

# ELDRITCH HORROR

## ZEICHEN VON CARCOSA ERWEITERUNG

*Mit einem lauten Scheppern fiel die Kette und Vorhängeschloss zu Boden, und die Tür des Theaters schwang auf. Sorgsam verstaute Dexter seine Dietriche, bevor er hindurchtrat. In der letzten Stunde hatte der berühmte Zauberkünstler beobachtet, wie über hundert elegant gekleidete Zuschauer ihre Karten für die Premiere des umstrittenen Stücks „Der König in Gelb“ abgeholt hatten. Durch diese Tür waren sie gegangen und nicht wieder herausgekommen. An ihrer statt saßen lebensgroße Puppen auf den Plätzen, die Köpfe in Dexters Richtung gedreht. „Eine gelungene Illusion“, sagte er mit aufrichtiger Bewunderung.*

*Plötzlich trat eine maskierte Gestalt von der Bühne und schritt die Gangreihe entlang. Sie war in zerfetzte Lumpen gehüllt. Ihre Maske verschob sich leicht, so als würde das darunterliegende Gesicht — oder was auch immer die Maske verbarg — auf abscheuliche Weise zucken. Im Vorbeigehen warf sie die Puppen um und ließ ihre Porzellanköpfe auf dem Boden zerschellen. Lächelnd strich Dexter über den kleinen Stein in seiner Hand und murmelte die arkanen*

*Worte, die er auf einer namenlosen Pazifikinsel gelernt hatte. Wie eine Viper schnellte die Gestalt voran, um den Magier an der Kehle zu packen, aber sie erwischte nur Rauch. Der Große Dexter Drake war wie vom Erdboden verschluckt.*



### ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit folgendem Symbol markiert, damit man sie von den Karten aus anderen *Eldritch Horror*-Produkten unterscheiden kann.



## INHALT

Die Erweiterung *Zeichen von Carcosa* enthält folgendes Spielmaterial:

4 Ermittlerbögen	24 Mythoskarten
1 Bogen der Großen Alten	4 Prologkarten
84 Begegnungskarten	4 Artefaktkarten
4 Allgemeine	16 Unterstützungskarten
4 Amerika	28 Zustandskarten
4 Europa	12 Zauberkarten
4 Asien/Australien	16 besondere
6 Expedition	Unterstützungskarten
6 Andere Welten	4 Ermittlermarker mit
24 Forschung	Standfüßen
32 Spezial	8 Monstermarker
(3 verschiedene	(6 normale, 2 epische)
Rückseiten)	20 Verschlechterungsmarker
8 Mysterienkarten	



## ÜBERBLICK

Die Erweiterung *Zeichen von Carcosa* konfrontiert die Ermittler mit einer grassierenden Manie, die sich in allen Städten der Welt ausbreitet. Die Betroffenen verlieren langsam den Verstand, während sie in Halluzinationen die geisterhaften Turmspitzen einer fremdartigen Stadt und einen fernen, außerirdischen See wahrnehmen. Die Erweiterung enthält einen neuen Großen Alten sowie neue Ermittler, Monster und Begegnungen für *Eldritch Horror*. Außerdem kommen neue Spielmechaniken in Form von besonderen Unterstützungen und Verschlechterungsmarkern hinzu.



## VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

Um mit der Erweiterung *Zeichen von Carcosa* 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.
- Alle Verschlechterungsmarker kommen in den allgemeinen Markervorrat. Die Regeln für diese Marker werden auf S. 2 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 alles enthaltene Spielmaterial verwenden.

## 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.



Prologkarte

## VERSCHLECHTERUNGSMARKER

In dieser Erweiterung gibt es eine neue Mechanik, welche die Fertigkeiten der Ermittler und ihre Verbesserungsmarker betrifft. Verschlechterungsmarker zeigen einen permanenten Malus auf eine Fertigkeit an.



Verschlechterungsmarker

- Wenn sich die Fertigkeit eines Ermittlers verschlechtert, nimmt er einen passenden Verschlechterungsmarker und legt ihn mit der „-1“ nach oben auf seinen Ermittlerbogen.
  - Hat er für diese Fertigkeit bereits einen Verschlechterungsmarker, dreht er diesen stattdessen auf die „-2“. Jeder „-2“-Verschlechterungsmarker zählt wie zwei „-1“-Verschlechterungsmarker.
- Verbesserungs- und Verschlechterungsmarker neutralisieren sich gegenseitig. Wenn ein Ermittler für ein und dieselbe Fertigkeit einen Verbesserungs- und einen Verschlechterungsmarker hat, legt er beide Marker ab.
- Eine Fertigkeit kann sich nicht verschlechtern, wenn ihr Wert dadurch unter 1 fallen würde.
  - Ein Ermittler darf sich nicht für die Verschlechterung einer Fertigkeit entscheiden, wenn deren Wert dadurch unter 1 fallen würde.
- Jede Fertigkeit eines Ermittlers kann sich nicht mehr als zwei Mal verschlechtern.
  - Ein Ermittler darf sich nicht für die Verschlechterung einer Fertigkeit entscheiden, die sich schon zwei Mal verschlechtert hat.

## 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 epischen 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 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 mehr 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.

## FERTIGKEITSWERTE

Manche Effekte dieser Erweiterung beziehen sich auf die Fertigkeitswerte der Ermittler. Ein Fertigkeitswert ist die aufgedruckte Zahl auf dem Ermittlerbogen zzgl. aller Verbesserungs- und Verschlechterungsmarker.

