führen. Bei Effekten mit der Formulierung „Ein Monster greift dich aus dem Hinterhalt an!“ zieht man ein zufälliges Monster aus der Monsterquelle und hat sofort eine Kampf-Begegnung mit ihm. Nach Abschluss des Kampfes kehrt das Monster in die Monsterquelle zurück (auch wenn es nicht besiegt wurde) und der Effekt wird weiter abgehandelt.

KAMPFBEISPIEL

Das Diagramm zeigt den Kampfprozess in sechs nummerierten Schritten. Schritt 1 zeigt Lily Chen auf dem Feld. Schritt 2 zeigt den Monstermarker 'Deep One' mit Horror: 2 und Kampfkraft: 1. Schritt 3 zeigt die Willenskraftprobe mit 3 Würfeln (3, 4, 5) und einem Wert von 3. Schritt 4 zeigt die Stärkeprobe mit 5 Würfeln (1, 2, 3, 4, 5) und einem Wert von 5. Schritt 5 zeigt die Monsterkarte mit Horror: 2, Kampfkraft: 1 und Widerstand: 2. Schritt 6 zeigt die Monsterkarte mit Horror: 2, Kampfkraft: 1 und Widerstand: 2.

1. In der Begegnungsphase steht Lily Chen auf einem Feld mit einem Monster. Sie hat also zwangsweise eine Kampf-Begegnung mit ihm.
2. Lily dreht den Monstermarker um und stellt fest, dass er keine Effekte aufweist, die im Kampf eine Rolle spielen.
3. Lily legt eine ☞-Probe ab. Ihr Wert in ☞ ist 3. Da auf dem Monstermarker kein Modifikator steht, erhält sie 3 Würfel.
4. Sie erzielt 1 Erfolg, den sie mit dem Horror (☞) des Monsters vergleicht. 1 Erfolg gegen 2 Horror bedeutet, dass Lily 1 Geistige Gesundheit verliert (die Differenz aus Horror und Erfolgen).

5. Anschließend legt Lily eine ☛-Probe ab. Ihr Wert in ☛ ist 4. Davon zieht sie den Modifikator des Monsters ab (-1) und addiert den Bonus ihres „38er Revolvers“ (+2). Sie hat also 5 Würfel.

6. Lily erzielt 1 Erfolg, den sie mit der Kampfkraft (☛) des Monsters vergleicht. 1 Erfolg gegen 1 Kampfkraft bedeutet, dass sie keinerlei Ausdauer verliert.

Da sie 1 Erfolg gewürfelt hat, verliert das Monster nun 1 Ausdauer. Um das anzuzeigen, legt Lily 1 Marker für Ausdauer auf den Monstermarker. Das Monster hat Widerstand 2. Es ist also noch nicht besiegt und die Begegnung endet.

GERÜCHTE

Mythoskarten mit Eigenschaft **GERÜCHT** geben meist die Anweisung, Gerücht-Marker auf bestimmte Spielplanfelder zu legen. Ein Ermittler, der auf einem Feld mit Gerücht-Marker steht, kann in der Begegnungsphase eine Marker-Begegnung damit haben. Anstatt eine Begegnungskarte zu ziehen, handelt er den Effekt der Mythoskarte ab.



Gerücht-Marker

Wenn eine Mythoskarte „aufgeklärt“ ist, wird sie zusammen mit allen darauf liegenden Markern und zugehörigen Gerücht-Markern abgelegt.

ZUFÄLLIG GEWÄHLTE FELDER

Auf manchen Mythoskarten und Mysterienkarten mit Eigenschaft **GERÜCHT** gibt es Effekte, die verlangen, dass Marker auf „ein zufällig gewähltes Feld“ gelegt werden. Wenn das passiert, nimmt man einen Hinweismarker aus dem Vorrat und sieht nach, welches Feld auf der Vorderseite genannt wird. Dies ist das zufällig gewählte Feld. Der Hinweismarker wird anschließend wieder abgelegt.

