



ENDLOSE ALBTRÄUME
ERWEITERUNG

ÜBER DIESE ERWEITERUNG

Die Geschichte ist noch nicht vorüber. Es gibt noch weitere Ermittler, die in die Tiefen hinabgestiegen sind. Neue Monster, ausgespuckt aus den unendlichen Tiefen der Sphäre. Neue, unheimliche Szenarien und endlose Alpträume, die knapp außer Sicht lauern.

Endlose Alpträume fügt eurer **Deep Madness**-Erfahrung eine ganz neue Ebene hinzu. Drei neue und eigenständige Szenarien, sechs neue Ermittler, neun neue Monstertypen, drei neue epische Monster und

noch viel mehr werden euch noch viele Stunden in den Tiefen Kadaths halten. Taucht noch einmal ein in den Ozean des Wahnsinns. Betretet noch einmal die undurchsichtige Nacht. Sie erwarten euch. Und sie sind hungrig.

KOMPONENTEN



15 Monsterkarten (9 normale, 3 epische und 3 szenariospezifische)



6 Ermittlerkarten



42 Brutkarten



6 Aktivierungskarten



6 Verzweigungsmarker



6 Hüllen-Aufsteller



6 Szenariokarten



18 Suchkarten



23 Wahnsinnskarten



12 Bindungsmarker



6 Schleier-Marker



6 Nestmarker



1 Täuschkörper-Marker



12 Verseuchungsmarker



12 „Gesundheit +1“-Marker



12 Parasitenmarker



12 Grollmarker



12 Läuterungsmarker



9 Unsterblichkeitsmarker



1 AVS-Marker



1 Figur „Schwerer Minenarbeiter“



3 Sprengfallenmarker



6 3D-Schleusen



6 Ermittlerfiguren



Franklyn Christie



Sophie Brigman



Christopher Dalton



Isaiah Wiesenthal



Emma Kruger



Lisbeth Gibson

65 Monsterfiguren



Ungebundener



Schleier



Nest



3 Unsterbliche



3 Zerstörer



5 Läuterer



5 Verzweiflung



5 Halluzinationen



3 Treiber



8 Groll



12 Parasiten



12 Zecken



6 Gedankenfresser

DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

Die szenariospezifischen Monsterkarten, Nestmarker und Hüllen-Aufsteller werden nur im Rahmen der Szenarien dieser Erweiterung verwendet.

Die folgenden Erweiterungskomponenten könnt ihr (sofern nicht anders angegeben) in beliebigen Szenarien des **Deep Madness**-Grundspiels

verwenden: die Ermittler- und Aktivierungskarten; die Monster- und Brutkarten sowie die Such- und Wahnsinnskarten.

Die 3D-Schleusen können als Ersatz für die Schleusenaufsteller des **Deep Madness**-Grundspiels verwendet werden.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Die Erweiterung **Endlose Alpträume** fügt der Welt von **Deep Madness** viele neue Aspekte hinzu. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln, die ihr

zum Spielen mit dieser Erweiterung benötigt.

DIE NEUEN ERMITTLER

LISBETH GIBSON

Es folgt ein Beispiel zu **Lisbeth Gibsons** Fähigkeit „Das Schicksal hacken“:

Lisbeth greift mit dem Greifhaken an und wirft drei Würfel. Das Würfelerggebnis besteht aus [2], [4] und [5]. Sie beschließt, den Würfel mit der [5] zu behalten, sodass das Würfelerggebnis nun aus [2], [4] und [0] besteht. Zu einem späteren Zeitpunkt wirft sie zwei Würfel zur Ermittlung ihres Widerstands und erhält [1] und [3] als Ergebnis. Sie ersetzt die [1] mit der [5], die sie zuvor behalten hat, sodass das Würfelerggebnis nun [5] und [3] lautet. **Hinweis:** Einmal eingesetzt, kann **Lisbeth** den Würfel mit der [5] nicht erneut behalten. Auch den Würfel mit der [1], den sie hiermit ersetzt hat, kann sie nicht behalten. Sie könnte jedoch die [3] behalten, sodass das Würfelerggebnis dann aus [5] und [0] bestünde.

