

Hintergrund

Es ist 1907, als bekannter Abenteurer bist du gerade zurück von der ersten Expedition vom 7. Kontinent, einem geheimnisvollen Land, das vor kurzem abseits der Küste von Antarktika entdeckt wurde und das absolut letzte unbekanntes Gebiet in der Welt ist.

Du erholst dich von deinem Abenteuer und – während du die Tageszeitung liest – wird dir klar, dass eine Reihe anderer Mitglieder der Expedition aus unbekanntem Gründen plötzlich verschwunden sind.

Gleichzeitig bist du seit einigen Tagen lethargisch, fühlst dich fiebrig und findest es schwierig, aus dem Bett aufzustehen. Ein kalter Schauer rinnt deine Wirbelsäule herauf und herunter. Du musst den Tatsachen ins Auge sehen: Etwas Böses ergreift von dir Besitz.

Zu Beginn der Nacht fällst du in einen ruhelosen Schlaf ohne zu wissen, dass dies erst der Anfang ist.

Karten-Typen

❖ Abenteurer

- Terrain
- Ereignis
 - permanentes 
 - vorübergehendes 
- Gegenstand 
- Auftrags-Gegenstand 
- Status 
- Bonus 

❖ Entdeckung

- ❖ Aktion 
- Fähigkeit 
- Fluch 

❖ Charakter

❖ Tornister und Tagebuch

❖ Hinweis

❖ Speicher

Tisch

❖ Handkarten

- Charakter
- Fähigkeiten
 - Max. lt. Tornister
- Bonus
 - Max. lt. Tornister
- Status
 - 1 pro Typ

❖ Besitz pro Spieler

- Gefundenen oder erstellte Gegenstände
- Würfel

❖ Entdeckungs-Stapel

- Zufällige Ereignisse mit diversen Effekten
- Aufdecken und befolgen vor der „verdeckenden“ Terrain-Karte

❖ Abenteurer-Stapel

- Nummerierte grüne oder goldene Karten
- Terrains, Ereignisse, Gegenstände, ...

❖ Aktions-Stapel

- Fähigkeiten
- Flüche

❖ Ablage-Stapel

- Alle abgelegten Aktions-Karten

❖ Vergangenheit

- Abgelegte Abenteurer- und Entdeckungskarten
- Zwischen Spiel-Sessions zurück zu den Original-Plätzen

❖ Tornister und Tagebuch

- Aufträge

❖ Spielfläche


- Aufgedeckte Terrains und Ereignisse sowie verdeckte Entdeckungen

Aufbau


- Jeder nimmt sich eine Charakter-Karte und liest die Hintergrundgeschichte
- Jeder nimmt sich die zugehörige Figur und eine Feuer-Figur
- Die Tornister- und Tagebuchkarte wird vor einem der Spieler abgelegt
 - Für ein leichteres Spiel nimm die 777-Karte
 - Für ein schwierigeres Spiel nimm die 650-Karte
- Jeder nimmt sich Würfel lt. Tornister-Karte
- Nimm eine oder mehrere Hinweis-Karten und leg sie unter die Tornister-Karte
 - Je mehr Hinweise, desto schwieriger wird das Spiel
 - Fürs erste Spiel: Die gierige Göttin (*The Voracious Goddess [Start: 010]*)
- Folgende Karten werden zusammen gemischt und bilden den Aktions-Stapel:
 - 35 allgemeine Fähigkeitskarten
 - Je 5 Charakter-Fähigkeiten der mit spielenden Charaktere
 - Die zu den Hinweis-karten gehörigen Fluch-karten (gleicher Titel)
 - 4 allgemeine Fluch-karten Der Tod lauert (*Death is lurking*)
- Ablagestapel-Halter zusammenbauen und neben den Aktions-Stapel stellen
- Die Entdeckungskarten getrennt (I, II, ...) mischen und mit der Nebel-Seite ablegen
- Die Abenteurerkarten sortieren und jeweils die grünen vor die goldenen Karten legen
- Die auf der Hinweis-karte genannte Abenteurerkarte als Terrain-Startkarte auslegen und den Text auf der Rückseite vorlesen
 - Bei mehreren Hinweisen die niedrigste
- Alle Spielfiguren auf diese Karte stellen
- Je eine Entdeckerkarte – Nebelseite nach oben – neben jeden Pfeil der Terrainkarte legen
- Jeweils gleiche Textausrichtung und römische Ziffer beachten
- Hintergrundtext und Hinweis-karten-texte vorlesen

