

CULTISTORM

KOOPERATIVES BRETTSPIEL FÜR 3-5 SPIELER
(Die 1- und 2-Spieler-Regeln sind nicht enthalten)
ENTWURF (V. 34)

ÜBERBLICK

BESCHREIBUNG UND ZIEL DES SPIELS

Cultistorm ist ein kooperatives Brettspiel, bei dem die Spieler Ermittler der Sonderabteilung des Massachusetts State Investigation Bureau und der Miskatonic University verkörpern. Schauplatz sind die Vereinigten Staaten zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Ausgangspunkt des Spiels ist der Ausbruch des Kultistensturms, bei dem in der Umgebung von Arkham eine Vielzahl von schreckenerregenden entstellten Fremden auftaucht. Das Ziel der Kultisten ist, düstere Zeremonien durchzuführen, um die Großen Alten, ihre Meister aus kosmischer Zeit- und Raum-Ebene, zu beschwören. Da die Ankunft der Alten verheerend wäre, müssen wir ihre Anhänger aufhalten – am besten, bevor sie Erfolg haben.

Das Ziel der Spieler ist, kooperativ die Versammlung der Kultisten abzuwehren und sie daran zu hindern, jene kritische Masse zu erreichen, mit der sie die Großen Alten herbeirufen können. Falls dies geschieht, müssen die Spieler den ankommenden Alten besiegen, bevor er vollständig in unsere Welt gelangen kann. Die Ermittler verwenden alte Symbole, um gegen die Kultisten und ihre Meister zu kämpfen. Die Besonderheiten des Spiels – die Ermittlerkarten und die einzigartigen Fähigkeiten, die man entwickeln kann – geben den Spielern zahlreiche Handlungsmöglichkeiten, jedoch können sie diese nur zugunsten ihres Teams einsetzen; in ihren eigenen Kämpfen können sie nur die magischen Symbole verwenden. Dieses vollständige Vertrauen auf die anderen erfordert eine starke Zusammenarbeit, ständige Kommunikation und gemeinsames Denken der Spieler. Die Ermittler gewinnen, wenn sie alle Schauplätze versiegeln, ehe der Kultistensturm vorbei ist.

(Wenn du gerne in die Hintergrundgeschichte des Spiels eintauchen möchtest, lies die Kurzgeschichte "Ein Fenster in die Unendlichkeit".)

DAS BASISSPIEL UND DAS ERZÄHLSPIEL

Eines der einzigartigen Merkmale von Cultistorm ist das **Erzählspiel**, das dem Spiel eine große Tiefe verleiht, indem es den Spielern ermöglicht, bei Antreffen der Kultisten Kurzgeschichten zu lesen. Diese sind im Skriptbuch gesammelt, das mehr als hundert Mini-Kurzgeschichten enthält. Sie beeinflussen auch das spätere Ergebnis des Spiels. Das Erzählspiel macht das Spiel 30-60 Minuten länger, aber es ergänzt das Spielerlebnis um eine besondere Ebene.

Wollt ihr Cultistorm im Erzählspiel-Modus spielen, dann haltet die Erzählkarten bereit, wenn ihr das Spiel aufbaut. Jedes Mal, wenn ein Kampf gegen einen Kultisten ansteht, zieht eine Erzählkarte, schaut euch die zur Kultistenkarte gehörende Zahl an, lest die Geschichte und folgt den Anweisungen.

Auf bestimmten Kultistenkarten, allen speziellen Kultistenkasten, Großer-Alter-, Schauplatz- und

Entsetzenkarten ist ein -Zeichen und eine Nummer sehen. Lies im Erzählspiel die Geschichte der entsprechenden Nummer aus dem Skriptbuch vor und wende den Effekt an, falls vorhanden. Es ist zu

empfehlen, sich am Anfang mit den Ortsgeschichten vertraut zu machen, aber die anderen Geschichten nur zu lesen, wenn die Karten aktiviert sind – also wenn Kultisten bekämpft werden, wenn ein Großer Alter erscheint oder eine Entsetzenkarte ins Spiel kommt.

ERWEITERUNGSMODULE

DIE WICHTIGSTEN ERWEITERUNGEN

Es gibt drei große Erweiterungen für **Cultistorm**, sie alle verändern den Verlauf des Spiels. Darum kann man immer nur eine von ihnen einsetzen.

1.) Die Erweiterung "Hinter den Kulissen" ermöglicht es einem Spieler, die Rolle von H. P. Lovecraft zu übernehmen und somit die Kontrolle über das Spiel zu übernehmen. Die anderen Spieler müssen ihn gemeinsam bekämpfen.

2.) Die Kampagnenerweiterung „Sturm der Kultisten“ entfaltet sich zu einer siebentägigen durchgehenden Geschichte. Es wird in sieben einzelnen Sitzungen gespielt – mit einzigartigen und aufeinanderfolgenden Missionen und völlig neuen Spielmechanismen.

3.) Die Erweiterung „Fernhilfe“ liefert den Spielern ein Kartendeck für das Zwei-Spieler-Spiel und ein spezielles Brett für das Solospiel.

DIE NEBENERWEITERUNGEN

Neben den drei großen Erweiterungen, die das Spiel verändern, gibt es neun kleinere Erweiterungsmodule, die dem Spiel entweder neue Elemente oder neue Mechanismen verleihen. Natürlich findet ihr im Skriptbuch auch für diese eine zugehörige Flash-Fiction-Geschichte.

4.) Das Modul **„Die anderen Welten“** weist jedem Großen Alten eine besondere Schauplatzkarte zu. Sie repräsentieren die anderen Dimensionen, aus denen die Alten stammen, oder in denen sie sich derzeit befinden. Sobald sich diese Orte öffnen, verschlucken sie Ermittler, die dort stehen. Diese müssen von den anderen Spielern gerettet werden, bevor die Orte versiegelt werden und die eingeschlossenen Ermittler für immer verdammt sind.

5.) **„Antike Relikte“** sind mächtige Objekte aus anderen Dimensionen. Um sie zu bekommen, müssen die Ermittler die Dimensionstore selbst öffnen, aber sie riskieren dabei, den Verstand zu verlieren.

6.) **"Dunkle Rituale"** aktivieren die Erfahrungspunkte auf den Aktionskarten der Ermittler, die sie verwenden können, um dunkle Rituale aus den alten Büchern zu lernen. Ihr könnt dadurch weitere Aktionsmöglichkeiten während des Spiels freischalten.

7.) Das Modul **„Kultistenereignisse“** bringt ein Ereignisdeck ins Spiel. Zu Beginn jeder Kultistenphase müssen die Spieler eine Karte aus diesem Stapel ziehen und die darauf beschriebenen Ereignisse durchführen. Diese sind für die Spieler selten gut ...

8.) Im Modul **"Unschuldige Opfer"** müssen die Ermittler unschuldige Zivilisten, die im Kampf zwischen Ermittlern und Kultisten verwickelt waren, davor retten, selbst zu Kultisten zu werden. Natürlich ist dies nur eine ihrer vielen Aufgaben: Die Ermittler müssen auch die Kultisten und die Großen Alten besiegen und die Welt retten.

9.) Das Modul **"Seuchen aus einer anderen Welt"** verbreitet in der Welt Krankheiten unbekanntem Ursprungs, und die Ermittler müssen verhindern, dass sie sich ausbreiten und Städte erreichen.

10.) Das „**Gefährliche Rätsel**“ fügt dem Objektstapel ein Relikt aus sechs Karten hinzu. Die Spieler müssen es finden, um das Spiel zu gewinnen. Die Teile des Puzzles sind für sich genommen tödliche Objekte, ganz zu schweigen von der Tatsache, dass Karten, welche unerwartete und schreckliche Ereignisse auslösen, auch das Deck neben ihnen betreffen.

11.) "Forschungsereignisse" ist ein Modul, das den Ermittlern tatsächlich hilft. Es macht das Spiel einfacher bzw. gleicht die anderen, erschwerenden Module aus. Wenn ein Ermittler recherchiert, zieht er eine Karte und führt seine (meist positive) Wirkung aus.

12.) Die Erweiterung „**Rorschach-Test**“ wurde von einer Kurzgeschichte unserer Sammlung „The Inkblots“ inspiriert. Während des Spiels erscheinen mehr und mehr Tintenkleckse aus fremden Welten. Sie haben keinen Einfluss auf das Spiel, aber wenn die Spieler eine bestimmte Anzahl unaufgelöster Tintenkleckse sammeln, wird sofort ein Großer Alter beschworen, dessen Träume durch die Kleckse dargestellt werden.