FRANKLYN CHRISTIE UND SOPHIE BRIGMAN

Die Fähigkeiten „Unnachgiebig“ (**Franklyn Christie**) und „Zielsuchende Harpune“ (**Sophie Brigman**) funktionieren wie eine Waffen-Suchkarte. Die Spezialeffekte dieser Fähigkeiten können nur angewendet werden, wenn die jeweilige Fähigkeit als Waffe für eine Angriffsaktion gewählt wird. Wird eine andere Waffen-Suchkarte für einen Angriff gewählt, können die Effekte dieser Ermittler-Fähigkeiten nicht angewendet werden.

WICHTIGE BEGRIFFE

1 GESUNDHEIT ERHALTEN

Wenn eine Figur 1 Gesundheit **erhält**, sind zwei Fälle zu unterscheiden. Hat die Figur bereits Wunden, werden diese in Höhe der erhaltenen Gesundheit geheilt. Wenn die Figur **keine** Wunden hat, erhält sie +1 Gesundheit über die maximale Gesundheit hinaus. Um dies anzuzeigen, erhält die Figur einen „Gesundheit +1“-Marker.

Wenn eine Figur mit einem (oder mehreren) „Gesundheit +1“-Markern Wunden erleidet, wird zuerst die entsprechende Anzahl dieser Marker abgeworfen, bevor die Figur normal Wundenmarker erhält.

AKTIONEN AUSSERHALB DER EIGENEN AKTIVIERUNG

Gewisse Effekte erlauben es Ermittlern, Aktionen außerhalb ihrer eigenen Aktivierung auszuführen. In diesem Fall können Effekte und Fähigkeiten, die normalerweise während der eigenen Aktivierung zur Verfügung stehen, nicht angewendet werden. Das gleiche gilt für Effekte, die zu Beginn oder am Ende der eigenen Aktivierung abgehandelt werden (z.B. Verderbniseffekte, Atemluft-Zustand prüfen, usw.), da der Ermittler, der die Aktion ausführt, nicht als aktiv gilt.

ERSCHEINEN

Wenn ein Effekt euch dazu auffordert, z.B. ein Monster, einen Ermittler oder einen Marker erscheinen zu lassen, ohne dabei ein Zielfeld oder -raum anzugeben, stellt oder legt ihr die jeweilige Komponente auf das Brutfeld des Raums, dessen Karte oben auf dem Verderbnisstapel liegt. Nachdem ihr den Effekt abgehandelt habt, legt ihr die entsprechende Karte unter den Verderbnisstapel.



DAS SPIEL GEWINNEN

In den Szenarien dieser Erweiterung steht ihr alle auf der gleichen Seite; d.h. ihr gewinnt oder verliert das Spiel gemeinsam. Die Ermittler **gewinnen**, sobald sie alle Siegbedingungen des gespielten Szenarios erfüllen.

Das Spiel endet in einer **Niederlage**, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Eine Niederlagebedingung des gespielten Szenarios trifft zu.
- Ein Ermittler wird getötet.
- Der Verderbnismarker erreicht das letzte Feld der Verderbnisleiste.
- Ein Monster soll erscheinen, der Vorrat aller Monster mit Schreckenswerten **größer als „0“** ist jedoch erschöpft. Monster mit Schreckenswert „0“ können nicht als Ersatz fungieren, daher verhindern sie eine Niederlage in dieser Situation nicht.

MITWIRKENDE

Design der Erweiterung: Roger Ho

Szenariodesign: Chauncey und Cherry Li

Geschichte: Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt und Yichuan Wang

Szenario- und Kartentexte: Byron Leavitt

Lektorat: Vappingo online editing and proofreading services

Übersetzung ins Deutsche: Pierre Dierks, Markus Klapper, Peer Lagerpusch

Künstlerische Gestaltung: Jia Dify, Weifeng und Chris Dounghman

Schachtelgestaltung: Chang Yuan

Illustratoren: Chang Yuan, Joseph Diaz und Guillem H. Pongiluppi von GhostSolid Studio, Pedro Sena, DRock Art Studio und Night Watch Art Studio

Modellierer: Gael Gourmon, Dennis Zarnowski, Long C, Lux Thantor, Gautier Giroud und Roberto Chaudon

Produktionsleitung: Cherry Li

Spieltester: Kai Li, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang und Cheng Feng

© 2018 Diemension Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Teile dieses Produkts dürfen ohne spezielle Erlaubnis nicht reproduziert werden. Deep Madness, Endlose Alpträume und Diemension Games sind eingetragene Warenzeichen von Diemension Games, Inc. Abbildungen können von tatsächlichen Inhalten abweichen. Hergestellt in China. DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN UNTER 13 JAHREN.