Gegenstände

❖ Finden

- Karten mit  können zum Bestand hinzugefügt oder weitergegeben werden

❖ Erzeugen

- Mittels  können Fähigkeitskarten in Gegenstände umgewandelt werden
- Ressourcen auf der Terrain- oder permanenten Ereigniskarte verringern die Kosten
- Nach der erfolgreichen Erstellung, kann die Gegenstandskarte mit dem entsprechenden Würfel dem Bestand hinzugefügt, einem anderen involvierten Spieler gegeben oder eine Kombination erzeugt werden

❖ Kombinieren

- Ohne das Kartenlimit zu übertreffen, können Gegenstände zu einem einzelnen kombiniert werden
- Beide Karten werden überlappend gelegt
 - Sofern mindesten ein Schlüsselwort übereinstimmt, werden die Würfelwerte addiert (Maximum = 6)

❖ Ablegen

- Gegenstände können jederzeit abgelegt werden
- Eine Dekonstruktion ist nicht erlaubt

❖ Nutzen

- Jede Nutzung verringert den Würfelwert

❖ Übertragen

- Charaktere auf demselben Terrain können beliebig Gegenstände geben, nehmen und tauschen
- **Nach jedem Geben oder Tauschen müssen 2 Karten vom Aktionsstapel abgelegt werden**
- Eine Kombination ist nicht erlaubt

Spiel unterbrechen und sichern

❖ Sichern

- Alle Charaktere müssen auf derselben Terrainkarte stehen und alle Aktionen müssen abgeschlossen sein
- 1. Alle Karten außer der Figuren-Terrainkarte auf dem Tisch zur Vergangenheit
- 2. Übrige Karten in folgender Reihenfolge (vom Boden ab) hinter den Sichern-Stapel:
 - a. Für jeden Charakter: Charakterkarte mit folgenden Karten darunter:
 - i. Alle Fähigkeiten-, Bonus- und Statuskarten in der Hand
 - ii. Pro Gegenstand eine Würfelkarte mit dem entsprechenden obenliegenden Würfelsymbol, darunter
 - b. Ablagestapel mit allen Karten darunter
 - c. Aktionsstapel mit allen Karten darunter
 - d. Tornisterkarte mit allen Auftrags-Gegenstandskarten darunter
 - e. Terrainkarte auf dem die Figuren stehen

❖ Fortsetzen

1. Karten aus der Vergangenheit zum Original-Stapel (Abenteuer oder Entdeckung)
2. Terrainkarten zusammen mit den Entdeckungskarten auf den Tisch
3. Tornisterkarte mit allen Karten zurück
4. Aktionskarten zurück
5. Ablagestapel zurück
6. Handkarten der Spieler zurück
7. Bestand der Spieler zurück
8. Sichern- und Würfelkarten zurück in die Box

Gewinnen oder verlieren

❖ Gewinnen

- Fluch/Flüche beseitigt

❖ Modus

- Einfach: 777-Karte vorm Spiel
- Schwierig: 650-Karte vorm Spiel

❖ Charakter eliminieren

- Falls Aktion besagt: „Abenteuer ist vorbei“
 - Alle Fähigkeits- und Bonuskarten aus der Hand ablegen
 - Gegenstände im Bestand ablegen
 - Statuskarten verbannen
 - Charakter-Fähigkeiten zurücklegen
- Neu einsteigen
 - Neuen Charakter wählen und Charakterkarte nehmen
 - 5 zugehörige Fähigkeitskarten in den Aktions-Stapel einmischen
 - Figur aufs Terrain stellen

❖ Verlieren

- Fluchkarte aus dem Ablagestapel
- Status für **alle** Charaktere: „Abenteuer ist vorbei“

Zugsequenz

❖ Aktiver Spieler

- Entweder gemeinsam wählen oder im Uhrzeigersinn wechseln

❖ Betroffene Spieler

- Jeder Spieler, dessen Figur auf der selben Terrainkarte steht wie der des aktiven Spielers, kann involviert werden
 - Sofern der aktive Spieler zustimmt

❖ Aktion wählen

- Der aktive Spieler wählt eine sichtbare Aktion (Icon in einem weißen Quadrat) aus
 - Siehe Spielerhilfe
- Terrainkarte auf dem seine Figur steht
- Entdeckungskarte, die an dieser Terrainkarte anliegt
- Permanente Ereigniskarte, die an dieser Terrainkarte anliegt
- Gerade aufgedeckte vorübergehende Ereigniskarte (**Pflicht**)
- Fähigkeits-, Bonus- oder Statuskarte auf der Hand
- Gegenstandskarte im Besitz
- Auftrags-Gegenstandskarte unter der Tornisterkarte
- Eine Aktion kann nicht gewählt werden:

