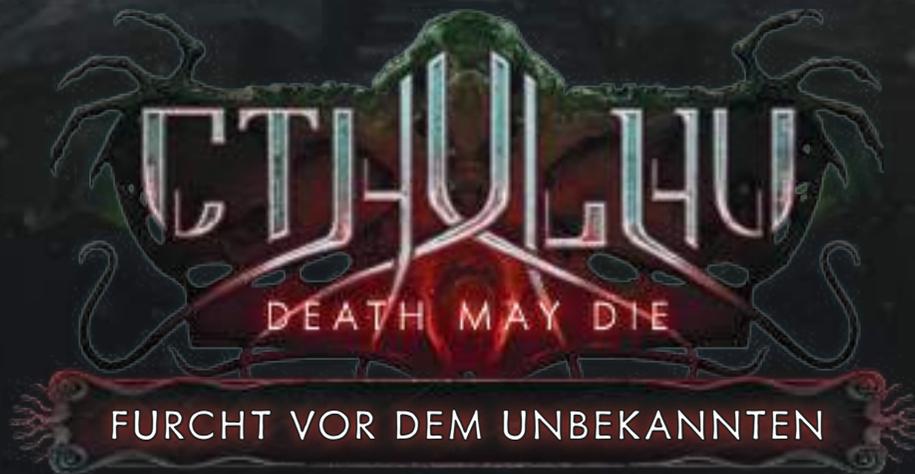


# SPIELANLEITUNG – STAFFEL 4



# SPIELMATERIAL

## GROSSER-ALTER-BOX NYARLATHOTEP

**6 EPISODENBOXEN**  
(Der Inhalt steht jeweils  
auf der Rückseite.)



### 6 Ermittler



### 6 Ermittlertableaus

### 17 Monster



# REGELN DES UNBEKANNTEN

Falls ihr ein anspruchsvolleres Spiel möchtet, könnt ihr diese zusätzlichen Regeln zu jeder Partie **Cthulhu: Death May Die** hinzufügen. Diese Regeln erlauben euch, unterschiedliche Monster zu jeder Episode hinzuzufügen und/oder einzigartige Relikte für eure Ermittler einzubauen. Aber beachtet, dass diese Regeln den Schwierigkeitsgrad erhöhen und für Unerfahrene nicht zu empfehlen sind. Wenn ihr die REGELN DES UNBEKANNTEN zum ersten Mal verwendet, solltet ihr nur 1 Unbekanntes Monster statt 2 verwenden (siehe Seite 6 – Den Schwierigkeitsgrad anpassen).

## NEUES SPIELMATERIAL

### Tableau des Unbekannten



Wenn ihr mit den Regeln des Unbekannten spielt, legt ihr das Tableau des Unbekannten neben das Story-Tableau. Das Tableau enthält eine Übersicht des Schrittes „Ende deines Zuges“ einschließlich der zusätzlichen Schritte, die durch die Regeln des Unbekannten hinzugefügt werden. Es enthält außerdem 2 Plätze für Monsterkarten mit unterschiedlichen Symbolen. Diese Symbole werden verwendet, um die verschiedenen Monster zu kennzeichnen.



### Unbekannte Monster



Genau wie andere Gegnerkarten zeigen die Unbekanntes-Monster-Karten ihre Lebenspunkte, die Würfel, mit denen sie angreifen, ihre Spezialeffekte und die Gesamtzahl der in ihrem Pool verfügbaren Figuren.

### Unbekannter-Mythos-Karten



Wenn ihr mit den Regeln des Unbekannten spielt, mischt ihr die 4 Unbekannter-Mythos-Karten in den Mythosstapel. Diese Karten bewegen die Unbekannten Monster. Nachdem ihr eine solche Karte gezogen und abgehandelt habt, müsst ihr eine weitere Karte ziehen.



Wenn du eine Karte mit diesem Symbol ziehst, handelst du sie ab und legst sie danach ab. Dann ziehst du eine weitere Mythoskarte und handelst auch diese ab. Hat auch sie das Symbol, ziehst du weiter, bis du eine Karte ohne dieses Symbol abgehandelt hast.

**HINWEIS:** Falls ein Spieleffekt dazu führt, dass ihr eine Karte mit -Symbol abhandelt, ohne sie zu ziehen (wie z. B. beim Wiederkehrenden Trauma aus dem Grundspiel **Cthulhu: Death May Die**), handelt ihr den Effekt ab, zieht dann aber KEINE weitere Karte und handelt auch keine weitere Karte ab.

