



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

ELDRITCH HORROR (1-8 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Ermittlern und versuchen gemeinsam 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.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Aufgehalten:** **Aufgehaltene Ermittler** dürfen **keinerlei Aktionen** ausführen. Lege deinen Ermittlermarker auf die Seite. In deiner nächsten Aktionsphase stellst Du ihn wieder auf (statt Aktionen auszuführen).
- ▶ **Ausgeschieden:** Nachdem der **Große Alte** erwacht ist, **scheiden** Spieler, deren Ermittler **besiegt** oder **verschlungen** werden, aus dem Spiel aus. **Ausgeschiedene Ermittler** nehmen nicht mehr am Spiel teil. Sind alle Spieler **ausgeschieden**, **verliert ihr**.
- ▶ **Besiegt:** Fällt dein Ermittler auf **0 Ausdauer** oder **0 Geistige Gesundheit** ist er sofort **besiegt**. Führe folgendes aus:

01. Rücke den **Verderbenmarker** um 1 Feld vor.
02. Lege deinen **Ermittlermarker** auf das nächste Stadtfeld. Lege **1 Ausdauer-Marker** oder **1 Geistige Gesundheit-Marker** auf den Ermittlermarker um anzuzeigen, wodurch er **besiegt** wurde.
03. **Platziere deine Ausrüstung** (Unterstützungen, Artefakte, Zauber, **Hinweise** und Fahrscheine) auf deinem Ermittlerbogen und lege ihn beiseite; man braucht sie, wenn ein anderer Ermittler dem **besiegten** Kollegen begegnet.
04. **Bist Du der Ermittlungsleiter?** Gebe diesen Marker an einen anderen Ermittler ab.
05. Wähle am Ende der Mythosphase einen **neuen Ermittler** und führe die Schritte 3 & 4 des Spielaufbaus durch (S. 4)

- ▶ **Dauerhaft:** Karten mit Eigenschaft **Dauerhaft** kommen neben den Bogen des Großen Alten und bleiben so lange im Spiel, bis sie durch einen Speleffekt abgelegt werden.
- ▶ **Erfolge:** Siehe **Probe**.
- ▶ **Epische Monster:** Sie können nicht bewegt, abgelegt oder in die **Monsterquelle** zurückgelegt werden, sondern nur bekämpft.
- ▶ **Fokusmarker:** Maximal **2 Marker** pro Ermittler. Gib **1 Fokusmarker** aus, um **bei Proben** (nicht bei Rache-Effekten!) **1 Würfel** erneut zu werfen.
- ▶ **Halbieren:** Beim **Halbieren** wird immer aufgerundet.
- ▶ **Hinterhalt:** Bei einem **Angriff aus dem Hinterhalt** führst Du eine **Kampf-Begegnung** aus und legst das Monster nach Abschluss des Kampfes zurück in die **Monsterquelle**.
- ▶ **Hinweise:** **Hinweismarker** stellen obskures Geheimwissen über die Großen Alten dar. Die Ermittler können sie sammeln, indem sie Marker-Begegnungen an Orten mit **Hinweisen** abhandeln.

Hinweise werden benötigt, um **Mysterien** und **Gerüchte** aufzuklären und bei **Proben pro Marker 1 Würfel** erneut zu würfeln.

- ▶ **Modifikatoren:** Beispiel: **Willenskraft -1** bedeutet, dass dein **Willenskraft-Wert** für diese Probe **um 1 verringert** ist

und Du somit **1 Würfel weniger** werfen darfst.

Du erhältst **immer mindestens 1 Würfel** für deine **Proben**.

- ▶ **Monsterquelle:** Ein Behälter – natürlich nicht im Spiel enthalten... – aus dem Du **ohne hinein zu sehen** neue Monster ziehst. Das kann der Deckel der Schachtel sein, eine große Tasse oder auch ein Ghulschädel. Profis verwenden einen sog. **Stoffbeutel**™.
- ▶ **Monster erscheinen:** Manche Monster haben einen sog. **Erscheinungseffekt (grünes Tentakel)**. Dieser wird abgehandelt, sobald das Monster auf dem Spielplan erscheint.
- ▶ **Probe:** Wirf Würfel entsprechend deines jeweiligen Wertes: **Wissen, Einfluss, Wahrnehmung, Stärke & Willenskraft**. Im Normalfall ist jede gewürfelte **5 oder 6 ein Erfolg**. Bist Du **verflucht**, ist **nur die 6 ein Erfolg**. Bist Du **gesegnet**, sind **4, 5 oder 6 Erfolge**.

