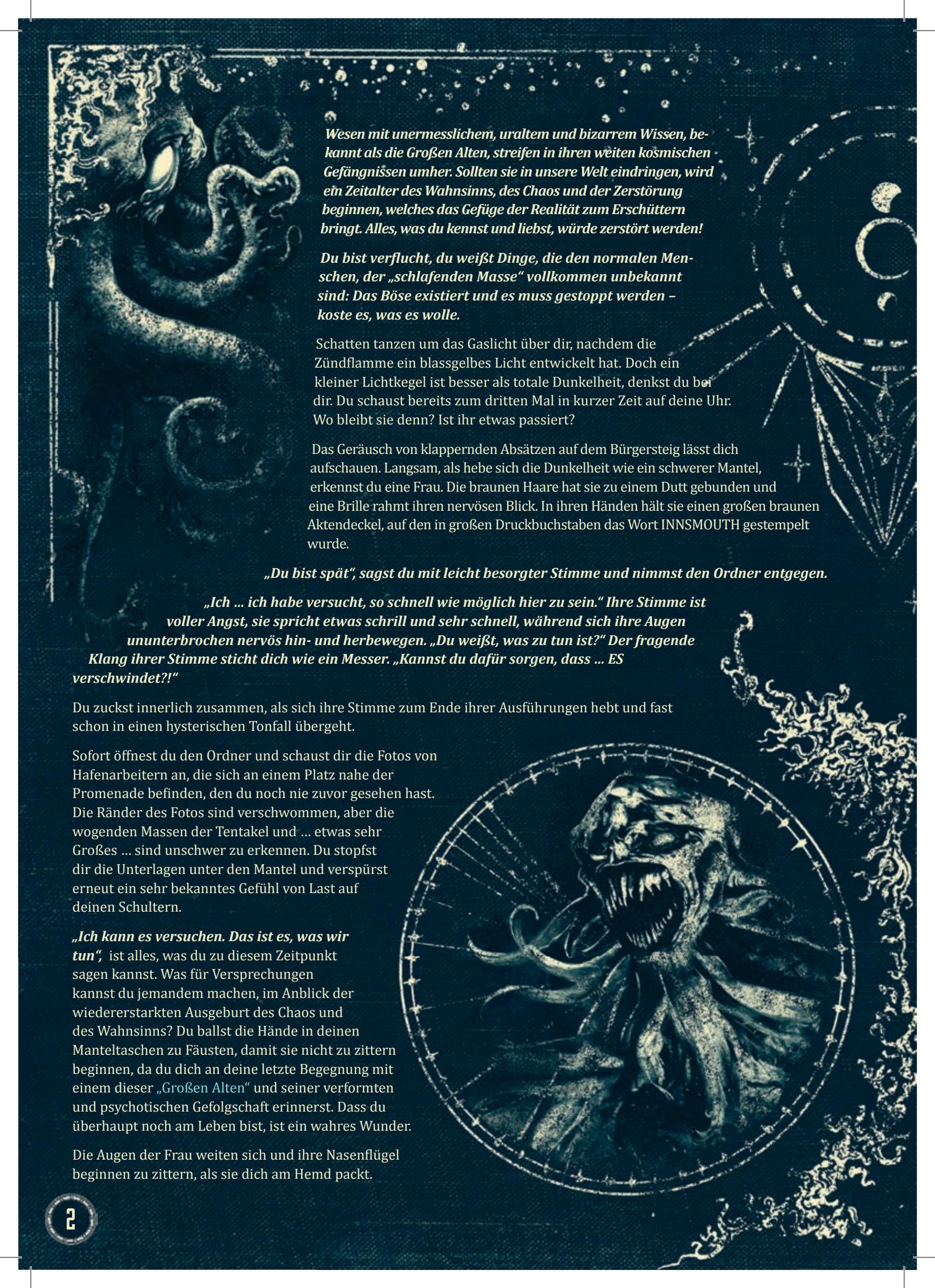


PANDEMIC

SCHRECKENSHERRSCHAFT DES

# CHULHU





*Wesen mit unermesslichem, uraltem und bizarrem Wissen, bekannt als die Großen Alten, streifen in ihren weiten kosmischen Gefängnissen umher. Sollten sie in unsere Welt eindringen, wird ein Zeitalter des Wahnsinns, des Chaos und der Zerstörung beginnen, welches das Gefüge der Realität zum Erschüttern bringt. Alles, was du kennst und liebst, würde zerstört werden!*

*Du bist verflucht, du weißt Dinge, die den normalen Menschen, der „schlafenden Masse“ vollkommen unbekannt sind: Das Böse existiert und es muss gestoppt werden – koste es, was es wolle.*

Schatten tanzen um das Gaslicht über dir, nachdem die Zündflamme ein blassgelbes Licht entwickelt hat. Doch ein kleiner Lichtkegel ist besser als totale Dunkelheit, denkst du bei dir. Du schaust bereits zum dritten Mal in kurzer Zeit auf deine Uhr. Wo bleibt sie denn? Ist ihr etwas passiert?

Das Geräusch von klappernden Absätzen auf dem Bürgersteig lässt dich aufschauen. Langsam, als hebe sich die Dunkelheit wie ein schwerer Mantel, erkennst du eine Frau. Die braunen Haare hat sie zu einem Dutt gebunden und eine Brille rahmt ihren nervösen Blick. In ihren Händen hält sie einen großen braunen Aktendeckel, auf den in großen Druckbuchstaben das Wort INNSMOUTH gestempelt wurde.

*„Du bist spät“, sagst du mit leicht besorgter Stimme und nimmst den Ordner entgegen.*

*„Ich ... ich habe versucht, so schnell wie möglich hier zu sein.“ Ihre Stimme ist voller Angst, sie spricht etwas schrill und sehr schnell, während sich ihre Augen ununterbrochen nervös hin- und herbewegen. „Du weißt, was zu tun ist?“ Der fragende Klang ihrer Stimme sticht dich wie ein Messer. „Kannst du dafür sorgen, dass ... ES verschwindet?!“*

Du zuckst innerlich zusammen, als sich ihre Stimme zum Ende ihrer Ausführungen hebt und fast schon in einen hysterischen Tonfall übergeht.

