

ELDRITCH HORROR

ABSONDERLICHE RUINEN ERWEITERUNG

Im ersten Licht der Zivilisation ließen Priester und Propheten große Steinblöcke über weite Strecken transportieren. Allein der Anblick dieser Menhire, Pyramiden und Bauwerke ließ die Menschen in Ehrfurcht erstarren. Heute sind die Zeugnisse ihrer überragenden Baukunst von Moos überwuchert und unaussprechliche Schrecken hausen in ihren Grundfesten.

Doch der Stein hat die Jahrtausende überdauert. Wenn die Baumeister von einst tatsächlich die Rückkehr der Großen Alten vorhergesehen haben, sind ihre Werke vielleicht der Schlüssel zum Überleben der Menschheit. Nur die Tapfersten und Klügsten werden die Rätsel der alten Weltwunder lösen.



INHALT

Die Erweiterung *Absonderliche Ruinen* enthält folgendes Material:

4 Ermittlerbögen	4 Prologkarten
1 Bogen des Großen Alten	4 Runden-Übersichtskarten
86 Begegnungskarten	4 Artefaktkarten
4 Allgemein	16 Unterstützungskarten
4 Amerika	16 Zustandskarten
4 Europa	16 Zauberkarten
4 Asien/Australien	24 besondere Unterstützungskarten
6 Andere Welten	4 Ermittlermarker mit Standfüßen
20 Mystische Ruinen (4 verschiedene Rückseiten)	6 Monstermarker (4 normale, 2 epische)
20 Spezial (2 verschiedene Rückseiten)	6 Marker für Ausdauer
24 Forschung	4 Marker für Geistige Gesundheit
6 Mysterienkarten	12 Fokusmarker
6 Abenteuerkarten	1 Abenteuermarker
20 Mythoskarten	1 Mystische-Ruinen-Marker

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit folgendem Symbol markiert, damit man sie von den Karten aus dem Grundspiel unterscheiden kann.



ÜBERBLICK

Die Erweiterung *Absonderliche Ruinen* führt die Ermittler zu den geheimnisvollen Überresten antiker Zivilisationen. Diese uralten Orte der Macht können von den Jüngern der Großen Alten zu teuflischen Zwecken genutzt werden oder von den Ermittlern, um die Menschheit zu beschützen. Teil dieser Erweiterung sind ein neuer Großer Alter sowie neue Ermittler, Monster und Begegnungen für *Eldritch Horror*. Außerdem gibt es brandneue Spielmechaniken, inkl. Abenteuer, Begegnungen in Mystischen Ruinen, der neuen Aktion Fokussieren und besondere Unterstützungen.



VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

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

- Vor dem Spielaufbau wird 1 zufällige Prologkarte gezogen. Sie verändert den Spielaufbau und macht jede Partie zu einem einzigartigen Erlebnis.
- Die Mystische-Ruinen-Begegnungen werden nur in Verbindung mit dem Großen Alten Syzygie und/oder der Prologkarte „Die kosmische Konstellation“ verwendet. Anderenfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für Mystische-Ruinen-Begegnungen werden auf S. 2 erklärt).
- Die Abenteuerkarten dieser Erweiterung werden nur in Verbindung mit der Prologkarte „Die kosmische Konstellation“ verwendet. Anderenfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für Abenteuerkarten werden auf S. 2 erklärt).
- Alle Fokusmarker sowie der Abenteuermarker kommen in den allgemeinen Markervorrat. Die Regeln für diese Marker werden auf S. 2-3 erklärt.
- Alle besonderen Unterstützungen werden gemischt und bilden den besonderen Unterstützungsstapel. Er wird offen neben den normalen Unterstützungsstapel gelegt.

Einige Spielkomponenten aus dieser Erweiterung funktionieren nur in Verbindung mit anderen, neu hinzugekommenen Komponenten. Aus diesem Grund sollte man beim Spielen mit dieser Erweiterung immer alle enthaltenen Spielmaterialien verwenden.

Mit dieser Erweiterung kommt eine neue Aktion hinzu, die jeder Ermittler ausführen kann: Fokussieren. Mehr dazu auf S. 3.

- Die Runden-Übersichtskarten geben einen schnellen Überblick über alle verfügbaren Aktionen und Begegnungen sowie die Abhandlung von Mythoskarten.

AKTIONEN

Jede Aktion kann nur 1 Mal pro Runde ausgeführt werden.

