

DAS ÄLTERE ZEICHEN

NEUAUFLAGE



Spielregeln

ICH WEISS, DASS MAN MICH AUFGRUND DESSEN, WAS ICH VORHABE, FÜR VERRÜCKT ERKLÄRT WIRD. ABER SIE MÜSSEN MIR GLAUBEN, WENN ICH IHNEN SAGE, DASS DIESES MUSEUM LEBT UND EIN URALTES BÖSES DARIN SCHWÄRT. HABEN DIESE TEUFLISCHEN MÄCHTE SICH ERST EINMAL FORMIERT, WIRD VON DER MENSCHHEIT NICHTS ALS EIN HÄUFCHEN ASCHES ÜBRIG BLEIBEN. NÄCHTELANG HABE ICH ALTE RELIKTE UND ARTEFAKTE UNTERSUCHT, TODESMÜTIG DEM SCHRECKEN DIE STIRN GEBOTEN UND SO VIELE HINWEISE WIE MÖGLICH GESAMMELT. ICH GLAUBE, ICH WEISS NUN, WIE MAN DAS VERRÜCKTE NOCH AUFHALTEN KANN. VERGANGENE ZIVILISATIONEN ERSCHUFEN EIN METR- WÜRDIGES SYMBOL, MIT DEM MAN DIESE UNGEHEUER VERBANNEN KANN.

SIE NANNTEN ES DAS ÄLTERE ZEICHEN.

ÜBERSICHT

Das Ältere Zeichen ist ein kooperatives Spiel, in dem 1-8 Spieler in die Rollen von Ermittlern schlüpfen, im verzweifelten Kampf gegen die Großen Alten - verborgene, mächtige Kreaturen aus einer Dimension jenseits von Raum und Zeit.

Die Ermittler bestreiten Abenteuer in und um das Museum der Miskatonic Universität, in dem die bevorstehende Ankunft eines Großen Alten grauenhafte Ereignisse ins Rollen gebracht hat. Um diese Herausforderung zu meistern, erhoffen sich die Ermittler Ältere Zeichen zu erbeuten, mit denen sie den Großen Alten verbannen und ihre gefährdete Dimension retten können.

Doch es ist ein Wettlauf gegen die Zeit. Jede Nacht um Mitternacht rückt das Erwachen des Großen Alten, der Untergang der Menschheit, unaufhaltsam näher.

SPIELZIEL

Um Das Ältere Zeichen zu gewinnen, müssen die Spieler gemeinsam den Großen Alten verbannen, bevor er erwacht. Um den Großen Alten zu verbannen, müssen die Ermittler Ältere Zeichen sammeln, indem sie die Abenteuer bestehen, die im Museum auf sie warten.

Wenn der Große Alte erwacht, haben die Ermittler noch eine letzte Chance, das Monster aus unserer Welt zu vertreiben. Man sollte jedoch wissen, dass eine offene Konfrontation mit einem Großen Alten fast immer Niederlage und Tod nach sich zieht.

SPIELINHALT

- Diese Spielregel
- 1 Uhr
- 1 Stundenzeiger aus Pappe
- 1 Plastikverbindung (für die Uhr)
- 6 Grüne Würfel
- 1 Gelber Würfel
- 1 Roter Würfel
- 1 Eingangs-Referenzbogen
- 80 Karten im Tarot-Format, bestehend aus:
 - 16 Ermittlerkarten
 - 8 Großer-Alter-Karten
 - 48 Abenteuerkarten
 - 8 Abenteuerkarten für Andere Welten
- 76 kleine Karten, bestehend aus:
 - 12 einfachen Gegenständen
 - 12 besonderen Gegenständen
 - 12 Zaubern
 - 8 Verbündeten
 - 32 Mythoskarten
- 144 Pappmarker, bestehend aus:
 - 16 Ermittlermarkern
 - 30 Markern für Geistige Gesundheit
 - 30 Markern für Ausdauer
 - 15 Hinweismarkern
 - 22 Monstermarkern
 - 5 Maskenmonstermarkern
 - 12 Verderbenmarkern
 - 17 Älteren Zeichen

BESCHREIBUNG DER SPIELKOMPONENTEN

Im Folgenden werden die Spielkomponenten im Einzelnen beschrieben.

UHR, STUNDENZEIGER UND PLASTIKVERBINDUNG

Die Uhr zeigt die im Spiel vergangene Zeit an. Der Stundenzeiger wird mittels der Plastikverbindung an der Uhr befestigt.



EINGANGS-REFERENZBOGEN

Hier sind diverse Aktionen genannt, welche die Spieler in ihrem Zug ausführen können, wenn sie sich im Eingangsbereich des Museums aufhalten.



GRÜNE WÜRFEL

Diese Würfel werden verwendet, um Aufgaben zu lösen und Abenteuer zu bestehen.



GELBER WÜRFEL

Dieser Würfel kann bessere Ergebnisse als der grüne Würfel erzielen und kommt oft zum Einsatz, wenn man einen einfachen Gegenstand verwendet.



ROTER WÜRFEL

Der rote Würfel erzielt die besten Ergebnisse und kommt oft zum Einsatz, wenn man einen besonderen Gegenstand verwendet.



GROSSER-ALTER-KARTEN

Diese Karten stellen verschiedene Große Alte dar, deren Pläne die Ermittler durchkreuzen müssen.



ERMITTLERKARTEN UND -MARKER

Diese Karten stellen die verschiedenen Ermittler dar, in deren Rollen die Spieler schlüpfen. Zu jeder Ermittlerkarte gehört auch ein passender Ermittlermarker, mit dem der momentane Aufenthaltsort des Ermittlers angezeigt wird.



ABENTEUERKARTEN

Diese Karten stellen diverse Standorte und Ereignisse im Museum dar, welche die Ermittler erforschen müssen, um zu versuchen Ältere Zeichen zu erhalten.



ABENTEUERKARTEN FÜR ANDERE WELTEN

Diese besonderen Abenteuerkarten stellen fremde Dimensionen dar, welche die Ermittler erforschen können, wenn sich ein Tor im Museum öffnet.



EINFACHE GEGENSTÄNDE, BESONDERE GEGENSTÄNDE UND ZAUBER

Diese Karten stellen nützliche Gegenstände und Zaubersprüche dar, die den Ermittlern helfen, ihre Abenteuer zu bestehen und vielleicht verhindern, dass sie verschlungen werden.



einfache Gegenstände



besondere Gegenstände



Zauber

VERBÜNDETE

Diese Karten stellen hilfsbereite Gefährten dar, die den Ermittlern bei ihrer Suche nach den Älteren Zeichen helfen können.



MYTHOSKARTEN

Diese Karten werden um Mitternacht gezogen und lösen seltsame Ereignisse im Museum aus.



GEISTIGE GESUNDHEIT UND AUSDAUER

Die blauen Marker für Geistige Gesundheit und die roten Marker für Ausdauer werden benutzt, um die psychische und physische Verfassung der Ermittler anzuzeigen.



HINWEISMARKER

Ein Spieler kann in seinem Zug Hinweismarker ausgeben, um einen oder mehrere Würfel neu zu würfeln.



MONSTERMARKER

Diese Marker stellen die verschiedenen Monster dar, die im Museum auftauchen und den Ermittlern das Leben schwer machen.



MASKENMONSTER

Maskenmonster sind spezielle Monstermarker, die nur in Verbindung mit dem Großen Alten Nyarlathotep genutzt werden.



VERDERBENMARKER

Diese Marker werden benutzt, um anzuzeigen, wie weit das Erwachen des Großen Alten bereits fortgeschritten ist.



ÄLTERE ZEICHEN

Diese Marker werden benutzt, um anzuzeigen, wie viele Ältere Zeichen die Ermittler bereits gesammelt haben, um den Großen Alten zu verbannen.



VORBEREITUNG DER ERSTEN PARTIE

Bevor man mit der ersten Partie *Das Ältere Zeichen* beginnen kann, müssen die Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen getrennt werden. Kleinkinder, Haustiere sowie völlig Wahnsinnige sollten davon stets ferngehalten werden.

Dann wird der Stundenzeiger über die Plastikverbindung an der Pappuhr befestigt (siehe Abb. rechts). Die Einzelteile fest zusammendrücken!