Sofort öffnest du den Ordner und schaust dir die Fotos von Hafenarbeitern an, die sich an einem Platz nahe der Promenade befinden, den du noch nie zuvor gesehen hast. Die Ränder des Fotos sind verschwommen, aber die wogenden Massen der Tentakel und ... etwas sehr Großes ... sind unschwer zu erkennen. Du stopfst dir die Unterlagen unter den Mantel und verspürst erneut ein sehr bekanntes Gefühl von Last auf deinen Schultern.

*„Ich kann es versuchen. Das ist es, was wir tun“,* ist alles, was du zu diesem Zeitpunkt sagen kannst. Was für Versprechungen kannst du jemandem machen, im Anblick der wiedererstarkten Ausgeburt des Chaos und des Wahnsinns? Du ballst die Hände in deinen Manteltaschen zu Fäusten, damit sie nicht zu zittern beginnen, da du dich an deine letzte Begegnung mit einem dieser „Großen Alten“ und seiner verformten und psychotischen Gefolgschaft erinnerst. Dass du überhaupt noch am Leben bist, ist ein wahres Wunder.

Die Augen der Frau weiten sich und ihre Nasenflügel beginnen zu zittern, als sie dich am Hemd packt.

*„Versuchen?“ Ihre Stimme ist kaum noch vom Klang einer Sirene zu unterscheiden. „Versuchen?! Du ... du MUSST es schaffen! Du weißt nicht, was ich auf mich nehmen musste, um das hier zu besorgen ...“*

Du reißt dich los, dein Blick verengt sich, und doch reicht die blassgelbe Beleuchtung aus, die drohende Gefahr in deinen Augen zu erkennen. Dies reicht aus, um die Frau davon zu überzeugen, ihre nächsten Worte zu schlucken, während sie einen halben Schritt zurücktritt.

*„Danke für die Unterlagen“, sagst du, während du dich umdrehst und in die Dunkelheit davonschleichst. „Solltest du nicht vorhaben, dich mir anzuschließen, würde ich vorschlagen, dass du nach Hause gehst. Dieser Tage ist es sehr gefährlich auf den Straßen.“*

Dank dieser letzten Information solltest du alle Hinweise zusammen haben, um die schreckliche Monstrosität daran zu hindern, weiter diese Welt zu infiltrieren.

Ein weiteres Mal musst du einer grauenerregenden Bedrohung begegnen. Die Tatsache, dass du jedoch nicht länger alleine bist, bringt dich dazu, die Worte zu teilen, die dir einst dein Mentor mitteilte, als er dich auf diesen Weg schickte.

*„Das Böse schlummert unter der Erde, auf der du gehst, mein Freund. Es versteckt sich in der Dunkelheit, welche das Nichts des mitternächtlichen Himmels ausfüllt. Aus den Untiefen der Meere flüstert es den Massen Träume von Wahnsinn und Chaos ein.“*

*Doch die Informationen, die du benötigst, um seinem Eintritt in diese Welt Einhalt zu gebieten, sind um dich herum. Das Böse da draußen, in den dunklen Winkeln der Welt, regt sich. Kannst du sein Erwachen rechtzeitig verhindern?“*

Es vergeht kein Tag, an dem du dir nicht wünschst, all das vergessen und einen anderen Pfad beschreiten zu können ... und nicht ein Tag, an dem dir nicht auch klar wird, dass das nicht möglich ist. Jemand muss sich aufmachen und versuchen, diesem Bösen entgegenzutreten. Jemand muss versuchen, das Licht der Welt zu erhalten. Doch das bedeutet nicht, dass dieser Jemand alleine ist ...



## ÜBERBLICK

Die Spieler sind Ermittler. Ihr müsst zusammenarbeiten, um die vier Beschwörungstore zu versiegeln, die das Erwachen des großen Cthulhu ermöglichen oder dafür sorgen, dass die Welt nicht von Kultisten oder Shoggothen überrannt wird. Euer Scheitern wird direkt in ein Zeitalter des Wahnsinns führen.

PANDEMIC – SCHRECKENSHERRSCHAFT DES CTHULHU ist ein kooperatives Spiel. Jeder Spieler übernimmt eine bestimmte Rolle mit speziellen Fähigkeiten, welche die Möglichkeiten des Teams verbessern. Das heißt, die Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam.

**EUER ZIEL IST ES, DIE VIER BESCHWÖRUNGSTORE ZU VERSIEGELN.**

**DIE SPIELER VERLIEREN, WENN:**

- ❗ Cthulhu erwacht,
- ❗ nicht mehr genügend Kultisten vorhanden sind, wenn sie benötigt werden,
- ❗ nicht mehr genügend Shoggothen vorhanden sind, wenn sie benötigt werden,
- ❗ keine Spielerkarten mehr nachgezogen werden können oder
- ❗ alle Spieler dem Wahnsinn anheim gefallen sind.

# INHALT



**SPIELKARTEN: 44 HINWEISE**



**7 ERMITTLERKARTEN**



**4 ÜBERSICHTSKARTEN**



**SPIELKARTEN: 12 ARTEFAKTE**



**4 „DAS BÖSE REGT SICH“-KARTEN**



**7 ERMITTLER-FIGUREN**



**1 SPIELPLAN**

## 1 SPIELAUFBAU: SPIELPLAN AUSLEGEN, CTHULHU UND DIE SPIELSTEINE PLATZIEREN

Legt den Spielplan in die Mitte zwischen die Spieler. Legt die Großer-Alter-Karte „Cthulhu“ verdeckt auf das Feld, welches dafür vorgesehen ist (X). Platziert die Shoggothen und die Kultisten als Nachschub neben den Spielplan. Legt die Siegelmarker neben die Tabelle der Spielreihenfolge am unteren Rand des Spielplans.



## 2 PLATZIERT DIE GROSSEN ALTEN

Mischt die Großer-Alter-Karten und legt 6 verdeckt auf die verbliebenen Felder links von Cthulhu. Überzählige Großer-Alter-Karten legt ihr zurück in die Spieleschachtel.