- Boni, die durch Ausrüstung oder andere Effekte entstehen, haben keinen Einfluss auf den Fertigkeitswert, da diese Effekte nur beim Abhandeln von Proben in Kraft treten.

*Beispiel: Dexter Drake hat ein aufgedrucktes  von 2 sowie einen „+1 “-Verbesserungsmarker. Sein Wert in  ist also 3 (die aufgedruckten 2 plus 1 durch den Verbesserungsmarker). Außerdem hat Dexter die Unterstützung „Persönliche Assistentin“. Deren -Bonus wird jedoch nicht in Dexters Fertigkeitswert eingerechnet.*

## 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. Kann Jenny Barnes mit ihrer Aktionsfähigkeit sich selbst oder einem anderen Ermittler erlauben, die Aktion Unterstützung beschaffen auszuführen, obwohl der betreffende Ermittler nicht auf einem Stadtfeld oder auf einem Feld mit Monster steht?*

A. Nein. Die Aktion Unterstützung beschaffen kann nur dann ausgeführt werden, wenn der ausführende Ermittler auf einem Stadtfeld ohne Monster steht.

*F. Kann Michael McGlen seine Aktionsfähigkeit benutzen, wenn er den Zustand „Gesucht“ bereits hat?*

A. Ja. Michael McGlen kann seine Aktionsfähigkeit auch dann nutzen, wenn er den Zustand „Gesucht“ hat. In diesem Fall handelt er alle Effekte der Fähigkeit ab, ohne den Zustand „Gesucht“ erneut zu erhalten.

*F. Kann Michael McGlen mit seiner passiven Fähigkeit den Würfelwurf des Rache-Effekts von „Dunkler Pakt“ wiederholen?*

A. Ja. Michaels passive Fähigkeit lässt ihn jeden Wurf wiederholen, der zum Effekt eines Zustand mit Eigenschaft **VERTRAG ODER VERFOLGUNG** gehört, auch wenn er unabhängig von einer Probe stattfindet. Dies beinhaltet die Würfe zum Abhandeln der -Effekte von „Dunkler Pakt“ und „Machtverheißung“.

*F. Kann Wendy Adams' passive Fähigkeit auch den Erhalt eines Zustands verhindern, den sie freiwillig nimmt?*

A. Ja. Falls Wendy im Rahmen der Bezahlung von Effektkosten einen Zustand nimmt (z.B. „Du kannst einen Zustand mit Eigenschaft Geisteskrankheit nehmen“ oder „es sei denn, du nimmst den Zustand ‚Gezeichnet‘“), kann sie ihre passive Fähigkeit nutzen, um den Zustand nicht zu erhalten. Tut sie dies, gelten die Kosten trotzdem als bezahlt.

*F. Kann die Fähigkeit des epischen Monsters „Hasturs Gezücht“ den Verlust von 2 oder mehr Ausdauer in einer Kampfbegegnung verhindern?*

A. Ja. Wenn irgendein Effekt (einschließlich der Effekte einer Kampfbegegnung) zum Verlust von 2 oder mehr Ausdauer bei „Hasturs Gezücht“ führt, verliert es stattdessen nur 1 Ausdauer.

*F. Darf ein Ermittler ein und dieselbe besondere Unterstützung in mehrfacher Ausführung haben?*

A. Ja. Es gibt keinerlei Beschränkungen, was den Besitz von besonderen Unterstützungen betrifft.

*F. Darf ein Ermittler 1 zufällige besondere Unterstützung nehmen, wenn er aufgrund eines Effekts eine zufällige Unterstützung erhält?*

A. Nein. Wenn der Effekt besagt: „Du erhältst 1 zufällige Unterstützung aus dem Stapel“, erhält der Ermittler sie aus dem Unterstützungsstapel, nicht aus dem besonderen Unterstützungsstapel. Besondere Unterstützungen erhält man nur dann, wenn ein Effekt es ausdrücklich besagt.

## CREDITS

**Autorin der Erweiterung:** Nikki Valens

**Autoren von Eldritch Horror:** Corey Konieczka und Nikki Valens

**Weitere Texte:** Dane Beltrami und Tim Uren

**Grafikdesign:** Chris Beck and Duane Nichols

**Manager Grafikdesign:** Brian Schomburg

**Schachtelillustration:** Cristi Balanescu

**Illustration des Spielmaterials:** Mauro Dal Bo, Tony Foti, Jacob Murray, Stephen Somers sowie die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files* Produktreihe.

**Künstlerische Leitung:** Taylor Ingvarsson

**Abteilungsleiter Kunst:** Andy Christensen

**Kreativdirektor:** Andrew Navaro

**Produktionsmanagement:** Jason Beaudoin und Megan Duehn

**Koordination Qualitätssicherung:** Zach Tewalthomas

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Carolina Blanken, Anita Hilberdink, Matthew Landis, Mark Larson, Emile de Maat, Alex Ortloff, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug

Vielen Dank an unsere Beta-Tester!

## DEUTSCHE AUSGABE

**Redaktion:** Heiko Eller

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Annika Brünning

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

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller



© 2016 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved. German Version published by Heidelber Spieleverlag. **Inhalt kann von Abbildung abweichen. 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](http://www.HDS-FANTASY.DE)  
[www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)