

ELDRITCH HORROR

The cover art for 'Eldritch Horror: Traumlande Erweiterung' depicts a dark, atmospheric scene. In the center, a stone archway with a golden face and crescent moon above it leads to a bright, orange-hued landscape. Two figures, a man with a lantern and a woman, stand at the entrance. The scene is framed by gnarled, dark trees with glowing green plants and purple flowers. The background shows a large, ethereal face in the sky and floating stone blocks.

TRAUMLANDE
ERWEITERUNG

ALTE FREUNDE

Luke Robinson ging von Bord eines sanft wogenden Schiffs, nahm einen tiefen Atemzug von der salzigen Luft und genoss die leichte Brise, die von der Cerenäischen See in die Hafenstadt Celephaïs wehte. Die strahlende Stadt erstreckte sich ostwärts, die ginkobewachsenen Hänge des Aran hinauf. Der Berg, dessen schneegekrönter Gipfel schweigend in der Ferne aufragte, vermittelte Luke ein Gefühl der Sicherheit, auch wenn er wusste, dass es ein trügerisches Gefühl war. Am Ende des Kais erwartete ihn ein prunkvoll gekleideter Mann mit offenen Armen.

„Luke! Mein Freund, zu lange ist es her. Komm, lass uns etwas trinken und unser Wiedersehen feiern!“ Ein breites Lächeln strahlte in seinem Gesicht und sein Schmuck aus Gold und Türkis glitzerte in der Sonne.

Luke schüttelte den Kopf. „Schon bald, Kuranes. Nichts würde ich lieber tun“, sagte er und verzog das Gesicht. „Aber ich bin nicht unserer Freundschaft wegen nach Celephaïs gekommen. Etwas Grauens regt sich im Norden. Ich spüre es.“ Nervös hantierte er mit der goldenen Schatulle in seiner Tasche. Sein Onkel hatte sie ihm vor langer Zeit geschenkt.

Kuranes' Züge verfinsterten sich. „Da bist du nicht der Einzige, mein Freund. Ich habe es ebenfalls gespürt.“ Er wandte sich ab und ließ den Blick in die Ferne schweifen. „Der Herr von Kadath erwacht.“ Luke schüttelte den Kopf. „Das wissen wir nicht mit Si—“ Kuranes unterbrach ihn mit erhobener Hand. „Nein, du weißt, dass es wahr ist. Er plant etwas. Alle Länder der Menschheit sind in Gefahr.“

Luke zitterte und zog trotz der angenehm warmen Mittagssonne seinen Mantel enger um sich. „Und so auch die Traumlande“, sagte er nickend und blickte nach Norden. „Deswegen bin ich hier, alter Freund. Ich will ihn aufhalten.“ Dann wandte er sich wieder Kuranes zu und legte eine Hand auf die Schulter seines Freundes. „Komm“, sagte er. „Wir haben viel zu besprechen.“



ÜBERBLICK

Die Erweiterung *Traumlande* schickt die Ermittler in ein Reich aus Visionen und Alpträumen, wo finstere Mächte eine Verschmelzung von Traum und Wirklichkeit anstreben. Mit dabei sind neue Ermittler, Große Alte, Monster und Begegnungen für *Eldritch Horror*. Außerdem gibt es brandneue Spielmechaniken, inkl. besonderen Unterstützungen und Fokusmarkern.

VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

Um mit der Erweiterung *Traumlande* 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.
- Der Traumlande-Nebenspielplan, die Traumlande-Begegnungskarten, die Traumsuche-Begegnungskarten, die Traumportal-Marker, der Traumsuche-Marker sowie die 7 Hinweise und 3 Tore, die zu den Feldern des Traumlande-Nebenspielplans gehören, werden nur in Verbindung mit dem Großen Alten Hypnos und/oder der Prologkarte „Träume von einer anderen Welt“ verwendet. Andernfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für diese Komponenten werden auf S. 4-5 erklärt).
- Die Abenteuerkarten dieser Erweiterung werden nur in Verbindung mit der Prologkarte „Träume von einer anderen Welt“ verwendet. Andernfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück (die Regeln für Abenteuerkarten werden auf Seite 4 erklärt).
- Alle Fokusmarker sowie der Abenteuermarker kommen in den allgemeinen Markervorrat. Die Regeln für diese Marker werden auf S. 4 und 6 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.