## 4 GEBT JEDEM SPIELER EINEN ERMITTLER, DIE PASSENDE FIGUR UND STABILITÄTSMARKER

Der Spieler, der zuletzt eine Horrorgeschichte gelesen hat, ist der Startspieler.

- Mischt die 7 Ermittlerkarten und legt zwei offen auf den Tisch. Der Startspieler sucht sich einen Ermittler aus. Diese Karte wird durch eine neue ersetzt und der nächste Spieler kann sich daraus einen Ermittler aussuchen. Dies setzt ihr fort, bis alle Spieler eine Ermittlerkarte haben.
- Platziert die entsprechenden Ermittler-Figuren auf dem Bahnhof in Arkham. Jeder Spieler bekommt 4 Stabilitätsmarker und legt seine Ermittlerkarte mit der geistig stabilen Seite nach oben (siehe Abbildung).



**Artefakt-kartenstapel**

**Spielerkarten-Ablagestapel**

**Spielerkarten-stapel**

- Jeder Spieler bekommt eine Übersichtskarte.



## 5 LEGT DIE SCHWIERIGKEIT DES SPIELS FEST

Abhängig davon, wie schwer ihr euer Spiel gestalten wollt, stellt ihr euren Hinweiskartenstapel zusammen:

- Überzählige Ermittlerkarten und -figuren, sowie Übersichtskarten kommen zurück in die Spieleschachtel.

- Für ein **Einführungsspiel** nutzt ihr alle 44 Hinweise.
- Für das **Standardspiel** entfernt ihr 1 Karte pro Farbe aus dem Kartenstapel.
- Für das **Expertenspiel** entfernt ihr je 2 Karten aus dem Kartenstapel.



24 BESCHWÖRUNGSKARTEN

12 „GROSSER ALTER“-KARTEN

3 SHOGGOTHEN-FIGUREN



1 STABILITÄTS-  
WÜRFEL



18 STABILITÄTSMARKER



4 SIEGELMARKER



26 KULTISTEN-FIGUREN



### PLATZIERT DIE KULTISTEN UND DIE SHOGGOTHEN

Mischt die Beschwörungskarten und legt sie dann als Stapel verdeckt auf das Feld für den Beschwörungskartenstapel.

- Deckt die ersten beiden Karten auf und stellt an den entsprechenden Orten je 3 Kultisten auf.
- Deckt nun 2 weitere Karten auf und stellt 2 Kultisten bei diesen Orten auf.
- Deckt schließlich 2 Karten auf und stellt dort je 1 Kultisten auf.
- Abschließend deckt ihr noch eine Karte auf und platziert an diesem Ort einen Shoggothen.
- Legt alle Beschwörungskarten offen auf den Beschwörungskarten-Ablagestapel.



### GEBT JEDEM SPIELER SEINE KARTEN UND BEREITET DEN ARTEFAKTKARTENSTAPEL VOR

Wählt zufällig 4, 5 oder 6 Artefaktkarten für 2, 3 oder 4 Spieler aus und mischt sie mit den Hinweiskarten zusammen, um daraus den Spielerkartenstapel zu bilden. Die überzähligen Artefaktkarten legt ihr beiseite und bildet daraus den Artefaktkartenstapel. Teilt nun an jeden Spieler, je nach Spielerzahl, eine bestimmte Anzahl an Handkarten aus:

SPIELERANZAHL	KARTEN
2-Spieler-Spiel	4
3-Spieler-Spiel	3
4-Spieler-Spiel	2



Wir empfehlen euch, immer mit offenen Karten zu spielen.



Beschwörungskarten-  
Ablagestapel

Beschwörungskartenstapel



### BEREITET DEN SPIELERKARTENSTAPEL VOR

Teilt die verbliebenen Spielerkarten in vier etwa gleich große Kartenstapel auf. Mischt in jeden dieser Stapel eine „Das Böse regt sich“-Karte. Legt diese Stapel übereinander (die kleineren nach unten) und platziert diesen dadurch entstandenen Spielerkartenstapel auf dem dafür vorgesehenen Feld.



### DAS SPIEL BEGINNT

Der Startspieler beginnt das Spiel.

# DAS SPIEL

Jeder Zug eines Spielers ist in drei Schritte unterteilt:

## 1. 4 AKTIONEN DURCHFÜHREN.

## 2. 2 SPIELERKARTEN ZIEHEN.

## 3. BESCHWÖRUNGSKARTEN AUFDECKEN.

Nachdem ein Spieler die Beschwörungskarten abgearbeitet hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Die Spieler sollten sich gegenseitig Tipps geben und sich über ihre Meinungen und Ideen austauschen. Die Entscheidung über den Spielzug hat schlussendlich jedoch der aktive Spieler.

Eine Kartenhand kann sich aus Hinweis- und Artefaktkarten zusammensetzen. Hinweise werden für bestimmte Aktionen benötigt, Artefakte können jederzeit eingesetzt werden.

# 1. AKTIONEN

In einem Zug kann ein Ermittler bis zu **4 Aktionen** durchführen (wie auf der geistig stabilen Vorderseite der Ermittlerkarte angegeben).



Such dir eine beliebige Reihenfolge der unten aufgelisteten Aktionen aus. Du kannst eine Aktion mehrfach durchführen, jede Ausführung zählt dabei als 1 Aktion. Die speziellen Fähigkeiten deines Ermittlers können dabei die Art und Weise beeinflussen, wie eine Aktion durchzuführen ist. Für einige Aktionen ist es notwendig, dass du eine Karte von deiner Hand abwirfst. Alle dadurch abgeworfenen Karten kommen auf den Spielerkarten-Ablagestapel.

## BEWEGUNGSAKTIONEN

*Führt dich eine Bewegung an einen Ort, an dem sich ein Shoggothe befindet, musst du einen Stabilitätswurf machen.*



### GEHEN

Gehe von dem Ort, an dem du dich befindest, zu einem Ort, der mit einer Linie verbunden ist.



### BUS FAHREN

An einer Bushaltestelle kannst du:

1.) eine Hinweiskarte abwerfen, um dich an einen beliebigen Ort in der entsprechenden Stadt zu bewegen, oder



2.) eine Hinweiskarte deiner Stadt abwerfen, um dich zu einem Ort in einer beliebigen Stadt zu bewegen.