- **Retzen:** Bewege dich um 1 Feld, gib Fahrtschne aus, um dich weiter zu bewegen.
- **Reisevorbereitungen treffen:** Du erhältst 1 Fahrtschne.
- **Unterstützung beschaffen:** Lege eine Probe ab und nimm Unterstützungen mit gleichem oder geringeren Wert aus der Reserve.
- **Ausheilen:** Du regenerierst 1 Ausdauer und 1 Geistes Gesundheit.
- **Fokussieren:** Du erhältst 1 Fokus.
- **Tauschen:** Tausche Ausdauer mit einem anderen Ermittler auf deinem Feld.
- **Das Stichwort „Aktion“ nutzen:** Führe die Aktion oder Lokale Aktion einer Spielkomponente aus. Jede Komponente zählt als andere Aktion.

BEGEGNUNGEN

Du hast mit jedem Monster auf deinem Feld eine **Kampfbegegnung**. Falls anschließend keine Monster mehr auf deinem Feld sind, wähle 1 der folgenden Optionen:

- **Standort-Begegnung:** Handle eine Begegnung entsprechend der Art dieses Feldes ab.
- **Marker-Begegnung:** Handle eine Begegnung mit einem Marker auf deinem Feld ab.

Runden-Übersichtskarte

PROLOGKARTEN

Beim Spielen mit dieser Erweiterung wird vor dem Spielaufbau 1 zufällige Prologkarte gezogen. Sie verändert den Spielaufbau und macht jede Partie zu einem einzigartigen Erlebnis.

Der Effekt der Karte wird unmittelbar nach dem Ziehen abgehandelt, es sei denn, ein anderer Zeitpunkt (z.B. „Nach dem Spielaufbau“) ist ausdrücklich genannt.

Die Prologkarte „Die kosmische Konstellation“ gibt die Anweisung, den Mystische-Ruinen-Begegnungsstapel bereitzulegen. Die Regeln für diesen Stapel werden weiter unten erklärt.



Prologkarte

ABENTEUER

Abenteuerkarten stellen verschiedene Geschichten dar, an denen die Ermittler teilhaben können, um zusätzliche Belohnungen zu erhalten.



Abenteuerkarte und -marker

Die Abenteuer mit Eigenschaft **KOSMISCHE KONSTELLATION** werden nur benutzt, wenn zu Spielbeginn die Prologkarte „Die kosmische Konstellation“ gezogen wurde. Wie auf der Prologkarte angegeben, legt man alle Abenteuerkarten beiseite. Die Abenteuer mit Eigenschaft **KOSMISCHE KONSTELLATION** sind in vier Phasen unterteilt, die hinter der Eigenschaft auf der Kartenvorderseite stehen (**I, II, III, IV**).

Die Prologkarte „Die kosmische Konstellation“ gibt die Anweisung, nach Abschluss des Spielaufbaus das erste Abenteuer der Geschichte, „Entdeckung der kosmischen Syzygie“, zu ziehen. Wenn ein Abenteuer gezogen wird, legt der aktive Ermittler es offen ins Spiel und handelt den Effekt ab, der mit den Worten „Wenn diese Karte ins Spiel kommt“ beginnt.

Jedes Abenteuer hat einen Effekt, der bestimmt, wie die Ermittler es abschließen können. Wenn ein Abenteuer abgeschlossen wird, handelt der aktive Ermittler den Effekt ab, der mit den Worten „Wenn dieses Abenteuer abgeschlossen ist“ beginnt. Meist beinhaltet dies das Ziehen einer weiteren Abenteuerkarte, die das nächste Kapitel der Geschichte darstellt. Dann legt der aktive Ermittler das Abenteuer, alle darauf liegenden Marker und alle Marker, die durch das Abenteuer platziert wurden, ab. Jedes Abenteuer gibt die Anweisung ein weiteres Abenteuer für die nächste Phase der Geschichte zu ziehen, bis die vierte und letzte Phase erreicht ist.

MYSTISCHE RUINEN

Die Mystische-Ruinen-Begegnungskarten schicken die Ermittler auf eine Reise an die geheimnisvollsten Orte der Erde.

Sie werden nur benutzt, wenn die Syzygie der Große Alte ist oder die Prologkarte „Die kosmische Konstellation“ gezogen wurde.

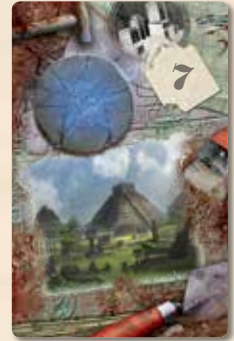
Um sie bereitzulegen, mischt ein Spieler alle Mystische-Ruinen-Begegnungskarten zu einem Stapel zusammen. Ein anderer Spieler hebt ab.

➤ Mystische-Ruinen-Begegnungen sind komplexe Begegnungen, die den Ermittlern mehrere Proben abverlangen.

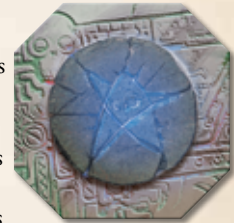
➤ Der Kartenrücken gibt an, auf welches Feld die Karte sich bezieht.