SZENARIEN

DER DUNKELHEIT ERLEGEN

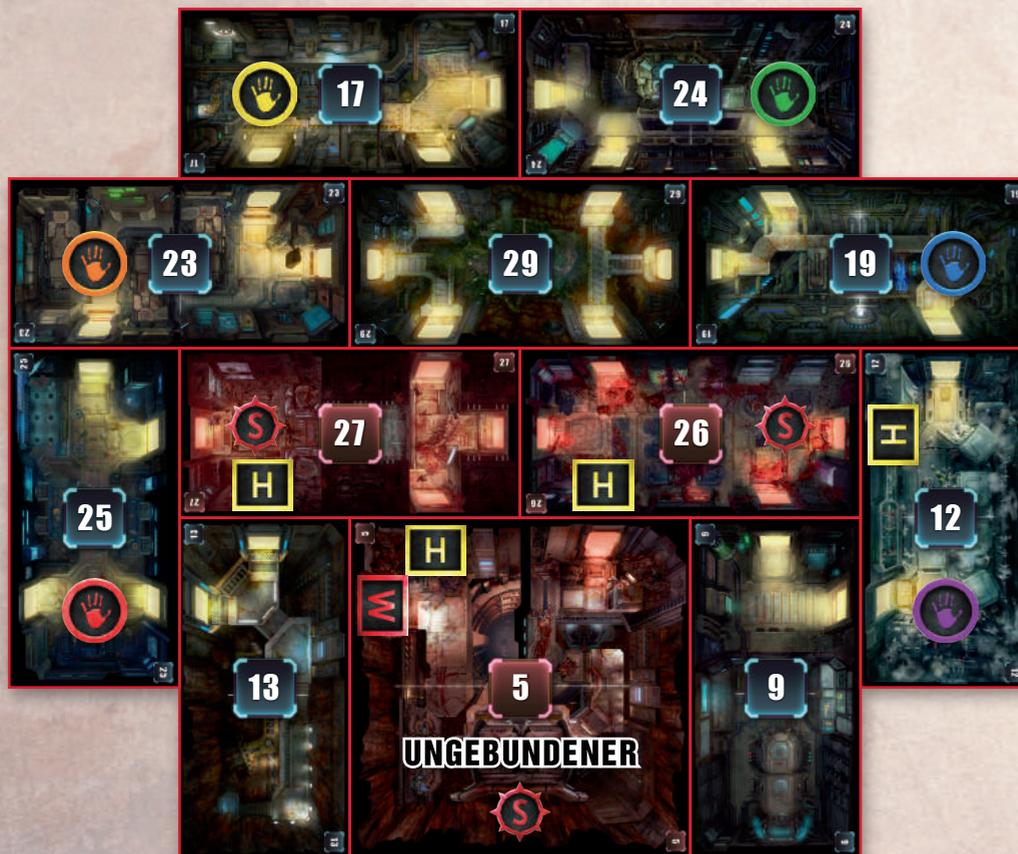
Die allgegenwärtige Dunkelheit durchdringt die Wände und wickelt sich um eure Beine. Verzweiflung, Bosheit und Angst legen sich wie ein bleierner Mantel um euch. Es wäre so einfach, der Dunkelheit nachzugeben. Werdet ihr ihr erliegen? Werdet ihr Teil des Ungebundenen? Er lechzt danach, dass ihr euch ihm anschließt.

Der Ungebundene ist eine Ansammlung verlorener Seelen und als solche hat er mehrere Leben. Er gibt sich aber auch gerne selbst auf: In jeder Spielrunde wählt er zufällig einen Ermittler aus, um ihn mit einem seiner verbleibenden Leben zu infizieren. Am Ende jeder Runde wird

jeder infizierte Ermittler vom dunklen Zwang des Ungebundenen überwältigt und greift, in diesem Augenblick als zusätzliches Monster agierend, die anderen Ermittler an. Um ihre Kameraden daran zu hindern, dem widerwärtigen Willen des Ungebundenen zu erliegen, müssen die Ermittler den entsprechenden Zielmarker jedes infizierten Ermittlers angreifen, um ihn und den Ermittler von der verdorbenen Lebenskraft des Ungebundenen zu reinigen. Werdet ihr in der Lage sein, den Ungebundenen ein für alle Mal zu töten, bevor jeder Ermittler von seinem verdorbenen Einfluss überwältigt wird?