### EIN TOR BENUTZEN

Bewege dich von einem Ort, an dem sich ein Beschwörungstor befindet, zu einem anderen Tor. Anschließend musst du sofort einen Stabilitätswurf machen.



**Wichtig:** Spieler können sich nicht von einem versiegelten Tor weg- oder zu einem hinbewegen.

Landest du, nachdem du das Tor benutzt hast, an einem Ort, der von einem Shoggothen besetzt ist, musst du zwei Stabilitätswürfe machen: einen, um das Tor zu benutzen, den anderen, um den Ort mit dem Shoggothen zu betreten.

## SPEZIALAKTIONEN



### KULTIST BEKÄMPFEN

Entferne 1 Kultistenfigur von dem Ort, auf dem du dich befindest. Die Figur kommt zurück in den Nachschub.



### SHOGGOTHE BEKÄMPFEN (3 AKTIONEN)

Entferne 1 Shoggothenfigur von dem Ort, an dem du dich befindest. Die Figur kommt zurück in den Nachschub. Aufgrund des unbeschreiblichen Horrors der Shoggothen benötigst du dafür 3 Aktionen, die du in einem Zug aufwenden musst.

Nachdem du auf diese Weise den Shoggothen bekämpft hast, ziehst du eine Artefaktkarte und nimmst sie auf die Hand.

**Wichtig:** Andere Effekte können es dir ermöglichen, einen Shoggothen zu entfernen, jedoch bekommst du dadurch keine Artefaktkarte.



### EINE ARTEFAKTKARTE ÜBERNEHMEN ODER ÜBERGEBEN

Übergib einem anderen Ermittler, der sich mit dir am gleichen Ort befindet, eine Artefaktkarte oder nimm eine von diesem Ermittler entgegen.



### EINE HINWEISKARTE ÜBERNEHMEN ODER ÜBERGEBEN

Du kannst:

- 1.) deinem Mitspieler eine Hinweiskarte übergeben, die der Stadt entspricht, in der du dich befindest, oder
- 2.) eine Hinweiskarte nehmen, die der Stadt entspricht, in der du dich gerade befindest.

Beide Möglichkeiten setzen voraus, dass ihr euch am selben Ort befindet und darin übereinstimmt, diese Aktion durchführen zu wollen.

Hat der Spieler, der die Karte bekommt, nun mehr als 7 Karten auf der Hand, muss dieser sofort eine Karte abwerfen oder eine Artefaktkarte ausspielen (siehe Artefaktkarten, Seite 8).



**Beispiel:** Du hast eine Dunwich-Hinweiskarte und befindest dich zusammen mit einem anderen Ermittler im Café. Du kannst ihm jetzt deine Dunwich-Karte übergeben. Oder: Hat der andere Spieler eine Dunwich-Karte, kannst du diese von ihm bekommen. In beiden Fällen müsst ihr beide der Übergabe zustimmen.



### EIN TOR VERSIEGELN

Bist du an einem Ort mit einem Beschwörungstor, kannst du 5 Karten dieser Stadt abwerfen.

Versiegelst du ein Tor, legst du den entsprechenden Siegelmarker darauf und kannst dann **1 Kultisten von jedem Ort der Stadt, in welcher sich das Tor befand, entfernen** und in den Nachschub zurücklegen.



**Beispiel:** Du versiegelst das Tor in Dunwich bei der Alten Mühle, indem du 5 Dunwich-Hinweiskarten abwirfst. Danach legst du den passenden Siegelmarker auf das Tor und entfernst 1 Kultisten von jedem Ort.

## 2. ZIEHE KARTEN

Nachdem du bis zu 4 Aktionen durchgeführt hast, ziehst du die 2 obersten Karten des Spielerkartenstapels.



*Sollten sich dort in diesem Moment weniger als 2 Karten befinden, endet das Spiel – die Gruppe hat verloren!*



## „DAS BÖSE REGT SICH“-KARTEN



Sollte unter den gezogenen Karten eine „Das Böse regt sich“-Karte sein, musst du die folgenden Schritte durchführen (bevor du eine Artefaktkarte spielen kannst):

### 1.) Widerstehe dem Wahnsinn:

Wirf den Stabilitätswürfel und handle entsprechend.

### 2.) Das Erwachen:

Decke den nächsten Großen Alten auf.

### 3.) Ein Shoggothe erscheint:

Ziehe die unterste Karte vom Beschwörungskartenstapel und stelle einen Shoggothen auf den entsprechenden Ort. Wirf die Karte dann auf dem Beschwörungskarten-Ablagestapel ab.



*Sollten sich keine Shoggothen mehr im Nachschub befinden, endet das Spiel – die Gruppe hat verloren!*

### 4.) Die Kultisten sammeln sich:

Mische die Karten aus dem Beschwörungskarten-Ablagestapel und lege sie oben auf den Beschwörungskartenstapel.

*Beachte bei diesen Schritten, dass du von unten ziehst und nur die Ablage mischt und auf den Zugstapel legst.*

Es ist selten, aber es kann durchaus passieren, dass du zwei „Das Böse regt sich“-Karten auf einmal ziehst. In diesem Fall werden die vier Schritte in der obigen Reihenfolge erst einmal und danach ein zweites Mal durchgeführt.

Sollte dies passieren, wird beim Abhandeln der zweiten „Das Böse regt sich“-Karte die neu gezogene Beschwörungskarte als einzige Karte oben auf den neuen Zugstapel gelegt.

Nachdem ihr die nötigen Aktionen durchgeführt habt, werden die „Das Böse regt sich“-Karten ersatzlos aus dem Spiel genommen.

## KARTEN AUF DER HAND

Hast du zu einem Zeitpunkt **mehr als 7 Karten** auf der Hand (nachdem du eine „Das Böse regt sich“-Karte abgearbeitet hast), musst du überzählige Karten abwerfen oder Artefaktkarten spielen, bis du wieder 7 Karten auf der Hand hast (siehe Artefaktkarten, Seite 8).

