



Diese Erweiterung führt eine neue Art von Kapitelkarten ins Spiel ein: die *Ewigkeitskapitel*. Ihr erkennt sie am *Ewigkeitskapitel-Symbol*.

Vermehrungs- und Horrorstufe

In normalen Kapiteln würfelt ihr, um zu bestimmen, ob Monster erscheinen oder Horror-Begebenheiten beschworen werden. Doch die Ewigkeitskapitel ändern die Mechanik der Erscheinen- und Horror-Phase.

Zu Beginn der Erscheinen-Phase:

- Hebt alle Erscheinen-Effekte auf, die das Spiel aktuell beeinflussen.
- Führt alle Erscheinen-Effekte aus, die bei der aktuellen Vermehrungsstufe eintreten.

Zu Beginn der Horror-Phase:

- Hebt alle Horror-Effekte auf, die das Spiel aktuell beeinflussen.
- Führt alle Horror-Effekte aus, die bei der aktuellen Horrorstufe eintreten.

Am Ende der Runde:

- Ist die Horrorstufe nicht 1, senkt sie um 1.
- Ist die Vermehrungsstufe nicht 1, senkt sie um 1.

...wird jedoch, in dem seltsamen, fast schon zerknirschenden Erkenntnis und ein schreckliches, als sich unsere Körper weiter spöttisch und sich unsere Knochen immer neu neu, als lebten sie jegliche Symmetrie als rechte Ausrüstung nicht länger stand.

...ten wir jedoch kaum Beachtung, denn die Montur schien uns eine seltsame, als wäre uns die Infektion wehen. Und gemeinsam galten wir unslichen Verunreinigung durch sie hin

...Charaktere zerstören mindestens

...nd und erhalten dann 1 Essen

...zerstörtem Gegenstand



Ist die aktuelle Vermehrungsstufe zu Beginn der Erscheinen-Phase 1, führen alle Charaktere *Monster erscheint* aus. Anschließend wird die Vermehrungsstufe auf ihren Ausgangswert zurückgesetzt.

Ist die aktuelle Horrorstufe zu Beginn der Horror-Phase 2, verlieren alle Charaktere, die getroffen werden, 2 Gesundheit statt 1. Dieser Effekt dauert bis zur nächsten Horror-Phase an.

Ist die aktuelle Horrorstufe zu Beginn der Horror-Phase 1, verlieren alle Charaktere, die getroffen werden, 3 Gesundheit statt 1. Dieser Effekt dauert permanent an, da er jede Runde ausgeführt wird – denn die Horrorstufe wird nicht zurückgesetzt.

Kapitelteile

In *Ewigkeitskapiteln* spielt ihr nicht nur auf den normalen Kartenteilen, sondern auch auf speziellen, vorgegebenen *Kapitelteilen*. Diese Kapitelteile werden entweder an den Übergang eines Kartenteils oder eines anderen Kapitelteils im Spiel angelegt, oder allein platziert.

Wann immer ihr das nächste Kapitel aufschlagt, dreht ihr die aktuelle Kapitelkarte um und legt sie auf den oberen Bereich des Szenariotableaus. Zeigt die umgedrehte Kapitelkarte ein Kapitelteil, fügt ihr dieses stattdessen dem Spielplan hinzu.

Falls aktuell keine Kartenteile oder Kapitelteile im Spiel sind, platziert dieses neue Kapitelteil allein. **Andernfalls** seht nach, welche Symbole das neue Kapitelteil zeigt:



Kartenteil-Richtungssymbol:

Legt es an einen beliebigen unerforschten Übergang eines beliebigen im Spiel befindlichen Kartenteils an.



Kapitelteil-Richtungssymbol:

Legt es an das gleiche Richtungssymbol eines bereits im Spiel befindlichen Kapitelteils an.

Wirkungsbereich: Kartenteil

Ein Kapitelteil gilt als Bestandteil von den Kartenteilen, mit denen es verbunden ist.

Beim Bestimmen des Wirkungsbereichs zählen miteinander verbundene Kapitelteile zusammen als ein einziges Kapitelteil.

Wandernder Spielplan

Ein Kapitelteil kann bis zu 5x4 Felder groß sein. Es gilt daher als **halb so groß** wie ein Kartenteil, wenn ihr bestimmt, wie groß der Spielplan ist (maximal 2x2 Kartenteile).

Das bedeutet, an 1 Kartenteil dürfen 2 Kapitelteile angelegt werden, bevor der Spielplan wandert.

An den unerforschten Übergängen mancher Kapitelteile dürft ihr ein neues Kartenteil entdecken. Zieht und platziert es nach den normalen Regeln.

Effekte, die Charaktere daran hindern, neue Kartenteile zu entdecken, hindern sie auch daran, an den Übergängen von Kapitelteilen weiter zu forschen, um neue Kartenteile zu entdecken.

Ladungen

Kommt eine Karte mit Ladungen ins Spiel oder nimmst oder erhältst du einen Gegenstand mit einer bestimmten Anzahl an Ladungen, lege entsprechend viele Zählmarker auf diese Karte.

Sie bleiben auch dann auf der Karte, wenn du diesen Gegenstand ausrüstest, ablegst oder abgibst.

Wird diese Karte zerstört oder verbannt, entferne die Zählmarker von ihr.



WICHTIGE REGELN, DIE LEICHT VERGESSEN WERDEN

Denkt daran, die Monsterbedrohung um 1 zu erhöhen, wann immer eine Horror-Begebenheit beschworen wird.

Wann immer eine Einheit auf einem nicht begehbaren Feld erscheint oder dort platziert werden soll (etwa auf einem Aktionsfeld), wählt das von dort aus nächstgelegene freie, begehbare Feld.

Soll ein bestimmtes Feld wie ein Ausgangsmarker behandelt werden, wird dieses Feld begehbar. (Es ist nicht länger ein Hindernis und Einheiten dürfen darauf stehen.) Ihr müsst wie üblich 2 Ausdauer verbrauchen, um den Spielplan zu verlassen.

Betretet ihr das Finale, nehmt die Finale-Kapitelkarten und legt sie für eine bessere Übersicht neben die im Spiel befindlichen Karten- und Kapitelteile. Das Szenariotableau sollte die Illustration und Geschichte des Finales zeigen.

Verlässt der letzte lebende Charakter den Spielplan:

- Verbannt alle Monster auf den Karten- und Kapitelteilen im Spiel
- Legt die platzierten Kapitelteile zurück auf den oberen Bereich des Szenariotableaus
- Mischt die platzierten Kartenteile und legt sie unter den Kartenteilstapel
- Dreht die aktuelle Kapitelkarte um und führt alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten des nächsten Kapitels aus
- Zeigt die umgedrehte Kapitelkarte ein Kapitelteil, fügt es dem Spielplan hinzu. Legt ihr es allein aus, platziert eure Charaktere auf oder neben dem aufgedruckten Eingangsmarker.