Gib einen **Hinweis-/Fokusmarker** aus, um **1 Würfel erneut zu würfeln**. (**1 Marker pro Würfel**). Du erhältst **unabhängig der Modifikatoren immer mid. 1 Würfel** für deine **Proben**.

Bei jeder **Probe** kann **maximal 1 Karteneffekt** genutzt werden, der einen **Fertigkeitsbonus** verleiht. **Bonuswürfel** sind jedoch **unbegrenzt möglich**.

- ▶ **Resistenz (magisch/physisch):** **Keine** bzw. **ausschließlich** Würfelpool-Boni von **Zaubern** oder **Ausrüstungen** mit der Eigenschaft **MAGISCH**.
- ▶ **Verschlungen:** Siehe **Besiegt**, führe jedoch **nur Schritte 1, 4 & 5** aus.
- ▶ **Verwüstung:** Dieser Ort zählt **nicht mehr** als der ursprüngliche Ort. Platziere von Hinweisen **nicht mehr** möglich. Ermittler können hier **Verwüstungs-Begegnungen** ausführen.
- ▶ **Zauber und Zustände:** Erhältst Du eine solche Karte, darfst Du dir **nur die Vorderseite** ansehen. Der Kartentext gibt an, wann Du die Karte umdrehst.
- ▶ **Zufällig gewählte Felder:** Sollst Du ein **zufälliges Feld** bestimmen, ziehe einen **Hinweis**. Dieser bestimmt den zufälligen Ort. Lege den **Hinweis** anschließend wieder ab.

SIEG & NIEDERLAGE

SIEG

- ▶ **Die Mysterien** des Großen Alten wurden aufgeklärt.
- ▶ Sollte der Große Alte **erwacht** sein muss zusätzlich das **letzte Mysterium** (Rückseite des Großen Alten) aufgeklärt werden.

Das **letzte Mysterium** ist weder eine **Mysterienkarte** noch wird es als **aktives Mysterium** behandelt. Effekte, die das **aktive Mysterium vorrücken, voranschreiten lassen oder aufklären**, finden keine Anwendung.

NIEDERLAGE

- ▶ Niederlage-Bedingungen auf der **Rückseite des Tableaus des Großen Alten** (sobald erwacht = Verderbenleiste auf 0).
- ▶ Alle Ermittler sind **ausgeschieden**.
- ▶ **Karteneffekt** (Gerücht).
- ▶ **Mythosstapel** ist aufgebraucht.
- ▶ Alle **9 Stadtfelder** des Grundspielplans sind **verwüstet**.

SPIELABLAUF

- I. Aktionsphase (**Ermittlungsleiter** ist **Startspieler**)
- II. Begegnungsphase (**Ermittlungsleiter** ist **Startspieler**)
- III. Mythosphase

In der **Aktionsphase** und der **Begegnungsphase** spielen die Spieler im **Uhrzeigersinn nacheinander**.

[1] AKTIONSPHASE

Jeder Ermittler hat **2 Aktionen**. Keine Aktion darf 2x ausgeführt werden! Wähle aus diesen Optionen:

01. **Reisen:** Bewege dich um 1 Feld. Dann kannst Du **Fahrscheine** ausgeben, um dich noch weiter zu bewegen.
- ▶ **Reisen auf Nebenspielpläne:** Jeder Ermittler kann die **Verbindung** zu einem Nebenspielplan **1x pro Runde** nutzen. Das zählt **nicht** als Aktion.
02. **Reisevorbereitungen treffen:** Du erhältst 1 **Fahrschein** für 1 Routenart, die mit deinem aktuellen Ort verbunden ist.

Maximal **2 Fahrscheine** pro Ermittler.

Nur auf **Stadtfeldern** ausführbar!
03. **Unterstützung beschaffen:** Lege eine **Einflussprobe** ab, um Karten aus der Reserve zu beschaffen. Wähle Unterstützungen, deren **Gesamtwert** deine gewürfelten **Erfolge** nicht überschreitet. Pro ausgegebenem **Ressourcenmarker** erhältst Du **+1 Erfolg**.

Erhältst Du **keine Karte**, darfst Du eine beliebige Karte aus der Reserve ablegen. **Nach der Aktion** wird diese wieder aufgefüllt.

Nur auf **Stadtfeldern ohne Monster** ausführbar!