## 3. BESCHWÖRUNG

Decke eine der Beschwörungsrate entsprechende Menge Beschwörungskarten auf. Diese Rate ist unter dem zuletzt aufgedeckten Großen Alten angegeben. Wurde bisher kein Großer Alter enthüllt, beträgt die Beschwörungsrate 2 (wie zu Beginn des Spiels). Deckt die Karten nacheinander auf. Nachdem ihr eine Karte aufgedeckt habt, stellt ihr einen Kultisten auf den entsprechenden Ort. Die Beschwörungskarte wird abgeworfen und landet auf dem Beschwörungskarten-Ablagestapel.



Sollte sich die Beschwörungsrate im Laufe der Beschwörung erhöhen, wird dies zunächst ignoriert. Die neue Beschwörungsrate gilt erst zu Beginn der nächsten Beschwörung.

Befinden sich an einem Ort bereits 3 Kultisten, kann kein weiterer Kultist hinzugefügt werden, stattdessen kommt es jedoch zu einem Ritual des Erwachens (siehe unten: „Ritual des Erwachens“).

Sind keine Beschwörungskarten mehr verfügbar, wird der Beschwörungskarten-Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Beschwörungskartenstapel. Passiert dies im Laufe einer Beschwörung, werden die bereits gezogenen Beschwörungskarten nicht gemischt, sondern verbleiben im Ablagestapel.

## SHOGGOTHEN BEWEGEN SICH



Taucht während einer Beschwörung dieses Symbol auf einer Beschwörungskarte auf, bewegt sich jeder Shoggothe auf dem Spielplan einen Schritt auf das für ihn nächstgelegene offene Beschwörungstor zu. Müsste sich ein

Shoggothe, der sich an einem **offenen** Tor befindet, bewegen, wird dieser stattdessen vom Spielplan entfernt, in den Nachschub zurückgelegt und es beginnt sofort ein Ritual des Erwachens (siehe unten).

**Sollte sich ein Shoggothe in gleicher Entfernung zu zwei offenen Toren befinden, entscheidet der aktive Spieler, in welche Richtung er sich bewegt.**

## RITUAL DES ERWACHENS

Kommt es zu einem Ritual des Erwachens, deckt ihr den nächsten Großen Alten auf und führt die entsprechenden Effekte aus.

**Anders als in Pandemic, gibt es in Pandemic – Schreckensherrschaft des Cthulhu keine Ausbrüche oder Kettenreaktionen bei Ausbrüchen.**



**Sollte es dazu kommen, dass der letzte Große Alte erwacht, endet das Spiel – die Gruppe hat verloren!**

## DIE GROSSEN ALTEN

Durch das Erwachen eines Großen Alten passieren schlimme Dinge, die sich sofort auswirken, wenn die entsprechende Karte aufgedeckt wird.

Einige dieser Effekte wirken permanent bis zum Ende des Spiels und sind durch dieses Symbol gekennzeichnet:



Andere Effekte wirken einmalig, unmittelbar wenn die Karte aufgedeckt wird.

## SHOGGOTHEN

Shoggothen sind die Diener der Großen Alten. Ihre bloße Anwesenheit verbreitet große Angst und treibt die Menschen in den Wahnsinn.

Shoggothen beeinflussen das Spiel auf unterschiedliche Weise:

- Der Spieler muss sofort einen Stabilitätswurf machen, wenn sein Ermittler einen Ort mit einem Shoggothen betritt oder umgekehrt.
- Um einen Shoggothen zu bekämpfen, benötigt ein Ermittler drei Aktionen. Ein Spieler, der drei Aktionen in Folge aufwendet, um einen Shoggothen zu besiegen, zieht sofort eine Artefaktkarte vom Artefaktkartentapel.
- In der Beschwörungsphase bewegen sich Shoggothen immer zum nächsten offenen Beschwörungstor. Diese Bewegungen werden im Abschnitt „Beschwörung – Shoggothen bewegen sich“ beschrieben.



**Sollten sich keine Shoggothen mehr im Nachschub befinden, wenn ein neuer ins Spiel gebracht werden müsste, endet das Spiel – die Gruppe hat verloren! Dies kann passieren, während ihr die Effekte einer „Das Böse regt sich“-Karte abhandelt oder wenn der Große Alte Hastur aufgedeckt wird.**

## ARTEFAKTKARTEN



Innerhalb eines Zuges kann jeder Spieler Artefaktkarten ausspielen. Das Ausspielen einer Artefaktkarte ist keine Aktion. Der Spieler, der die Karte ausspielt, entscheidet, wie sie eingesetzt wird.

Nachdem eine Artefaktkarte ausgespielt wurde, werden die Effekte abgearbeitet, die Karte wird danach aus dem Spiel entfernt und der Spieler, der sie ausspielte,

**muss einen Stabilitätswurf machen.**

Aktiver Spieler ist der Spieler, der gerade am Zug ist.

Artefaktkarten können jederzeit gespielt werden, nur nicht beim Ziehen oder Ausführen von Karten.

**Ist Yog-Sothoth bereits erwacht, kann nur noch der aktive Spieler Artefaktkarten ausspielen.**

**Werden 2 „Das Böse regt sich“-Karten auf einmal gezogen, können, nachdem die erste Karte abgearbeitet wurde, Artefaktkarten gespielt werden.**

# STABILITÄTSWURF

Die Spieler müssen nicht nur gegen die Macht der Großen Alten und ihrer Kultisten bestehen, sondern sich auch gegen den Wahnsinn zur Wehr setzen, dessen Wogen durch die Machenschaften der Großen Alten immer höher schlagen.

## DU MACHST EINEN STABILITÄTSWURF:

- nachdem du eine „Ein Tor benutzen“-Aktion durchgeführt hast,
- nachdem du die Effekte einer Artefaktkarte abgearbeitet hast,
- wenn du einen Ort mit einem Shoggothen betrittst oder ein Shoggothe deinen Ort betritt,
- direkt nachdem du eine „Das Böse regt sich“-Karte gezogen hast.