Neben diesen Erweiterungen gibt **es auch spezielle Kultistenkasten mit einzigartigen Fähigkeiten** im Spiel mit eigenen, einzigartigen Großen Alten, fremden Orten und **Kultistenkreaturen** – Wesen mit eigenen Fähigkeiten, die stärker sind als Kultisten, aber schwächer als die Alten. Es gibt fünf/fünf Sätze von beiden Typen. Diese Elemente machen das Spiel nicht nur abwechslungsreicher und erhöhen den Wiederspielwert, sondern machen auch den Schwierigkeitsgrad leicht skalierbar.

DAS ERSTE TUTORIALSPIEL

Wir empfehlen, im ersten Tutorialspiel nur das Basisspiel ohne Erzählspiel zu spielen und nur die gewöhnlichen Kultisten ohne Spezialfähigkeiten zu verwenden. Wenn ihr das Spiel beherrscht und die grundlegenden Mechanismen kennen gelernt habt, empfehlen wir, nach und nach die Sonderkasten, die Kultistenkreaturen und das Erzählspiel einzuführen. Die drei Haupterweiterungen können nicht miteinander kombiniert werden, und wir empfehlen, zu Beginn nur eine einzige Nebenerweiterung zu verwenden. Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid und bereit für eine schwierigere oder fast unmögliche Mission, könnt ihr mehrere Erweiterungen und Sonderkasten in ein und demselben Spiel verwenden. Wir hoffen, dass ihr auch dann die Welt retten könnt!

DAS ZIEL DES SPIELS: SIEG UND NIEDERLAGE

Das Ziel der Spieler ist es, alle fünf Schauplätze zu versiegeln, sodass der Große Alte nicht durch das geöffnete Dimensionstor in unsere Welt gelangen kann. Sobald diese Bedingung erfüllt ist und sich keiner der Großen Alten im Spiel befindet, gewinnen die Ermittler sofort.

Die Ermittler verlieren das Spiel sofort, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- wenn irgendein Ermittler wegen der schrecklichen Ereignisse verrückt wird und stirbt,
- wenn ein Großer Alter die Schauplatzkarte erreicht und die Ermittler es nicht schaffen, ihn zu besiegen,
- wenn mehr Kultisten das Spiel betreten, als das durch die Spieleranzahl definierte Kultistenlimit zulässt.

Das Ende des Spiels wird auch durch die beiden Entsetzenkarten vom Typ Endspiel ausgelöst. Diese können auf zwei Arten aktiviert werden:

- wenn der Nachziehstapel der Kultistenkarten aufgebraucht ist,
- wenn eine Endspielkarte ihren sechsten Entsetzenkristall erhält.

Die auf der Endspielkarte angezeigten Effekte werden sofort wirksam; die Spieler müssen das Spiel auf die dort angegebene Weise beenden.

WESENTLICHE KONZEPTE UND ELEMENTE DES SPIELS

DAS SPIELBRETT

Der Spielplan hat eine außergewöhnliche Form und Funktion. Er definiert den Ort der Schauplatzkarten und bildet durch die Entsetzenkarten um die Punkte herum auch den Entsetzenkreis ab.

DIE SCHAUPLATZKARTEN

Legt die Schauplatzkarten auf ihren Platz auf dem Spielbrett; sie stellen die Orte dar, an denen die Spieler gegen Kultisten kämpfen. Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, wählt fünf zufällige Schauplatzkarten und legt sie auf das Spielbrett. So wird gleich zu Beginn des Spiels ein Variationsfaktor hinzugefügt. Alle Orte haben einzigartige Aktionsmöglichkeiten oder Effekte; diese werden auf der Karte beschrieben. Die Spieler können die Aktionen/Effekte während des Spiels in der gewünschten Reihenfolge aktivieren und verwenden.

DIE CHARAKTERTAFELN DER SPIELER

Jeder Ermittler hat einen genau definierten Charaktertyp. Im Basisspiel gibt es Heiler (Psychologe), Forscher, Kämpfer, Unterstützer, Medium und Spieler als Charaktertypen, deren einzigartige Fähigkeiten und spezielle Charakterkarten die bevorzugte Funktion des jeweiligen Charakters unterstützen. Auf der Charaktertafel eines Ermittlers findest du jeweils drei aufeinanderfolgende, progressiv ansteigende einzigartige Fähigkeiten. Diese können während des Spiels durch die Verwendung der erhaltenen Trophäen entwickelt werden. Ihr müsst auch die Fähigkeiten des Charakters entwickeln, um die Tore zu versiegeln. Die Tafeln zeigen auch, ob der Ermittler ein Nahkämpfer oder Fernkämpfer ist.

WAHNSINN – DIE LEBENSKRAFT DER ERMITTLER

Ermittler können während ihres Kampfes **bis zu 4 Wahnsinnsmarker** haben. Wenn sie aufgrund eines Effekts einen fünften Wahnsinnsmarker erhalten, werden sie unheilbar verrückt und sterben sofort. **Sobald irgendein Ermittler stirbt, ist das Spiel sofort beendet. Die Ermittler haben verloren.**

Wahnsinn wird durch rote Kristalle gekennzeichnet, die sogenannten Wahnsinnsmarker. Es gibt dabei zwei Arten Markern: einen kleineren roten Kristall, der während des Spiels geheilt werden kann, sowie einen größeren und dunkleren Kristall, der den sogenannten fortwährenden Wahnsinn kennzeichnet, welcher nicht oder nur unter besonderen Umständen geheilt werden kann. Die Spieler behalten ihre Wahnsinnsmarker auf ihrer Charaktertafel oder unmittelbar vor sich.

DIE AKTIONSKARTEN DER ERMITTLER

Jeder Ermittler hat seinen eigenen Aktionskartenstapel mit allgemeinen Karten, die jeder Ermittler besitzt und für jeden Ermittler gleich sind, sowie spezielle Karten, die mit einem -Symbol gekennzeichnet sind und typische Aktionen des jeweiligen Ermittlers darstellen.

Oben auf jeder Aktionskarte (in der Hand des Ermittlers auf der Abbildung) findet man ein magisches Symbol. Unten findet man die unterstützende Aktion. **Wenn ihr eine Karte spielt, könnt ihr nur eine dieser Optionen verwenden** (es sei denn, im Text der Karte ist etwas anderes angegeben.) Entweder

verwendet man das Symbol oben auf der Karte, um gegen den Kultisten zu kämpfen, dem man gegenübersteht, oder man verwendet die Aktion auf der Unterseite, um einen anderen Spieler zu unterstützen. Führt man eine Unterstützungsaktion aus, erhält man 1 Wahnsinn – ausgenommen bei jenen Spezialkarten des Ermittlers, die verwendet werden können, ohne Wahnsinn zu erhalten. Bestimmte Unterstützungsaktionen verleihen auch dem unterstützten Spieler 1 Wahnsinn. Sie können auch Kultisten beschwören oder das auf den Ermittler einwirkende Entsetzen verstärken.

DIE KULTISTEN

Im Spiel kämpfen die Spieler gegen Kultisten. Diese sind oder waren einmal Menschen, können aber markant deformiert sein. Sie dienen den Großen Alten, und ihr Ziel ist es, durch ihre dunklen Intrigen und Rituale die Dimensionstore zu anderen Welten zu öffnen, damit die Großen Alten in unsere Welt gelangen können. Nach unseren ethischen Vorstellungen sind die Alten nicht "böse", sie sind einfach so mächtig und unmenschlich, dass ihre bloße Erscheinung jedem, dem sie begegnen, Wahnsinn und Verwüstung beschert.

Kultisten haben eigene, unterschiedliche Rituale. Kultisten, die der gleichen Kaste angehören, sind nicht nur anhand ihres Namens, sondern auch einer ähnlichen Illustration erkennbar. Es gibt fünf allgemeine Kultisten-Sekten im Spiel und eine spezielle Kultisten-Sekte, deren Mitglieder über einzigartige Fähigkeiten verfügen. Die Erweiterungen bringen zwei weitere spezielle Sekten ins Spiel.

Auf jeder Kultistenkarte findet ihr eine Kombination aus drei (von fünf) magischen Symbolen. Die Symbole der Ermittler müssen mit diesen übereinstimmen, um einen Kultisten zu töten. Zusätzlich haben die meisten Kultistenkarten auch ein hervorgehobenes **Kastensymbol**, das ebenfalls aktiviert wird, wenn sich der Kultist am Ort mit demselben Symbol befindet.

DIE TROPHÄENMARKER

Durch das Besiegen von Kultisten erhalten die Ermittler Trophäenmarker. Die Spieler behalten ihre Trophäen vor ihrem Platz. Wenn sich keine Trophäen eines bestimmten Typs mehr in der Reserve befinden, erhalten die Ermittler keine neuen Trophäen mit diesem Symbol, bis erneut welche in der Reserve landen.