SPIELBRETT

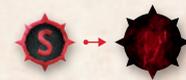
Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Wandmarker



Schleusenmarker



Brutmarker



Zielpunkte

Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.



RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 9, 12, 13, 17, 19, 23, 24, 25, 29.

Verderbnisstapel: 5, 26, 27.

SZENARIOESPEZIFISCHER AUFBAU

Nachdem ihr in Schritt 2 des Spielaufbaus die Ermittler ausgewählt habt, mischt ihr die sechs „Der Dunkelheit Erlegen“-Szenariokarten und teilt jedem Ermittler zufällig eine davon aus. Anschließend nimmt sich jeder Ermittler einen Zielmarker, der mit dem Symbol auf seiner Karte identisch ist und stellt seine Figur auf das Feld des Zielpunkts mit dem gleichen Symbol (siehe oben). Diese Zielpunkte gelten als mit ihren jeweiligen Ermittlern verbunden.

Mischt nun die zuvor verteilten Szenariokarten und legt sie als verdeckten

Szenariostapel bereit. Legt gegebenenfalls nicht verteilte Karten in die Spielschachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

In Schritt 3 des Spielaufbaus dürfen **keine** epischen Monster verwendet werden. Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, legt ihr die szenariospezifische Monsterkarte „Ungebundener“ ans Ende der Aktivierungsleiste und legt die zwölf Bindungsmarker darauf. Die „Ungebundener“-Brutkarten werden **nicht** in den Brutstapel gemischt. Stellt die Monsterfigur „Ungebundener“ auf das mit „Ungebundener“ beschriftete Feld.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



SONDERREGELN

Deckt zu Beginn jeder Runde die oberste Karte des Szenariostapels auf. Der Ermittler, dessen Zielmarker mit dem aufgedeckten Symbol identisch ist, nimmt die Karte an sich. **Am Ende der Aktivierungsphase dieser Runde** legt dieser Ermittler einen Bindungsmarker auf seinen Zielpunkt.

Am Ende jeder Runde müssen alle Ermittler, auf deren Zielpunkt ein Bindungsmarker liegt, den Ungebundenen aktivieren. Die Reihenfolge, in der dies geschieht, entspricht der Reihenfolge der Ermittler auf der Aktivierungsleiste.

Hinweis: Agiert ein Ermittler infolge der Spezialfähigkeit des Ungebundenen, gilt dies nicht als Ermittler-Aktivierung. Die Effekte und Fähigkeiten, die Ermittlern normalerweise während ihrer Aktivierung zur Verfügung stehen, können nicht ausgelöst oder angewendet werden. Das Gleiche gilt für Effekte, die zu Beginn oder am Ende der Ermittler-Aktivierung angewendet würden.

Ein so zum Agieren gezwungener Ermittler handelt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:

- Er wirft solange Karten vom Suchstapel ab, bis eine Waffenkarte abgeworfen wurde.
- Anschließend führt er drei Aktionen aus:
 - Falls möglich, muss er einen anderen Ermittler mit der Waffe **angreifen**, die er gerade abgeworfen hat. Falls mehr als ein Ermittler angegriffen werden kann, muss er den ihm nächsten Ermittler angreifen. Falls mehrere Ermittler gleich weit entfernt sind, entschei-

det der angreifende Ermittler, welcher Ermittler das Ziel des Angriffs wird. Beim Angreifen ignoriert der Ermittler (falls vorhanden) seinen **Geschwächt**-Marker, behandelt den Ziel-Ermittler als Monster und verteilt sämtlichen Schaden und alle Wunden auf diesen. Effekte der Waffenkarte, die dem widersprechen, werden ignoriert.

Falls der Ermittler keinen anderen Ermittler mit der abgeworfenen Waffe angreifen kann, muss er sich in Richtung des nächsten Felds **bewegen**, von dem aus er einen anderen Ermittler angreifen könnte. Beim **Bewegen** ignoriert der Ermittler den Einschüchterungswert aller Monster und (falls vorhanden) seinen **Verlangsamt**-Marker.