04. **Ausruhen:** Regeneriere **1 Ausdauer** & **1 Geistige Gesundheit**. Pro ausgegebenem **Ressourcenmarker** erhältst Du zusätzlich **1 Ausdauer** oder **1 Geistige Gesundheit**.

Nur auf **Feldern ohne Monster** ausführbar!

- ▶ **Traumlande-Erweiterung:** Beim **Ausruhen** auf dem Hauptspielplan kann ein Ermittler **1 Hinweis** ausgeben oder eine **Willenskraftprobe -1** ablegen. Bei **Erfolg** (oder **Hinweis**) begibt er sich in den **Verwünschten Wald**.

05. **Tauschen:** Tausche Ausrüstung mit einem Ermittler an deinem Ort.
06. **Stichwort „Aktion/lokale Aktion“ nutzen:** Fähigkeiten auf deinem Tableau oder Ausrüstungskarten einsetzen.

- ▶ „**Lokale Aktionen**“ können **von allen Ermittlern** an diesem Ort genutzt werden, nicht nur vom Besitzer!

Jedes **Stichwort „Aktion/lokale Aktion“** nur **1x pro Runde!**

07. **Fokussieren:** Erhalte **1 Fokusmarker**.
08. **Ressourcen gewinnen:** Erhalte **1 Ressourcenmarker**.

[2] BEGEGNUNGSPHASE

Du interagierst nun mit deinem Ort. Befinden sich Monster an deinem Ort, **musst** Du diese zuerst bekämpfen. Erst wenn der Ort **frei von Monstern** ist, kannst Du dort etwas anderes tun als zu kämpfen: Führe eine **Orts- / Marker-Begegnung** durch.

[2.1] MONSTERBEGEGNUNG

Nur wenn sich **mind. 1 Monster an deinem Ort** befindet!

Du hast eine **Kampf-Begegnung** mit **jedem Monster** an deinem Ort, zuerst mit **normalen**, dann mit **epischen** Monster. Wenn man einem Monster begegnet, dreht man den Monstermarker um und liest den Text auf der Rückseite.

- ▶ Prüfe die Rückseite auf einen **Texteffekt**.
- ▶ **1. Zeile:** Führe eine **Willenskraftprobe** durch. Jeder **Erfolg** schützt dich vor dem Verlust von **1 Geistiger Gesundheit** bis zum **Horrorwert** des Monsters.
- ▶ **2. Zeile:** Führe eine **Stärkeprobe** durch. Jeder **Erfolg** schützt dich vor dem Verlust von **1 Ausdauer** durch den **Kampfwert** des Monsters.
- ▶ Zusätzlich verliert das Monster **Ausdauer** in Höhe deiner **Erfolge** bei der **Stärkeprobe**. Der **Widerstandswert** des Monsters gibt an, wie viele Treffer es aushält.

Manche Monster erfordern **Proben auf andere Werte**; der Ablauf ist der Kampf-Begegnung ist allerdings identisch.

[2.2] ORTS- & MARKER-BEGEGNUNG

Nur wenn sich **kein Monster (mehr) an deinem Ort** befindet!

Hast Du **zuvor alle Monster an deinem Ort besiegt**, darfst Du diesen Schritt auch überspringen.

Wähle 1 der folgenden Begegnungen:

- ▶ **Ortsbegegnung:** Entweder eine **allgemeine Begegnungskarte** (Stadt/Dschungel/Ozean) oder eine **ortsspezifische Begegnungskarte** (Amerika, Europa, Asien/Australien, etc.).

Die **Anmerkungen unter dem Stadtnamen** auf dem Spielbrett geben an, was bei **ortsspezifischen Begegnungen** an diesem Ort häufig passieren kann.

- ▶ **Markerbegegnung:** Befindet sich ein **Marker** an deinem Ort (z.B. ein **Hinweismarker**) kannst Du **statt** der Ortsbegegnung **1 Markerbegegnung** wählen.

Hinweismarker: Ziehe eine **Forschungs-Begegnungskarte**.
Tormarker: Ziehe eine **Andere Welt-Begegnungskarte**.
Aktive Expedition-Marker: Ziehe eine **Expeditions-Karte**.
Gerücht-Marker: Handle die zugehörige **Mythoskarte** ab.
Ausgeschiedener Ermittler: Siehe Rückseite seines Tableaus.
Verwüstungsmarker: Ziehe eine **Verwüstungs-Karte**.

Nach Abschluss der **Expeditions-Begegnung:** Legt den **Marker** auf den Ort der **obersten Karte des Expeditionsstapels!**

[3] MYTHOSPHASE

Wird **nur vom Ermittlungsleiter** durchgeführt.