Trophäen können für die folgenden Aktionen verwendet werden (Einzelheiten siehe weiter unten):

- Versiegelung von Orten in Städten, was Grundbedingung für den Sieg ist
- Aktivieren einzigartiger Charakterfähigkeiten
- Ausspielen bestimmter Arten von Aktionskarten

DIE GROßEN ALTEN

Die Großen Alten sind die schrecklichsten Charaktere des Spiels und auch die schwierigsten Gegner. Das wichtigste Ziel der Ermittler ist es zu verhindern, dass sich die Großen Alten manifestieren; wenn sie das nicht schaffen und der Alte erscheint, ist er sehr schwer zu besiegen.

Es gibt zwei Arten von Karten der Großen Alten: die Alten der ersten Welle und die der zweiten

Welle. Die Alten der zweiten Welle sind mit einem Symbol  auf ihrer Karte gekennzeichnet. Die Alten der zweiten Welle können nur ins Spiel kommen, wenn eine Karte dies ausdrücklich sagt.

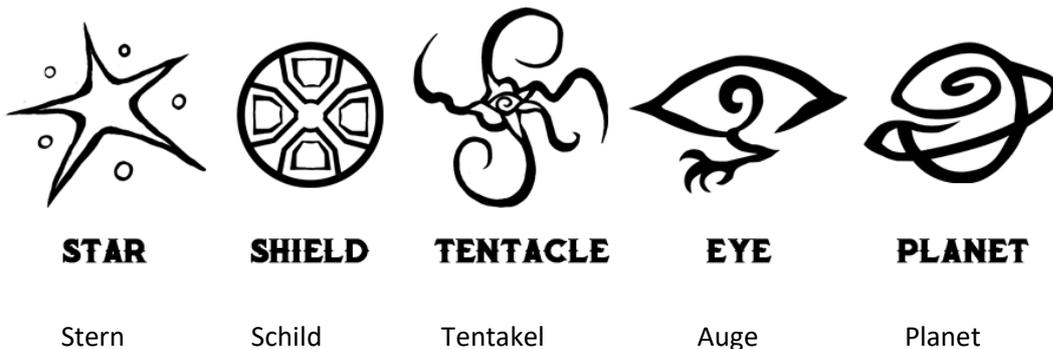
Die Großen der ersten Welle haben fünf Symbole, aber ihr Auftreten hat keine besondere Wirkung, daher ist es etwas einfacher, ihr Erscheinen zu überleben und sie zu besiegen. Das Erscheinen der Großen Alten der zweiten Welle löst jedoch weitere Gefahren und Komplikationen für die Ermittler aus. Solange sie im Spiel sind, müssen die Ermittler unter feindlicheren Umständen kämpfen.

DER ENTSETZENKREIS

Der Entsetzenkreis bezieht sich auf die Entsetzenkarten, die sich um den Spielplan herum befinden. Der Entsetzenmarker rückt in diesem Kreis voran und die Spieler müssen einen Entsetzenkristall auf die Karte setzen, an der der Marker angekommen ist. Sobald eine Entsetzenkarte so viele Kristalle enthält, wie auf ihrer Rückseite angegeben ist, wird sie umgedreht und ihre Wirkung sofort angewendet. Danach müssen die Spieler an ihrer Stelle eine neue Karte ziehen.

Während der Entsetzenmarker das Spielfeld umrundet, aktiviert er Entsetzenkarten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sowie die Spezialeffekte der Schauplatzkarten. Er legt auch die Spielzeit fest und löst die Ereignisse aus, die zum Endspiel führen.

DIE SYMBOLE DES CULTISTORM



DER SPIELAUFBAU

1.) Legt die Teile des Spielbretts passend zusammen und verbindet sie miteinander.

2.) Wählt zufällig fünf Schauplatzkarten und legt sie auf den vorgesehenen Platz auf dem Brett.
Legt auf jede Schauplatzkarte einen Kultistenwürfel an die vorgesehene Stelle.

3) Stellt den Kultistenkartenstapel zusammen.

Wählt aus dem Deck der Basiskultisten die **der Spieleranzahl entsprechenden** Karten. Das könnt ihr tun, indem ihr auf die Zahlen im Schädel in der oberen rechten Ecke achtet.

Mischt den Kultistenstapel und zieht für jeden Schauplatz einen Kultisten.

Platziert den Kultistenmarker auf der Schauplatzkarte, die als Startschauplatz markiert ist.

4.) Jeder Spieler wählt einen Ermittler.

Die Spieler können ihren eigenen Charakter in Absprache mit den anderen Spielern wählen. Sie können jedoch auch einen zufälligen Charakter ziehen.

Die Spieler nehmen **ihre Charaktertafel und ihre Plastikfigur**, wählen dann eine Farbe aus und legen den passenden **Gumming** um die Unterseite der Figur, um das Unterscheiden der Figuren zu erleichtern. Dann nehmen die Spieler das Ermittlerabzeichen ihrer Farbe und legen es neben ihre Tafel, um sich ihre Farbe zu merken. Zuletzt sollten sie die **beiden Zielmarker** ihrer Farbe aufnehmen.

Jeder Ermittler verfügt über einen einzigartigen Aktionskartenstapel. Im Grundspiel sind es 21 Karten pro Ermittler. Die Spieler nehmen sich ihre jeweiligen Aktionskartenstapel, was durch die Abbildungen des Ermittlers auf Vorder- und Rückseiten gekennzeichnet ist. Mischt die Stapel und legt sie neben die Charaktertafeln.

5.) Wählt die Startausrüstung.

Mischt den Objektstapel und gibt jedem Ermittler **zwei zufällige Objektkarten**. Die Ermittler wählen daraus eine Karte aus, die sie als Startgerät behalten möchten, und legen die andere Karte unter das Objektpaket. Da es sich um ein kooperatives Spiel handelt, können die Spieler darüber diskutieren, wer welche Karte behalten soll.

Platziert den Objektstapel verdeckt neben dem Spielbrett, um leicht darauf zugreifen zu können.

Falls ihr bei der Vorbereitung eine Karte „Unerwartetes Ereignis“ Karte zieht (zum Beispiel **Beschwörendes Auge**), ignoriert seine Wirkung, aber zieht kein weiteres Objekt an ihrer Stelle. Falls beide Karten von diesem Typ sind, erhält der Ermittler kein Startobjekt. Mischt jedes verbleibende Objekt zurück in den Stapel und legt ihn verdeckt neben das Spielbrett.

6.) Legt folgende Dinge neben das Spielbrett:

- Trophäenmarker
- Wahnsinnsmarker
- Tor-Versiegelungskarten und -plättchen
- Schauplatz-Aktivierungsmarker (Altar)

7.) Legt alle 8 Ermittlerwürfel an eine leicht erreichbare Stelle und legt so viele Würfel auf das Spielbrett, wie Spieler mitwirken. Die nicht verwendeten Würfel bilden eine Reserve, aus der die Spieler während des Spiels weitere Würfel erhalten können, jedoch nur bis zum Ende des Spielzugs (sofern auf der Karte nicht anders angegeben).

8.) Bereitet die Karten der Großen Alten vor.

Sortiert die Großen Alten der ersten und zweiten Welle. Die der zweiten Welle werden durch ein

Symbol  in der oberen rechten Ecke gekennzeichnet. Platziert beide Stapel neben dem Brett.

9.) Richtet den Entsetzenkreis mithilfe der Entsetzenkarten ein.

Bereitet die Entsetzen- und Endspielkarten vor und mischt die beiden Decks separat. Legt die oberste Entsetzenkarte unter den Stapel, ohne darauf zu schauen. Beginnt beim Schild-Symbol auf dem Brett, zieht jeweils die oberste Karte und legt sie verdeckt auf die Kartenfelder. Legt die übrigen Entsetzenkarten neben das Brett.

Zieht eine Endspielkarte und legt sie auf das Kartenfeld über dem Auge-Symbol. Man kann die anderen Endspielkarten in die Schachtel legen, sie werden während des Spiels nicht gebraucht.

Platziert den Entsetzenmarker auf der Karte über dem Auge-Symbol und legt einen Entsetzenkristall direkt auf die Karte.

10.) Startschauplätze der Ermittler

Beginnend mit dem ältesten Spieler platziert jeder Spieler im Uhrzeigersinn seine Ermittler-Miniatur. Beginnt beim Startort und fährt mit dem nächsten Schauplatz fort.