## ERGEBNISSE EINES STABILITÄTSWURFS

	<b>LEERE SEITE</b> Nichts passiert.
	<b>WAHNHAFT</b> Du verlierst 1 Stabilitätsmarker.
	<b>PSYCHOTISCH</b> Du verlierst 2 Stabilitätsmarker.
	<b>PARANOID</b> 2 Kultisten erscheinen an deinem Ort.

Sollte ein Ermittler jemals seine gesamten Stabilitätsmarker verlieren, wird er wahnsinnig.

## WAHNSINNIGE ERMITTLER

Verfällt ein Ermittler dem Wahnsinn, wird seine Karte umgedreht und er bekommt die Folgen des Wahnsinns zu spüren:



**WAHNSINNIG**

- Er hat eine Aktion weniger zur Verfügung (wurde er im Laufe des Zuges wahnsinnig, reduziert sich die Anzahl der Aktionen um 1).
- Durch die Veränderung der geistigen Verfassung, ändern sich die speziellen Fähigkeiten. Nur die Fähigkeiten der wahnsinnigen Seite können angewandt werden.

Wenn du eine „Gehen“-Aktion durchführst, musst du dich um 2 Felder (nicht 1 Feld) bewegen.  
Du bist nicht von Rhaquas' Effekt betroffen.

Wahnsinnige Spieler müssen in den entsprechenden Situationen immer noch Stabilitätswürfe durchführen (das Ergebnis „Paranoid“ wirkt sich weiterhin aus), sie können jedoch keine Stabilitätsmarker mehr verlieren, während sie wahnsinnig sind.



**Sind alle Spieler dem Wahnsinn verfallen, verlieren sie das Spiel!**

Fürchte dich nicht, denn es gibt eine Heilung für den Wahnsinn! Versiegelt ein wahnsinniger Ermittler ein Beschwörungstor, wird er automatisch zum Krankenhaus oder zur Kirche versetzt (Wahl des Spielers). Er dreht daraufhin seine Ermittlerkarte auf die geistig stabile Seite, regeneriert seine verlorene Stabilität, seine Fähigkeiten und sein Aktionspotenzial und bekommt sofort 1 Aktion, die er in seinem Zug einsetzen kann.

Spieler können sich nicht dafür entscheiden, wahnsinnig zu bleiben. Das Versiegeln eines Beschwörungstors löst diesen Effekt sofort aus, sodass sich der Ermittler nur darüber wundern kann, auf welcher mysteriösen Art und Weise er in diese Stätte der Heilung gekommen ist.

Ermöglicht ein Karteneffekt dem Ermittler die Genesung, regeneriert er – wie oben beschrieben – seine geistige Stabilität, wird jedoch nicht in die Kirche oder das Krankenhaus versetzt.



## ENDE DES SPIELS

Die Spieler gewinnen, sobald alle 4 Beschwörungstore versiegelt sind.

Die Spieler verlieren, wenn:

- ! der letzte Große Alte, Cthulhu, erwacht,
- ! sich keine Kultisten mehr im Nachschub befinden, wenn die Spieler welche auf den Spielplan setzen müssten,
- ! sich kein Shoggothe mehr im Nachschub befindet, wenn die Spieler einen auf den Spielplan setzen müssten,
- ! ein Spieler nach seinen Aktionen keine 2 Spielerkarten mehr ziehen kann, oder
- ! alle Spieler wahnsinnig sind.

# EIN BEISPIELZUG

## SPIELERZUG – SCHRITT 1: AKTIONEN

Der Detektiv ist am Krankenhaus. Er möchte gerne zum Friedhof gehen und dem Okkultisten helfen, dass Tor in Kingsport (rot) zu versiegeln. Er hat gerade das Innsmouth-Tor versiegelt und hat so leider keine Möglichkeit, sich direkt dorthin zu teleportieren.

Er geht **1** zur Fabrik, dort befindet sich eine Bushaltestelle. Da sich dort bereits ein Shoggothe aufhält, muss er einen Stabilitätswurf machen. Er würfelt **☉** und verliert einen Stabilitätsmarker. Glücklicherweise hat er noch einen.

Er wirft dann eine Innsmouth-Karte (sein aktueller Aufenthaltsort) ab und nimmt den Bus **2**, um zu einem beliebigen Ort auf dem Spielplan zu reisen. Er wählt den Friedhof und trifft dort auf den Okkultisten.

Auf dem Friedhof bekämpft er einen Kultisten **3**. Mit seiner letzten Aktion übergibt er dem Okkultisten eine Kingsport-Karte **4**, der nun 5 Kingsport-Karten hat.

Der Detektiv hat nun die Aktionsphase seines Zuges beendet.

## SCHRITT 2: KARTEN ZIEHEN

Der Detektiv zieht 2 Karten: Arkham und Dunwich.



## SCHRITT 3: BESCHWÖRUNG

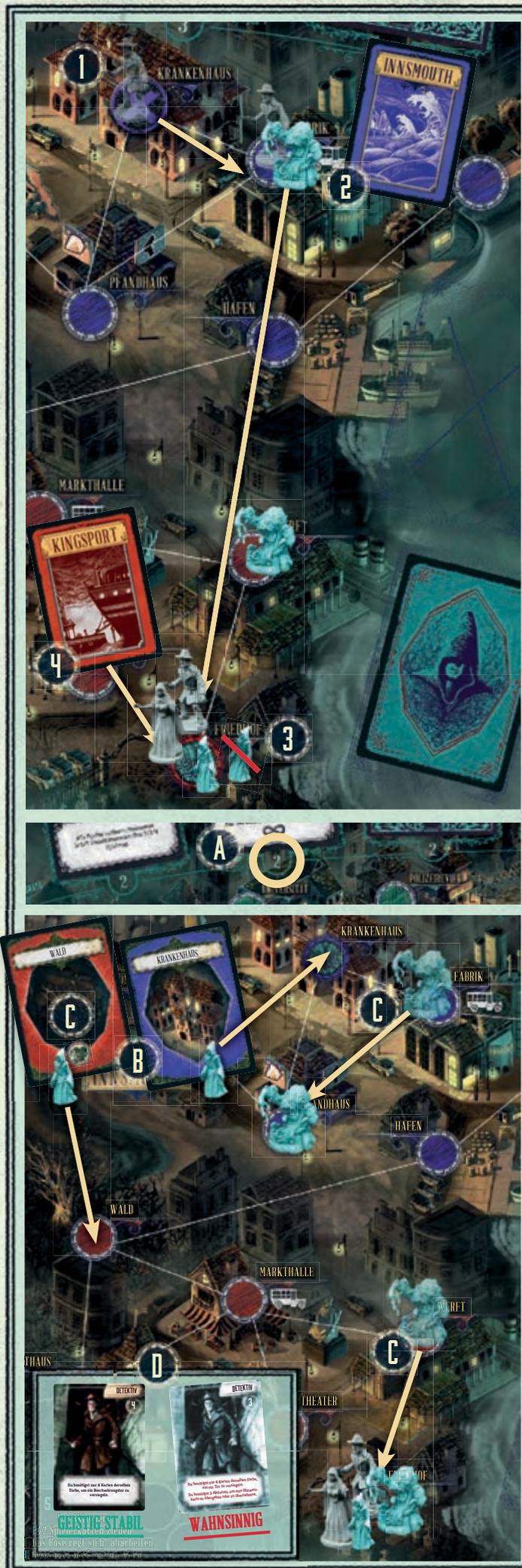
Der Detektiv beendet seinen Zug mit der Beschwörung. Die aktuelle Beschwörungsrate beträgt 2 **A** (unter dem zuletzt – von links nach rechts – aufgedeckten Großen Alten). Er deckt die Karten „Wald“ und „Krankenhaus“ auf und setzt auf jeden dieser Orte einen Kultisten **B**. Da auf der „Wald“-Karte ein Shoggothen-Symbol abgebildet ist, bewegt sich jeder Shoggothe auf dem Spielplan 1 Ort näher an das für ihn nächste offene Beschwörungstor **C** heran (oder vom Spielplan herunter, wenn er sich bereits auf einem Ort mit Tor befindet).

Das nächste offene Tor zur Fabrik ist am Arkham-Park (nicht abgebildet), der Shoggothe bewegt sich dementsprechend zum Pfandhaus.

Der Shoggothe an der Werft bewegt sich auf den Friedhof, somit auf den Ort der Ermittler **D**, die einen Stabilitätswurf machen müssen. Der Detektiv würfelt erneut **☉**.

Er wird wahnsinnig und dreht seine Ermittlerkarte auf die wahnsinnige Seite. Er hat nun eine Aktion weniger und veränderte Spezialfähigkeiten. Der Würfel des Okkultisten zeigt die leere Seite – ihm passiert nichts.

Der Detektiv legt danach die Karten „Wald“ und „Krankenhaus“ auf dem Beschwörungskarten-Ablagestapel ab.



## DIE GROSSEN ALTEN IM DETAIL



### ATLACH-NACHA

#### Unmittelbar

Jeder Ermittler muss sich entscheiden, ob er einen Kultisten auf seinen Ort stellt oder einen Stabilitätsmarker abgibt. Ist ein Ermittler wahnsinnig oder hat er nur noch einen letzten Stabilitätsmarker, darf er diesen nicht abgeben und muss sich für den Kultisten entscheiden.



### AZATHOTH ∞

#### Permanent

Entferne 3 Kultisten aus dem Vorrat. Die entfernten Kultisten stehen den Spielern nicht mehr zur Verfügung. Der Effekt dieses Großen Alten reduziert die Menge der Kultisten auf 23.

*Befinden sich weniger als 3 Kultisten im Nachschub, verlieren die Spieler sofort!*



### ITHAQUA ∞

#### Permanent

Befindet sich ein Spieler mit 2 oder 3 Kultisten an einem Ort, muss er zunächst die Aktion „Kultist bekämpfen“ durchführen, bevor er diesen Ort verlassen kann.

Dieser Effekt tritt nicht ein, wenn er eine andere Fortbewegungsmöglichkeit

nutzt. Dieses Hindernis ist aufgehoben, wenn du die Anzahl der Kultisten auf 1 reduzierst (z. B. durch die Spezialfähigkeit des Okkultisten).



### SHUDDE M'ELL

#### Unmittelbar

Zusammen verlieren die 2/3/4 Spieler 3/4/5 Stabilitätsmarker. Der einzelne Spieler ist hier unerheblich, es kommt auf die Gesamtzahl der Marker an.



### TSATHOGGUA

#### Unmittelbar

Zusammen müssen die 2/3/4 Spieler 3/4/5 Karten abwerfen. Der einzelne Spieler ist hier unerheblich, es kommt auf die Gesamtzahl der Karten an.

Haben die Spieler nicht mehr ausreichend Karten, werfen sie alle Karten ab.



### YIG ∞

#### Permanent

Um ein Beschwörungstor zu versiegeln, müssen die Spieler nun 1 Karte der entsprechenden Stadt zusätzlich abwerfen. Die Spezialfähigkeit des Detektivs kann nicht für diese Extrakarte eingesetzt werden, die Mi-Go-Artefaktkarte hingegen schon.

## ARTEFAKTE IM DETAIL

### AUSSERIRDISCHE SCHNITZEREI

Der Spieler, der diese Karte in Schritt 2: „Karten ziehen“ zieht, darf diese nicht sofort ausspielen, um weitere Aktionen durchzuführen.

### ÄLTERES ZEICHEN

Spielst du diese Artefaktkarte, drehst du einen Siegelmarker auf die Seite mit dem Älteren Zeichen.



### AUGE DES MI-GO

Befindet sich Yig im Spiel, kann die Reduzierung der Hinweiskarten durch das Mi-Go-Auge auf die Karte der entsprechenden Stadt angewandt werden.

### LIED DES KADATH

Wenn du wahnsinnig bist, kannst du das Lied von Kadath nach deiner letzten Aktion einsetzen, um deine geistige Stabilität zurückzuerlangen. Daher bekommst du eine weitere Aktion, die du in diesem Zug durchführen kannst.

Zieht ein Spieler diese Karte in Schritt 2: „Karten ziehen“, bekommt er die Aktion durch die Genesung nicht sofort, da er sich nicht mehr im Schritt „Aktionen“ seines Zuges befindet.