Falls der Ermittler zu Beginn „seiner“ Ungebundenen-Aktivierung **paralysiert** ist, ignoriert er diesen Status. Nach der Aktivierung gilt er wieder (bzw. weiterhin) als **paralysiert**.

Falls auf dem Zielpunkt eines Ermittlers ein Bindungsmarker liegt, kann dieser Ermittler den Ungebundenen nicht angreifen. Der Bindungsmarker auf dem Zielpunkt dieses Ermittlers gilt **nur für andere Ermittler** als Monster (maximale Gesundheit 4). D.h., Ermittler können ihre eigenen Bindungsmarker nicht angreifen. Bindungsmarker können unter keinen Umständen bewegt werden.

Nachdem der Bindungsmarker auf dem Zielpunkt eines Ermittlers getötet wurde, wird der Marker aus dem Spiel entfernt. Anschließend mischt der Ermittler seine Szenariokarte verdeckt zurück in den Szenariostapel.

Der Ungebundene wird nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert.

NIEDERLAGE DER ERMITTLER

Auf allen auf dem Spielbrett liegenden Zielpunkten aller Ermittler liegt ein Bindungsmarker.

SIEG DER ERMITTLER

Alle Bindungsmarker (auf dem Spielbrett und auf der Monsterkarte „Ungebundener“) wurden aus dem Spiel entfernt.



FIEBERTRÄUME

Ihr seid gefangen. Dieser Ort ist einsam; so klaustrophobisch. Die Wände drängen sich um euch herum, während ein dicker, zähflüssiger Nebel über eure Haut kriecht, sich über eure Augen legt und euch den Hals hinuntergleitet. Ihr seid euch nicht sicher, wie ihr hierhergekommen seid. Ihr seid nicht sicher, wie ihr hier wieder rauskommen werdet. Aber was noch schlimmer ist, an den Rändern eurer Sicht, die von Schatten und Nebel verhüllt ist, bleibt etwas hängen. Ihr könnt es nicht ganz verstehen, aber ihr wisst, dass es da ist. Und ihr wisst, dass es hungrig ist.

In diesem Bereich von Kadath sind Dimensionsportale verstreut, und hinter diesen Portalen lauert ein Schrecken namens „Schleier“. Der Schleier wird diese Risse niemals verlassen und es gibt keine Möglichkeit zu wissen, hinter welchem Portal er erscheinen wird. Was noch schlimmer ist: der

Nebel, den er erzeugt, behindert eure Sichtlinie und führt dazu, dass ihr die Orientierung verliert. Je länger ihr im Nebel seid, desto schwieriger wird es für euch zu wissen, wo ihr seid oder ob ihr überhaupt noch existiert. Um dies widerzuspiegeln, wird euer Atemluft-Rad für dieses Kapitel eure Existenz repräsentieren, anstatt euer Sauerstoffniveau anzuzeigen. Wenn es sein Ende erreicht, werdet ihr buchstäblich aufhören zu existieren und vom Nebel verschlungen. Ihr müsst die Dimensionsportale schließen, indem ihr das geheime Wissen (dargestellt durch Zielmarker) findet, das zum Versiegeln der Portale benötigt wird. Immer wenn ihr drei davon besitzt, müsst ihr zu dem Portal gehen, in dem Schleier derzeit lauert und diese drei Marker ausgeben, um das Portal zu versiegeln. Sobald ihr alle Portale versiegelt habt, gewinnt ihr das Spiel. Aber schafft ihr es, bevor Schleier eure Existenz gänzlich auslöscht?

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.



VERDERBNISSTAPEL

Verderbnisstapel: 2, 3, 4, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 27.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

In Schritt 3 des Spielaufbaus dürfen **keine** epischen Monster verwendet werden. Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, legt ihr die szenariospezifische Monsterkarte „Schleier“ ans Ende der Aktivierungsleiste. Die „Schleier“-Brutkarten werden **nicht** in den Brutstapel gemischt.

Mischt sechs verschiedenfarbige Zielmarker und legt sie verdeckt neben die Monsterkarte „Schleier“. Deckt anschließend einen der Marker auf und stellt die Monsterfigur „Schleier“ auf das entsprechende Dimensionsportal (siehe oben).

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Kein Effekt.