SPEZIELLE KULTISTENKASTEN VERWENDEN

Wenn ihr das Spiel schwieriger und abwechslungsreicher gestalten möchten, könnt ihr auch spezielle Kultistensekten verwenden. Es gibt ein solches Deck im Basisspiel, aber die Erweiterungen und die Promo-Sets erweitern die Welt von Cultistorm um weitere Sets.

Wir schlagen vor, während des Spiels immer nur eine spezielle Kultistensekte zu verwenden, da diese Kultisten auch besondere Aktionen und Effekte haben, die den Kampf gegen sie und damit auch das Spiel schwieriger machen.

VERÄNDERTES SETUP

Nachdem ihr den Kultistenstapel gemäß Punkt 2 zusammengestellt habt, entfernt sieben Kultistenkarten zufällig aus dem Stapel und ersetzt sie durch die Kultisten der speziellen Sekte eurer Wahl. Platziert den Großen Alten, der zur Sekte gehört, separat neben dem Brett, mischt ihn nicht mit den anderen Alten zusammen!

Wenn als Folge eines Effekts ein Großer Alter durch einen speziellen Kultisten beschworen wird, kommt der Große Alte der speziellen Sekte ins Spiel. Es ist auch möglich, dass er während eines Spiels mehrmals beschworen wird.

Erfahrene Spieler, die nach mehr Herausforderungen suchen, können natürlich auch mit mehreren speziellen Kultistensekten spielen. Entfernt in diesem Fall 7 normale Kultistenkarten für jede spezielle Kaste, die ihr spielen möchtet, und ersetzt sie jeweils durch spezielle Kultistenkarten.

DER SPIELBLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt, jede Runde besteht aus **sechs Phasen**:

- **KULTISTEN**: Zuerst treten die neuen Kultisten ins Spiel
- **AKTUALISIERUNG**: Jeder Ermittler zieht eine Aktionskarte und der Ermittlerwürfel wird geworfen
- **ENTSETZEN**: Der Entsetzenmarker schreitet auf dem Entsetzenkreis voran
- **VORBEREITUNG**: Die Ermittler diskutieren, was sie in ihrem Zug tun werden, sie unterstützen einander bei der Vorbereitung der anstehenden Kämpfe
- **KAMPF**: Die Ermittler kämpfen in der Reihenfolge der Schauplätze gegen die Kultisten und/oder die Großen Alten.
- **ORTSVERSIEGELUNG**: Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Ermittler alle im Spiel befindlichen Schauplätze versiegeln.

Bestimmte Karten und Erweiterungen können die Regeln des Basisspiels ändern, in diesem Fall schaut euch die entsprechenden Regeln auf der Karte bzw. der Erweiterungsanleitung an.

1.) KULTISTENPHASE: DAS ERSCHEINEN NEUER KULTISTEN

Jede Runde beginnt mit neuen Kultisten an den Schauplätzen. **Bewegt den Kultistenmarker so weit nach vorne, wie Spieler teilnehmen.** Zieht für jeden Ort, den der Kultistenmarker in seiner Bewegung berührt, eine Kultistenkarte und legt sie offen auf den Schauplatz. Die Karte sollte auf den obersten Platz der Kultisten-Spalte gelegt werden.

Der Kultistenmarker zeigt immer den Ort an, an dem der neue Kultist ankommen soll - unabhängig davon, wie dieser Kultist im Spiel ankam.

KULTISTEN-LIMIT AN BESTIMMTEN SCHAUPLÄTZEN

Wenn sich an einem Ort drei Kultisten befinden und ein vierter trifft in der Kultistenphase ein (oder später als Folge eines anderen Effekts), dann wird sofort nach Eintreffen des vierten Kultisten ein Großer Alter aufgerufen. Sucht den Großen Alten heraus, der zum vierten Kultisten gehört, welcher

das Erscheinen ausgelöst hat. Name und Abbildung finden sich auf der Kultistenkarte. Legt die Karte des Alten oberhalb des vierten (obersten) Kultisten ab.

Legt die Karte des Großen Alten oberhalb des vierten Kultisten ab (den obersten in der Spalte).

Sobald aus irgendeinem Grund ein Großer Alter ins Spiel kommt, erhält jeder Ermittler sofort einen Wahnsinnsmarker.

Wenn ein Großer Alter an einem Schauplatz aufgetaucht ist, können an diesem Ort keine Kultisten mehr erscheinen, solange er dort ist. Wird in der Kultistenphase der Kultistenmarker an einen Schauplatz mit einem Großen Alten verschoben, muss er sofort an den nächsten Ort gerückt werden, dort ist der nächste Kultist an der Reihe.

VERSIEGELTE SCHAUPLÄTZE

Sobald ein Schauplatz versiegelt ist, kann dort kein Großer Alter mehr erscheinen, auch nicht nach dem vierten Kultisten. Am Schauplatz kann sich dann eine beliebige Anzahl von Kultisten aufhalten, sie rufen dennoch keine Alten herbei. Sie zählen jedoch immer noch zum Kultistenlimit.

In der Beschreibung der Vorbereitungsphase werden wir mehr über das Versiegeln von Schauplätzen sprechen.

BLOCKIERTE SCHAUPLÄTZE

Wenn ein Kultist als Folge einer Ermittleraktion, eines Objekts oder eines Ereignisses **in dieser Phase** nicht an einem Ort erscheinen kann, dann bewegt den Kultistenmarker, ohne einen Kultisten hinzuzufügen. Zusammenfassend heißt das, dass es für jeden Schauplatz, den die Spieler blockiert haben, einen Kultisten weniger gibt.

DAS KULTISTEN-LIMIT

Anzahl der Spieler	2	3	4	5
KULTISTEN-LIMIT	10	11	12	13

Zu jedem Zeitpunkt kann es nur so viele Kultisten auf dem Brett geben, wie in der obigen Tabelle angegeben ist. **Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt das Erscheinen eines Kultisten zum Überschreiten des Limits führen würde, verlieren die Ermittler sofort.** Große Alte und die von ihnen verschlungenen Kultisten zählen zu diesem Limit nicht dazu!

BEWEGUNG DER GROßEN ALTEN IN RICHTUNG SCHAUPLÄTZE

Falls in der Kultistenphase bereits ein Großer Alter im Spiel ist, dann schiebt die Karte eine Stufe nach unten in Richtung der Schauplatzkarte. Der Große Alte verschlingt den Kultisten, der sich genau unter ihm befindet; legt ihn so unter den Großen Alten und die Karten der vorher verschlungenen Kultisten, dass nur das Kastensymbol sichtbar ist. Dieses Symbol wird zum Symbolvorrat (der magischen Kraft) des Großen Alten hinzugefügt.

Mehr darüber erfahrt ihr im Kapitel über den Kampf gegen die Großen Alten.

Wenn der Alte durch Verschlingen des letzten Kultisten direkt vor einer Schauplatzkarte (zum Tor) ankommt, müssen die Ermittler ihn in dieser Runde besiegen. Ansonsten bewegt sich der Große Alte

in der Kultistenphase der nächsten Runde auf die Schauplatzkarte, womit er in unsere Welt eintritt und die Spieler verloren haben.

WURF MIT DEM KULTISTENWÜRFEL

Nachdem ihr die neuen Kultisten (und den Großen Alten, falls vorhanden), die in der Kultistenphase aufgetaucht sind, platziert habt, würfelt ihr den Kultistenwürfel für jeden Schauplatz und **legt den Kultistenwürfel an die vorgesehene Stelle auf der Schauplatzkarte.**

Die Symbole, die ihr gewürfelt habt, werden zu den Symbolen aller Kultisten und Alten hinzugefügt, die sich an diesem Schauplatz befinden.

2.) AKTUALISIERUNGSPHASE

Die Aktualisierung beginnt, indem die Spieler die Karten abwerfen, die sie aus der vorherigen Runde haben und die sie nicht einsetzen wollen. Dann füllen sie ihre Handkarten von ihrem Nachziehstapel auf 4 Karten auf.

In der ersten Spielrunde zieht jeder Spieler 4 Karten.

Ein Spieler **wirft so viele Ermittlerwürfel**, wie Ermittler teilnehmen, und legt die Würfel in die Mitte des Spielbretts.

3.) ENTSETZEN-PHASE

Bewegt den Entsetzenmarker im Uhrzeigersinn bis zur nächsten Entsetzenkarte und platziert einen Entsetzenkristall auf der Karte.

Ihr findet einen Aktivierungsmarker auf der Rückseite der Karten. Er reicht von 2 bis 6. **Wenn eine Karte so viele Kristalle hat, wie die Zahl anzeigt, wird die Karte sofort aktiviert.** Legt dann die Kristalle wieder in die Reserve, deckt die Karte auf, lest die Anweisungen vor und führt sie aus.

