

ELDRITCH HORROR

VERGESSENES WISSEN ERWEITERUNG

Lange bevor die Menschheit auf Erden herrschte, gab es andere große Zivilisationen. Vor über einer Milliarde Jahren kamen die Älteren Wesen von den Sternen und errichteten gigantische Imperien. Hunderte Millionen Jahre später projizierte die Große Rasse der Yith ihre Gedanken in bizarre, konische Wesen und nutzte ihre fortgeschrittene Technologie um das gesamte Wissen durch die Zeit hindurch zu katalogisieren. Später wurden die Schlangemenschen die unangefochtenen Herrscher der Erde und nutzen ihre Meisterschaft über Technik und Magie, um frühe Menschenvölker zu unterwerfen.

Doch sie alle gingen unter. Sei es durch Naturkatastrophen, Kriege oder die eigene Hybris, sie alle stürzten in den Ruin. Heute sind ihre Geschichten nahezu unbekannt. Das Wissen um jene alten, außerirdischen Kulturen wurde bewusst geheim gehalten und doch liegt gerade darin der Schlüssel zur Rettung der Menschheit. Um die Welt vor dem drohenden Schatten des Großen Alten zu bewahren, müssen furchtlose Ermittler die Geheimnisse des vergessenen Wissens lüften.

ÜBERBLICK

Bei der Erweiterung *Vergessenes Wissen* wird alles, woran die Ermittler geglaubt haben, in Zweifel gestellt. Zusehends gewinnen die Großen Alten an Macht und drohen den Schleier zwischen den Welten zu zerreißen. Diese Erweiterung enthält einen neuen Großen Alten sowie neue Mysterienkarten für alle bestehenden Großen Alten, Hunderte neuer Begegnungen, Artefakte, Unterstützungen und Zauber, mit denen die Ermittler den Großen Alten entgegentreten können.



INHALT

Vergessenes Wissen enthält folgendes Spielmaterial:

- 1 Bogen des Großen Alten
- 148 Begegnungskarten
 - 8 Amerika
 - 8 Europa
 - 8 Asien/Australien
 - 4 Allgemeine
 - 6 Andere Welten
 - 6 Expedition (6 verschiedene Rückseiten)
 - 20 Spezial (4 verschiedene Rückseiten)
 - 88 Forschung (5 verschiedene Rückseiten)
- 14 Mysterienkarten (5 verschiedene Rückseiten)
- 6 Mythoskarten
- 8 Artefaktkarten
- 16 Unterstützungskarten
- 24 Zustandskarten
- 28 Zauberkarten
- 8 Monstermarker (1 normaler, 7 epische)
- 6 Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit (4 bzw. 2)

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Um mit der Erweiterung *Vergessenes Wissen* zu spielen, fügt man einfach alles Spielmaterial den jeweils passenden Stapeln bzw. Vorräten des Grundspiels hinzu. Sofern nichts anderes vermerkt ist, wird das komplette Spielmaterial von *Vergessenes Wissen* verwendet.



© 2014 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 Spielverlag. 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 OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

NEUE REGELN

Mit der Erweiterung *Vergessenes Wissen* kommen ein paar neue Regeln hinzu.

KAMPFBEGEGNUNGEN

In der Begegnungsphase hat man zuerst mit allen nicht-epischen Monstern auf seinem Feld eine Kampfbegegnung, dann mit allen epischen.

ALTERNATIVE KAMPFPROBEN

Manche epischen Monster aus dieser Erweiterung verlangen Proben auf andere Fertigkeiten als  und .

- Wenn ein Monster anstatt der  oder der  ein anderes Fertigkeitssymbol aufweist, muss die jeweilige Probe auf diese Fertigkeit abgelegt werden.

VERLOREN IN ZEIT UND RAUM

Der in dieser Erweiterung enthaltene Zustand „Verloren in Zeit und Raum“ funktioniert etwas anders als andere Zustände. Sobald man den Zustand „Verloren in Zeit und Raum“ erhält, muss man Folgendes tun:

- Man entfernt seinen Ermittlermarker vom Spielplan.
- Man reicht den Ermittlungsleiter-Marker an einen anderen Ermittler weiter, falls möglich.
- Man legt den Zustand „Verhaftet“ ab, falls man ihn besitzt.