Handelt den folgenden Effekt für jedes Dimensionsportal auf dem Spielbrett einmal ab: Legt einen Geflutet-Marker auf das nächste Feld, auf dem kein Geflutet-Marker liegt.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN →

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie der Schleier befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Wurf drei Schleier-Marker von der Monsterkarte ‚Schleier‘ ab, um das Dimensionsportal auf deinem Feld aus

dem Spiel zu entfernen. Decke anschließend einen der Zielmarker neben der Monsterkarte ‚Schleier‘ auf und stelle den Schleier auf das entsprechende Dimensionsportal.“

Ignoriert im Rahmen dieses Szenarios alle Regeln und Effekte, die geflutete Felder und Sauerstoff betreffen. Anders als in den meisten Szenarien, können Felder mehrere Geflutet-Marker enthalten. Ein Feld, auf dem mindestens ein Geflutet-Marker liegt, gilt als **Nebelfeld**. Ermittler können keine Sichtlinie in, durch oder aus einem Nebelfeld heraus ziehen. In diesem Szenario fungiert das Atemluft-Rad als **Existenz-Rad**. Befindet sich ein Ermittler am Ende seiner Aktivierung auf einem Nebelfeld, muss er sein Existenz-Rad (d.h. seine Existenzstufe) um so viele Felder gegen den Uhrzeigersinn drehen, wie Geflutet-Marker auf seinem Feld liegen. Wenn das Rad „0“ erreicht, wird der Ermittler vom Nebel verschluckt und sofort getötet. Die Existenzstufe eines Ermittlers kann unter keinen Umständen wiederhergestellt werden.

Zu Beginn jeder Brutphase erscheinen **vor** dem Abhandeln jeglicher Brutkarten drei Schleier-Marker in drei verschiedenen Räumen.

Schleier-Marker gelten für die Ermittler als Monster (maximale Gesundheit 4) und können unter keinen Umständen bewegt werden. Nachdem ein Schleier-Marker getötet wurde, legt ihr diesen auf die Monsterkarte „Schleier“. **Hinweis:** Es können maximal **drei** Schleier-Marker gleichzeitig auf der Monsterkarte „Schleier“ liegen. Ersetzt am Ende jeder Runde alle Schleier-Marker auf dem Spielbrett durch Geflutet-Marker.

Der Schleier wird nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert. Er kann weder Wunden erleiden, noch getötet werden.

SIEG DER ERMITTLER

Alle Dimensionsportale wurden vom Spielbrett entfernt.



LAUERENDE SCHRECKEN

Ihr dachtet, ihr hättet die Schrecken Kadaths durchschaut. Ihr dachtet, ihr wisst wie der Hase läuft. Aber etwas stimmt nicht mit dem Boden unter euren Füßen und den Wänden dieses Raums. Sie sind mit einer Substanz bedeckt, die anschwillt, sich wölbt, dann zurückweicht und einbricht. Das ist viel mehr als die Schrecken, die ihr von der böartigen Präsenz Kadaths gewohnt seid: es ist fast so, als lebe das Material. Oder vielleicht wäre es angemessener zu sagen, dass darunter etwas (oder mehrere Dinge) lebendig sind.

Ihr habt das Nest betreten. Im Gegensatz zu den anderen Schrecken, denen ihr gegenübergestanden habt, ist das Nest kein einzelnes, eigenständiges Monster: Es ist das gesamte Spielbrett. Das Nest, das sich vor euch als wogend dahinjagender Avatar präsentiert, hat zahlreiche Leben und einen unstillbaren Drang, sich zu vermehren. In jeder Spielrunde erscheinen zufällig mehrere Nestmarker in dem Bereich, in dem der Nest-Avatar sich

gerade befindet. Jeder dieser Marker lässt mit alarmierender Geschwindigkeit neue Hüllen erscheinen. Was noch schlimmer ist: wenn ein Ermittler dem Nest-Avatar zu nahe kommt, wird dieser ihn mit seinem langen Rüssel stechen und ihm einen Albtraum aus Infektion und Eiern injizieren. Wenn dies geschieht, wird der Ermittler genauso Gedankenfresser erscheinen lassen, wie Hüllen es tun, und Wunden durch die Biester erleiden, die aus ihm herausbrechen. Das Nest hat mehrere Leben und die Ermittler müssen eine Infektion riskieren, um es nach und nach vernichten zu können. Die Ermittler müssen außerdem die Nestmarker aktiv angreifen, wenn sie nicht von Hüllen und Gedankenfressern überrannt werden wollen. Wenn ein Ermittler nicht infiziert ist, kann er den Nestmarker ohne Auswirkungen zerstören. Ist er jedoch infiziert, wird die Zerstörung des Nestmarkers von der Ankunft weiterer Hüllen begleitet – aber auch von der Reinigung der Infektion, die seinen Körper plagt. Ihr müsst alle Leben des Nestes töten und das Nest zerstören, um das Spiel zu gewinnen. Aber werdet ihr es schaffen, bevor ihr vom Schwarm überwältigt werdet?

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.

VERDERBNISSTAPEL

Verderbnisstapel: 1, 2, 17, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.

SZENARIO-SPEZIFISCHER AUFBAU

Bevor ihr in Schritt 3 des Spielaufbaus Monster auswählt, legt die Monsterkarte „Hülle“ auf den ersten Platz der Monsterreihe der Aktivierungsleiste. Verteilt anschließend wie üblich zufällige Monster auf die übrigen Plätze der Aktivierungsleiste. In diesem Szenario können **keine** epischen Monster verwendet werden. Wenn die Monsterreihe vollständig belegt ist, legt die „Nest“-Monsterkarten ans Ende der Aktivierungsleiste. Die „Nest“-Brutkarten werden nicht in den Brutstapel

gemischt. Denkt daran, die Monsterkarte „Gedankenfresser“ links an den Anfang der Aktivierungsleiste zu legen.

Stellt das Monster „Nest“ auf das mit „Nest“ beschriftete Feld (siehe oben).

Fügt die Hüllen-Aufsteller der Monsterreserve hinzu. Sie gelten als Figuren des gleichnamigen Monstertyps.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Bevor ihr in der Brutphase dieser Runde die Brutkarten abhandelt, erscheinen **zwei** Nestmarker in verschiedenen Räumen. Falls der Raum der obersten Karte des Verderbnisstapels bereits einen Nestmarker enthält, legt ihr diese (und ggfs. weitere) Karte(n) unter den Verderbnisstapel, bis die Karte eines Raums offen liegt, in dem noch kein Nestmarker liegt.

Hinweis: In jedem Raum kann es maximal einen Nestmarker geben.



Bevor ihr in der Brutphase dieser Runde die Brutkarten abhandelt, erscheinen **drei** Nestmarker in verschiedenen Räumen. Falls der Raum der obersten Karte des Verderbnisstapels bereits einen Nestmarker enthält, legt ihr diese (und ggfs. weitere) Karte(n) unter den Verderbnisstapel, bis die Karte eines Raums offen liegt, in dem noch kein Nestmarker liegt.

SONDERREGELN

Das Nest wird nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert. Es kann in jeder Runde maximal 1 Wunde erleiden (egal, aus welcher Quelle). Außerdem wird das Nest sofort einmal aktiviert, sobald es 1 Wunde erleidet. Nachdem ihr eine hierdurch ausgelöste Aktivierung abgehandelt habt, entfernt ihr die Monsterfigur „Nest“ temporär vom Spielbrett. Stellt die Figur zu Beginn der nächsten Runde auf das Brutfeld des Raums, dessen Karte oben auf dem Verderbnisstapel liegt und legt die Karte anschließend unter den Stapel.

Sobald ein Ermittler aktiviert wird, erleidet er Schaden in Höhe der Anzahl seiner Verseuchungsmarker. Zusätzlich erscheint die gleiche

Anzahl **Gedankenfresser** auf seinem Feld.

Sobald ein Ermittler vier Verseuchungsmarker besitzt, wird er sofort getötet.

Wenn ein Ermittler sich während seiner Aktivierung auf dem gleichen Feld wie ein Nestmarker befindet, darf er sämtliche seiner Verseuchungsmarker abwerfen. Wenn er das tut, entfernt er den Nestmarker vom Spielbrett und es erscheint eine Anzahl Hüllen auf seinem Feld, die gleich der Anzahl abgeworfener Verseuchungsmarker ist. Dies kostet keine Aktion.

NIEDERLAGE DER ERMITTLER

Alle sechs Nestmarker liegen auf dem Spielbrett.

SIEG DER ERMITTLER

Das Nest wurde getötet.





DM-KS014G



8 50368 00820 6