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



1 Traumland-Nebenspielplan



8 Abenteuerkarten



8 Ermittlerbögen mit passenden Aufstellern und Plastikfüßen



2 Bögen der Großen Alten



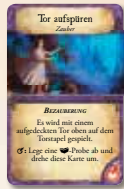
12 Mysterienkarten (2 verschiedene Rückseiten)



4 Artefaktkarten



16 Unterstützungskarten



12 Zauber-
karten



25 besondere
Unterstützungskarten



19 Zustands-
karten

BEGEGNUNGSKARTEN



4 Amerika



4 Europa



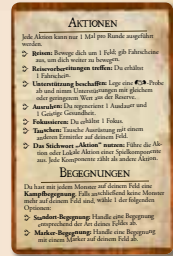
4 Asien/Australien



24 Mythoskarten



6 Prologkarten



4 Runden-
Übersichtskarten



4 Allgemeine



16 Traumlande



6 Andere Welten



6 Monstermarker und
5 epische Monstermarker



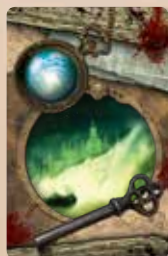
3 Traumportal-Marker



48 Forschung
(2 verschiedene Rückseiten)



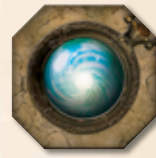
24 Spezial
(3 verschiedene Rückseiten)



20 Traumsuche
(4 verschiedene Rückseiten)



1 Abenteuermarker



1 Traumsuche-
Marker



3 Tormarker



4 Marker
für Ausdauer und
Geistige Gesundheit



7 Hinweismarker



12 Fokusmarker

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 „Träume von einer anderen Welt“ gibt die Anweisung, den Traumlande-Nebenspielplan aufzubauen. Die Regeln für diesen Spielplan werden in der rechten Spalte erklärt.

ABENTEUER

Abenteurkarten stellen verschiedene Geschichten dar, an denen die Ermittler teilnehmen können, um Zustände mit Eigenschaft **TALENT** zu erwerben oder das aktive Mysterium voranzubringen.

Man benutzt die Abenteurkarten mit Eigenschaft **TRÄUME VON EINER ANDEREN WELT** nur dann, wenn zu Spielbeginn die gleichnamige Prologkarte gezogen wurde. In dem Fall werden sie, wie auf der Prologkarte beschrieben, zu Beginn bereitgelegt. Die Abenteurer aus dieser Erweiterung sind in vier Phasen unterteilt, die hinter der Eigenschaft auf der Kartenvorderseite stehen (**I, II, III, IV**) und im Laufe des Spiels gezielt gezogen werden.

Die Prologkarte „Träume von einer anderen Welt“ fordert dazu auf, nach dem Spielaufbau das Abenteuer der ersten Phase, „Eine Zufallsbegegnung“, 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 Abenteurkarte, 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 fordert zum Ziehen der nächsten Abenteurkarte auf, bis die vierte und letzte Phase erreicht ist.

TRAUMLANDE-NEBENSPIELPLAN

Der Traumlande-Nebenspielplan lässt die Ermittler über die Grenzen der wachen Welt hinausgehen und die fantastischen Städte und wundersamen Orte der Traumlande erkunden.

Der Nebenspielplan wird nur dann verwendet, wenn Hypnos der Große Alte ist oder die Prologkarte „Träume von einer anderen Welt“ verwendet wird.