Legt die oberste Karte des Entsetzenstapels unter den Stapel, ohne darauf zu schauen, und legt die nächste Karte verdeckt dorthin, wo die aktivierte Entsetzenkarte war.

Durch bestimmte Aktionskarten, Schauplatzaktionen und andere Effekte kann sich der Entsetzenmarker auch in einer späteren Phase des Spiels bewegen. Geht genauso vor: Bewegt den Entsetzenmarker im Uhrzeigersinn zur nächsten Karte und legt einen Entsetzenkristall auf die Karte.

AKTIVIERUNG VON SCHAUPLATZAKTIONEN

Jedes Mal, wenn der Entsetzenmarker einen vollständigen Kreis im Entsetzenkreis abgeschlossen hat und zur Karte mit dem Symbol "Schild" zurückkehrt, müssen **die Spieler eine Schauplatzaktion auslösen.**

Die Spieler können gemeinsam und frei entscheiden, welcher Ort aktiviert werden soll, es gibt keine zwingende Aktivierungsreihenfolge.

Platziert den Altar-Marker auf der Schauplatzkarte, die ihr aktivieren möchtet. Von diesem Moment an ist die auf der Karte angegebene Aktion oder Wirkung aktiv, sodass sie den Ermittlern während der Vorbereitung zur Verfügung steht.

Wenn alle Schauplatzkarten während des Spiels aktiviert wurden, hat der Beginn eines neuen Entsetzenkreises diesen Effekt nicht mehr.

4.) ERMITTLER-VORBEREITUNGSPHASE

Die Vorbereitungsphase ist der längste und wichtigste Teil des Spiels. Die Ermittler besprechen ihre Strategie und bereiten sich gemeinsam auf den Kampf gegen die Kultisten und/oder die Großen Alten vor, die möglicherweise bereits an bestimmten Schauplätzen vor den Toren stehen.

In dieser Phase können die Spieler die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Ihr könnt sie auch beliebig oft wiederholen. Diese Phase dauert, bis alle Spieler sagen, dass sie keine weiteren Aktionen ausführen können oder wollen und dass sie für die Kampfphase bereit sind.

MÖGLICHE AKTIONEN IN DER VORBEREITUNGSPHASE:

- A.) WÄHLEN EINES ERMITTLERWÜRFELS
- B.) BEWEGUNG
- C.) DURCHFÜHREN EINER SCHAUPLATZAKTION
- D.) FORSCHUNG
- E.) GEBEN/AUSTAUSCHEN VON OBJEKTEN
- F.) SPIELEN DER UNTERSTÜTZUNGSKARTEN
- G.) CHARAKTERENTWICKLUNG UND ERHALTEN DER TOR-VERSIEGELUNGEN
- H.) ZIELE AUSWÄHLEN

A.) WÄHLEN EINES ERMITTLERWÜRFELS

Während der Vorbereitungsphase kann jeder Ermittler **einen Ermittlerwürfel** aus dem gemeinsamen Vorrat entnehmen. Ihr könnt dies jederzeit tun und eure Wahl auch mit den anderen Spielern besprechen. Jeder Ermittler kann entscheiden, im aktuellen Zug keinen Würfel zu beanspruchen, es besteht kein Zwang dazu. Das führt jedoch nicht dazu, dass andere Spieler dafür mehr als einen Würfel nehmen können.

Nachdem sie bestimmte Aktionskarten ausgespielt haben, können die Ermittler, die Würfel verwendet haben, den Würfel, den sie **bereits aus dem Vorrat genommen haben**, erneut würfeln oder frei umwandeln; oder sie können einen oder mehrere Würfel einem anderen Spieler geben. Der Spieler, der eine solche Unterstützung erhalten hat, kann zwei oder sogar mehr Ermittlerwürfel aus dem gemeinsamen Vorrat erhalten.

Es gibt bestimmte Aktionskarten, die es erlauben, weitere Ermittlerwürfel in den gemeinsamen Vorrat zu legen oder dem Spieler zu geben, den man unterstützt. Diese zusätzlichen Würfel können aus dem Vorrat neben dem Spielbereich genommen werden. Wenn ein zusätzlicher Würfel ins Spiel kommt, wirft man ihn sofort und legt ihn gemäß den Anweisungen auf der Aktionskarte entweder in den Vorrat des unterstützten Spielers oder in die gemeinsame Reserve, die sich in der Mitte des Spielbereichs befindet. Wenn mehr Würfel im Spiel sind als Ermittler, bedeutet dies, dass ein Ermittler möglicherweise mehr Würfel aus der gemeinsamen Reserve entnehmen kann, nicht nur den, der dafür bestimmt ist.

WICHTIG: In den meisten Fällen, in denen ein Würfel durch eine Unterstützungsaktion ins Spiel kommt, verlässt er das Spiel nach dem Spielzug wieder. Danach sollten nur so viele Ermittlerwürfel im Spiel sein wie Spieler. Der zusätzliche Würfel tritt nur vorübergehend für eine Runde in das Spiel ein (mit Ausnahme des zusätzlichen Würfels, der aufgrund der höheren Level-Fähigkeiten des Spieler-Charakters ins Spiel kommt.)

Die Symbole des Ermittlerwürfels werden zu den Symbolen der Aktionskarte in der Kartenhand des Spielers hinzugefügt und können im Kampf gegen Kultisten oder Große Alte verwendet werden.

Wenn ihr ein [Wild]-Symbol würfelt, könnt ihr den Würfel in ein beliebiges anderes Symbol ändern. Wenn der [Wild]-Würfel durch einen Effekt verdoppelt werden kann, führt dies immer zu zwei identischen Kopien des Symbols eurer Wahl.

B.) BEWEGUNG

Während der Vorbereitungsphase können sich die Ermittler **jederzeit und beliebig oft** zwischen den Schauplätzen **bewegen**. Wenn sich ein Ermittler an einen Ort bewegen soll, platziert die Ermittlerfigur an dem Ort, an dem ihr ankommen möchtet. Die Bewegung erfolgt zwischen zwei beliebigen Schauplatzkarten, unabhängig von der Position der Karten auf dem Spielbrett.

Mehrere Ermittler können sich auf derselben Karte befinden.

Die erste Bewegung jedes Zugs ist für jeden Ermittler kostenlos, jede weitere Bewegung führt zu einem Wahnsinnsmarker. *Es ist nicht die Bewegung selbst, die euch in den Wahnsinn treibt, sondern dass ihr ständig den von Kultisten besetzten Orten ausgesetzt seid.*

WICHTIG: Ihr könnt euch nur in der Vorbereitungsphase bewegen. Ihr könnt euch während oder nach Kämpfen nicht bewegen!

C.) DURCHFÜHRUNG EINER SCHAUPLATZAKTION

Jeder Ermittler kann Schauplatzaktionen an **jedem bereits aktivierten Ort** einsetzen. (Details zur Aktivierung von Schauplatzaktionen findet ihr in der Beschreibung der Entsetzenphase.)

Um eine Schauplatzaktion durchzuführen, muss sich der Ermittler an diesem aktiven Schauplatz befinden.

Schauplatzaktionen können mehrmals verwendet werden, sofern die Karte nichts anderes angibt.

D.) FORSCHUNG

Jeder Forscher, der **mindestens eine** Aktionskarte mit dem Forschungssymbol  besitzt, kann während der Vorbereitungsphase **jederzeit** eine Forschungsaktion durchführen. Ihr müsst nicht forschen, wenn ihr nicht möchtet, und es bestehen keine weiteren Verpflichtungen. Wenn ihr keines der Objekte, die ihr gefunden haben, benötigt, könnt ihr entscheiden, keines zu nehmen. Wenn ihr jedoch **das Beschwörungsauge oder eine andere Ereigniskarte** gezogen habt, muss deren Wirkung sofort angewendet werden.

Der Spieler, der die Untersuchung durchführt, zählt, wie viele -Symbole er hat. So viele Objektkarten kann er ziehen und eine davon behalten. Legt den Rest auf den Objekte-Ablagestapel. *Vergesst nicht: Ihr müsst nicht so viele Karten ziehen, wie ihr könnt, denn Forschung ist nicht immer gefahrlos.*

Jeder Spieler kann nur einmal pro Zug forschen. Das gilt es zu bedenken, denn nach dem Spielen der Unterstützungsaktionen in der Vorbereitungsphase werden neue Karten gezogen, und es ist möglich,

dass man zu Beginn der Vorbereitungsphase eine andere Anzahl von Karten mit dem -Symbol hat als nach dem Ausführen einiger Aktionen.