Für einen Ermittler mit dem Zustand „Verloren in Zeit und Raum“ gelten folgende Regeln:

- Er kann sich weder bewegen noch Aktionen ausführen.
- Er befindet sich nicht auf einem Feld des Spielplans und kann auch nicht auf demselben Feld wie ein Marker oder anderer Ermittler sein. Dies beinhaltet auch Ermittler, die ebenfalls „Verloren in Zeit und Raum“ sind.
- Mythoskarten, - und andere Spieleffekte mit Ausnahme des Zustands „Verloren in Zeit und Raum“ haben keine Wirkung auf ihn.
- Seine passive Ermittlerfähigkeit kann nicht genutzt werden und sich auch nicht auf andere Spielelemente auswirken.
- Wenn die Ermittler als Gruppe etwas ausgeben müssen, kann er nichts beisteuern.
- Die anderen Ermittler dürfen den Ermittlungsleiter-Marker nicht an ihn weiterreichen.
- Wenn durch den Effekt des Zustands „Verloren in Zeit und Raum“ ein Tor erscheint und keine Tore mehr im Torstapel oder dessen Ablagestapel sind, wählt er stattdessen ein Tor auf dem Spielplan.
- Er gewinnt oder verliert das Spiel zusammen mit den anderen Ermittlern.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

F: Kann ein Ermittler mit dem Zustand „Vergiftet“ durch Effekte wie den Zauber „Heilende Worte“ oder die Unterstützung „Medizinmann“ weitere Ausdauer und Geistige Gesundheit regenerieren?

A: Nein. Ein Ermittler mit dem Zustand „Vergiftet“ kann während der Aktion Ausruhen keinerlei Ausdauer und Geistige Gesundheit regenerieren. Dies beinhaltet auch Effekte, die während der Aktion Ausruhen eintreten und weitere Ausdauer oder Geistige Gesundheit regenerieren lassen.

Allerdings kann er durch andere Effekte, die unabhängig von der Aktion Ausruhen eintreten, wie z. B. die Unterstützung „Private Krankenpflege“, ganz normal Ausdauer und Geistige Gesundheit regenerieren.

F: Kann ein Ermittler mit dem Zustand „Verloren in Zeit und Raum“ von einem anderen Ermittler per „Dimensionsportal“ bewegt werden?

A: Nein. Ermittler mit dem Zustand „Verloren in Zeit und Raum“ (oder „Verhaftet“) können sich nicht bewegen und auch nicht von anderen bewegt werden (z. B. mittels des Zaubers „Dimensionsportal“).

CREDITS

Autor der Erweiterung: Nikki Valens

Eldritch Horror Autoren: Corey Konieczka und Nikki Valens

Sonstige Inhalte: Tim Uren

Redaktion und Lektorat: Brendan Weiskotten

Grafikdesign: Michael Silsby

Schachtelillustration: Matthew Starbuck

Illustration des Spielmaterials: Clark Huggins, Stephen Somers sowie die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files* Produktreihe.

Künstlerische Leitung: John Taillon

Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navaro

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Produktionsmanager: Eric Knight

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Joe Baranoski, Dane Beltrami, Nayt Brookes, Pippin Brown, Jeannine Duncan, Deb Freytag, Jason Glawe, Eric Hanson, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Mike Kutz, Matthew Landis, Mark Larson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, „Lovey the Snake“, Emile de Maat, Sebastiaan van der Pal, Francis „Cake“ Rosting, Martin van Schaijk, Alex Stragey, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Vera Visscher und Remco van der Waal.

MITARBEITER DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Susanne Kraft

Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper, Linus Janßen, Peer Lagerpusch, Marcus Lange, Tim Leuftink und Christopher Scharlau

Korrektur: Heiko Eller und Marco Reinartz

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey, Sabine Machaczek

Produktionsmanagement: Heiko Eller