Solange der Nebenspielplan im Spiel ist, bezieht sich der Begriff „Spielplan“ sowohl auf den Hauptspielplan aus *Eldritch Horror* als auch auf den Nebenspielplan. Der Begriff „Nebenspielplan“ bezieht sich nicht auf den Hauptspielplan.

AUFBAU DES NEBENSPIELPLANS

Der Traumlande-Nebenspielplan wird in folgenden Schritten aufgebaut.

1. SPIELPLAN AUSLEGEN

Der Nebenspielplan wird aufgefaltet und in Reichweite aller Spieler neben den Hauptspielplan gelegt.

2. HINWEISE UND TORE HINZUFÜGEN

Die 7 Hinweise und 3 Tore, die zu Feldern des Nebenspielplans gehören, kommen in den Hinweisvorrat bzw. auf den Torstapel. Anschließend werden Hinweisvorrat und Torstapel gemischt.

3. MONSTER BEISEITELEGEN

Folgende Monster werden beiseitegelegt und kommen nicht in die Monsterquelle: 1 Ghul, 1 Mondbestie, 1 Dunkeldürer und 1 Zoog.

Falls eines dieser Monster in die Monsterquelle zurückgelegt werden würde, wird es stattdessen beiseitegelegt.

4. KARTEN SORTIEREN UND PLATZIEREN

Die Karten für Traumlande-Begegnungen und Traumsuche-Begegnung werden nach Kartenart sortiert und gemischt. Jeder Stapel wird in die Nähe des Nebenspielplans gelegt. Dann wird der Traumsuche-Marker auf das Feld gelegt, das der obersten Karte des Traumsuche-Begegnungsstapels entspricht.


5. TRAUMPORTALE ERSCHEINEN

Es werden so lange Tore vom Torstapel aufgedeckt, bis drei Tore aufgedeckt wurden, die zu Feldern außerhalb des Traumlande-Nebenspielplans gehören. Auf diese drei Felder werden die drei Traumportal-Marker gelegt. Die aufgedeckten Tore behalten ihre Position im Torstapel bei. Dieser wird nach dem Erscheinen der Traumportale nicht neu gemischt.

REGELN FÜR DEN NEBENSPIELPLAN

Folgende Regeln gelten für den Traumlande-Nebenspielplan.

BEWEGUNG AUF DEN NEBENSPIELPLAN

Wenn ein Ermittler, der nicht auf dem Traumlande-Nebenspielplan ist, die Aktion Ausruhen ausführt, kann er 1 Hinweis ausgeben oder eine -1-Probe ablegen. Bei Erfolg oder wenn er den Hinweis ausgibt, bewegt er sich in den Verwunschenen Wald.

Außerdem kann man über die Traumportale zwischen Hauptspielplan und Traumlande-Nebenspielplan wechseln (siehe „Traumportale“ unten).

TRAUMPORTALE

Traumportale sind die Übergänge zwischen der wachen Welt und den Traumlanden. Jedes Feld mit einem Traumportal ist über eine lokale Route mit dem darauf abgebildeten Feld verbunden (siehe „Lokale Routen“ in der rechten Spalte).

Manche Effekte führen zum Erscheinen von Traumportalen. Dazu deckt man so lange Tore vom Torstapel auf, bis man eines aufgedeckt hat, das zu einem Feld außerhalb des Traumlande-Nebenspielplans gehört, das noch kein Traumportal enthält. Auf dieses Feld wird das Traumportal gelegt. Die aufgedeckten Tore bleiben aufgedeckt im Torstapel; dieser wird nach Erscheinen des Traumportals nicht gemischt.

Wenn ein Tor auf einem Feld mit Traumportal erscheinen würde, erscheint es stattdessen auf dem Feld, das auf dem Traumportal abgebildet ist.

TRAUMSUCHE-FELDER

Der Verwunschene Wald, Der Mond, Die Unterwelt und Unbekanntes Kadath sind Traumsuche-Felder. Man erkennt sie an ihrer quadratischen Form mit kreisförmiger Illustration. Ein Ermittler auf einem Traumsuche-Feld kann als Begegnung eine Traumsuche-Begegnungskarte abhandeln (siehe rechte Spalte).