Ist der Objektkartenstapel aufgebraucht, dürft ihr den Ablagestapel nicht automatisch neu mischen! Darum ist es manchmal besser, beim Forschen nicht zu viele Karten zu ziehen, da ansonsten der Stapel zu schnell leer werden könnte. Es gibt jedoch Aktionseffekte oder -fähigkeiten, mit denen dieser Kartenstapel neu gemischt werden kann. **Jeder Ermittler kann bis zu zwei Objekte**

haben! Wenn ein Ermittler bereits zwei Objekte hat und während seiner Recherche ein Objekt findet, das er behalten möchte, muss er eines vorher ablegen. Wenn der Text auf einer Objektkarte besagt, dass ein Spieler nur eine Kopie dieses Objekts haben kann, könnt ihr die zweite Kopie nicht behalten.

E.) GEBEN/AUSTAUSCHEN VON OBJEKTEN

Ermittler am selben Ort können einander frei Objekte geben oder tauschen. Dies ist tatsächlich einer der Hauptzwecke der Bewegung zwischen verschiedenen Orten während der Vorbereitungsphase.

Trophäen und Tor-Versiegelungskarten können auf diese Weise nicht abgegeben oder ausgetauscht werden - dies ist nur mit den entsprechenden Aktionskarten möglich!

F.) SPIELEN DER UNTERSTÜTZUNGSKARTEN

Die gegenseitige Unterstützung ist der wichtigste Mechanismus des Spiels und der Schlüssel zum Sieg.

Die Spieler haben die Möglichkeit, einander mit den Aktionskarten auf ihrer Hand zu unterstützen. Wenn ihr eine Karte als Unterstützung verwenden möchtet, **legt sie offen vor den zu unterstützenden Spieler**. Es gibt Unterstützungsaktionen, die optionale Unterstützungsaktionen anbieten. Es ist Sache des unterstützten Spielers (und nicht des unterstützenden Spielers), zu entscheiden, ob er sie verwenden möchte oder nicht.

Wenn ihr in der Vorbereitungsphase eine Aktionskarte zur Unterstützung spielt, könnt ihr später nicht mehr darauf zurückgreifen!

In jedem Zug kann jeder Spieler **bis zu zweimal so viele** Aktionskarten spielen, wie Spieler teilnehmen.

Im Aktionskartenstapel der Ermittler gibt es zwei Arten von Karten: Karten in Verbindung mit der

Spezialfähigkeit des Ermittlers (diese sind mit dem -Zeichen gekennzeichnet) und die allgemeinen Karten, die für jeden Ermittler gleich sind.

Wenn ein Spieler jemanden unterstützt, **erhält er unmittelbar nach dem Ausspielen der Karte einen Wahnsinnsmarker**. Ausnahmen sind die mit [Stern] gekennzeichneten persönlichen Karten, für sie erhält man keinen Wahnsinnsmarker.

Nachdem ihr eine Unterstützungskarte aus eurer Hand gespielt habt, zieht ihr eine neue Aktionskarte

aus eurem eigenen Nachziehstapel. Falls ihr eine Unterstützungskarte mit dem -Symbol gespielt habt, könnt ihr keine neue Karte ziehen. Ihr könnt keine Unterstützungskarte spielen, die der unterstützte Spieler nicht ausführen kann.

Unterstützungsaktionen gibt es in **zwei Arten, abhängig davon, wann ihr die Aktion ausführen müsst:**

- Sofern auf der Karte nicht anders angegeben, muss der unterstützte Spieler **die Aktion unmittelbar nach** dem Ausspielen der Karte ausführen. Dies sind die Aktionen für die Vorbereitungsphase.
- Den Rest der Karten verwendet der unterstützte Spieler während der Kampfphase in seiner eigenen Kampfrunde. Diese Unterstützungen zeigen das -Symbol.

ERLÄUTERUNG VON AKTIONSKARTENSYMBOLEN:



Spezielle Charakterkarten - das Ausspielen geschieht ohne Anstieg des Wahnsinns.



Die Unterstützungsaktion zu verwenden, führt zu einem Wahnsinnsmarker.



Beim Forschen könnt ihr aus so vielen Objektkarten wählen, wie es der Anzahl dieses Symbols auf euren Handkarten entspricht.



Nach der Aktion erscheint ein Kultist an der Stelle mit dem Kultistenmarker. Bewegt die Markierung zum nächsten Schauplatz.



Zeitmarker: Die Aktion wird in der nächsten Runde wirksam.



Wenn ihr die Aktion ausgeführt habt, rückt den Entsetzenmarker zur nächsten Karte und legt einen Entsetzenkristall darauf.



Der Spieler, der die Unterstützung erhalten hat, kann den Effekt der Karte in **seiner eigenen Kampfrunde verwenden**.



Symbol für Aktionen, bei denen Würfelmanipulation beteiligt ist



Symbol für Aktionen, die Trophäen-Manipulation beinhalten



Symbol für Aktionen mit Kartenmanipulation



Nachdem der Ermittler diese Unterstützung gespielt hat, kann er **keine neue Karte** ziehen



Aktion verbunden mit den Großen Alten (Informationssymbol)

G.) CHARAKTER ENTWICKELN UND TOR-VERSIEGELUNGEN ERHALTEN

Die Spieler können sich jederzeit während der Vorbereitungsphase für die Entwicklung ihres Charakters entscheiden. Auf jeder Charaktertafel findet ihr drei Fähigkeiten. Man kann sie nacheinander entwickeln und sie werden immer mächtiger. Sie hängen mit der besonderen Fähigkeit und Rolle des Ermittlers zusammen. Ihr könnt sie nur in der richtigen Reihenfolge entwickeln: Zuerst die Fähigkeit der Stufe 1, dann die Stufe 2 und dann die Stufe 3.

Um Fähigkeiten zu entwickeln, braucht man Trophäen: eine für die Fähigkeit der Stufe 1 und je zwei für die Stufen 2 und 3. **Um eine Entwicklung der Stufen 2 oder 3 durchzuführen, müssen die beiden verwendeten Trophäen identisch sein.** Wenn ihr die Fähigkeit entwickelt, platziert die Trophäen auf eurer Charaktertafel an der angegebenen Stelle, um anzuzeigen, dass die Fähigkeit aktiviert wurde. Die Trophäen, mit denen ihr eine Fähigkeit aktiviert habt, bleiben dort bis zum Ende des Spiels.

- Neben dem Verlust von Trophäen hat das Entwickeln von Charakterfähigkeiten auch andere negative Auswirkungen (ihr könnt diese Effekte auch auf den Spielertafeln finden):
- Wenn ihr eine Fähigkeit der Stufe 1 aktiviert, bewegt den Entsetzenmarker einmal vorwärts.
- Wenn ihr eine Fähigkeit der Stufe 2 aktiviert, bewegt den Entsetzenmarker einmal vorwärts UND ein Kultist erscheint am Ort des Ermittlers, der seine Fähigkeit aktiviert hat (der Kultistenmarker bewegt sich in diesem Fall nicht).
- Wenn ihr eine Fähigkeit der Stufe 3 aktiviert, bewegt den Entsetzenmarker einmal vorwärts UND ein Kultist erscheint am Ort des Ermittlers, der seine Fähigkeit aktiviert hat (der Kultistenmarker bewegt sich in diesem Fall nicht) UND der Ermittler erhält einen fortwährenden Wahnsinnsmarker.

Wenn ein Ermittler eine neue Fähigkeit aktiviert, kann er eine der verfügbaren Tor-Versiegelungskarten wählen. Er kann frei wählen, welche Karte er möchte. Ein Ermittler kann je nach Anzahl seiner Fähigkeitsentwicklungen mehrere Torversiegelungen aufweisen. **Tor-Versiegelungskarten sind keine Objektkarten**, daher sind sie nicht von den Einschränkungen und Auswirkungen betroffen, die für Objektkarten gelten. **Sie können** während des Spiels **nicht an einen anderen Ermittler weitergegeben** werden.

Tor-Versiegelungskarten zu erhalten ist eine Voraussetzung für das Versiegeln von Orten. Dies bedeutet auch, dass mindestens fünf Charakterfähigkeiten aktiviert werden müssen, um das Spiel zu gewinnen. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Ermittler dies tun oder wie die Aktivierungen verteilt werden. Wenn es den Spielern gelingt, alle fünf Tor-Versiegelungskarten zu erhalten, hat die Entwicklung der Charakterfähigkeiten diesen Effekt nicht mehr.

H.) ZIELE AUSWÄHLEN

Die Ermittler können während der Vorbereitungsphase jederzeit entscheiden, gegen welchen Kultisten sie vor Ort kämpfen wollen. Wenn ihr eure Entscheidung getroffen habt, setzt einen Zielmarker auf diesen Kultisten.