➤ Der Mystische-Ruinen-Marker wird auf das Feld gelegt, das auf dem Rücken der obersten Karte des Stapels abgebildet ist. Dieses Feld wird „Feld der Mystischen Ruinen“ genannt. Falls sich die oberste Karte des Stapels aus irgendeinem Grund ändert, wird der Mystische-Ruinen-Marker auf das entsprechende neue Feld bewegt.

➤ In der Begegnungsphase kann ein Ermittler auf einem Feld mit Mystische-Ruinen-Marker eine Begegnung mit diesem Marker haben, indem er die oberste Karte des Mystische-Ruinen-Begegnungsstapels zieht und abhandelt.



Mystische-Ruinen-Begegnungskarte



Mystische-Ruinen-Marker



FOKUSSIEREN (AKTION)

Mit dieser Erweiterung kommt eine neue Aktion hinzu, die jeder Ermittler ausführen kann. Die Aktion Fokussieren kann auf jedem beliebigen Feld durchgeführt werden, und gibt dem Ermittler 1 Fokusmarker.



Fokusmarker

- Beim Abhandeln einer Probe kann ein Ermittler 1 Fokusmarker ausgeben, um den Wurf eines Würfels zu wiederholen. Er kann beliebig viele Fokusmarker für Wiederholungswürfe ausgeben.
- Ein Ermittler darf maximal 2 Fokusmarker haben.

BESONDERE UNTERSTÜTZUNGEN

Manche Begegnungen aus dieser Erweiterung statten die Ermittler mit besonderen Unterstützungen aus. Diese sind, wie Zauber und Zustände, doppelseitig bedruckt. Ihre Rückseite darf erst dann angesehen werden, wenn ein Effekt es erlaubt.



besondere Unterstützung

- Besondere Unterstützungen zählen als Ausrüstung und können über die Aktion Tauschen an andere Ermittler weitergegeben werden. Ein Ermittler darf beliebig viele besondere Unterstützungen haben.
- Der Begriff „Unterstützung“ bezieht sich auf normale und besondere Unterstützungen. Mit „normale Unterstützung“ sind nur Unterstützungen, nicht aber besondere Unterstützungen gemeint.
- Wenn eine besondere Unterstützung abgelegt wird, legt man auch alle darauf liegenden Marker ab.

SONSTIGE REGELN

Es folgen weitere Regeln zu den Themen Kampfbegegnungen und Mysterien.

KAMPFBEGEGNUNGEN

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

PHYSISCHE RESISTENZ

Manche Monster und epische Monster aus dieser Erweiterung haben die Fähigkeit „Physische Resistenz“. In einer Kampfbegegnung mit einem Monster mit „Physischer Resistenz“ darf man nur Würfelpool-Boni einrechnen, die von Zaubern oder Ausrüstungen mit der Eigenschaft **MAGISCH** stammen.

Effekte, die Wiederholungswürfe geben oder Würfelergebnisse manipulieren, können wie gewohnt verwendet werden.

MYSTERIEN

In dieser Erweiterung gibt es eine neue Spielmechanik: „Das aktive Mysterium schreitet voran“. Aufgrund der Vielfältigkeit der Mysterien kann dies verschiedene Bedeutungen haben. Immer wenn „das aktive Mysterium voranschreitet“, handelt der aktive Ermittler einen der folgenden Effekte ab:

- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass 1 oder mehr Marker auf die Mysterienkarte gelegt werden, legt er 1 entsprechenden Marker auf die Karte.
 - Auf diese Weise platzierte Hinweise, Tore und Monster werden aus dem Hinweisvorrat bzw. Torstapel bzw. aus der Monsterquelle gezogen.
- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass ein episches Monster besiegt wird, legt er 2 Marker für Ausdauer auf die Mysterienkarte. Der Widerstand des epischen Monsters sinkt für jeden Marker für Ausdauer auf dem aktiven Mysterium um 1.
- Falls das aktive Mysterium verlangt, dass ein Ermittler 1 oder mehrere Hinweise ausgibt, legt er 1 Hinweis aus dem Hinweisvorrat auf die Mysterienkarte. Jeder Ermittler kann beim Abhandeln des Karteneffekts des aktiven Mysteriums einen darauf liegenden Hinweis ausgeben.

OPTIONALE REGELN

Falls eine Anpassung des Schwierigkeitsgrads gewünscht ist, können folgende optionale Regeln angewandt werden.

SCHWIERIGKEITSGRAD: WAHNSINN

Wem der höchste Schwierigkeitsgrad des Grundspiels noch zu einfach ist, kann das Spiel signifikant schwieriger machen, indem er den Mythosstapel ausschließlich aus schwierigen Mythoskarten zusammenstellt.