STANDORT-BEGEGNUNGEN

Ermittler auf dem Traumlande-Nebenspielplan haben Zugang zu Begegnungen, die thematisch auf ihr Abenteuer im Land der Träume abgestimmt sind. Unter jedem Stadtfeld des Nebenspielplans steht, welcher Effekt auf den Begegnungskarten dieses Felds besonders häufig auftaucht.

- In der Begegnungsphase kann ein Ermittler in Celephaïs, Dylath-Leen oder Ulthar als Begegnung 1 Traumlande-Begegnungskarte ziehen und den zu seinem Feld passenden Effekt abhandeln.

FORSCHUNGS-BEGEGNUNGEN

Wenn ein Ermittler eine Markerbegegnung mit einem Hinweis auf dem Traumlande-Nebenspielplan hat, zieht er eine Forschungs-Begegnung des gewählten Großen Alten und handelt den zu seinem Feld passenden Effekt ab.

TRAUMSUCHE-BEGEGNUNGEN

Mit den Traumsuche-Begegnungskarten können die Ermittler auf fantastische Reisen durch die exotischen Orte der Traumlande gehen und verschiedenste Belohnungen ernten.

- Traumsuche-Begegnungen sind komplexe Begegnungen, die mehrere Proben erfordern können.
- Am Kartenrücken erkennt man, zu welchem Feld eine Traumsuche-Begegnung gehört.
- Der Traumsuche-Marker wird auf das zugehörige Feld der obersten Karte des Traumsuche-Begegnungsstapels gelegt. Dieses Feld wird als „aktives Traumsuche-Feld“ bezeichnet. Ändert sich die oberste Karte des Traumsuche-Stapels aus irgendeinem Grund, wird die Position des Traumsuche-Markers entsprechend angepasst.
- In der Begegnungsphase kann ein Ermittler, der auf dem Feld des Traumsuche-Markers steht, eine Markerbegegnung damit haben, indem er die oberste Karte des Traumsuche-Begegnungsstapels zieht und abhandelt.



LOKALE ROUTEN

Jedes Feld, auf dem ein Traumportal liegt, ist über eine lokale Route mit dem auf dem Traumportal abgebildeten Feld verbunden. Diese Felder liegen so nah beieinander, dass man keine Aktion benötigt, um vom einen zum anderen zu gelangen.

- In der Aktionsphase kann sich ein Ermittler über beliebig viele miteinander verbundene lokale Routen bewegen.
 - Jeder Ermittler kann diese Bewegung nur 1 Mal pro Runde durchführen.
 - Diese Bewegung erfordert keine Aktion, kann aber nicht von *aufgehaltenen* Ermittlern durchgeführt werden.



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.

FOKUSSIEREN (AKTION)

Diese Erweiterung enthält eine neue Aktion, die erstmals in der Erweiterung *Berge des Wahnsinns* eingeführt wurde und von jedem Ermittler ausgeführt werden kann. Die Aktion Fokussieren kann auf jedem beliebigen Feld durchgeführt werden, und gibt dem Ermittler 1 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.

TORE

Manche Effekte aus dieser Erweiterung führen dazu, dass Tore im Torstapel aufgedeckt werden. Aufgedeckte Tore behalten ihre Position im Torstapel bei, es sei denn, der Effekt, der sie aufgedeckt hat, besagt Gegenteiliges.

Müssten mehr Tore aufgedeckt werden, als im Torstapel vorhanden sind, mischt der aktive Spieler die Tore im Ablagestapel und legt sie unter den Torstapel. Erst dann handelt er den Effekt ab.

Nachdem ein Tor im Torstapel aufgedeckt wurde, bleibt es aufgedeckt, bis es aus dem Torstapel entfernt oder der Stapel gemischt wird.