### SIEGEL VON LENG

Diese Karte kann genutzt werden, um einen Großen Alten mit ∞ (permanentem)-Effekt außer Gefecht zu setzen. Wird dies gegen Azathoth eingesetzt, kommen die 3 Kultisten zurück in den Nachschub.

### ZAUBERTRUHE

Ziehst du diese Karte zusammen mit einer „Das Böse regt sich“-Karte, musst du zunächst diese Karte abarbeiten, bevor du die „Zaubertruhe“ ausspielen kannst.

## WICHTIGE REGELN

- Artefaktkarten sind keine Hinweiskarten oder umgekehrt, beides sind hingegen Spielerkarten.
- Du ziehst keinen Ersatz für eine „Das Böse regt sich“-Karte.
- In deinem Zug kannst du eine Karte von einem anderen Spieler nehmen oder diesem eine Karte geben, wenn ihr euch am selben Ort befindet. Dies kann eine Artefakt- oder Hinweiskarte sein, welche mit dem Ort übereinstimmt, an dem sich die Ermittler befinden.
- Die Anzahl der Handkarten wird zu jeder Zeit überprüft.
- Du musst einen Stabilitätswurf machen, sobald du einen Ort betrittst, an dem sich bereits ein Shoggothe befindet, oder wenn ein Shoggothe auf den Ort zieht, an dem du dich befindest (unabhängig davon, ob er sich dorthin bewegte oder dort platziert wurde).

# DIE ERMITTLER IM DETAIL



## DETEKTIV

### GEISTIG STABIL

Du benötigst nur 4 (nicht 5) Karten derselben Farbe, um ein Beschwörungstor zu versiegeln.

### WAHNSINNIG

Du benötigst nur 4 (nicht 5) Karten derselben Farbe, um ein Beschwörungstor zu versiegeln.

Bei der Übergabe oder Übernahme einer Hinweiskarte, musst du (oder der Spieler) zwei Aktionen aufwenden.



## DOKTOR

### GEISTIG STABIL

Du hast 5 Aktionen pro Zug.

### WAHNSINNIG

Du hast 4 Aktionen pro Zug.



## FAHRER

### GEISTIG STABIL

Wenn du die Aktion „Gehen“ durchführst, darfst du bis zu 2 Orte weit ziehen.

Die Effekte Ithaquas betreffen dich nicht.

### WAHNSINNIG

Wenn du die Aktion „Gehen“ durchführst, musst du 2 Orte weit gehen.

Die Effekte Ithaquas betreffen dich nicht.



## JÄGER

### GEISTIG STABIL

Wenn du die Aktion „Kultist bekämpfen“ durchführst, entfernst du alle Kultisten von deinem Ort.

Einmal pro Zug kannst du mit nur 1 Aktion einen Shoggothen besiegen.

### WAHNSINNIG

Betrittst du in einem Zug zum ersten Mal einen Ort ohne Kultist, wirfst du den Stabilitätswürfel: Sollte es zu einem Ergebnis kommen, bei dem es zum Verlust eines Stabilitätsmarkers käme („wahnhaft“ oder „psychotisch“), platzierst du einen Kultisten, anstatt einen Stabilitätsmarker zu verlieren. Alle weiteren Ergebnisse („paranoid“ oder „leere Seite“) werden ignoriert.

Wenn du die Aktion „Kultist bekämpfen“ durchführst, entfernst du alle Kultisten von deinem Ort.



## MAGIER

### GEISTIG STABIL

Die maximale Anzahl Karten auf deiner Hand beträgt 8. Du beginnst das Spiel mit einer Artefaktkarte, die du vom Artefaktkartenstapel ziehst.

Du kannst zu jeder Zeit, auch außerhalb deines Zuges, 1 Artefaktkarte übergeben oder übernehmen, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden.

### WAHNSINNIG

Die maximale Anzahl Karten auf deiner Hand beträgt 7. Du kannst keine Artefakte mehr **übergeben**, aber immer noch **übernehmen**. Hast du in deinem Zug Artefaktkarten auf der Hand, musst du mindestens eine davon ausspielen, auch wenn dies keinen Effekt haben sollte. Du machst keinen Stabilitätswurf, wenn du Artefaktkarten ausspielst.



## OKKULTIST

### GEISTIG STABIL

Mit 1 Aktion darfst du 1 Kultisten bis zu 2 Orte bewegen. Für 2 Aktionen darfst du 1 Shoggothen um 1 Feld versetzen.

Mit 1 Aktion kannst du bis zu 2 Kultisten um je 1 Ort bewegen.

### WAHNSINNIG

Mit 1 Aktion bewegst du bis zu 2 Kultisten um je 1 Ort.



## REPORTER

### GEISTIG STABIL

Fährst du mit dem Bus, darfst du eine beliebige Hinweiskarte abwerfen, um dich zu einem beliebigen Ort auf dem Spielplan zu bewegen.

Du darfst mit einer Aktion von einer Bushaltestelle zu einer beliebigen Bushaltestelle fahren.

### WAHNSINNIG

Du darfst die Aktion „Bus fahren“ nicht mehr nutzen.

Einmal pro Zug darfst du als freie Aktion eine Hinweiskarte, die mit deinem aktuellen Aufenthaltsort übereinstimmt, vom Spielerkarten-Ablagestapel nehmen.

## CREDITS

Spieldesign: Chuck D. Yager  
 Basierend auf dem Spiel Pandemic von Matt Leacock  
 Illustration: Chris Quilliams, Atha Kanaani, Philippe Guérin  
 Redaktion: Jean-François Gagné

**Z-MAN**  
 games

info@zmangames.com  
 www.zmangames.com

*Wir danken Mike Young, in seinem Haus in R'lyeh, der nicht wahnsinnig wurde, während er dieses Spiel lektorierte.*

Übersetzung & Gestaltung: Daniel Stanke  
 Redaktion & Lektorat: Sebastian Rapp

Alle Rechte vorbehalten.  
 © 2016 F2Z Entertainment Inc., 31 rue de la Coopérative,  
 Rigaud QC J0P 1P0, Canada