Vergesst nicht: Die Ermittler bewegen sich während der Kampfphase nicht. Sie können Zielmarken nur auf Kultisten setzen, die sich am Ende der Vorbereitungsphase am selben Ort wie sie selbst befinden.

Wenn ein Ermittler die Ressourcen, die Unterstützung und die Möglichkeit hat, **zwei Kultisten** am selben Ort erfolgreich **zu bekämpfen**, kann er auch seinen zweiten Zielmarker verwenden.

Ein Kultist kann von mehreren Ermittlern im selben Zug angegriffen werden, wenn die Spieler sich nicht sicher sind, ob einer von ihnen es alleine mit ihm aufnehmen könnte. (Das Ergebnis des Kampfes kann aufgrund bestimmter Auswirkungen ungewiss sein, z. B. wenn Kultisten- oder Ermittlerwürfel während des Kampfes erneut gewürfelt werden.) In diesem Fall sollte jeder Ermittler seinen eigenen Zielmarker auf die Kultistenkarte setzen. Während des Kampfes können die Ermittler entscheiden, in welcher Reihenfolge sie denselben Kultisten angreifen wollen, aber ihre Kampfsymbole werden nicht addiert. Wenn es dem ersten Ermittler gelingt, den Kultisten zu töten, haben die anderen Ermittler keinen Gegner.

5.) KAMPFPHASE

Nachdem sich die Ermittler auf die bevorstehenden Kämpfe vorbereitet haben, müssen sie sich mit den Kultisten und/oder den Großen Alten an ihren Schauplätzen messen. Während eines Kampfes bekämpfen die Ermittler und die Kultisten/Alten einander mit Hilfe magischer Symbole.

Jeder Ermittler muss an der Kampfphase teilnehmen.

Die Kämpfe werden einzeln und nacheinander abgewickelt. Ihr müsst immer mit den Kämpfen am Startschauplatz beginnen und im Uhrzeigersinn zum nächsten gehen. **Wenn mehrere Ermittler** am selben Ort **kämpfen**, können sie entscheiden, wer beginnt.

Es ist nicht zwingend, gegen Kultisten zu kämpfen. **Wenn ein Ermittler jedoch nicht gegen einen Kultisten kämpfen kann oder will oder im Kampf scheitert, erhält der Ermittler automatisch einen Wahnsinnsmarker und ihr müsst den Entsetzenmarker auf dem Entsetzenkreis vorrücken.**

Wenn dadurch eine Entsetzenkarte aktiviert wird, muss der Effekt sofort ausgeführt werden, bevor der Ermittler am nächsten Ort kämpft.

KAMPFREGELN GEGEN DIE KULTISTEN

Während eines Kampfes werden Kultisten und Große Alte durch okkulte Symbole geschützt. Die Spieler müssen diese Symbole durchdringen, um sie besiegen zu können: Das heißt, sie müssen dieselben Symbole wie ihre Gegner haben (auf den Aktionskarten in ihrer Hand, den Ermittlerwürfeln, Gegenständen oder dank ihrer Unterstützungen und anderer Aktionen und Effekte). Alle Karten und Effekte, die ein Symbol liefern, können je nur einmal in der Kampfphase verwendet werden.

Wenn der aktive Ermittler Unterstützungskarten vor sich hat, die er in der Kampfphase verwenden kann, darf er ihre Effekte während des Kampfes einsetzen.

NAHKAMPF UND FERNKAMPF

Fernkämpfer (zu erkennen am **Waffensymbol** auf ihrer Charaktertafel) können jeden Kultisten an ihrem Schauplatz angreifen.

Nahkämpfer (zu erkennen am **Boxkampfsymbol** auf ihrer Charaktertafel) können nur den Kultisten angreifen, der ihnen am nächsten ist, also den auf der Schauplatzkarte.

Ihr könnt nur die Großen Alten im Tor angreifen, weitere Details findet ihr später.

WÜRFELN IM KAMPF

Alle Ermittlerwürfel, die euch nicht bei der ersten Verteilung gegeben wurden, **müssen gewürfelt werden, sobald ihr sie erhaltet.**

Die allgemeine Regel für das Neuwürfeln lautet: Ein Ermittlerwürfel kann einmal für den Preis von 1 Wahnsinn neu gewürfelt werden. Diese Option kann beliebig oft verwendet werden, solange der Ermittler diese Aktion ausführen kann, ohne zu sterben.

Vergiss nicht: Ermittler können sich oder andere während der Kampfphase nicht heilen!

Die Ergebnisse des Würfels werden zu den Symbolen der Aktionskarten in der Hand des Spielers addiert.

CHANCEN IN KÄMPFEN

Jeder Kultist kann **3, 4 oder 5 Symbole in einem Kampf haben**, abhängig von Folgendem:

- **3 Symbole:** Wenn man den Kultistenwürfel leer würfelt und das Symbol der Kultistenkaste nicht mit dem des Ortes übereinstimmt, wird der Kultist nur durch die Symbole seiner eigenen Karte geschützt. Diesen Symbolen wird nichts hinzugefügt.
- **4 Symbole:** drei auf der Kultistenkarte + eins auf dem Kultistenwürfel, ohne dass das Kastensymbol mit dem Ortssymbol identisch ist – oder das Kastensymbol ist mit dem des Ortes identisch, aber der Würfel ist leer.

- **5 Symbole:** 3 auf den Kultistenkarten + das Kultistensymbol ist identisch mit dem des Ortes + der Würfel ist nicht leer.

Die Symbole der Ermittler müssen zu diesen Symbolen passen, damit sie Kultisten besiegen können.

Wenn ein Ermittler alle Symbole erhält, die der Kultist hat, durchdringt der Ermittler den okkulten Schutz des Kultisten und kann ihn töten.

Das kann geschehen mit Hilfe

- ihrer eigenen Charakterfähigkeiten,
- der Aktionskarten auf ihrer Hand,
- der Aktion, die durch die Unterstützung durch andere erhalten wurde,
- ihrer eigenen Objektkarten,
- der Aktionen bestimmter Schauplätze,
- des Ermittlerwürfels

BESIEGEN EINES KULTISTEN

Wenn es einem Ermittler gelingt, einen Kultisten während eines Kampfes zu töten, **kann er eine Trophäe aus dem Vorrat nehmen, die dem Kastensymbol des Kultisten entspricht.** Falls eine solche Trophäe nicht vorrätig ist, erhält der Ermittler keine Trophäe. (In speziellen Kultistenkästen kann es Kultisten geben, die kein Kastensymbol haben. Nachdem sie diese besiegt haben, erhalten die Ermittler keine Trophäe.)

Nachdem ihr sie besiegt habt, legt ihr die Kultistenkarte in den ihren Ablagestapel. Wenn sich weitere Kultisten- und/oder Große-Alte-Karten darüber befinden, **schiebt diese in Richtung der Schauplatzkarte.**

Der aktive Ermittler wirft alle Aktionskarten ab, die er für den Kampf verwendet hat, und gibt die Unterstützungskarten an die anderen Spieler zurück, damit sie diese in ihrem eigenen Ablagestapel ablegen können.

BEKÄMPFUNG DES ERWACHTEN GROßEN ALTEN

DAS ERSCHEINEN DES GROßEN ALTEN

Die Großen Alten können als Folge mehrerer Ereignisse ins Spiel kommen:

- wenn ein **vierter Kultist** an einem Ort erscheint, der nicht versiegelt wurde
- als Folge einer Entsetzenkarte
- als Folge von Spielereignissen

Wenn ein vierter Kultist an einem Ort ankommt, sucht die Karte des Großen Alten heraus, die zur gleichen Kaste gehört (sie ist auch auf der Karte angegeben), und legt sie **über** den vierten Kultisten.

Kommt ein Alter aus einem anderen Grund als der Überschreitung des örtlichen Kultistenlimits hinzu und gibt es keine konkrete Regel, die sein Erscheinen spezifiziert, wird der Große Alte am Ort des Kultistenmarkers beschworen. In solchen Fällen zieht eine zufällige Karte aus dem Stapel der Großen Alten.

Wenn der Alte an einem versiegelten Ort ankommen würde, erscheint er am nächsten freien Ort, unabhängig von der Anzahl der dortigen Kultisten.

Wenn ein Großer Alter beschworen wird, erhält jeder Ermittler automatisch einen Wahnsinnsmarker, unabhängig von der Position des Ermittlers und des Alten.