- Andere Aktion wird gerade ausgeführt
- Voraussetzung ist nicht erfüllt
- -Icon und ein oder mehrere Spieler sind **nicht** involviert
- ist sichtbar und Figur steht auf dieser Karte ⇒ Aktion wurde bereits ausgeführt
- Falls der aktive Spieler eine Pflicht-Aktion () aufdeckt, muss erst die aktuelle beendet werden und dann sofort diese

❖ Aktion ausführen

- Aktion besteht aus
 - Icon
 - Standard-Kosten
 - Minimum Erfolgsanzahl
 - Erfolgs-Konsequenzen
 - Misserfolgs-Konsequenzen
- Ausführungs-Reihenfolge

1. Gegenstand

- Jeder involvierte Spieler kann ein oder mehrere Gegenstände durch Zurückdrehen des Würfels aus seinem Besitz nutzen
 - Sofern und „passen“

2. Kosten

□ Aktiver Spieler bestimmt die Kosten

- Standard-Anzahl von Karten lt. Standard-Kosten
- Falls mehrere Spieler involviert sind, können die Kosten einzeln erniedrigt werden bei gleichzeitiger Erhöhung der Erfolge
 - Gilt nicht, sofern sichtbar
- Jeder involvierte Spieler kann die Effekte von 1+ seiner Handkarten – in Schritt 1 genutzt –, von 1+ permanenten Ereigniskarten, die an seiner Terrainkarte anliegen und/oder 1+ Auftrags-Gegenstandskarten anwenden, um die Kosten zu senken

□ Aktiver Spieler zieht **verdeckt** Aktionskarten entsprechend der endgültigen Kosten

- Um die Erfolgs-Chancen zu erhöhen dürfen **verdeckt** zusätzliche Aktionskarten gezogen werden, es sei denn ist sichtbar
- Falls der Aktions-Stapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und von diesem gezogen

□ Anzahl < 0 ⇒ Anzahl = 0

□ Erfolgswahrscheinlichkeiten [%]

★/🔵	1	2	3	4	5	6
1	55	88	97	99	99	99
2	6	45	75	90	97	99
3	2	14	39	65	82	91
4		2	14	34	55	72
5			3	12	27	45
6			1	4	11	22
7				1	3	9

3. Ergebnis

□ Aktiver Spieler deckt alle gezogenen Karten auf

- Vom Ablagestapel ⇒ **Spielende, Spieler verlieren**
- Erfolge zählen
 - **Ganze** Gold-Sterne
 - Jedes -Icon auf **aufgedeckten** Gegenstand- und Fähigkeitskarten zählt als 1 Erfolg pro
 - Jeder involvierte Spieler kann die Effekte von in Schritt 1 aufgedeckten 1+

Handkarten, 1+ permanenten Ereignissen angrenzend zu „seinem“ Terrain und/oder 1+ Auftrags-Gegenständen für zusätzliche Erfolge nutzen

□ Mindesterfolgsanzahl erreicht ⇒ Erfolg, sonst Misserfolg

4. Fähigkeit

- Aktiver Spieler kann **eine** -Fähigkeitskarte für seine Hand oder die eines anderen involvierten Spielers auswählen – ohne das Handlimit zu beachten
 - Spezielle Charakterfähigkeiten nur zu **diesem** Charakter

5. Ablage

- Alle anderen - und -Karten auf den Ablagestapel
- Alle Gegenstände ohne Würfel auf den Ablagestapel (Aktion) oder unter die Vergangenheit (Abenteuer oder Entdeckung)

6. Konsequenzen

- Bei Erfolg: Effekte in
- Bei Misserfolg: Effekte in
- Betrifft nur den aktiven Spieler
- Bei einer **kollektiven** Aktion mit mehreren Spielern muss der aktive Spieler eine 100-Karte nehmen

7. Handkarten-Limit

- Alle involvierten Spieler müssen Handkarten über dem Limit ablegen

Lebenskraft der Gruppe

❖ Karten im Aktionsstapel vorhanden


- Vom Stapel ziehen und ggf. offen auf den Ablagestapel legen
- -Karten haben keine Konsequenz
- Ablagestapel darf untersucht werden

❖ Aktionsstapel aufgebraucht

- Ablagestapel mischen und verdeckt ablegen
- Während Ablage-Schritt: Aktionskarten verdeckt in Ablagestapel mischen
- Karten vom Aktionsstapel nehmen: Karten vom Ablagestapel nehmen und dann in diesen einmischen
- Falls Karten vom Ablagestapel zurück in den Aktionsstapel kommen: Wie üblich vom Aktionsstapel nehmen und Ablagestapel offenlegen

Konsequenzen


❖ Karte mit Nummer xxx nehmen

- Aktiver Spieler nimmt vom Abenteuer-Stapel
 - Bei mehreren Karten eine **grüne** zufällig auswählen
 - Falls keine **grüne** vorhanden, eine **goldene** nehmen
 - Falls keine Karte vorhanden ⇒ **Alle** Abenteuerkarten aus der Vergangenheit wieder zurück auf ihre Plätze legen und alle Entdeckerkarten aus der Vergangenheit zurück in den Entdecker-Stapel mischen und anschließend die Karte nehmen
 - Falls mehrere involvierte Spieler eine Karte nehmen müssen, nimmt (und befolgt) zuerst der aktive Spieler, dann die anderen im Uhrzeigersinn
 - Falls die xxx-Nummer ein Banner besitzt (), kann entweder die angezeigte Nummer genommen werden oder – sofern der betreffende Spieler einen Gegenstand oder einen Auftrags-Gegenstand mit diesem Icon und der zugehörigen Nummer nutzt – die Nummer + Nummer im Banner


■ Terrain

- Karte auf dem Tisch platzieren
 - Figuren bewegen sich **nicht** automatisch auf diese Karte
- Neue Entdeckerkarten (Nebelseite nach oben) an jeden Pfeil entsprechend der römischen Ziffer

■ Permanentes Ereignis

-  Muss zum Terrain mit der Figur zeigen

■ Vorläufiges Ereignis

- Aktiver Spieler muss Ereignis ausführen und dann in der Vergangenheit bzw. im Bann ablegen
- Falls  angezeigt wird, müssen alle **involvierten** Spieler das Ereignis sofort nach der augenblicklichen Aktion ausführen

■ Gegenstand

- Aktiver Spieler kann den Gegenstand zu seinem Besitz hinzufügen, ihn an einen anderen involvierten Spieler geben oder ihn zur Vergangenheit legen
 - Limits beachten



■ Auftrags-Gegenstand

- Unter die Tornisterkarte legen


■ Fähigkeit oder Bonus

- Aktiver Spieler kann die Karte zu seinem Besitz hinzufügen, ihn an einen anderen involvierten Spieler geben oder ihn zur Vergangenheit legen
 - Limits beachten

■ Status

- Falls  sichtbar ist, müssen sofort so viele Karten vom Aktions-Stapel abgelegt werden, wie sich Charakter/Status-Karten in der Hand befinden
- Falls nicht genügend Karten im Aktions-Stapel sind, werden zufällig Karten vom Ablagestapel aufgedeckt
 - Falls  aufgedeckt wird ⇒ **Spielende, Spieler verlieren**; sonst alle aufgedeckten Karten in den Ablagestapel zurückmischen
 - Statuskarte zur Hand hinzufügen
 - Falls identische Karte vorhanden, diese zurück in den Abenteuer-Stapel und neue aufnehmen
 - Es gibt **kein** Status-Karten-Handlimit
- Mehrere Statuskarten müssen nacheinander „erledigt“ werden


❖ Karte **nicht** direkt durch xxx nehmen

- Durch eine geradewegs aufgeforderte (versteckte, addierte oder durch Rätsel, ...) Nummer kann auch eine Karte genommen werden.
- In diesem Fall muss  auf der Kartenrückseite sichtbar sein

❖ Karte ablegen

- Aktionskarte zum Ablagestapel
- Abenteuer- oder Entdeckungs-Karte zur Vergangenheit

❖ Karte verbannen

- Zur den verbannten Karten; werden erst bei Spielende zurückgelegt
 - Falls möglich, eine **grüne** Karte
- Falls  sichtbar ⇒ **grüne** Karte verbannen und durch **goldene** ersetzen

❖ Karte zurücklegen

- Zurück zur Original-Stapel

❖ Gegenstands-Haltbarkeit verringern





- Würfel um angegebenen Wert verringern; bei „0“ Karte ablegen

❖ Charakter-Figur(en) bewegen


■ Entdeckerkarte

- Wie beschrieben

■ Bewegung zu einem anderen Terrain

-   -Aktion auf der Terrainkarte mit der Figur  bedeutet, dass sich alle involvierten Charaktere zur selben erreichbaren Terrainkarte bewegen

■ Versteckte Nummer erspähen

- Auf einigen Terrain- und permanenten Ereigniskarten befinden sich versteckte Nummern. Falls gefunden ⇒ Karte durch angezeigte ersetzen ()