Ziehe **1 Mythoskarte**. Es gibt **bis zu 7 mögliche Effekte**. Handle diese **der Reihe nach** (von links nach rechts und von oben nach unten) ab.

Es ist sehr wichtig sowohl die Reihenfolge der Schritte als auch die Reihenfolge der verschiedenen Spielkomponenten innerhalb dieser Schritte zu beachten!

Es werden **nur die Effekte abgehandelt**, die auf der **jeweiligen Mythoskarte** auch abgebildet sind.

01. Vorzeichen-Marker:

- ▶ Bewege den Vorzeichenmarker um 1 Feld im Uhrzeigersinn.
- ▶ **+1 Verderben** für jedes **Tor** auf dem Spielplan, das dem neuen **Symbol** des Vorzeichenmarkers entspricht.

02. Rache-Effekt:

Handle alle Spielkomponenten, die unten rechts ein Rachesymbol haben, in folgender Reihenfolge ab:

- ▶ **Monster**
- ▶ **Bogen** des Großen Alten
- ▶ **Mythoskarten** mit der Eigenschaft **Dauerhaft**
- ▶ **Ausrüstung** der Ermittler
- ▶ **Zustände** der Ermittler

03. Tore erscheinen:

Es erscheinen so viele Tore, wie auf der Übersichtskarte eurer Ermittleranzahl angegeben.

Nachdem ein Tor erschienen ist, **erscheint auf demselben Feld auch ein zufälliges Monster**.

04. Monsterflut (jedes Tor des aktuellen Vorzeichenmarkers):

Es erscheinen so viele Monster, wie auf der Übersichtskarte eurer Ermittleranzahl angegeben.

- ▶ **Gibt es kein passendes Tor?** Es erscheint ein neues Tor.

Nachdem ein Tor erschienen ist, **erscheint auf demselben Feld auch ein zufälliges Monster**.

05. Hinweise erscheinen:

Es erscheinen so viele **Hinweise**, wie auf der Übersichtskarte eurer Ermittleranzahl angegeben.

Ziehe zufällige **Hinweismarker** und lege sie auf die angegebenen Felder.

06. Gerücht-Marker:

Lege einen Gerücht-Marker auf das angegebene Feld.

07. Mythosmarker:

Lege die angegebene Anzahl an Mythosmarkern auf die Mythoskarte.

08. Texteffekt:

Wenn über dem Kartentext **Ereignis** steht, wird der Effekt sofort abgehandelt und die Karte abgelegt.

SPIELAUFBAU

Spielst Du mit **Erweiterung(en)**, so ziehe vor dem Aufbau eine **Prologkarte** und ändere die folgenden Schritte entsprechend.

01. **Spielplan** auslegen - am besten in der Tischmitte
02. **Marker** sortieren:

▶ (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.

03. Ermittler wählen und platzieren:

- ▶ Wählt einen **Ermittlungsleiter**.
- ▶ Beginnend mit dem Ermittlungsleiter wählen die Spieler im Uhrzeigersinn je **1 Ermittler** und erhalten dessen **Ermittlerbogen**.
- ▶ Stelle deine Ermittlerfigur auf das angegebene **Startfeld**.

04. Startausrüstung, Ausdauer & Geistige Gesundheit

05. **Spielaufbau-Effekte** des Großen Alten abhandeln
06. **Monsterquelle** bilden

Epische Monster kommen nicht in die Monsterquelle!

07. Kartenstapel auslegen

- ▶ **Mysterien-, Forschungs- und Spezialbegegnungskarten** des Großen Alten
- ▶ **Expeditionskarten** (unabhängig der Rückseite)
- ▶ **Zauber- und Zustandskarten**
- ▶ Alle **anderen Karten** (außer Mythoskarten) nach Rückseite sortieren und mischen.

08. Mythosstapel bilden:

Schwierigkeit einstellen: Sortiert vor dem Erstellen des **Mythosstapels schwierige** Mythoskarten (**rote** Tentakel) bzw. **einfache** Mythoskarten (**blaues** Zeichen) aus. Für das erste Spiel empfehle ich nur einfache und normale Mythoskarten.