MYSTERIEN

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Ermittler drei Mysterien aufklären. Jeder Große Alte verfügt über einen einzigartigen Satz Mysterienkarten und stellt damit die Ermittler vor verschiedenste Aufgaben.

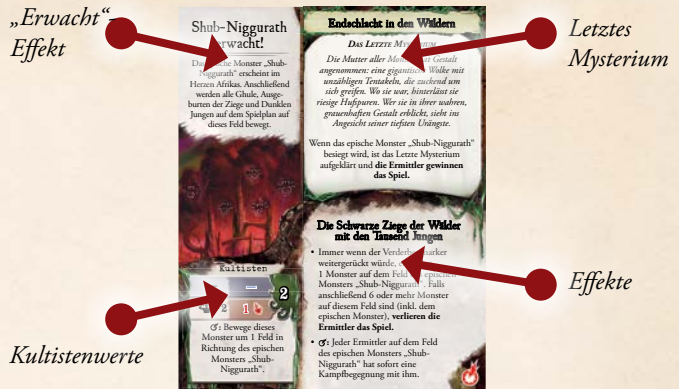
Beim Spielaufbau wird eine Mysterienkarte gezogen und offen neben den Bogen des Großen Alten gelegt. Jede Karte gibt genau an, wie die Ermittler das Mysterium aufklären können. Sobald ein Mysterium aufgeklärt ist, wird sofort eine neue Mysterienkarte vom Stapel gezogen und offen auf die bisherige gelegt.



Die Ermittler gewinnen, sobald drei Mysterien aufgeklärt sind. Falls der Große Alte erwacht, müssen sie zusätzlich zu den drei regulären Mysterien das Letzte Mysterium des Großen Alten aufklären (siehe rechts).

DER GROSSE ALTE ERWACHT

Wenn der Verderbenmarker die „0“ auf der Verderbenleiste erreicht, **ERWACHT** der Große Alte. Man dreht den Bogen des Großen Alten um und führt sofort den links oben angegebenen „Erwacht“-Effekt aus (falls vorhanden). Für den Rest der Partie bleibt die Rückseite des Bogens des Großen Alten aktiv und ersetzt die Effekte der Vorderseite (inklusive der Kultistenwerte). Auf der Rückseite steht auch, unter welchen Umständen die Ermittler das Spiel verlieren.



Rückseite eines Bogens des Großen Alten

AUSGESCHIEDENE SPIELER

Nachdem der Große Alte erwacht ist, **SCHEIDEN** Spieler, deren Ermittler besiegt oder verschlungen werden, aus dem Spiel **AUS**. Ausgeschiedene Spieler dürfen keine neuen Ermittler wählen und nicht länger am Spiel teilnehmen.

Wenn alle Spieler ausgeschieden sind, haben die Ermittler verloren.

DAS LETZTE MYSTERIUM

Wenn der Große Alte erst einmal erwacht ist, wird es für die Ermittler deutlich schwieriger, das Spiel zu gewinnen. Auf jedem Bogen des Großen Alten ist ein Letztes Mysterium beschrieben, das die Ermittler aufklären müssen, um den Sieg zu erringen. Meist beinhaltet es eine direkte Konfrontation mit dem Großen Alten.

WAS NUN?

Wer das Regelheft gelesen hat, ist bereit für seine erste Partie. Sollten während des Spiels Fragen auftauchen, kann im Lexikon nachgeschlagen werden. Hier noch ein paar wichtige Grundsätze:

- Beim Halbieren wird immer aufgerundet.
- Im Zweifelsfall entscheidet der Ermittlungsleiter.
- Wenn sich Ausrüstung auf „einen Ermittler“ bezieht, kann man auch sich selbst wählen. Nur wenn die Formulierung „ein anderer Ermittler“ lautet, ist das nicht möglich.