Zu jedem Zeitpunkt kann nur ein Großer Alter im Spiel sein. Wenn aus irgendeinem Grund ein weiterer Alter (oder mehrere) erscheinen würde, obwohl bereits einer im Spiel ist, wird der neue nicht aufgerufen. **Jeder Ermittler erhält jedoch sofort einen Wahnsinnsmarker wegen des Alten und der Entsetzenmarker wird so weit bewegt, wie Ermittler im Spiel sind.**

GROÙE ALTE BEKÄMPFEN

An der Stelle, wo der Große Alte erschienen ist, erscheinen in der Kultistenphase der späteren Runden keine neuen Kultisten. **Anstelle der Ankunft von Kultisten müsst ihr in der Kultistenphase den GroÙen Alten zur nächsten Kultistenkarte in Richtung Stadt vorrücken,** um anzuzeigen, dass der aufgeweckte Alte einen seiner Anhänger verschlungen hat.

Die Karte des verschlungenen Kultisten wird unter die Karte des Alten geschoben. Dieses Symbol wird zu den Symbolen des Alten hinzugefügt. Der Alte erhält für jeden Kultisten, den er auf dem Weg zur Schauplatzkarte verschlungen hat, ein neues Symbol.

Die Ermittler können nur gegen den Alten kämpfen, wenn keine lebenden Kultisten mehr vor ihm stehen und er das Tor erreicht hat, also direkt vor dem städtischen Schauplatz. Wenn ihr möchtet, können mehrere Ermittler in einem Zug gegen einen Alten kämpfen, aber ihre Kräfte werden nicht addiert. Platziert euren Zielmarker auf den GroÙen Alten, genau wie ihr es mit einem Kultisten tun würdet. Wenn mehrere Ermittler gegen den Alten kämpfen, greifen sie ihn einzeln in der Reihenfolge ihrer Wahl an.

Wenn ihr einen GroÙen Alten angreift, bekommt ihr sofort Wahnsinn. Ihr erhaltet ihn zu Beginn eurer eigenen Kampfphase, also kann man den Alten nur dann bekämpfen, wenn man diesen Wahnsinn überlebt hat.

Der Kampf verläuft genauso wie bei Kultisten. Die Macht des GroÙen Alten besteht aus:

- den Symbolen GroÙer-Alter-Karte,
- allen Symbole der Kultisten, die er verschlungen hat,
- den Symbolen des Ortes, den der Große Alte automatisch erhält,
- dem Symbol des Kultistenwürfels am Schauplatz

Dies bedeutet, dass der Alte im (für die Ermittler) besten Fall 6, im schlechtesten 11 Symbole hat.

Im Kampf gegen den GroÙen Alten können von Ermittlern verwendet werden:

- ihre besonderen Fähigkeiten (falls vorhanden)
- die Aktionen auf ihrer Hand
- die Kampfhandlungen, die sie von Unterstützungen durch andere erhielten
- ihre eigenen Objekte
- die von den Schauplätzen bereitgestellten Aktionen (falls vorhanden)
- und der Ermittlerwürfel

Wie ihr seht, ist es nicht unmöglich, einen GroÙen Alten zu besiegen, aber es ist eine sehr schwierige und gefährliche Aufgabe - ihr solltet alles versuchen, um eine Begegnung mit ihnen zu vermeiden.

Sobald ein großer alter Mann erscheint, können die Ermittler nicht gewinnen, bis sie ihn besiegt haben.

EINEN ALTEN BESIEGEN

Wenn der Ermittler, der gegen den GroÙen Alten kämpft, alle Symbole des Alten hat, dann gelingt es ihm, ihn in die andere Dimension zurück zu schicken, aus der er gekommen ist.

Legt die Karte des Alten wieder unter die Große-Alte-Karten (Dies bedeutet, dass die Karte nicht aus dem Spiel entfernt wird; es ist möglich, dass der Alte zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehrt.)

Dieser Ort wird automatisch versiegelt. Nach dem Sieg über den Alten platziert einen Tor-Versiegelungsmarker auf der Stelle und legt die Trophäen von dort zurück in den gemeinsamen Vorrat. **Wenn ein Ort auf diese Weise versiegelt wurde, braucht man nicht die passende Tor-Versiegelungskarte.**

NIEDERLAGE

Wenn ihr es nicht schafft, den Großen Alten in der Runde zu besiegen, in der er vor der Schauplatzkarte erschien, tritt er in der Kultistenphase der nächsten Runde in unsere Welt. In diesem Fall verlieren die Ermittler das Spiel sofort.

Es gibt Aktionen und Effekte, durch welche die Ermittler einen weiteren Zug gegen den Alten erhalten können – es ist eine gute Idee, diese Möglichkeiten zu nutzen.

6. DIE SCHAUPLATZ-VERSIEGELUNG

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Ermittler alle Orte im Spiel versiegeln.

Das Versiegeln eines Ortes hat zwei Bedingungen:

1.) Die Ermittler müssen so viele Trophäenmarker sammeln, wie Spieler vorhanden sind. Diese sind auf dem Spielbrett gekennzeichnet und mit den Schauplätzen verbunden.

Ein Ermittler kann eine Trophäe nur aus seiner eigenen Reserve auf einen Ort platzieren, wenn er sich an diesem Ort befindet. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Trophäen, die ihr während der Vorbereitungs-, Kampf- oder Versiegelungsphase auf einmal auf eine Schauplatzkarte legen könnt.

2.) Die Ermittler müssen das zum Symbol des Ortes gehörende Torsiegel haben. Sie können dieses durch die Entwicklung von Charakterfähigkeiten erlangen (siehe vorheriger Teil).

Nur der Ermittler mit der passenden Tor-Versiegelungskarte kann das Tor versiegeln. Um ein Tor zu versiegeln, muss sich der Ermittler an diesem Ort befinden.

Wenn sich zum Zeitpunkt der Versiegelung keine Kultisten an einem Ort befinden, gibt es keine weiteren Kosten oder negative Auswirkungen. Wenn jedoch Kultisten am Ort sind, erhält der Ermittler, der die Aktion durchführt, so viele Wahnsinnsmarker wie Kultisten anwesend sind. Die Wahnsinnsmarker können nicht aufgeteilt werden, selbst wenn sich weitere Ermittler am Schauplatz befinden.

Wenn an dieser Stelle ein Großer Alter erschienen ist, kann sie nicht versiegelt werden, solange der Alte im Spiel ist.

Wenn ein Ermittler stirbt, während er versucht, das Tor zu versiegeln, verlieren die Spieler das Spiel, auch wenn es der letzte Ort war. **Ihr könnt Wahnsinn erst heilen, nachdem/falls der Ermittler die Versiegelung überlebt hat.**

Die Trophäen, die ihr an einem Ort platziert, können nicht zurückgenommen werden. Nach dem Verschließen der Stelle legt die Siegelkarte darauf und legt die Trophäen in die gemeinsame Reserve zurück.

Wenn es den Ermittlern gelingt, irgendwo einen Großen Alten zu besiegen, **wird dieser Ort automatisch versiegelt.** Weitere Informationen findet ihr im Abschnitt über den Kampf gegen die Alten.

ENDE DES SPIELS

Das Ende des Spiels wird durch die Aktivierung von Entsetzenkarten des Typs „Endspiel“ ausgelöst.

Diese Karten können auf zwei Arten aktiviert werden:

- der sechste Entsetzenkristall wird auf eine Endspielkarte gelegt,
- der Kultistenkartenstapel wird aufgebraucht.

Welches Ereignis auch immer das Endspiel auslöst, deckt die Endspielkarte auf, lest den Text und führt die Anweisungen aus. Endspielkarten aktivieren sofortige Ereignisse und Effekte. Sie beschwören immer auch einen Großen Alten der zweiten Welle.

Falls bereits ein Großer Alter im Spiel ist, wenn die Endspielkarte aktiviert wird, bleibt entgegen den allgemeinen Regeln der erste Alte im Spiel und der zweite, der während des Endspiels gerufen wird, kommt ebenfalls ins Spiel. Die Ermittler müssen beide besiegen.

Wenn die Endspielkarte aktiviert wird, weil der Kultistenkartenstapel aufgebraucht ist oder nach dem Ziehen der Endspielkarte zur Neige geht, **mischt ihn neu** und setzt das Spiel fort!

Die Ermittler gewinnen das Spiel, wenn es ihnen gelingt, alle Orte zu versiegeln und alle Großen Alten im Spiel zu besiegen.

Die Ermittler verlieren, wenn:

- jeder Ermittler wahnsinnig ist und stirbt,
- ein Großer Alter eine Schauplatzkarte erreicht und die Ermittler es nicht schaffen, ihn zu besiegen,
- wenn die Anzahl der Kultisten das Kultistenlimit überschreitet,
- es den Ermittlern nicht gelingt, alle Schauplätze zu versiegeln, ehe sie nach der Aktivierung der Endspielkarte alle Alten besiegt haben.