- ▶ Trennt die **Mythoskarten** in 3 Stapel nach der Farbe der Vorderseite (**Grün**, **Gelb** und **Blau**).
- ▶ Zieht **ungesehen** so viele Karten von jedem Stapel, wie auf dem Bogen des Großen Alten angegeben. Bildet so die Stapel der verschiedenen Phasen.
- ▶ Mischt jeden **Phasenstapel** separat.
- ▶ Legt Phase III zu unterst, darauf Phase II und darauf Phase I. Der so entstehende Stapel wird **nicht** noch mal gemischt.

09. Anfangseffekte abhandeln:

- ▶ (A) **Übersichtskarte** der Spielerzahl auslegen.
- ▶ (B) **Verderbensmarker** auslegen (siehe links oben auf dem Bogen des Großen Alten)

- ▶ (C) **Vorzeichenmarker** auf das Feld des **grünen** Kometen-symbols
- ▶ (D) **4 Karten des Unterstützungsstapels** in die **Reserve**.
- ▶ (E) **Tore erscheinen** - siehe Übersichtskarte. An jedem Tor erscheint ein zufälliges Monster aus der **Monsterquelle**.
- ▶ (F) Der Marker **Aktive Expedition** kommt auf das Feld, das auf der **Rückseite des Expeditionsstapels** zu sehen ist.
- ▶ (G) **Hinweise erscheinen** - siehe Übersichtskarte.
- ▶ (H) Zieht die oberste **Mysterienkarte** des Großen Alten und handelt alle „**Wenn diese Karte ins Spiel kommt**“-Effekte ab. Legt die Karte dann neben den Bogen des Großen Alten.

THEMATISCHE PROBEN

Ich empfehle, eigene Begegnungen von einem Mitspieler vorlesen zu lassen. Dieser sollte bis zur **Probe** lesen. Dann entscheidest Du über deine **Probe**. Erst **nach der Probe** sollte der Mitspieler **ausschließlich die passende Konsequenz** vorlesen. So ist das Spiel spannender, weniger mechanisch und erschöpft sich langsamer.

HILFREICHE LISTEN

Jeder Ermittler darf **nur 1 Exemplar** einer Karte besitzen - außer es handelt sich um (**besondere**) **Unterstützungskarten**.

ZUSTÄNDE UND IHRE KLASSEN (ALPHABETISCH)

*Manchmal fordert dich das Spiel auf, eine **speziellen Zustandskarte** zu ziehen. Diese Liste hilft dir, diese Karte schneller zu finden.*

01. **Einschränkungen:** Verhaftet, Verloren in Zeit und Raum.
02. **Gefährdung:** Unterkühlung.
03. **Geisteskrankheit:** Amnesie, Halluzinationen, Hunger, Paranoia, Schrecken, Verzweiflung.
04. **Gunst:** Bund des Lebens, Rechtschaffen, Segnung.
05. **Krankheit:** Infektion, Seuche, Vergiftet.
06. **Talent:** Aufmerksam, Diebesgut, Geübt, Im Einklang, Kampfttraining, Lerneifrig, Mumm, Mutig, Redegewandt, Schnelle Auffassungsgabe, Schwer zu fassen, Starsinnig, Unerbittlich, Visionen.
07. **Unheil:** Fluch, Gezeichnet, Korruption, Spuk.
08. **Verfolgung:** Gejagt, Gesucht.
09. **Verletzung:** Beinverletzung, Innere Verletzung, Kopfverletzung, Rückenverletzung.
10. **Vertrag:** Abmachung, Dunkler Pakt, Machtverheißung, Schulden, Sponsorengelder.

ZAUBER UND IHRE KLASSEN (ALPHABETISCH)

*Manchmal fordert dich das Spiel auf, eine **speziellen Zauberkarte** zu ziehen. Diese Liste hilft dir, diese Karte schneller zu finden.*

01. **Bezauberung:** Astralreise, Azurblaue Flamme, Die Bestie in uns, Erzwungenes Lernen, Gedankenblick, Mal der Isis, Schattenmantel, Spiel mit dem Schicksal, Stimme des Re, Tor aufspüren, Waffe verzaubern.
02. **Beschwörung:** Fesseln, Furchtbarer Fluch, Geisterklinge, Geistersturm, Heilende Worte, Hellsicht, Intervention, Körperschutz, Nebel von Releh, Seelenschutz, Welken, Wrack.
03. **Ritual:** Arkanes Wissen, Byakhee herbeirufen, Dimensionsportal, Gewitter herbeirufen, Giftiger Nebel, Herbeirufung, Monster herbeirufen, Nähre den Geist, Okkulte Erleuchtung, Segen der Isis, Verbannung, Vertrocknen.