SPIELAUFBAU

Für den Aufbau einer Partie von *Das Ältere Zeichen* müssen folgende Schritte durchgeführt werden:

- Uhr und Eingang aufbauen:** Die Uhr wird in die Tischmitte gelegt, nachdem der Zeiger auf XII (Mitternacht) gestellt wurde. Dann wird der Eingangs-Referenzbogen daneben gelegt. Auch die 6 grünen, der gelbe und der rote Würfel kommen in die Nähe des Eingangs-Referenzbogens.
- Großen Alten wählen:** Eine Großer-Alter-Karte wird zufällig gezogen oder einvernehmlich von den Spielern gewählt. Man legt sie aufgedeckt in die Nähe der Uhr.
- Monsterquelle vorbereiten:** Sämtliche Monstermarker kommen in ein undurchsichtiges Gefäß, aus dem man sie zufällig ziehen kann, wie ein Säckchen oder eine Tasse. Wenn Nyarlathotep der Große Alte ist, werden auch die Maskenmonster (Monstermarker, die mit einem Maskensymbol versehen sind) in die Monsterquelle gegeben. Anderenfalls werden die Maskenmonster zurück in die Schachtel gelegt, da sie für diese Partie nicht benötigt werden.
- Abenteuer auslegen:** Der Abenteuerstapel wird gemischt und 6 Karten werden in zwei Reihen von jeweils drei Karten offen unter die Großer-Alter-Karte gelegt. Danach werden die Andere Welt Karten ebenfalls gemischt. Beide Stapel werden verdeckt neben die aufgedeckten Abenteuerkarten gelegt. Falls eine Abenteuerkarte ein

SPIELAUFBAU



MONSTERMARKER
(IN EINEM GEFÄSS)



HINWEISMARKER



UHR



EINGANGS-REFERENZBOGEN



WÜRFEL



ERMITTLER-
SPIELBEREICH



AUSDAUER-
MARKER



GEISTIGE-
GESUNDHEIT-
MARKER



ÄLTERE
ZEICHEN



GROSSER-ALTER-
KARTE



VERDERBEN-
MARKER



ERMITTLER-
SPIELBEREICH



GEGENSTAND-
KARTEN



ANDERE-WELTEN-
STAPEL



ERMITTLER-
SPIELBEREICH



MYTHOSKARTEN



ABENTEUER-STAPEL



ABENTEUERKARTEN



ERMITTLER-
SPIELBEREICH

Symbol mit einem gesperrten Würfel zeigt, wird der entsprechende Würfel auf diese Karte gelegt (siehe „Gesperrte Würfel“ auf Seite 12).

5. **Gegenstände und Zauber auslegen:** Die einfachen Gegenstände, besonderen Gegenstände, Zauber und Verbündete werden als getrennte Stapel gemischt und neben den Stapel mit den Abenteuerkarten gelegt.
6. **Marker auslegen:** Die Älteren Zeichen, Verderben-, Geistige Gesundheit-, Hinweis- und Ausdauermarker werden in getrennten Stapeln so ausgelegt, dass alle Spieler sie erreichen können.
7. **Ermittler verteilen:** Jeder Spieler zieht sich eine zufällige Ermittlerkarte (sind sich die Spieler einig, können die Ermittler auch ausgesucht werden). Zusätzlich erhält jeder Spieler den passenden Ermittlermarker, Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit in Höhe des auf der Ermittlerkarte angegebenen Startwerts sowie sämtliche Gegenstände und Hinweismarker, die auf der Ermittlerkarte als Startausrüstung genannt werden. Dann legt jeder Spieler seinen Ermittlermarker auf den Eingangs-Referenzbogen.
8. **Startspieler wählen:** Der Startspieler wird bestimmt, indem die Ermittlermarker der beteiligten Ermittler gemischt und zufällig einer gezogen wird.
9. **Erste Mythoskarte ausführen:** Der Startspieler mischt den Mythosstapel und legt ihn neben den Abenteuerstapel. Dann zieht er eine Mythoskarte, legt sie aufgedeckt neben den Mythosstapel und führt sie aus (siehe „Mythoskarten“ auf Seite 15). Falls eine Mythoskarte ein Symbol mit einem gesperrten Würfel zeigt, wird der entsprechende Würfel auf diese Karte gelegt (siehe „Gesperrte Würfel“ auf Seite 12).

Die Goldene Regel

Sollte der Text einer Karte oder eines Monstermarkers im Widerspruch mit diesen Spielregeln stehen, so hat der Text auf der Karte oder dem Marker immer Vorrang.

Informationen austauschen

Das Ältere Zeichen ist ein kooperatives Spiel, weshalb es wichtig ist, dass sich die Spieler gegenseitig austauschen. Sie werden dazu ermutigt, ihren Teamkollegen Tipps zu geben, ihre Züge gemeinsam zu planen und ihre Strategien umfassend zu beraten.

DER GROSSE ALTE

Ehe das Spiel beginnt, sollten sich die Spieler den Text auf der gewählten Großen-Alter-Karte durchlesen. Dort sind wichtige Informationen über den Großen Alten erklärt, wie z. B. die Anzahl der benötigten Älteren Zeichen, um den Großen Alten zu verbannen, seine Angriffsfähigkeit (im Kampf gegen den Großen Alten verwendet), und verschiedene besondere Informationen zum Großen Alten.

AUFBAU EINER GROSSER-ALTER-KARTE

1 Name: Der entsetzliche Name des Großen Alten.

2 **Kampfaufgabe:** Diese Aufgabe muss gelöst werden, um in der Schlacht gegen den Großen Alten 1 Verderbenmarker zu entfernen.

3 **Maximale Anzahl Älterer Zeichen:** So viele Ältere Zeichen werden benötigt, um den Großen Alten zu verbannen.

4a. Verderbenleiste: Hier werden im Laufe des Spiels Verderbenmarker platziert. Wenn alle Felder mit Verderbenmarkern belegt sind, erwacht der Große Alte.

4b. Verderbenmarkersymbol: Ein normales Feld auf der Verderbenleiste.

4c. Monstersymbol: Wird ein Verderbenmarker auf diesem Feld platziert, erscheint ein Monster.

5. Sonderfähigkeit: Ein besonderer Spieleffekt, der in Partien mit diesem Großen Alten in Kraft tritt.

6. Angriff: Dieser Spieleffekt tritt um Mitternacht während der Schlacht gegen den Großen Alten in Kraft.

ÜBERSICHT ÜBER EINEN SPIELZUG

In *Das Ältere Zeichen* erkunden die Spieler das Museum und lösen ihre Aufgaben in einzelnen Spielrunden. Das Spiel beginnt mit dem Startspieler und verläuft im Uhrzeigersinn.

Jeder Spielzug besteht aus drei Phasen in nachstehender Reihenfolge:

- Bewegungsphase:** Der Spieler darf seinen Ermittlermarker auf eine Abenteuerkarte, eine Abenteuerkarte für Andere Welten oder den Eingangs-Referenzbogen bewegen. Er darf auch dort stehen bleiben, wo er sich gerade befindet.

- Abenteuerphase:** Befindet sich der aktive Spieler auf einer Abenteuerkarte oder einer Abenteuerkarte für Andere Welten, kann er versuchen die Aufgaben zu lösen, indem er mit den Würfeln würfelt. Befindet er sich auf dem Eingangs-Referenzbogen, führt er eine der Aktionen aus, die auf ihm angegeben sind.

- Uhrphase:** Der aktive Spieler stellt die Uhr um drei Stunden vor.

Nachdem die Uhr vorgestellt worden ist, ist der Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der nachfolgende Abschnitt gibt eine detaillierte Übersicht über jede Phase.

AUFBAU EINER ABENTEUERKARTE



- Trophäen:** Die Anzahl der Trophäen, die eine Abenteuerkarte nach Bestehen des Abenteuers wert ist.
- Name:** Der Name des Abenteuers.
- Hintergrundtext:** Eine stimmungsvolle Geschichte hinter dem Abenteuer. Dieser Text hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen.
- Reihenfolgepfeil:** Befindet sich dieser Pfeil auf einer Abenteuerkarte, müssen die einzelnen Aufgaben nacheinander von oben nach unten gelöst werden.
- Tereffekt:** Dieser Effekt tritt in Kraft, wenn eine Aufgabe nicht bestanden wurde und mindestens ein Würfel ein Tereffekt-Symbol zeigt.

- Symbol für gesperrte Würfel:** Dieses Symbol sperrt einen Würfel, wodurch er für das Lösen von Aufgaben gesperrt ist.
- Aufgabe:** Eine Reihe von Symbolen, die der Ermittler würfeln muss, um das Abenteuer zu bestehen.
- Monsteraufgaben:** Der Bereich, in dem die Spieler gezogene Monstermarker platzieren.
- Sanktionen:** Die Sanktionen, die ein Ermittler zu erleiden hat, wenn er an dem Abenteuer scheitert.
- Belohnungen:** Die Belohnungen, die ein Ermittler erhält, wenn er das Abenteuer erfolgreich besteht.

BEWEGUNGSPHASE

In dieser Phase bewegt der Spieler seinen Ermittler, indem er seinen Ermittlermarker auf der Karte platziert, auf die er sich bewegen möchte. Er kann sich entweder auf eine aufgedeckte Abenteuerkarte, eine aufgedeckte Abenteuerkarte für Andere Welten oder auf den Eingangs-Referenzbogen bewegen. Er kann aber auch stehen bleiben, wo er sich gerade befindet.

Nachdem ein Spieler seinen Ermittlermarker bewegt hat (oder er auf seinem aktuellen Standort stehen geblieben ist), endet seine Bewegungsphase und er geht zur Abenteuerphase über.

ABENTEUERPHASE

In dieser Phase interagiert der Spieler mit dem Ort, auf dem er sich befindet: Eine Abenteuerkarte, eine Abenteuerkarte für Andere Welten oder dem Eingangs-Referenzbogen.

Nachdem ein Spieler ein Abenteuer bestanden, er seinen letzten Würfel aufgrund eines Fehlwurfs abgelegt oder er eine Aktion am Eingang ausgeführt hat, ist seine Abenteuerphase beendet und er geht zur Uhrphase über.

ABENTEUER UND ANDERE WELTEN

Um ein Abenteuer oder ein Abenteuer in einer Anderen Welt zu bestehen, muss der Spieler alle Aufgaben der Karte durch passende Würfelergebnisse lösen. Ältere Zeichen, die benötigt werden, um den Großen Alten zu verbannen und das Spiel zu gewinnen, erhält man hauptsächlich durch das Bestehen von Abenteuern.

Aufgabenreihenfolge

Ein Spieler darf die Aufgaben einer Abenteuerkarte in beliebiger Reihenfolge lösen, **außer** auf der Karte befindet sich links neben den Aufgaben ein Reihenfolgepfeil. Ist so ein Pfeil vorhanden, muss der Spieler die Aufgaben von oben nach unten erledigen.



Aufgaben

Auf jeder Abenteuerkarte oder Abenteuerkarte für Andere Welten befindet sich eine oder mehrere Symbolreihen. Jede dieser Reihen stellt eine **AUFGABE** dar, die der Spieler lösen muss, um das Abenteuer zu bestehen.

Jedes Symbol repräsentiert eine **BEDINGUNG** für das Lösen der Aufgabe:



Anzahl an erwürfelten Ermittlungssymbolen gleich oder höher, wie auf dem Symbol angegeben.



Ein Würfel zeigt ein Wissenssymbol.



Ein Würfel zeigt ein Gefahrensymbol.



Ein Würfel zeigt ein Terrorsymbol.



Ein Doppelsymbol. Damit diese Bedingung erfüllt ist, muss ein Würfel eines der beiden Symbole zeigen.



Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelergebnisse vorhanden sind, muss der aktive Spieler die Uhr um drei volle Stunden vorstellen, um die Aufgabe zu lösen (siehe „Uhrphase“ auf Seite 10).



Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelergebnisse vorhanden sind, muss der aktive Spieler die angegebene Anzahl an Geistige Gesundheit ablegen, um die Aufgabe zu lösen.



Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelergebnisse vorhanden sind, muss der aktive Spieler die angegebene Anzahl an Ausdauer ablegen, um die Aufgabe zu lösen.

Anmerkung: Würde das Erfüllen einer Bedingung der Aufgabe die Geistige Gesundheit oder die Ausdauer eines Ermittlers auf Null oder weniger verringern, **darf** der Spieler **nicht** versuchen die betreffende Aufgabe zu lösen.

Der Würfelwurf

Der aktive Spieler beginnt ein Abenteuer, indem er die Würfel wirft. Zu Beginn des Abenteuers stehen ihm dazu alle 6 grünen Würfel zur Verfügung (außer ein Effekt sagt etwas anderes; siehe „gesperrte Würfel“ und „Gegenstände“ auf Seite 12). Nach dem Würfeln vergleicht der Spieler seine Ergebnisse mit den Bedingungen der Aufgaben dieses Abenteuers.

Ein grüner Würfel verfügt über nachstehende Symbole:



1 Ermittlung



2 Ermittlungen



3 Ermittlungen



Wissen



Gefahr



Terror

Aufgaben lösen

Erfüllt das Würfelergebnis eines Spielers die Bedingungen einer Aufgabe, darf der Spieler die betreffenden Würfel auf die Aufgabe legen, um so anzuzeigen, dass die Aufgabe gelöst ist. Einer Aufgabe zugewiesene Würfel stehen dem Spieler für den Rest der Abenteuerphase nicht mehr zur Verfügung.

Verlangt eine Aufgabe, dass ein Ermittler geistige Gesundheit oder Ausdauer verliert, oder dass die Uhr vorgestellt wird, geschieht dies auch zu diesem Zeitpunkt.

Verlust von Ausdauer und geistiger Gesundheit

Durch Aufgaben, Sanktionen und andere Effekte mag es passieren, dass die Spieler Ausdauer, Geistige Gesundheit oder beides verlieren. In diesem Fall entfernt der Spieler die betreffende Anzahl an Markern von seiner Ermittlerkarte und legt sie in den Vorrat zurück.

Ein Spieler darf **pro Wurf nur eine Aufgabe** lösen, auch wenn er mit seinen Ergebnissen mehr als eine Aufgabe lösen könnte.

Sind noch Aufgaben auf der Abenteuerkarte sichtbar, würfelt der Spieler mit seinen restlichen Würfeln weiter, um diese zu lösen, bis er entweder an dem Abenteuer scheitert (siehe „Fehlwürfe“) oder das Abenteuer besteht (siehe „Ein Abenteuer bestehen“ auf Seite 9).

Fehlwürfe

Kann oder möchte der Spieler mit seinen Würfelergebnissen die Bedingungen für eine Aufgabe nicht erfüllen, wird der Wurf als **FEHLWURF** betrachtet. Er muss einen Würfel seiner Wahl ablegen und mit den restlichen Würfeln einen erneuten Versuch unternehmen die Aufgabe zu lösen. Abgelegte Würfel stehen dem Spieler für den Rest der Abenteuerphase nicht mehr zur Verfügung.

BEISPIEL: LÖSEN EINER AUFGABE

Während der Abenteuerphase versucht der aktive Spieler ein Abenteuer zu bestehen. Er wirft die 6 grünen Würfel und erhält folgendes Ergebnis:



Er vergleicht diese Ergebnisse mit den Aufgaben auf der Abenteuerkarte.



Mit diesem Ergebnis könnte der Spieler beide der Aufgaben lösen, darf aber pro Wurf nur eine Aufgabe lösen. Er entscheidet sich, die untere Aufgabe zu lösen und platziert die Würfel auf den entsprechenden Bedingungen.



Obwohl für das Lösen der Aufgabe nur 3 Ermittlungssymbole benötigt werden, musste der Spieler dennoch 4 Ermittlungssymbole platzieren. Das zusätzliche Ermittlungssymbol wird ignoriert. Danach wirft der Spieler die übrigen 3 grünen Würfel, um zu versuchen auch die zweite Aufgabe zu lösen.

Effizient Abenteuern

Es kann vorkommen, dass ein Spieler zwar mit seinem Wurf eine Aufgabe lösen könnte, dies aber zu viele Würfel in Anspruch nehmen würde, so dass seine Chance auch die anderen Aufgaben zu bestehen zu gering wäre. In diesem Fall kann er den Wurf zu einem Fehlwurf erklären. Er legt einen Würfel ab und wirft die restlichen Würfel erneut, in der Hoffnung, die Aufgabe auf eine effizientere Weise lösen zu können.

Zwingt ein Fehlwurf einen Spieler dazu, seinen letzten Würfel abzulegen, ist er an seinem Abenteuer gescheitert und muss die **SANKTIONEN** auf der Abenteuerkarte hinnehmen (siehe „Belohnungen & Sanktionen“).

Nachdem ein Abenteuer nicht bestanden worden ist, werden sämtliche Würfel von den gelösten Aufgaben wieder entfernt.

Anmerkung: Ein Spieler kann zu jeder Zeit freiwillig an einem Abenteuer scheitern.

Terroreffekte

Scheitert ein Spieler an einer Aufgabe und zeigt wenigstens ein Würfel ein Terrorsymbol (☠), muss er sowohl alle Terroreffekte der Abenteuerkarte als auch die auf der aktuellen Mythoskarte ausführen (siehe „Mythoskarten“ auf Seite 15). Terroreffekte treten sofort in Kraft, noch bevor ein Würfel aufgrund eines Fehlwurfes abgelegt wird.

BEISPIEL: TERROREFFEKT



Nachdem er die erste Aufgabe auf diesem Abenteuer erfolgreich gelöst hat, wirft der Spieler seine restlichen 4 grünen Würfel, um auch die nächste Aufgabe zu lösen. Er erhält das folgende Ergebnis:



Der Spieler hat einen Fehlwurf geworfen, da er nicht alle Ergebnisse zum Lösen der Aufgabe erhalten hat. Ein Fehlwurf mit einem Terrorsymbol löst den Terroreffekt aus, der lautet: „Du verlierst 1 Geistige Gesundheit.“ Der Spieler nimmt einen Marker für Geistige Gesundheit von seiner Ermittlerkarte und legt ihn in den Vorrat zurück. Nun darf er einen Würfel ablegen, um einen erneuten Lösungsversuch zu unternehmen.

Ein Abenteuer bestehen

Sobald alle Aufgaben auf der Abenteuerkarte gelöst sind, hat der Spieler das Abenteuer erfolgreich bestanden. Alle Ermittlermarker auf diesem Abenteuer werden wieder auf dem Eingangs-Referenzbogen platziert. Alle abgelegten und platzierten Würfel stehen nun auch wieder zur Verfügung.

Das bestandene Abenteuer legt der Spieler in seinen eigenen Spielbereich und deckt dann eine neue Abenteuerkarte auf, die das bestandene Abenteuer ersetzt und er erhält die Belohnungen, die auf dem bestandenen Abenteuer angegeben sind (siehe „Belohnungen & Sanktionen“).

Belohnungen & Sanktionen

Bestreitet ein Spieler erfolgreich ein Abenteuer, erhält er die Belohnungen, wie sie unten rechts auf der Abenteuerkarte angegeben sind.

Falls er an dem Abenteuer scheitert, erleidet er die Sanktionen, wie sie unten links auf der Abenteuerkarte angegeben sind.



Beispiel: Sanktionen



Beispiel: Belohnungen



Einfacher Gegenstand: Für jedes dieser Symbole zieht man 1 einfachen Gegenstand vom Stapel.



Besonderer Gegenstand: Für jedes dieser Symbole zieht man 1 besonderen Gegenstand vom Stapel.



Zauber: Für jedes dieser Symbole zieht man 1 Zauber vom Stapel.



Hinweis: Für jedes dieser Symbole erhält man 1 Hinweismarker.



Verbündeter: Für jedes dieser Symbole zieht man 1 Verbündeten vom Stapel.



Älteres Zeichen: Für jedes dieser Symbole kommt 1 Älteres Zeichen neben die Großer-Alter-Karte. Sobald die Anzahl der Älteren Zeichen neben dieser Karte das angegebene Maximum erreicht (siehe „Aufbau einer Großer-Alter-Karte“ auf Seite 5), haben die Ermittler das Spiel gewonnen.



Tor: Für jedes dieser Symbole wird 1 Abenteuerkarte für Andere Welten gezogen und unterhalb der 6 normalen Abenteuerkarten gelegt (siehe „Abenteuerkarten für Andere Welten“ auf Seite 10).



Geistige Gesundheit: Für jedes dieser Symbole verliert man 1 Geistige Gesundheit.



Ausdauer: Für jedes dieser Symbole verliert man 1 Ausdauer.



Monster: Für jedes dieser Symbole erscheint ein Monster (siehe „Monster“ auf Seite 16).



Verderben: Für jedes dieser Symbole kommt ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste (siehe „Die Verderbenleiste“ auf Seite 15).

Nachdem der Spieler seine Belohnungen erhalten oder seine Sanktionen erlitten hat, geht er zur Uhrphase über (siehe „Uhrphase“ auf Seite 10).



Abenteuerkarten für Andere Welten

Andere Welten sind besondere Abenteuerkarten, die ein Tor in eine andere Dimension darstellen. Diese Karten kommen nur ins Spiel, wenn ein Spieler eine Tor-Belohnung erhält. Eine Abenteuerkarte für Andere Welten wird unterhalb der 6 Abenteuerkarten platziert. Es dürfen beliebig viele Andere Welten gleichzeitig im Spiel sein. Nach erfolgreichem Bestreiten einer Abenteuerkarte für Andere Welten wird diese nicht ersetzt. Bezieht sich ein Kartentext oder ein sonstiger Regelmechanismus auf eine Abenteuerkarte, schließt dies immer auch Abenteuerkarten für Andere Welten ein, es sei denn sie werden explizit ausgeschlossen.

DER EINGANGS-REFERENZBOGEN

Steht der Spieler auf dem Eingangs-Referenzbogen, kann er eine der auf dem Bogen angegebenen Aktionen ausführen.

- **Erste Hilfe-Station:** Der Spieler wählt **einen** der nachstehenden Punkte:
 - Kostenlos entweder 1 Ausdauer oder 1 Geistige Gesundheit regenerieren.
 - Für 2 Trophäen Ausdauer oder Geistige Gesundheit auf ihren Maximalwert auffüllen.
 - Für 4 Trophäen sowohl Ausdauer als auch Geistige Gesundheit auf ihre jeweiligen Maximalwerte auffüllen.
- **Fundbüro:** Der Spieler wirft einen grünen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit der Tabelle auf dem Eingangs-Referenzbogen. Gegenstände oder Fähigkeiten der Ermittler können diesen Wurf nicht beeinflussen.
- **Souvenirshop:** Der Spieler kann einige Trophäen ausgeben, um **eines** der aufgeführten Dinge zu kaufen (siehe „Trophäen“). Pro Runde darf der Spieler nur ein Souvenir kaufen, auch wenn er genügend Trophäen hat, um mehr kaufen zu können.

Trophäen

TROPHÄEN sind die Währung in *Das Ältere Zeichen*. Ein Spieler kann Trophäen ausgeben, um am Eingang Waren oder Dienste zu kaufen. Auch können die Spieler durch Spieeffekte verdiente Trophäen verlieren.

Jede Abenteuerkarte, Abenteuerkarte für Andere Welten und jeder Monstermarker hat einen Trophäen-Wert. Sobald ein Spieler erfolgreich ein Abenteuer bestritten oder ein Monster bekämpft hat, legt er die Karte bzw. den Marker als Trophäe in seinen Spielbereich. In einem späteren Zug kann er diese Trophäen am Eingang ausgeben oder gelegentlich kann er sie auch verlieren, wenn er an einem Abenteuer scheitert.

Karten und Monstermarker können beim Ausgeben von Trophäen beliebig kombiniert werden. Nach dem Ausgeben werden die Karten verdeckt unter



Eine Abenteuerkarte im Wert von 2 Trophäen.



Ein Monstermarker im Wert von 1 Trophäe.

ihren Stapel gelegt und die Monstermarker kommen zurück in die Monsterquelle.

Es mag vorkommen, dass ein Spieler eine Karte mit einem Trophäenwert von 2 oder mehr ausgeben muss, er aber eigentlich nur 1 Trophäe bezahlen müsste. In diesem Fall sind die zusätzlich gezahlten Trophäen verloren. Der Spieler erhält nichts im Wechsel zurück.

UHRPHASE

Der Spieler stellt den Uhrzeiger um drei Stunden vor.

Da die Uhr um Mitternacht startet und immer nur in Drei-Stunden-Schritten vorgestellt wird, kann der Zeiger nur auf „XII“, „III“, „VI“, oder „IX“ stehen.

Sobald sich der Uhrzeiger auf „XII“ bewegt, schlägt es Mitternacht **nachdem** der Zug des aktiven Spielers beendet ist. Ein Spieler zieht eine neue Mythoskarte und führt ihre Effekte aus (siehe „Mitternacht“ auf Seite 15).

Nachdem der Spieler die Uhr vorgestellt hat endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Der Tag hat nun mal nur 24 Stunden ...

Immer wenn die Uhr auf „XII“ steht, ist es Mitternacht. Es gibt keinen „Mittag“ in *Das Ältere Zeichen*, denn die Ermittler müssen schließlich auch mal schlafen. Und das tun sie während der Öffnungszeiten des Museums.

WÜRFEL SICHERN

Die Spieler haben mehrere Möglichkeiten Würfel zu **SICHERN**, während sie ein Abenteuer bestreiten, wie **KONZENTRATION**, **UNTERSTÜTZUNG** und Zaubersprüche. Gesicherte Würfelergebnisse können für später aufgespart werden. Die folgenden Abschnitte geben eine detaillierte Beschreibung dieser Aktionen.

KONZENTRATION

Nach einem Fehlwurf hat der Spieler die Möglichkeit sich auf einen Würfel zu konzentrieren. Dazu legt er zunächst, wie nach jedem Fehlwurf, einen Würfel ab. Danach sucht er sich einen weiteren Würfel aus den Übrigen aus. **Ohne das Ergebnis zu verändern** platziert er diesen Würfel auf seinem eigenen Ermittlermarker. Dieser Würfel steht dem Spieler nicht zum erneuten Würfeln zur Verfügung, jedoch kann er das gesicherte Ergebnis bei einem späteren Wurf in seinem Zug verwenden, um die Bedingungen für eine Aufgabe zu erfüllen. Um einen durch Konzentration gesicherten Würfel zum Lösen einer Aufgabe zu verwenden, wird er vom Ermittlermarker entfernt und zusammen mit allen neu geworfenen Würfeln, die zur Lösung der Aufgabe notwendig sind, auf der betreffenden Aufgabe platziert.

Am Ende der Abenteuerphase eines Spielers verfallen alle unbenutzten Konzentrationen.

Anmerkung: Konzentration ist nur nach einem Fehlwurf und auch nur einmal pro Zug möglich.

BEISPIEL: KONZENTRATION



Beim Versuch die oben stehende Aufgabe zu lösen würfelt Johanna und erhält folgendes Ergebnis:



Mit diesem Wurf kann sie die Aufgabe nicht lösen. Um noch einmal zu würfeln, muss sie zunächst einen Würfel ablegen (1). Dann entschließt sie sich zu konzentrieren und legt den Würfel mit dem Wissen-Symbol auf ihren Ermittlermarker (2). Die restlichen Würfel wirft sie erneut und erhält folgendes Ergebnis:



Mit diesem Wurf und dem Würfel, auf den sie sich konzentriert hat, gelingt es Johanna die Aufgabe zu lösen.

UNTERSTÜTZUNG ANFORDERN

Nach einem Fehlwurf darf ein Ermittler Unterstützung von einem anderen Spieler anfordern, dessen Ermittlermarker sich auf derselben Karte befindet.

Um Unterstützung anzufordern, legt der Spieler zunächst, wie nach jedem Fehlwurf, einen Würfel ab. Dann fordert er Unterstützung von **einem Spieler** an, dessen Ermittlermarker sich auf derselben Karte befindet. Stimmt dieser Spieler zu, wählt der aktive Spieler einen der übrigen Würfel. **Ohne das Ergebnis zu verändern** wird der Würfel auf dem Ermittlermarker des unterstützenden Spielers platziert.

Dieser Würfel wird nun wie bei einer Konzentration verwendet und der Spieler kann ihn zusammen mit allen anderen Würfeln der Aufgabe zufügen, um sie zu lösen. Scheitert ein Spieler allerdings an einer Aufgabe, bei der er durch einen anderen Spieler unterstützt wurde, verliert der unterstützende Spieler entweder 1 Geistige Gesundheit oder 1 Ausdauer.

Pro Wurf kann der Spieler nur ein Mal Unterstützung anfordern. Bei späteren Würfeln kann er aber Unterstützung von anderen Ermittlern auf der gleichen Karte anfordern.

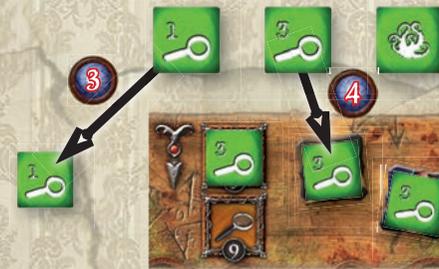
BEISPIEL: UNTERSTÜTZUNG



Mandy Thompson ist an der oben abgebildeten Abenteuerkarte gescheitert, weshalb ihr Ermittlermarker auf der Karte verbleibt. Nun ist Bob Jenkins an der Reihe. Mit seinem ersten Wurf löst er die oberste Aufgabe. Bei seinem zweiten Wurf erhält er folgendes Ergebnis:



Mit diesem Ergebnis kann er die Aufgabe nicht lösen. Zunächst legt er einen Würfel ab (1). Dann möchte er sich konzentrieren und platziert den Würfel mit 3 Ermittlungssymbolen auf seinem Ermittlermarker (2). Mit den restlichen Würfeln erhält er das nachstehende Ergebnis:



Auch hiermit gelingt es ihm nicht, die Aufgabe zu lösen. Er legt einen weiteren Würfel ab und bittet Mandy Thompson um Unterstützung (3). Sie ist einverstanden, weshalb er den Würfel mit den 3 Ermittlungssymbolen auf ihrem Ermittlermarker platziert (4). Jetzt hat er noch einen Würfel übrig, mit dem er das folgende Ergebnis erzielt:



Mit diesem Wurf, der Konzentration und der Unterstützung gelingt es ihm die Aufgabe zu lösen und das gesamte Abenteuer zu bestehen.

Jeder Ermittler kann nur ein Mal pro Zug einen anderen Ermittler unterstützen.

Am Ende der Abenteuerphase eines Spielers verfallen alle ungenutzten durch Unterstützung gesicherte Würfel. Sie stehen erst dem nächsten Spieler wieder zur Verfügung.

Anmerkung: Nach jedem Fehlwurf kann sich ein Spieler **entweder** konzentrieren **oder** Unterstützung anfordern; **er kann nicht beides machen**. Hat er sich bereits konzentriert, kann er in einem folgenden Wurf Unterstützung anfordern und umgekehrt.

GESPERRTE WÜRFEL

Einige Monstermarker sowie Mythos- oder Abenteuerkarten können das Symbol eines gesperrten Würfels aufweisen. Wenn ein solches Symbol auftaucht, muss der aktive Spieler **sofort** einen Würfel der entsprechenden Farbe darauf legen, auch wenn der Würfel gerade auf einer Zauberkarte oder einem Ermittlermarker liegt.

Gesperrte Würfel können nicht verwendet werden, bis sie wieder befreit werden.



BEFREIUNG VON GESPERRTEN WÜRFELN

Um einen gesperrten Würfel zu befreien, muss die Karte oder der Effekt, wodurch der Würfel gesperrt ist, abgehandelt werden.

Ist ein Würfel z.B. durch eine Aufgabe auf einer Abenteuerkarte oder einer Abenteuerkarte für Andere Welten gesperrt, muss der Spieler diese Karte abhandeln, um den Würfel zu befreien. Ist ein Würfel durch eine Mythoskarte gesperrt, wirkt die Sperrung bis eine neue Mythoskarte um Mitternacht aufgedeckt wird (siehe „Mitternacht“ auf Seite 15). Wird er durch einen Monstermarker gesperrt, muss das Monster besiegt werden, um den Würfel zu befreien (siehe „Monster“ auf Seite 16).

Mehrfache Sperrungen

Ein Würfel kann durch mehrere Effekte gleichzeitig gesperrt sein.

Ist der gelbe Würfel beispielsweise durch zwei Effekte gesperrt, gilt die Reihenfolge in der die Sperrungen ins Spiel gekommen sind. Nachdem der gelbe Würfel von der ersten Sperrung befreit worden ist, wird er auf der zweiten platziert. Nachdem er auch von der zweiten befreit wurde, kann er von den Spielern wieder benutzt werden, wenn sie einen einfachen Gegenstand einsetzen.

Charakterfähigkeiten und gesperrte Würfel

Einige Charaktere, wie z.B. Gloria Goldberg und Jenny Barnes, besitzen Fähigkeiten, die ihnen zusätzliche Würfel verschaffen. Obwohl dies mächtige Fähigkeiten sind, können mit ihnen keine gesperrten Würfel verwendet werden und sie können auch keine gesperrten Würfel befreien. Nur die Fähigkeit von Schwester Mary erlaubt es ihr gesperrte Würfel zu benutzen.

HINWEISMARKER, GEGENSTÄNDE, ZAUBER UND VERBÜNDETE

Im Verlauf des Spiels können die Spieler Gegenstände, Hinweismarker und Verbündete erwerben, die ihnen nützlich sein können. Im Folgenden werden diese beschrieben.

HINWEISMARKER

Versucht ein Spieler ein Abenteuer während seines Zuges zu bestehen, kann er Hinweismarker ausgeben, um einige Würfel neu zu werfen und so die Aufgaben effektiver lösen zu können.

Ist ein Spieler nach einem Würfelwurf mit seinem Ergebnis unzufrieden, kann er einen Hinweismarker ausgeben, um **einen, mehrere oder alle** Würfel neu zu werfen. Dies kann er beliebig oft machen, vorausgesetzt er besitzt genügend Hinweismarker. Ausgegebene Hinweismarker werden in den Vorrat zurück gelegt.

GEGENSTÄNDE

Durch einfache und besondere Gegenstände erhalten die Spieler eine Menge Vorteile für ihre Abenteuer, wie z.B. die Regeneration von Geistiger Gesundheit und Ausdauer oder zusätzliche Würfel. Sie sind jeweils auf der Vorderseite der Gegenstandskarten angegeben. Nachdem ein Gegenstand benutzt worden ist, wird er wieder verdeckt unter seinen jeweiligen Stapel gelegt.

Regeneration von Geistiger Gesundheit & Ausdauer

Einige Karten ermöglichen es den Ermittlern Geistige Gesundheit oder Ausdauer zu regenerieren. Diese Karten werden von den Spielern während ihres Zuges gespielt, wie auf der Karte angegeben. Die angegebene Anzahl an entsprechenden Markern wird hierzu aus dem Vorrat genommen und auf der Ermittlerkarte platziert. Die benutzte Karte kommt wieder verdeckt unter ihren Stapel.

Anmerkung: Ein Ermittler kann niemals mehr Ausdauer oder Geistige Gesundheit regenerieren, als der Maximalwert auf der Ermittlerkarte angibt.

Zusätzliche Würfel erhalten

Einfache Gegenstände zeigen oft einen gelben Würfel. Während seines Zuges kann ein Spieler einen dieser Gegenstände ablegen, um einen gelben Würfel zu erhalten. Der gelbe Würfel ist identisch mit den grünen Würfeln, allerdings hat er statt eines Terrorsymbols eine Seite mit 4 Ermittlungssymbolen.

Besondere Gegenstände zeigen oft einen roten Würfel. Während seines Zuges kann ein Spieler einen dieser Gegenstände ablegen, um einen roten Würfel zu erhalten. Der rote Würfel ist identisch mit dem gelben Würfel, allerdings hat er statt eines einfachen Ermittlungssymbols einen Joker. Der Joker kann als 4 Ermittlungen, ein Wissen-, ein Gefahren- oder ein Terrorsymbol verwendet werden.

Ein zusätzlicher Würfel steht dem Spieler so lange zum Würfeln zur Verfügung, bis er ihn entweder zum Lösen einer Aufgabe verwendet oder ihn aufgrund eines Fehlwurfs ablegt. Solange Würfel nicht gesperrt oder gesichert sind, werden die zusätzlichen Würfel nach der Abenteuerphase wieder zurück in den Vorrat gelegt.



Gelber Würfel Symbol 4 Ermittlungen Roter Würfel Symbol Joker

Gegenstände, Hinweise, Zauber und Verbündete verwenden

Ein Spieler kann nur **seine eigenen** Gegenstände, Hinweise, Zauber und Verbündete und nur in seinem eigenen Zug verwenden. **Jeder** Spieler darf einen durch einen Zauber gesicherten Würfel im Zug **jedes** Spielers verwenden.

Anmerkung: Hat ein Spieler einen gelben oder roten Würfel einmal abgelegt, kann er ihn im selben Zug nicht noch einmal erhalten.

ZAUBER

Ähnlich wie Gegenstände können auch Zauber den Spielern Vorteile für ihre Abenteuer bringen, wie z.B. das Sichern von Würfelergebnissen für spätere Würfe oder das Regenerieren von Geistiger Gesundheit und Ausdauer (siehe „Regeneration von Geistiger Gesundheit und Ausdauer“ auf Seite 12).

Würfel durch Zauber sichern

Mit vielen Zaubern kann man sich Würfel für spätere Würfe sichern. Diese Zauber sind durch das Sicherungssymbol gekennzeichnet.



Um einen solchen Zauber zu sprechen, platziert der Spieler ihn aufgedeckt vor sich, **nachdem** er seine Würfel geworfen hat. Dann sucht er sich einen Würfel seines Wurfs aus. **Ohne das Ergebnis zu verändern** platziert er nun diesen Würfel auf dem Sicherungssymbol des Zaubers.

Ist ein Würfel auf einer Zauberkarte gesichert, bleibt er dort so lange, bis **irgendein** Spieler ihn zum Lösen einer Aufgabe auswählt, ihn von dem Zauber entfernt, um ihn zu werfen (siehe „Gesicherte Würfel entfernen“ auf Seite 14) oder ein anderer Effekt ihn sperrt (siehe „Gesperrte Würfel“ auf Seite 12). Bei Zaubern, die mehrere Würfel sichern, darf der Spieler einen nach dem anderen oder auch alle auf einmal entfernen.

Nachdem alle Würfel von einem Zauber entfernt wurden, kommt die Zauberkarte wieder verdeckt unter ihren Stapel.

Anmerkung: Es können keine neuen Würfel auf einen Zauber gelegt werden, um die gerade entfernten zu ersetzen.



BEISPIEL: EINEN ZAUBER SPRECHEN



Nachdem er die oberste Aufgabe gelöst hat, würfelt der Spieler erneut und erhält folgendes Ergebnis:



Mit diesem Wurf ist es ein leichtes, die untere Aufgabe zu lösen. Er weiß genau, dass das Terrorsymbol später nützlich sein könnte. Deshalb überlegt er sich, eine Zauberkarte zu spielen (1).



Im nächsten Zug versucht ein anderer Spieler das nachstehende Abenteuer zu bestehen:



Ein grüner Würfel ist durch einen Zauber gesichert. Der Spieler entscheidet sich, ihn auf dem Zauber zu belassen, weshalb er nur 5 grüne Würfel wirft und folgendes Ergebnis erhält:



2

Nur mit diesem Ergebnis kann er keine der Aufgaben lösen. Er kann allerdings den auf dem Zauber gesicherten Würfel mit dem Terrorsymbol verwenden.



3



Er legt den Würfel mit dem Gefahrensymbol (2) und den gesicherten Würfel mit dem Terrorsymbol (3) auf die Abenteuerkarte, um die Aufgabe zu lösen.

AUFBAU EINER ERMITTLERKARTE



1. **Name:** Name und Beruf des Ermittlers.
2. **Maximale Geistige Gesundheit:** Der Startwert an Geistiger Gesundheit. Ein Ermittler darf zu keinem Zeitpunkt mehr Geistige Gesundheit haben, als dieser Wert anzeigt.
3. **Maximale Ausdauer:** Der Startwert an Ausdauer. Ein Ermittler darf zu keinem Zeitpunkt mehr Ausdauer haben, als dieser Wert anzeigt.
4. **Sonderfähigkeit:** Eine individuelle Fähigkeit, die nur vom Spieler dieses Ermittlers verwendet werden kann.
5. **Startausrüstung:** Eine Liste von Gegenständen, mit denen der Ermittler das Spiel beginnt (siehe „Belohnungen & Sanktionen“ auf Seite 9).

Gesicherte Würfel entfernen

Würfel, die durch Konzentration oder Unterstützung gesichert wurden, können nur von dem Spieler entfernt werden, der sie gesichert hat. Sie verfallen am Ende der Abenteuerphase dieses Spielers. Würfel, die durch Zauber gesichert wurden, können von jedem Spieler in seinem Zug von dem Zauber entfernt werden, um ihn für einen Wurf zu verwenden.

VERBÜNDETE

Einige Belohnungen erlauben es dem Spieler einen Verbündeten zu ziehen. Zieht ein Spieler einen Verbündeten legt er diesen sofort in seinen Spielbereich. Verbündete bleiben so lange im Spiel, bis ihr Effekt, wie im Text auf der jeweiligen Karte angegeben, endet.

Nur der Spieler, der den Verbündeten gezogen hat, darf dessen Fähigkeit verwenden.

VERSCHLUNGEN WERDEN

Fällt ein Ermittler auf 0 Geistige Gesundheit, 0 Ausdauer oder beides, wird er **verschlungen**.

Wenn ein Ermittler verschlungen wird, legt der Spieler einen Verderbenmarker auf die Verderbenleiste. Seine Ermittlerkarte und -marker legt er zurück in die Schachtel. Alle seine Gegenstände, Verbündete und Abenteuerkarten werden verdeckt zurück unter ihre jeweiligen Stapel gelegt, die Monstermarker zurück in die Monsterquelle und die Hinweismarker zurück in den Vorrat.

Dann wählt er einen neuen Ermittler und nimmt sich die entsprechende Startausrüstung. Der neue Ermittler beginnt mit seiner vollen Geistigen Gesundheit und Ausdauer und der Spieler setzt sein Spiel mit dem neuen Ermittler in der nächsten Runde fort.

Sind keine Ermittler mehr vorhanden, die sich der Spieler aussuchen könnte, scheidet er aus dem Spiel aus.

Falls der Ermittler eines Spielers während dessen **eigenen** Zuges **verschlungen** wird, geht er sofort zur Uhrphase seines Zuges über und wählt seinen neuen Ermittler.

Falls der Große Alte deshalb erwacht, weil ein Ermittler **verschlungen** wurde, scheidet der Spieler dieses Ermittlers aus dem Spiel aus. Die Uhr schreitet auch im Kampf gegen den Großen Alten ganz normal voran, so als wäre der ausgeschiedene Spieler noch im Spiel.



SONSTIGE REGELN

Dieser Abschnitt erklärt weitere Spielregeln, die vorher nirgendwo erklärt wurden.

FÄHIGKEITEN DER ERMITTLER

Jeder Ermittler hat eine Sonderfähigkeit, durch die der Ermittler zusätzliche Würfel erhalten, Würfelergebnisse verändern oder andere Vergünstigungen bekommen kann.

Einige dieser Fähigkeiten können nur „einmal pro Wurf“ genutzt werden. Das bedeutet, dass der Spieler die Fähigkeit immer nur einmal nutzen kann, wenn er einen neuen Wurf beginnt. Ein Neuwurf ist Teil des ursprünglichen Wurfs, so dass der Spieler seine Fähigkeit nicht noch einmal in seinem Neuwurf nutzen kann, wenn er sie bereits im ursprünglichen Wurf verwendet hatte.

Einige Fähigkeiten der Ermittler können nur „einmal pro Tag“ verwendet werden. Diese Fähigkeit kann nicht erneut genutzt werden, ehe die Uhr nicht Mitternacht geschlagen hat (siehe „Mitternacht“).

Anmerkung: Um sicherzustellen, dass die Fähigkeiten korrekt angewendet werden, sollte jeder Spieler seine Ermittlerkarte aufmerksam durchlesen.

MITTERNACHT

Sobald der Zug eines Spielers beendet und die Uhr auf „XII“ oder später vorgerückt ist, hat es Mitternacht geschlagen und der Spieler führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Die „Um Mitternacht“-Effekte von **allen** sich gerade im Spiel befindlichen Karten, inklusive Abenteuerkarten und Abenteuerkarten für Andere Welten werden ausgeführt. Ebenso werden alle „Das nächste Mal, wenn die Uhr Mitternacht schlägt...“-Effekte auf Mythoskarten ausgeführt.
2. Eine neue Mythoskarte wird gezogen und ihre unmittelbaren Effekte werden ausgeführt (siehe „Mythoskarten“). Die vorherige Mythoskarte wird verdeckt unter ihren Stapel gelegt.
3. „Einmal pro Tag“-Fähigkeiten der Ermittler können wieder genutzt werden.

Anmerkung: „Um Mitternacht“-Effekte kommen im ersten Zug des Spieles nicht vor.

MYTHOSKARTEN

Immer wenn die Uhr Mitternacht schlägt, ziehen die Spieler eine neue Mythoskarte und legen die alte unter ihren Stapel zurück. Jede Mythoskarte hat einen **UNMITTELBAREN EFFEKT** und einen **DAUERHAFTEN EFFEKT**.

Der unmittelbare Effekt steht auf dem oberen Teil der Karte und wird sofort ausgeführt. Der dauerhafte Effekt steht auf dem unteren Teil der Karte und wirkt so lange, wie die Karte aufgedeckt im Spiel liegt.

Anmerkung: Einige wenige Mythoskarten haben einen Effekt, der auch andauert, wenn eine neue Mythoskarte gezogen wurde.

AUFBAU EINER MYTHOSKARTE



1. **Unmittelbarer Effekt:** Dieser Effekt wird sofort ausgeführt, sobald die Karte gezogen wird.
2. **Dauerhafter Effekt:** Dieser Effekt wirkt so lange, wie die Mythoskarte aufgedeckt im Spiel liegt.

DIE VERDERBENLEISTE

Die Verderbenleiste zeigt an, wie nah der Große Alte im Museum der Miskatonic Universität vor dem Erwachen steht. Je mehr Marker sich auf der Leiste befinden um so näher steht sein Erwachen bevor.

Durch Mythoskarten, Abenteuersanktionen und andere Effekte werden oft Marker auf der Leiste platziert. Immer wenn er dazu aufgefordert wird, platziert ein Spieler einen Verderbenmarker auf dem ersten freien Feld der Verderbenleiste. Begonnen wird in der linken oberen Ecke der Verderbenleiste und jede Reihe wird von links nach rechts gefüllt.

Auf der Verderbenleiste gibt es zwei verschiedene Arten von Symbolen: Verderbensymbole und Monstersymbole. Immer wenn ein Verderbenmarker auf einem Monstersymbol platziert wird, erscheint ein Monster im Museum (siehe „Monster“ auf Seite 16).



Verderbensymbol



Monstersymbol

Sobald auf das letzte freie Feld der Verderbenleiste ein Verderbenmarker platziert wird, erwacht der Große Alte und die Ermittler müssen sich ihm in einem schier hoffnungslosen Kampf stellen (siehe „Erwachen des Großen Alten“ auf Seite 18).

Sollte ein Spieler zeitgleich den letzten Verderbenmarker platzieren und das letzte benötigte Ältere Zeichen erhalten, ist der Große Alte verbannt und die Ermittler haben gewonnen.

MONSTER

Sobald ein Effekt besagt „Ein Monster erscheint“, zieht der Spieler einen zufälligen Monstermarker aus der Monsterquelle und platziert ihn auf einer Monsteraufgabe.

Monsteraufgaben

Eine Monsteraufgabe ist eine Aufgabe auf einer Abenteuerkarte oder einer Abenteuerkarte für Andere Welten, die ganz oder teilweise von einem weißen Rahmen umgeben ist. Sobald ein Monstermarker auf einer Monsteraufgabe platziert wurde, wird diese wie jede andere Aufgabe behandelt, welche die Spieler lösen müssen, um das Abenteuer zu bestehen.

Es gibt drei Arten von Monsteraufgaben: Leere, vollständig und teilweise umrandete.

- Eine leere Monsteraufgabe hat **keine Bedingungen** innerhalb des weißen Rahmens. Ein Monstermarker, der eine leere Monsteraufgabe abdeckt, ist eine zusätzliche Aufgabe, die gelöst werden muss, um das Abenteuer zu bestehen.
- Bei einer vollständig umrandeten Monsteraufgabe sind **alle Bedingungen** von dem weißen Rahmen umgeben. Ein Monstermarker, der eine vollständige Monsteraufgabe abdeckt, ersetzt die ursprünglich auf der Karte aufgedruckte Aufgabe vollständig.
- Bei einer teilweise umrandeten Monsteraufgabe ist **ein Teil der Bedingungen** von dem weißen Rahmen umgeben und ein anderer Teil nicht. Ein Monstermarker, der eine teilweise umrandete Monsteraufgabe abdeckt, ersetzt nur die Bedingungen der Aufgabe, die sich innerhalb des weißen Rahmens befinden.

Sind mehrere freie Monsteraufgaben im Spiel verfügbar, wenn ein Monster erscheint, kann der Spieler sich aussuchen, auf welcher Monsteraufgabe er den Monstermarker platziert.

Ist keine freie Monsteraufgabe verfügbar, muss der Spieler irgendeine andere Abenteuerkarte oder Abenteuerkarte für Andere Welten wählen und den Monstermarker unter der untersten Aufgabe auf dieser Karte platzieren.

Anmerkung: Die Spieler müssen die Monstermarker möglichst gleichmäßig verteilen. Das bedeutet, dass keine Abenteuerkarte oder Abenteuerkarte für Andere Welten ein zweites Monster unter ihren aufgedruckten Aufgaben erhalten kann, bis nicht alle Abenteuerkarten oder Abenteuerkarten für Andere Welten mindestens ein Monster unter ihren aufgedruckten Aufgaben liegen haben.

Wenn ein Monstermarker unter der untersten aufgedruckten Aufgabe einer Abenteuerkarte mit einem Reihenfolgepfeil platziert wird, wird der Monstermarker zur letzten Aufgabe dieses Abenteuers.

Wenn eine Abenteuer-Belohnung ein Monster erscheinen lässt, darf der Spieler das Monster auch auf die neu aufzudeckende Abenteuerkarte legen.

LEERE MONSTERAUFGABE



Sobald ein Monstermarker auf einer leeren Monsteraufgabe platziert wird, bedeckt er den weißen Rahmen wie unten gezeigt.



Der Spieler muss die Aufgabe auf dem Monstermarker **zusätzlich** zu der anderen Aufgabe auf der Abenteuerkarte lösen.

VOLLSTÄNDIG UMRANDETE MONSTERAUFGABE



Sobald ein Monstermarker auf einer vollständig umrandeten Monsteraufgabe platziert wird, bedeckt er die gesamte Aufgabe, wie unten gezeigt.



Der Spieler muss die Aufgabe auf dem Monstermarker **anstelle** der Aufgabe lösen, die er bedeckt.

LÖSEN EINER TEILWEISE UMRANDETEN MONSTERAUFGABE



Sobald ein Monstermarker auf einer teilweise umrandeten Monsteraufgabe platziert wird, bedeckt er nur die Bedingungen, die von dem weißen Rahmen umgeben sind, wie unten gezeigt.



Um beispielsweise die Monsteraufgabe auf der oben abgebildeten Abenteuerkarte für Andere Welten zu lösen, würfelt Johanna und erhält folgendes Ergebnis:



Mit diesem Ergebnis kann Johanna, wie unten gezeigt, die Monsteraufgabe lösen.



Nun versucht sie mit ihren letzten beiden Würfeln auch die nächste Aufgabe auf der Abenteuerkarte für Andere Welten zu lösen und erhält das Ergebnis:



Mit diesem Ergebnis gelingt es Johanna nicht auch die zweite Aufgabe zu lösen. Obwohl es ihr nicht gelungen ist, das Abenteuer zu bestehen, hat sie dennoch die Monsteraufgabe gelöst. Deshalb legt sie den Monstermarker als Trophäe in ihren Spielbereich.

Monsteraufgaben lösen

Eine Monsteraufgabe wird, wie alle Aufgaben, gelöst, indem der Spieler mit seinem Würfelergebnis die Bedingungen auf der Monsteraufgabe erfüllt.

Wenn ein Spieler eine Monsteraufgabe löst, erhält er **am Ende der Abenteuerphase** den Monstermarker, alle durch die Monsteraufgabe gesperrten Würfel werden wieder freigegeben (es sei denn, sie sind mehrfach gesperrt) und er befolgt alle Anweisungen auf der Rückseite des Markers.

Wenn ein Spieler eine Monsteraufgabe löst, jedoch die Abenteuerkarte oder Abenteuerkarte für Andere Welten, auf der sie liegt, nicht besteht, erhält er den Monstermarker am Ende seiner Abenteuerphase **bevor** er die Sanktionen die er für das Scheitern der Abenteuerkarte oder Abenteuerkarte für Andere Welten erleidet.

Teilweise umrandete Monsteraufgaben lösen

Eine teilweise umrandete Monsteraufgabe wird gelöst, indem der Spieler **sowohl** die Bedingungen auf dem Monstermarker **als auch** die unbedeckten Bedingungen der Aufgabe in derselben Reihe erfüllt.

Kann ein Spieler mit seinem Würfelergebnis nur die Bedingungen des Monstermarkers erfüllen **ohne die gesamte Aufgabe zu lösen**, hat er das Monster nicht besiegt. Die Monsteraufgabe bleibt liegen, bis es einem Spieler gelingt, alle Bedingungen in der Reihe zu erfüllen.

Monster mit Gegenständen und Zaubern besiegen

Es gibt Gegenstände oder Zauber, die den Spieler anweisen, ein Monster zu besiegen. Wird solch ein Gegenstand benutzt oder Zauber gesprochen, wählt der Spieler ein beliebiges Monster im Spiel und dreht dessen Marker um. All seine Aufgaben werden dabei ignoriert.

Ist der Monstermarker Teil einer teilweise umrandeten Monsteraufgabe, müssen die unbedeckten Bedingungen immer noch erfüllt werden, um das Abenteuer zu bestehen.

Nach dem Bestehen oder Scheitern des Abenteuers erhält der Spieler den besiegteten Monstermarker am Ende der Abenteuerphase.



DAS ERWACHEN DES GROSSEN ALTEN

Nachdem auf dem letzten freien Feld der Verderbenleiste ein Verderbenmarker platziert worden ist, erwacht der Große Alte. Geschieht dies, wird die aktuelle Mythoskarte unverzüglich abgelegt. Ihre andauernden Effekte enden sofort und durch sie gesperrte Würfel werden freigegeben. Sind Würfel durch Abenteuerkarten, Abenteuerkarten für Andere Welten oder Monstermarker gesperrt, werden sie aus dem Spiel entfernt. Danach werden alle Abenteuerkarten, Abenteuerkarten für Andere Welten und Monstermarker von der Spielfläche entfernt.

Dann platzieren alle Spieler ihre Ermittlermarker auf der Großer-Alter-Karte. Solange ihr Ermittler nicht verschlungen ist, können die Spieler ihre Ermittlermarker für den Rest des Spiels nicht von dieser Karte fortbewegen.

Erwacht der Große Alte während des Zugs eines Spielers, geht der Spieler sofort zur Uhrphase seines Zuges über.

Wird der letzte Verderbenmarker aufgrund einer Belohnung oder Sanktion eines Ermittlers platziert, erhält er noch sämtliche Belohnungen und Sanktionen, ehe der Große Alte erwacht.

BEISPIEL: SCHLACHT GEGEN DEN GROSSEN ALTEN



Den Spielern ist es nicht gelungen, ausreichend Ältere Zeichen zu sammeln, ehe die Verderbenleiste voll war, weshalb Cthulhu aus seinem Schlummer erwacht ist. Er muss nun besiegt werden, damit das Spiel gewonnen werden kann.

Harvey Walters hat den Kampf mit nur 1 Geistige Gesundheit und 3 Ausdauer begonnen. Über mehrere Runden ist es den Spielern nicht gelungen, Cthulhu zu besiegen, so dass aufgrund seiner Fähigkeit Harvey Walters maximale Ausdauer nun auf 1 gesunken ist.

Mandy Thompson benutzt einen besonderen Gegenstand, so dass sie mit allen 6 grünen Würfeln und dem roten Würfel ihren Wurf beginnt und folgendes Ergebnis erhält:



Sie löst die Kampfaufgabe des Großen Alten, also platziert sie die 3 Würfel auf der Großer-Alter-Karte (1) und entfernt 1 Verderbenmarker von der Verderbenleiste (2).



Dann wirft Mandy Thompson ihre restlichen 4 Würfel und erhält das Ergebnis:



Es handelt sich um einen Fehlwurf, da die Aufgabe nicht gelöst wird. Sie legt einen Würfel ab (3), würfelt noch einmal und erhält das Ergebnis:



Erfolg! Sie hat die Kampfaufgabe noch einmal gelöst, weshalb sie diese 3 Würfel ebenfalls auf der Großer-Alter-Karte platziert (4) und einen weiteren Verderbenmarker von der Verderbenleiste entfernt (5).



Nun hat Mandy Thompson all ihre Würfel verbraucht und geht zur Uhrphase über. Sie stellt die Uhr vor, wodurch es Mitternacht schlägt. Nun greift Cthulhu an. Seine Angriffsfähigkeit lautet:

„Wenn Cthulhu angreift, muss jeder Ermittler entweder seine maximale Ausdauer oder seine maximale Geistige Gesundheit um 1 reduzieren. Dann kommt ein Verderbenmarker auf Cthulhus Verderbenleiste (dadurch können jedoch keine weiteren Monster erscheinen).“

Unglücklicherweise reduziert dies Harvey Walters maximale Ausdauer auf 0, weshalb er **verschlungen** wird. Der Spieler muss 2 Verderbenmarker auf der Verderbenleiste platzieren: 1 durch Cthulhus Fähigkeit und 1 für den Tod von Harvey Walter.

Erwacht der Große Alte durch einen Effekt, bevor die Verderbenleiste voll ist, werden alle leeren Felder mit Verderbenmarkern aufgefüllt.

SCHLACHT GEGEN DEN GROSSEN ALTEN

Nachdem der Große Alte erwacht ist, verlaufen die Züge der Spieler in folgenden Phasen:

1. **Angriffsphase:** Die Spieler würfeln, um zu versuchen die **KAMPF-AUFGABE** des Großen Alten so oft wie möglich zu lösen.
2. **Uhrphase:** Der Spieler dreht die Uhr vor. Jedes Mal, wenn es Mitternacht schlägt, handeln die Spieler den Angriff des Großen Alten ab.

ANGRIFFSPHASE

Auf jeder Großer-Alter-Karte steht eine Kampfaufgabe. Um den Großen Alten anzugreifen, würfelt der Spieler, um die Kampfaufgabe zu lösen.

Erfüllt das Würfelergebnis des Spielers die Voraussetzungen der Kampfaufgabe des Großen Alten, hat der Ermittler den Großen Alten erfolgreich angegriffen. Die erforderlichen Würfel werden auf der Aufgabe platziert, ein Verderbenmarker wird von der Verderbenleiste entfernt und der Spieler unternimmt mit seinen restlichen Würfeln einen weiteren Versuch, die Kampfaufgabe noch einmal zu lösen.

Kann der Spieler mit seinem Wurf die Kampfaufgabe nicht lösen, muss er einen Würfel ablegen und mit den verbliebenen Würfeln noch einmal würfeln. Nachdem ein Spieler seinen letzten Würfel abgelegt hat, geht er zur Uhrphase über.

Im Kampf gegen den Großen Alten ist Konzentration und Anfordern von Unterstützung nicht erlaubt. Hinweismarker, Gegenstände, Zauber und Verbündete können aber wie gewohnt genutzt werden.

Wurde durch einen erfolgreichen Angriff der letzte Verderbenmarker von der Verderbenleiste des Großen Alten entfernt, ist der Große Alte besiegt und die Ermittler haben das Spiel gewonnen (siehe „Spielende“).

UHRPHASE

Im Kampf gegen den Großen Alten wird die Uhr wie gewohnt vorgestellt. Anstelle einer Mythoskarte zu ziehen, wenn die Uhr Mitternacht schlägt, handeln die Spieler den Angriff des Großen Alten ab, wie auf der Karte angegeben.

Wird ein Ermittler in der Schlacht gegen den Großen Alten **verschlungen** (siehe „Verschlungen werden“ auf Seite 14) wird ein Verderbenmarker auf der Verderbenleiste platziert. Für den Rest des Spiels handelt der Spieler dieses Ermittlers nur noch seine Uhrphase ab.

Schlägt die Uhr Mitternacht und gleichzeitig erwacht der Große Alte, handeln die Ermittler unverzüglich den Angriff des Großen Alten ab.

Anmerkung: In der Schlacht gegen den Großen Alten gibt es keine „Um Mitternacht“-Effekte.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Die Spieler verbannen den Großen Alten, indem sie so viele (oder mehr) Ältere Zeichen sammeln, wie auf der Großer-Alter-Karte angegeben.
- Die Spieler besiegen den Großen Alten in der Schlacht gegen ihn, indem der letzte Verderbenmarker von der Verderbenleiste entfernt wird.
- Alle Ermittler werden **verschlungen**.

Die Spieler gewinnen das Spiel, wenn sie entweder den Großen Alten verbannen oder sie ihn in der Schlacht besiegen.

Die Spieler verlieren, wenn alle Ermittler **verschlungen** sind.

CREDITS

Autoren: Richard Launius und Kevin Wilson

Originaler Würfelmechanismus: Reiner Knizia

Produzenten: Adam Sadler & Tim Uren

Redaktion & Lektorat: Benjamin Marshalkowski & David Hansen

Grafikdesign: Dallas Mehlhoff

Spielregel Layout: Christopher Hosch

Leitender Art Director: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Umschlagillustration: Anders Finer

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordinator: Laura Creighton

Leitender Spieleproduzent: Steven Kimball

Ausführender Spiedesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Pedar Brown, David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Brady Sadler, Christopher Seefeld & Nik Wilson

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft & Marco Reinartz

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach, Fiona Carey, Heiko Eller

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

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2011 Fantasy Flight Games. Kein Teil dieses Produktes darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. *Elder Sign*, *Arkham Horror*, Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

www.Asmodee.de
www.FantasyFlightGames.com



KURZÜBERSICHT

ÜBERSICHT ÜBER EINEN SPIELZUG

- Bewegungsphase:** Der Spieler darf seinen Ermittlermarker auf eine beliebige Abenteuerkarte, Abenteuerkarte für Andere Welten oder den Eingangs-Referenzbogen ziehen. Er darf auch dort stehen bleiben, wo er sich gerade befindet.
- Abenteuerphase:** Steht der Spieler auf einer Abenteuerkarte oder Abenteuerkarte für Andere Welten versucht er sie zu lösen, indem er würfelt, um die Aufgaben zu erfüllen. Befindet er sich auf dem Eingangs-Referenzbogen, führt er eine der dort stehenden Aktionen aus.
- Uhrphase:** Die Uhr wird um drei Stunden vorgestellt.

AUFGABEN-SYMBOL



Anzahl an erwürfelten Ermittlungssymbolen gleich oder höher, wie auf dem Symbol angegeben.



Ein Würfel zeigt ein Wissenssymbol.



Ein Würfel zeigt ein Gefahrensymbol.



Ein Würfel zeigt ein Terrorsymbol.



Ein Doppelsymbol. Damit diese Bedingung erfüllt ist, muss ein Würfel eines der beiden Symbole zeigen.



Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelresultate vorhanden sind, muss der aktive Spieler die Uhr um drei volle Stunden vorstellen, um die Aufgabe zu lösen.



Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelresultate vorhanden sind, muss der aktive Spieler die angegebene Anzahl an Geistiger Gesundheit ablegen, um die Aufgabe zu lösen.



Wenn alle von dieser Aufgabe geforderten Würfelresultate vorhanden sind, muss der aktive Spieler die angegebene Anzahl an Ausdauer ablegen, um die Aufgabe zu lösen.

GESPERRTE WÜRFEL



Sobald eines dieser Symbole im Spiel erscheint, wird ein Würfel der entsprechenden Farbe gesperrt.

WÜRFELSEITEN

	ERMITTLUNG				WISSEN	GEFAHR	TERROR	JOKER
	1	2	3	4				
GRÜNER WÜRFEL								
GELBER WÜRFEL								
ROTER WÜRFEL								

Anmerkung: Ein Joker-Symbol kann als ein 4er-Ermittlungs-, Wissen-, Gefahren- oder Terrorsymbol verwendet werden.

BELOHNUNGEN & SANKTIONEN



Einfacher Gegenstand: Ziehe 1 Karte vom Stapel der einfachen Gegenstände.



Besondere Gegenstände: Ziehe 1 Karte vom Stapel der besonderen Gegenstände.



Zauber: Ziehe 1 Karte vom Zauber-Stapel.



Hinweis: Ziehe 1 Hinweismarker.



Verbündeter: Ziehe 1 Karte vom Verbündeten-Stapel.



Älteres Zeichen: Platziere 1 Älteres Zeichen neben der Großer-Alter-Karte.



Tor: Ziehe 1 Abenteuerkarte für Andere Welten und lege sie unterhalb der 6 Abenteuerkarten.



Geistige Gesundheit: Du verlierst 1 Geistige Gesundheit.



Ausdauer: Du verlierst 1 Ausdauer.



Monster: Ein Monster erscheint!



Verderben: Lege 1 Verderbenmarker auf die Verderbenleiste.