MYSTERIEN





In dieser Erweiterung gibt es eine neue Spielmechanik, die erstmals mit der Erweiterung *Berge des Wahnsinns* eingeführt wurde: „Das aktive Mysterium schreitet um X 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.

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: Kate Winthrop hat ein aufgedrucktes  von 4 sowie einen „+1 “-Verbesserungsmarker. Ihr Wert in  ist also 5 (die aufgedruckten 4 plus 1 durch den Verbesserungsmarker). Außerdem hat Kate die Unterstützung „Privatdetektiv“. Deren -Bonus wird jedoch nicht in Kates Fertigkeitswert eingerechnet.

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 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.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F. Kann ich mit Amanda Sharpes Aktionsfähigkeit mehrmals dieselbe Fertigkeit verbessern?

A. Ja. Wenn du mit Amandas Aktionsfähigkeit mehrere Zustände mit Eigenschaft Talent ablegst, kannst du auch eine Fertigkeit mehrmals verbessern, allerdings maximal um 2 über dem aufgedruckten Wert.

F. Was passiert, wenn Kate Winthrop auf einem Feld mit Traumportal ist und ein Tor auf diesem Feld erscheinen würde?

A. Sowohl das Traumportal als auch Kate Winthrops passive Fähigkeit verhindern, dass das Tor auf diesem Feld erscheint. Der aktive Ermittler entscheidet, welcher der beiden Effekte Vorrang hat. In diesem Fall könnte er entscheiden, dass das Tor aufgrund von Kates passiver Fähigkeit abgelegt wird und nicht erscheint.

F. Was zählt in Bezug auf Luke Robinsons passive Fähigkeit als „Begegnung mit einem Tor“?

A. Luke kann seine passive Fähigkeit einsetzen, um bei der Wahl der Begegnung Monster auf seinem Feld zu ignorieren. Tut er das, muss er sich jedoch für eine Begegnung mit einem Tor entscheiden.

Meistens beinhalten Begegnungen mit Toren das Ziehen und Abhandeln einer Andere Welten-Begegnung. Allerdings zählen auch andere Begegnungen, die nur auf einem Feld mit Tor abgehandelt werden können (z. B. das Mysterium „Gefangen im Netz“) als Begegnung mit einem Tor.

F. Wie bestimme ich Luke Robinsons Startfeld, wenn es mehrere Tore oder gar kein Tor auf dem Spielplan gibt?

A. Lukes Ermittlermarker wird nicht wie gewohnt in Schritt 3 des Spielaufbaus platziert. Nach dem Spielaufbau wählt Luke ein Feld mit Tor und setzt seinen Ermittlermarker dorthin. Gibt es keine Tore auf dem Spielplan, startet er auf einem Feld seiner Wahl.

F. Was passiert mit einem Tor, nachdem es im Torstapel aufgedeckt wurde?

A. Aufgedeckte Tore behalten ihre Position im Torstapel bei, es sei denn, der Effekt, der sie aufgedeckt hat, besagt Gegenteiliges. Der Torstapel wird nicht gemischt und die aufgedeckten Tore werden nicht abgelegt oder anderweitig verschoben.

Nachdem ein Tor im Torstapel aufgedeckt worden ist, bleibt es aufgedeckt, bis es aus dem Torstapel entfernt oder der Stapel gemischt wird.

OPTIONALE REGELN

Falls eine Anpassung des Schwierigkeitsgrads oder eine gezielte Verwendung der Prologkarten gewünscht ist, können folgende optionale Regeln angewandt werden.

ANPASSUNG DER SCHWIERIGKEIT

Vor Spielbeginn kann man sich darauf einigen, den Schwierigkeitsgrad mittels folgender optionaler Regeln anzupassen.

ANSTEIGENDE SCHWIERIGKEIT

Man kann den Schwierigkeitsgrad langsam ansteigen lassen, indem man beim Zusammenstellen des Mythosstapels in Stufe I nur einfache Mythoskarten verwendet, in Stufe II normale Mythoskarten und in Stufe III nur schwierige Mythoskarten.

Um den Schwierigkeitsgrad ansteigen zu lassen, verwendet man in Stufe I normale blaue Mythoskarten und in Stufe II schwierige blaue Mythoskarten. Man kann auch gemäß der optionalen Regel „Anfangsgerücht“ aus dem Grundspiel mit einer einfachen blauen Mythoskarte starten.

SCHWIERIGKEITSGRAD: WAHNSINN

Spieler, denen der höchste Schwierigkeitsgrad des Grundspiels noch zu einfach ist, können das Spiel signifikant schwieriger machen, indem sie den Mythosstapel ausschließlich aus schwierigen Mythoskarten zusammenstellen.

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.

DIE SCHWARZE GALEERE ZUM MOND

In all den Jahren, in denen Luke durch die idyllischen Landschaften seiner Träume gestreift war, hatte er es nie gewagt, an Bord einer der schwarzen Galeeren zu gehen. Jetzt verbarg er sich lautlos und geduldig zwischen den Rubinen, welche die Männer aus Leng mit ihren großen Schiffen transportierten. „Das Meer scheint ruhig zu sein“, flüsterte er seinem Gefährten, einem großen orangefarbenen Kater, zu.

„Wer im Land der Träume wandelt, sollte sich vom Schein nicht trügen lassen“, schnurrte der Kater. Luke hatte vor langer Zeit die Sprache der Katzen gelernt und diese Fähigkeit war ihm schon oft zugutegekommen. „Sieh dir nur unsere Gastgeber an.“

„Die Männer aus Leng?“ entgegnete Luke. „Stammen sie etwa gar nicht aus Leng?“ Oder sind es keine Männer, dachte er. Ihre tatsächliche Gestalt war unter den dunklen Roben kaum auszumachen. Aufmerksam betrachtete Luke die Rubine. Sie waren rot wie blutende Wunden und sie zu berühren löste ein brennendes Gefühl der Trostlosigkeit in ihm aus.

„Na los“, sagte er und winkte den Kater zu sich. „Lass uns hinaufschleichen und nachsehen, wo wir sind.“

Als die beiden leise an Deck traten, wurde Luke von Erstaunen gepackt. Das Schiff fuhr nicht mehr auf See, sondern segelte über den Nachthimmel. Vor ihnen lag ihr Zielhafen, der Mond. Er war größer, als Luke es sich jemals hätte vorstellen können. Seen und Wälder zeigten sich auf der Oberfläche, als das Schiff beidrehte und die Seite des Mondes ansteuerte, die in ewige Dunkelheit gehüllt ist.

Luke war so fasziniert, dass er nicht bemerkte, wie der Kater sich davon stahl. „Was haben wir denn da?“ donnerte eine Stimme hinter ihm. „Einen blinden Passagier!“



CREDITS

Autorin der Erweiterung: Nikki Valens

Autoren von Eldritch Horror: Corey Konieczka und Nikki Valens

Sonstige Entwicklung: Dane Beltrami

Sonstige Inhalte: Tim Uren

Lektorat: Christopher Meyer

Grafikdesign: Monica Helland

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Jacob Murray

Illustration des Spielmaterials: Frej Ageli, Cristian Balanescu, Tony Foti, David Griffith, Adam Lane, Mark Molnar, Reiko Murakami, Jacob Murray, Christopher A. Peuler, Stephen Somers sowie die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files* Produktreihe

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Jason Beaudoin

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

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

Vielen Dank an unsere Betatester!

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Redaktionelle Leitung und Produktionsmanagement: Heiko Eller

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Annika Brüning und Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Peer Lagerpusch, Patrice Mundinar, Patrick Holtkamp, Rico Besteher und Tim Leutfink



© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Asmodee GmbH. Made in China. This Product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. **Inhalt kann von der Abbildung abweichen.**

WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM