

# ELDRITCH HORROR

## STÄDTE IN TRÜMMERN ERWEITERUNG

Roland Banks vergrub die Hände tief in seinen Manteltaschen. Sein Atem bildete Nebelwolken, während er die Berge aus Schutt und Trümmern begutachtete, die einst eine prächtige Kathedrale waren. Die Zerstörung war absolut. Ein starkes Erdbeben hatte Rom letzte Nacht heimgesucht, aber das konnte nicht der Grund hierfür sein. Glasscherben glitzerten auf den Straßen. Im Umkreis von mehreren Kilometern waren alle Fensterscheiben geborsten, doch die Häuser, selbst die direkt neben der Kathedrale, standen noch. Nein, was hier passiert war, konnte kein natürliches Phänomen sein. Was – oder wer – auch immer dahintersteckte, hatte es gezielt auf die Kathedrale abgesehen.

„Schlimm, nicht wahr?“ sagte eine Stimme und riss Roland aus seinen Gedanken. Sie gehörte einem gutaussehenden blonden Mann mit strahlend blauen Augen. „Eine Tragödie“, entgegnete Roland und beugte sich zu den Splittern aus buntem Glas. „Ist es nicht seltsam“, fuhr der junge Mann fort, „dass genau hier der Schaden am größten ist?“ Er sprach aus, was Roland eben noch gedacht hatte. „Ja, es ist seltsam“, sagte Roland und hob eine große Scherbe auf. Das Buntglas war mit einem ungewöhnlichen Symbol verziert, das Roland nicht zum ersten Mal sah.

Der blonde Mann blickte ihn finster an. „Glauben Sie nicht, dass es Zeit ist zu gehen?“ Roland legte die Stirn in Falten, öffnete den Mund, um zu widersprechen, brachte es aber nicht über sich. „Ja ... ich schätze ich sollte gehen.“ Er drehte sich um und ging von der Kathedrale fort, ein lautes Summen in seinen Ohren. „Leben Sie wohl“, hörte er die Stimme des jungen Mannes durch die Nebelwand in seinem Kopf. An der nächsten Straßenecke kam er wieder zu sich und machte kehrt, um den blonden Mann zu stellen. Aber dieser war wie vom Erdboden verschluckt. An seiner Stelle lag eine zerbrochene Glasscherbe auf der Straße, das Symbol in der Mitte von einem Stiefelabsatz zertrümmert.

### ERWEITERUNGSSYMBOL

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



## INHALT

Die Erweiterung *Städte in Trümmern* enthält folgendes Spielmaterial:

4 Ermittlerbögen	4 Artefaktkarten
1 Bogen des Großen Alten	16 Unterstützungskarten
76 Begegnungskarten	20 Zustandskarten
4 Allgemeine	12 Zauberkarten
4 Amerika	24 besondere
4 Europa	Unterstützungskarten
4 Asien/Australien	4 Ermittlermarker mit
6 Expedition	Standfüßen
6 Andere Welten	10 Monstermarker
16 Verwüstung	(4 normale, 6 epische)
24 Forschung	8 Verwüstungsmarker
8 Spezial	8 Marker für Ausdauer
6 Mysterienkarten	6 Marker für
24 Mythoskarten	Geistige Gesundheit
16 Katastrophenkarten	8 Mythosmarker
4 Prologkarten	

## ÜBERBLICK

In der Erweiterung *Städte in Trümmern* müssen die Ermittler einer Serie von widernatürlichen Katastrophen auf den Grund gehen: Erdbeben legen Städte in Schutt und Asche, Flutwellen überschwemmen die Küsten und Wirbelstürme fegen über das Landesinnere. Die Erweiterung enthält einen neuen Großen Alten sowie neue Ermittler, Monster und Begegnungen für *Eldritch Horror*. Außerdem kommen neue Spielmechaniken in Form von Katastrophen, Verwüstungs-Begegnungen und besonderen Unterstützungen hinzu.

## VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

Um mit der Erweiterung *Städte in Trümmern* 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 Katastrophenkarten und Verwüstungs-Begegnungen werden gemischt und bilden zwei neue Stapel. Der Katastrophenstapel kommt verdeckt neben den Mythosstapel, der Verwüstungs-Begegnungsstapel wird verdeckt neben die anderen Begegnungsstapel gelegt. Die Verwüstungsmarker kommen in den allgemeinen Markervorrat.
- 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

## 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.



besondere Unterstützung

## KATASTROPHENKARTEN

Katastrophen sind natürlich oder unnatürlich vorkommende Ereignisse, die verheerende Auswirkungen auf Städte und andere Lokalitäten haben.

Manche Effekte fordern zum Ziehen und Abhandeln einer oder mehrerer Katastrophenkarten auf. Wenn das passiert, zieht der Ermittlungsleiter die



Katastrophenkarte

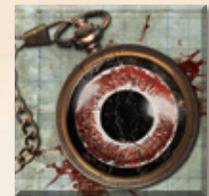
oberste Karte des Katastrophenstapels, liest sie laut vor und handelt den Kartentext wie angegeben ab.

Der Effekt der Karte wird sofort ausgeführt. Nachdem der Kartentext vollständig abgehandelt wurde, kommt die Karte auf einen offenen Ablagestapel neben dem Katastrophenstapel.

## VERWÜSTUNGS-BEGEGNUNGEN

Manche Effekte aus dieser Erweiterung (vor allem die Effekte von Katastrophenkarten) können dazu führen, dass Stadtfelder mit Namen verwüstet werden.

Wird ein Feld verwüstet, legt man alle Hinweise und besiegten Ermittlermarker von diesem Feld ab, dann sortiert man alle zugehörigen Karten aus dem Expeditions-Begegnungsstapel aus und legt sie in die Spielschachtel zurück. Anschließend kommt ein Verwüstungsmarker auf das Feld.



Verwüstungsmarker

- Wenn ein Hinweis auf einem verwüsteten Feld erscheinen würde, wird er stattdessen abgelegt. Hinweise können sich nicht auf verwüstete Felder bewegen.
- Ein verwüstetes Feld hat keinen Feldtyp; es zählt nicht mehr als Stadtfeld.
- Ein Ermittler auf einem verwüsteten Feld kann keine allgemeine Begegnung oder passende Standortbegegnung haben. Stattdessen kann er in der Begegnungsphase die oberste Karte des Verwüstungs-Begegnungsstapels ziehen und abhandeln.
- Verwüstungs-Begegnungen sind komplexe Begegnungen, die mehrere Proben beinhalten können.
- Sind alle neun Stadtfelder mit Namen auf dem Grundspielplan verwüstet, **verlieren die Ermittler das Spiel**.



Verwüstungs-Begegnungskarte



## 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 mehrere 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.
  - Verlangt das aktive Mysterium, dass mehrere epische Monster besiegt werden, wird trotzdem nur 1 Marker für Ausdauer auf die Karte gelegt. Jedes epische Monster, das durch dieses Mysterium erschienen ist, reduziert seinen Widerstand um 1 pro Marker für Ausdauer auf Karte.
- 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 Ablegen von Proben in Kraft treten.

*Beispiel: „Ashcan“ Pete hat ein aufgedrucktes  von 3 sowie einen „+1 “-Verbesserungsmarker. Sein Wert in  ist also 4 (die aufgedruckten 3 plus 1 durch den Verbesserungsmarker). Außerdem hat Pete die Unterstützung „Privatdetektiv“. Deren -Bonus wird jedoch nicht in Petes 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. Wenn aufgrund der Prologkarte „Die Apokalypse naht“ der Verderbenmarker auf einem Feld mit Mythosmarker startet, wird dann sofort eine Katastrophenkarte abgehandelt?*

A. Nein. Auf der Prologkarte steht, dass eine Katastrophenkarte abgehandelt wird, wenn der Verderbenmarker auf ein Feld mit Mythosmarker rückt. Das kann nur dann passieren, wenn der Verderbenmarker weitergerückt wird.

*F. Zählen verwüstete Städte weiterhin als „Stadtfelder mit Namen“?*

A. Verwüstete Felder zählen nicht mehr als Stadtfelder, da sie keinen Feldtyp haben. Ihren Namen behalten sie jedoch. Ein Effekt, der sich auf „Stadtfelder mit Namen“ bezieht, meint ein Feld, das sowohl ein Stadtfeld, als auch ein Feld mit Namen ist. Ein verwüstetes Feld ist also kein Stadtfeld mit Namen, weil es kein Stadtfeld mehr ist.

*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 Stapel für Unterstützungen, nicht aus dem Stapel für besondere Unterstützungen. 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

**Lektorat:** Christopher Meyer

**Arkham Horror Storyteam:** Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander und Nikki Valens

**Koordination Qualitätssicherung:** Zach Tewalthomas

**Grafikdesign:** Monica Hellend

**Abteilungsleiter Grafikdesign:** Brian Schomburg

**Schachtelillustration:** Cristi Balanescu

**Illustration des Spielmaterials:** Frej Agelii, Guillaume Ducos, Rafal Hryniewicz, Ed Mattinian, Ethan Patrick Harris, Emilio Rodriguez sowie die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files* Produktreihe

**Künstlerische Leitung:** Taylor Ingvarsson und Andy Christensen

**Abteilungsleiterin Kunst:** Melissa Shetler

**Kreativdirektor:** Andrew Navaro

**Produktionsmanagement:** Jason Beaudoin und Megan Duehn

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Emiel Speets, Léon Tichelaar und Marjan Tichelaar-Haug

Vielen Dank an unsere Betatester!

## ASMODEE GERMANY

**Redaktion:** Yvonne Distelkämper

**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Florian Eck

**Unter Mitarbeit von:** Patrice Mundinar, Peer Lagerpusch, Patrick Holtkamp, Rico Besteher, Tim Leuftink, Heiko Eller und Catrin Schumacher



© 2017 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 Games. Made in China. This Product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

[WWW.ASMODEE.DE](http://WWW.ASMODEE.DE)

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)