Achtung—Je nach Großem Alten können für diese optionale Regel mehrere Erweiterungen erforderlich sein.

BEHERRSCHE DEIN SCHICKSAL

Statt eine zufällige Prologkarte zu ziehen, wählen die Spieler gemeinsam eine Karte aus und befolgen den Effekt der Karte wie gewohnt.

Man kann auch beschließen, ohne Prologkarte zu spielen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F. Wenn sich ein Ermittler mit dem Effekt des Artefakts „Chepesch des Abgrunds“ auf ein anderes Feld bewegt, hat er dann eine Kampfbegegnung mit dem Monster auf seinem neuen Feld?

A. Nein. Er hat eine Kampfbegegnung mit jedem Monster auf seinem Feld. Besiegt er alle Monster auf seinem Feld, kann er sich anschließend auf das nächstgelegene Feld mit Monster bewegen. In dieser Runde hat er keine weiteren Kampfbegegnungen. Wenn er bis zur nächsten Begegnungsphase auf dem Feld bleibt, hat er wie gewohnt eine Kampfbegegnung mit jedem anwesenden Monster.

F. Wenn ein Ermittler eine besondere Unterstützung mit Eigenschaft Relikt umdreht und im Zuge dieses Effekts das Relikt ablegt, kann er dann trotzdem einen Mythosmarker auf das Mysterium „Relikte der Vergangenheit“ legen?

A. Ja. Das Mysterium gibt dem Ermittler die Option, sowohl einen Mythosmarker auf das Mysterium zu legen, als auch die besondere Unterstützung mit Eigenschaft **RELIKT** abzulegen. Der Ermittler kann sich für diese Option entscheiden, auch wenn er nur Teile des Effekts abhandeln kann.

F. Was passiert, wenn ein Effekt den Vorzeichenmarker auf das rote Feld vorrücken lässt und der Vorzeichenmarker bereits dort ist?

A. „Der Vorzeichenmarker rückt auf das rote Feld der Vorzeichenleiste“ bedeutet, dass der Vorzeichenmarker so lange weiterrückt, bis er das rote Feld erreicht hat. Ist er bereits dort, rückt er insgesamt vier Mal weiter, bis er wieder auf dem roten Feld landet.

Falls die Syzygie der Große Alte ist, löst dies den Effekt aus, der mit „Wenn der Vorzeichenmarker auf das rote Feld der Vorzeichenleiste rückt“ beginnt.

F. Müssen die Ermittler beim Spiel gegen die Syzygie zwei Mysterien aufklären, um zu gewinnen?

A. Nein. Wenn der Bogen der Syzygie umgedreht wird, legt man für jedes aufgeklärte Mysterium 1 Hinweis darauf. Durch Abhandeln der Spezial-Begegnungen „Versiegelung des Portals“ können weitere Hinweise auf den Bogen gelangen.

Das Aufklären von Mysterien ist nicht notwendig, um die Spezial-Begegnungen abzuhandeln oder das Spiel zu gewinnen. Allerdings senkt es die Schwierigkeit des Letzten Mysteriums erheblich.

F. Negiert das Artefakt „Kristall der Älteren Wesen“ aus der Erweiterung Berge des Wahnsinns den Ausdauerverlust der Mythoskarte „Aus einer anderen Zeit“?

A. Ja. Ein Ermittler mit dem Artefakt „Kristall der Älteren Wesen“ kann keine Ausdauer oder Geistige Gesundheit durch Mythoskarteneffekte verlieren, selbst wenn der Verlust an Ausdauer oder Geistiger Gesundheit nicht verhindert werden kann. Genaugenommen „verhindert“ der Kristall den Verlust nicht, sondern lässt gar nicht erst zu, dass es durch Mythoskarteneffekte zu einem Verlust von Ausdauer oder Geistiger Gesundheit kommt.

CREDITS

Autorin der Erweiterung: Nikki Valens

Autoren von Eldritch Horror: Corey Konieczka, Nikki Valens

Sonstige Inhalte: Dane Beltrami und Tim Uren

Lektorat: Matthew Landis

Grafikdesign: Taylor Ingvarsson und Michael Silsby

Schachtelillustration: Mark Poole

Illustration des Spielmaterials: Tommy Arnold, Alexandr Elichev, Tony Foti, Emilio Rodriguez, Magali Villeneuve sowie die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files* Produktreihe.

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson und John Taillon

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Testspieler: Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Mark Larson, Scott Lewis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Francis „Cake“ Rosting

Vielen Dank an unsere Betatester!

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Heiko Eller

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey

Unter Mitarbeit von: Eike Imping, Peer Lagerpusch, Yvonne Distelkämper, Linus Janßen, Rico Besteher, Tim Leuftink und Patrick Holtkamp

Produktionsmanagement: Heiko Eller



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

WWW.HDS-FANTASY.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM