



VERBORGENE MÄCHTE™ ERWEITERUNG

NICHT AUSZUMALEN, WAS GESCHEHEN WÄRE, HÄTTE ICH MICH DIESEM ÜBEL NICHT ENTGEGENGESTELLT. WAHRLICH, ICH BIN VOM GLÜCK GEGEGET. DOCH JEDES MAL WENN ICH AUGEN IN AUGEN MIT EINEM MONSTER STEHE ODER DEM GRAUEN INS ANGESICHT BLICKE, FRAGE ICH MICH, OB MEINE BESTIMMUNG WIRKLICH EIN SEGEN IST UND NICHT EHER EIN FLUCH. VIELLEICHT WOLLEN DIE VERBORGENEN MÄCHTE, DIE MEIN SCHICKSAL BEHERRSCHEN, DASS NICHTS VON MIR ÜBRIG BLEIBT, NICHT EINMAL DIE ERINNERUNG.

ÜBERSICHT ÜBER DIE ERWEITERUNG

Wieder sind mächtige Große Alte erwacht und mit ihnen grauenhafte Monster und verstörende Geheimnisse. In diesen dunklen Zeiten müssen die Ermittler neue Verbündete finden, Zaubersprüche lernen, Gegenstände sammeln und den Segen geheimnisvoller Mächte erlangen. Doch nur mit größter Vorsicht sollten sie sich ins Unbekannte wagen, denn in der Dunkelheit lauert ein schrecklicher Fluch, der nur darauf wartet, sie ins Verderben zu stürzen.

SPIELINHALT

- Diese Spielregel
- 1 Weißer Würfel
- 1 Schwarzer Würfel
- 66 übergroße Karten, bestehend aus:
 - 4 Großer-Alter-Karten
 - 8 Ermittlerkarten
 - 40 Abenteuerkarten
 - 2 Abenteuerkarten für Andere Welten
 - 4 Eingangskarten
 - 8 Karten zum Austauschen
- 76 kleine Karten, bestehend aus:
 - 8 Segnungs-/Fluchkarten
 - 12 einfachen Gegenständen
 - 12 besonderen Gegenständen
 - 12 Zaubern
 - 3 Verbündeten
 - 20 Mythoskarten
 - 9 Mythoskarten für Experten
- 44 Pappmarker, bestehend aus:
 - 8 Ermittlermarkern
 - 7 Markern für Geistige Gesundheit
 - 7 Markern für Ausdauer
 - 6 Verderbenmarkern
 - 12 Monstermarkern
 - 1 Maskenmonstermarker
 - 3 Monstermarkern für die Kinder von Abthoth

BESCHREIBUNG DER SPIELKOMPONENTEN

Im Folgenden wird sämtliches Spielmaterial beschrieben, das mit dieser Erweiterung neu hinzukommt. Komponenten, die bereits im Grundspiel vorhanden waren, werden nicht gesondert aufgeführt und funktionieren ebenso wie im Grundspiel.

EINGANGSKARTEN

Diese Karten ersetzen den Eingang-Referenzbogen aus dem Grundspiel. Sie bieten den Spielern mehr Handlungsmöglichkeiten und neue Orte, die sie besuchen können.



WEISSER WÜRFEL

Wenn ein Ermittler gesegnet ist, kann sein Spieler beim Würfeln den weißen Würfel hinzunehmen.



SCHWARZER WÜRFEL

Wenn ein Ermittler verflucht ist, muss sein Spieler beim Würfeln den schwarzen Würfel hinzunehmen.



SEGNUNGS-/FLUCHKARTEN

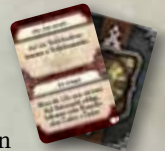
Diese doppelseitig bedruckten Karten stellen entweder eine hilfreiche Segnung oder einen schrecklichen Fluch dar.



Wenn ein Ermittler gesegnet oder verflucht wird, erhält sein Spieler eine solche Karte und legt sie mit der passenden Seite nach oben in seinen Spielbereich (Siehe S. 2-3).

MYTHOSKARTEN FÜR EXPERTEN

Diese optionalen Mythoskarten stellen eine besonders große Herausforderung dar und sind für erfahrene Spieler gedacht. Man unterscheidet sie von normalen Mythoskarten anhand ihres roten Kartenrands.



MONSTERMARKER FÜR DIE KINDER VON ABTHOTH

Diese speziellen Marker werden nur verwendet, wenn Abthoth der Große Alte ist.



Das Erweiterungssymbol von Verborgene Mächte

Sämtliches Spielmaterial aus dieser Erweiterung ist mit dem Erweiterungssymbol von *Verborgene Mächte* versehen, damit man es vom Spielmaterial der Grundspiels unterscheiden kann.



VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Im Folgenden wird erklärt, wie man die Erweiterung *Verborgene Mächte* in das Grundspiel integriert. Wenn nichts Gegenteiliges angegeben ist, kommen beim Spiel mit dieser Erweiterung alle Spielmaterialien aus *Verborgene Mächte* zum Einsatz.

KARTEN ZUM AUSTAUSCHEN

Eine Abenteuerkarte, vier Abenteuerkarten für Andere Welten und drei Ermittlerkarten aus dieser Erweiterung ersetzen die jeweils gleichnamigen Karten aus dem Grundspiel. Dabei handelt es sich um folgende Karten:

- **Abenteuerkarte:** „Das Ältere Zeichen“
- **Abenteuerkarten für Andere Welten:** „Große Halle von Celaeno“, „Der Abgrund“, „Plateau von Leng“ und „Stadt der Großen Rasse“
- **Ermittlerkarten:** „Carolyn Fern“, „Vincent Lee“ und „Mandy Thompson“

Diese Karten werden aus dem Grundspiel entfernt und durch die gleichnamigen Karten aus der Erweiterung ersetzt. Wer die Neuauflage von *Das Ältere Zeichen* besitzt, muss die oben genannten Ermittlerkarten nicht austauschen.

SPIELAUFBAU DER ERWEITERUNG

Vor dem Spielaufbau müssen folgende Schritte durchgeführt werden:

1. **Neue Ermittler:** Die Ermittlerkarten aus *Verborgene Mächte* werden dem Ermittlerkartenstapel zugefügt.
2. **Neue Großer-Alter-Karten:** Die neuen Großer-Alter-Karten werden dem Stapel der Großer-Alter-Karten zugefügt.
3. **Neue Abenteuerkarten und Abenteuerkarten für Andere Welten:** Diese Karten werden in ihre jeweiligen Stapel gemischt.
4. **Segnungs-/Fluchkarten:** Diese Karten werden in Reichweite aller Spieler auf einen Stapel gelegt.
5. **Neue einfache Gegenstände, besondere Gegenstände, Zauber und Verbündete:** Diese Karten werden in ihre jeweiligen Stapel gemischt.
6. **Neue Mythoskarten:** Spielt man nicht mit der Regelvariante „Mythoskarten für Experten“ (siehe S. 4), kommen alle Mythoskarten für Experten zurück in die Spielschachtel. Dann werden alle neuen Mythoskarten in den Mythosstapel gemischt.
7. **Neue Monstermarker:** Alle Monstermarker für die Kinder von Abthoth sowie der Maskenmonstermarker kommen zurück in die Spielschachtel. Dann legt man alle neuen Monstermarker zusammen mit den Monstermarkern aus dem Grundspiel in die Monsterquelle.

Monstermarker für die Kinder von Abthoth sowie Maskenmonster kommen ausschließlich dann zum Einsatz, wenn eine Großer-Alter-Karte explizit darauf hinweist. Die Monstermarker der Kinder von Abthoth werden neben Abthoths Großer-Alter-Karte (und **nicht** in die Monsterquelle) gelegt.

NEUE REGELN

Es folgt eine ausführliche Erklärung der neuen Regeln dieser Erweiterung.

EINGANGSKARTEN

Beim Spiel mit dieser Erweiterung kommt der Eingangs-Referenzbogen nicht zum Einsatz. Stattdessen werden beim Spielaufbau die vier Eingangskarten offen neben die Uhr gelegt. Dann setzt jeder Spieler seinen Ermittlermarker auf die Eingangskarte „Souvenirshop“.

In seiner Bewegungsphase kann ein Ermittler entweder auf seiner aktuellen Karte stehenbleiben oder auf eine beliebige andere Eingangskarte oder Abenteuerkarte (auch für Andere Welten) gehen, die im Spielbereich ausliegt. Nachdem ein Spieler erfolgreich ein Abenteuer bestanden hat, werden alle Ermittlermarker auf dieser Karte zurück auf die Eingangskarte „Souvenirshop“ gesetzt.

Wenn ein Ermittler in seiner Abenteuerphase auf einer Eingangskarte steht, muss er die Fähigkeit dieser Karte ausführen.

Wenn sich Kartentexte und Fähigkeiten auf „den Eingang“ beziehen, sind alle Eingangskarten gemeint. Beispiel: Ein Ermittler, der sich „zum Eingang“ begeben muss, bewegt sich auf eine Eingangskarte seiner Wahl.

Geschlossene Eingangskarten

Bestimmte Spieleffekte können dazu führen, dass Eingangskarten geschlossen werden. In diesem Fall dreht man die jeweilige Eingangskarte um. Ermittler können sich auch auf geschlossene Eingangskarten bewegen, jedoch nicht deren Kartenfähigkeit nutzen.

GESEGNET UND VERFLUCHT

Im Laufe des Spiels können die Ermittler durch spezielle Spieleffekte, z.B. Belohnungen und Sanktionen, Aufgaben oder die Eingangskarte „Kapelle“, GESEGNET oder VERFLUCHT werden. Es folgt eine ausführliche Erklärung beider Zustände.

Gesegnet

Wenn ein Ermittler gesegnet wird, erhält er eine Segnungskarte. Solange er gesegnet ist, bekommt er zu Beginn jedes Abenteuers (auch in Anderen Welten) den weißen Würfel hinzu.

Der weiße Würfel verfügt über dieselben Symbole wie der grüne Würfel und wird im Zuge des Abenteuers wie jeder andere Würfel behandelt. Er kann also Aufgaben zugewiesen, neu gewürfelt, konzentriert, abgelegt und von Karteneffekten (z.B. Zaubern) betroffen werden.



Der Ermittler behält den weißen Würfel so lange, bis er zur Lösung einer Aufgabe benutzt wurde, nach einem Fehlwurf abgelegt wurde oder der Zug des Ermittlers endet.

Jeder Ermittler kann maximal eine Segnung gleichzeitig haben. Wenn ein gesegneter Ermittler erneut gesegnet wird, darf er als Ersatz für eine weitere Segnungskarte **einen** der folgenden Effekte wählen:

- Er erhält 1 Hinweismarker.
- Er zieht 1 Karte vom Stapel der einfachen Gegenstände.
- Er zieht 1 Karte vom Stapel der besonderen Gegenstände.
- Er zieht 1 Karte vom Zauberstapel.

Segnungskarten abwerfen

Wenn ein gesegneter Ermittler an einem Abenteuer scheitert (auch in Anderen Welten) oder wenn der Große Alte erwacht, wird seine Segnungskarte abgeworfen. Wenn ein gesegneter Ermittler verflucht wird, wirft er die Segnungskarte ab, **anstatt** eine Fluchkarte zu nehmen (siehe „Verflucht“ auf S. 3).



Verflucht

Wenn ein Ermittler verflucht wird, erhält er eine Fluchkarte. Solange er verflucht ist, muss er zu Beginn jedes Abenteurers (auch in Anderen Welten) den schwarzen Würfel hinzunehmen.

Der schwarze Würfel verfügt über dieselben Symbole wie der grüne Würfel. Im Zuge eines Abenteurers wird er jedoch **anders** behandelt als andere Würfel. Er **kann nicht** wie gewohnt einer Aufgabe zugewiesen oder abgelegt werden.

Nach jedem Würfelwurf (ggf. auch nach dem Neuwürfeln und der Abhandlung aller Fähigkeiten und Terroreffekte) überprüft man, ob der schwarze Würfel dasselbe Ergebnis hat, wie ein beliebiger anderer Würfel. In diesem Fall legt man den schwarzen Würfel **sowie** den Würfel mit demselben Ergebnis ab. Haben mehrere Würfel dasselbe Ergebnis wie der schwarze, entscheidet der Ermittler, welchen davon er gemeinsam mit dem schwarzen Würfel ablegt.



Der Ermittler behält den schwarzen Würfel so lange, bis er zusammen mit einem anderen Würfel mit identischem Ergebnis abgelegt wurde oder der Zug des Ermittlers endet. Durch einen Fehlwurf kann der schwarze Würfel **nicht** abgelegt werden. Ebenso löst er keine Terroreffekte aus und wird von Gegenständen, Zaubern, Ermittlerfähigkeiten und Hinweismarkern nicht beeinflusst. Er kann z.B. nicht durch Zauberkarten gesichert werden und Marie Lambeau kann sein Ergebnis mit ihrer Fähigkeit nicht verändern.

Jeder Ermittler kann maximal eine Fluchkarte gleichzeitig haben. Wenn ein verfluchter Ermittler erneut verflucht wird, erhält er keine weitere Fluchkarte und wird stattdessen **verschlungen**.

Fluchkarten abwerfen

Wenn ein verfluchter Ermittler **erfolgreich** ein Abenteuer besteht (auch in Anderen Welten) oder wenn der Große Alte erwacht, wird seine Fluchkarte abgeworfen. Wenn ein verfluchter Ermittler gesegnet wird, wirft er die Fluchkarte ab, **anstatt** eine Segnungskarte zu nehmen.

Segnungen und Flüche mitten im Spielzug

Wenn ein Ermittler beim Abhandeln eines Abenteurers (auch in Anderen Welten) gesegnet oder verflucht wird, muss er sofort den entsprechenden Würfel nehmen und bei seinem nächsten Würfelwurf verwenden.

Wird ein Ermittler mitten im Abenteuer verflucht, darf er die Fluchkarte nach erfolgreichem Bestehen des Abenteurers **nicht** gleich wieder abwerfen. Dazu muss er erst ein anderes Abenteuer erfolgreich bestehen.

Wenn ein Spieler mitten im Abenteuer seine Segnungs- oder Fluchkarte verliert, entfernt er den entsprechenden Würfel nicht sofort, sondern erst bei seinem nächsten Würfelwurf.

Ein weißer Würfel, der einer Aufgabe zugewiesen wurde, befindet sich nicht mehr im Besitz des Spielers. Auch wenn der Spieler seine Segnungskarte verliert, bleibt der zugewiesene weiße Würfel auf der Aufgabe liegen und zählt auch weiterhin zu deren Lösung hinzu. Nur die Segnungskarte wird abgeworfen.

Wenn der weiße Würfel auf einer Zauberkarte gesichert wurde und der dafür verantwortliche Spieler seine Segnungskarte verliert, muss er den weißen Würfel entfernen und die Zauberkarte abwerfen.

Beispiel für einen Fluch



In der letzten Runde wurde Rita Young durch eine Mythoskarte verflucht. Jetzt will sie die oben stehende Aufgabe lösen. Zur Hilfe nimmt sie einen einfachen Gegenstand, wodurch sie den gelben Würfel erhält. Da sie verflucht ist, muss sie außerdem den schwarzen Würfel hinzunehmen. Sie würfelt und erzielt folgende Ergebnisse:



Der schwarze Würfel zeigt drei Ermittlungssymbole, ebenso wie der gelbe und einer der grünen Würfel. Ritas Spielerin beschließt, den grünen Würfel gemeinsam mit dem schwarzen abzulegen (1). Da sie keine der Aufgaben lösen kann, legt sie anschließend einen weiteren grünen Würfel ab (2).

Rita bleiben also nur noch fünf Würfel für das Lösen der Aufgaben.

SYMBOL FÜR MYTHOSWISSEN

Im Laufe der Zeit haben die Ermittler einen Einblick in die bizarre Welt des Mythos erhalten. Dieses Wissen können sie manchmal nutzen, um den Lauf der Dinge zu beeinflussen.

Einige der neuen Mythoskarten zeigen das Symbol für Mythoswissen. Wenn eine solche Karte gezogen wird, müssen die Spieler als Gruppe entscheiden, ob die obere oder die untere Kartenhälfte abgehandelt werden soll. Unmittelbar nachdem die Spieler ihre Wahl getroffen haben, tritt der jeweilige Effekt in Kraft. Wenn die Gruppe zu keiner gemeinsamen Entscheidung kommt, hat der Spieler, der vor Mitternacht zuletzt am Zug war, das letzte Wort.



Symbol für Mythoswissen

Optionen, die keine Auswirkung hätten, können auch nicht gewählt werden. Wenn beispielsweise eine der Optionen besagt, dass die Spieler eine Abenteuerkarte für Andere Welten aus dem Spielbereich abwerfen müssen, können die Spieler diese Option nur dann auswählen, wenn eine solche Karte auch im Spiel ist. Andernfalls müssen sie die zweite Option wählen.

SCHLÜSSELBEGRIFF „BEIM BETRETEN“

Einige Abenteuerkarten aus dieser Erweiterung weisen den Schlüsselbegriff „**BEIM BETRETEN**“ auf. Unmittelbar nachdem sich ein Ermittler auf eine solche Karte bewegt hat, wird ihr „Beim Betreten“-Effekt ausgeführt. Falls der Ermittler am Abenteuer scheitert und in seinem nächsten Zug dort stehenbleibt, wird der „Beim Betreten“-Effekt nicht noch einmal ausgeführt. Begibt sich jedoch ein anderer Ermittler auf das Abenteuer, wird der „Beim Betreten“-Effekt für diesen Ermittler erneut ausgeführt.

NEUE AUFGABENSYMBOLE

Es gibt zwei neue Aufgabensymbole, die auf Abenteuerkarten (auch für Andere Welten) und Monstermarkern erscheinen. Diese Symbole haben folgende Effekte:



Fluch: Nachdem alle Würfelbedingungen für diese Aufgabe erfüllt worden sind, wird der Spieler verflucht.



Verderben: Nachdem alle Würfelbedingungen für diese Aufgabe erfüllt worden sind, legt der Spieler einen Verderbenmarker auf die Verderbenleiste der Großer-Alter-Karte.

NEUE BELOHNUNGEN & SANKTIONEN

Auf den Abenteuerkarten und Abenteuerkarten für Andere Welten gibt es vier neue Symbole. Beim Abhandeln der Belohnungen oder Sanktionen führt der aktive Spieler für jedes einzelne Symbol der Karte folgende Effekte aus:



Segnung: Der Spieler wird gesegnet (siehe S. 2).



Fluch: Der Spieler wird verflucht (siehe S. 3).



Atempause: Ein Verderbenmarker wird von der Verderbenleiste des Großen Alten entfernt.



Uhr: Die Uhr wird einmal vorgestellt.

MONSTER-REIHENFOLGEPFEILE

Auf dem Monstermarker „Hexenmeister Whateley“ aus dieser Erweiterung befindet sich ein Reihenfolgepfeil. Ein Monstermarker mit Reihenfolgepfeil wird wie gewohnt auf eine Monsteraufgabe gelegt. Sobald er dort liegt, müssen die Aufgaben dieser Abenteuerkarte der Reihe nach von oben nach unten gelöst werden, selbst wenn der Monstermarker unter die letzte Aufgabe der Karte gelegt wurde.

Der Monster-Reihenfolgepfeil funktioniert ebenso wie der im Regelheft des Grundspiels beschriebene Aufgaben-Reihenfolgepfeil. Wenn sich eine Karte oder Fähigkeit auf Aufgaben-Reihenfolgepfeile bezieht, sind dabei stets auch die Reihenfolgepfeile von Monstern gemeint. Beispiel: Mark Harrigans Ermittlerfähigkeit bezieht sich sowohl auf Aufgaben- als auch auf Monster-Reihenfolgepfeile.



Monster-Reihenfolgepfeil

Beispiel für einen Monster-Reihenfolgepfeil

Die Spieler haben den Monstermarker „Hexenmeister Whateley“ gezogen. Darauf befindet sich ein Monster-Reihenfolgepfeil. Da keine Monsteraufgabe frei ist, beschließen die Spieler, den Monstermarker unter die letzte Aufgabe der Abenteuerkarte „In den Kisten“ zu legen (1).



Ab jetzt müssen die Aufgaben der Karte der Reihe nach von oben nach unten gelöst werden. Die oberste Aufgabe kommt zuerst, die Monsteraufgabe zuletzt.

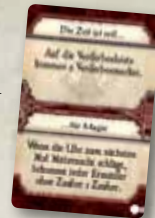
KINDER VON ABHOTH

Wenn ein Spieleffekt besagt, dass „ein Kind von Abthoth erscheint“, zieht der Spieler einen zufälligen Monstermarker für die Kinder von Abthoth aus dem Vorrat und legt ihn auf eine Monsteraufgabe. Ist keine Monsteraufgabe frei, wählt er eine beliebige Abenteuerkarte (auch für Andere Welten) und legt den Marker unter die letzte Aufgabe der Karte (gemäß der normalen Platzierungsregeln).

Wenn ein Kind von Abthoth durch einen Spieleffekt „in die Monsterquelle zurückkehrt“, wird der Monstermarker des Kindes von Abthoth stattdessen verdeckt in den Vorrat neben Abthoths Großer-Alter-Karte zurückgelegt. Anschließend mischt man diesen Vorrat.

REGELVARIANTE: MYTHOSKARTEN FÜR EXPERTEN

Erfahrene Spieler können die Mythoskarten für Experten verwenden, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen. Wenn alle Spieler zustimmen, werden vor Spielbeginn sämtliche Mythoskarten für Experten in den Mythosstapel gemischt.



CREDITS

Autor der Erweiterung: Kevin Wilson

Autoren des Grundspiels: Richard Launius und Kevin Wilson

Nach einer Würfelmechanik von: Reiner Knizia

Produzent: Christopher Hosch

Redaktion & Lektorat: David Hansen und Brendan Weiskotten mit Steven Kimball

Grafikdesign: Dallas Mehlhoff

Grafikdesign-Manager: Brian Schomburg

Abteilungsleitung Kunst: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Mike Linnemann

Schachtelillustration: John Matson

Illustration des Spielmaterials: Erfian Asafat, Kip Ayers, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Allen Douglas, Dleoblack, David Gaillet, Aurelien Hubert, Lake Hurwitz, Romain Leguay, David Auden Nash, Cynthia Sheppard und Darek Zabrocki

Production Manager: Eric Knight

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Deb Beck, Bryan Bornmeuller, Pedar Brown, Frank Mark Darden, Kerri England, Meric England, Megan Duehn, Rob Kouba, Mark Larson, Ramona McCance, Loren Overby, Tim Uren, Jason Walden, Christian Williams, Lynell Williams und Nik Wilson.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Übersetzung: Susanne Kraft

Lektorat: Marco Reinartz, Yvonne Distelkämper, Christopher Scharlau, Tim Leuftink, Heiko Eller

Layout: Marco Reinartz, Heiko Eller

Grafische Gestaltung: Fiona Carey

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Elder Sign*, *Unseen Forces*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ and/or © of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**