### Unbekannte Relikte



Normale Seite

Transformierte Seite

Zusätzlich zu den Monstern werden dem Spiel auch Unbekannte Relikte hinzugefügt. Jeder Ermittler beginnt mit 1 Relikt, das eine einzigartige Fähigkeit hat. Relikte liegen zu Beginn auf der normalen (hellen) Seite nach oben. Sobald ein Ermittler sein 3. -Symbol erreicht, transformiert sich das Relikt und es wird auf die transformierte (dunkle) Seite gedreht, wodurch ein verbesserter Effekt sichtbar wird. Dies stellt den fortschreitenden Wahnsinn dar und lässt den Ermittler glauben, dass das Relikt mehr ist als ein einfaches Artefakt.

**WICHTIG:** Relikte gelten nicht als Gegenstände oder Entdeckungskarten und können nicht abgelegt oder getauscht werden.

## ■ Zusätzlicher Spielaufbau

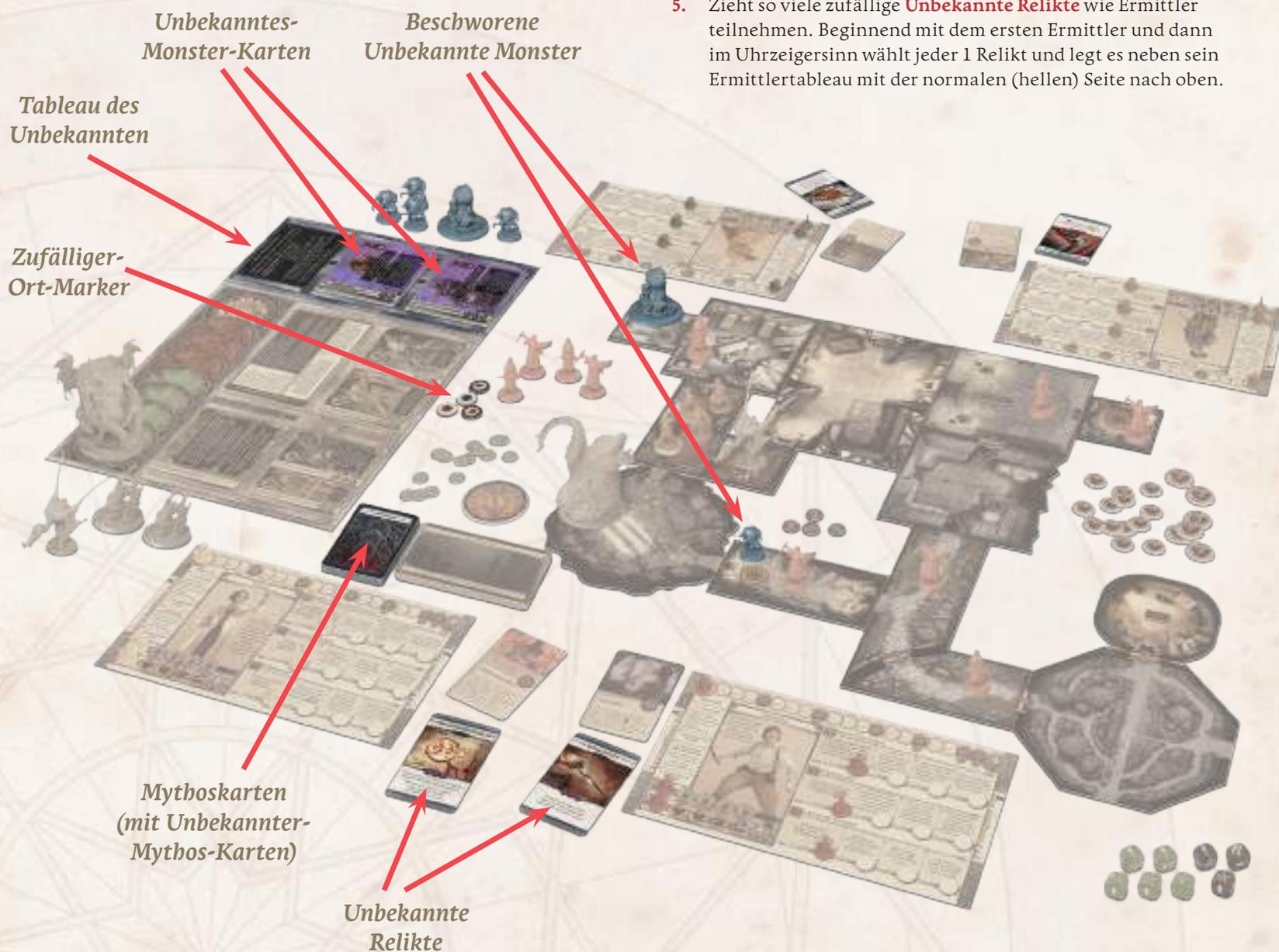
Nach dem gewöhnlichen Spielaufbau führt ihr diese zusätzlichen Schritte aus:

1. Legt das **Tableau des Unbekannten** rechts neben das Story-Tableau.
2. Wählt 2 zufällige **Unbekannte Monster**, die sich von den Monstern der Episode unterscheiden. Legt beide Karten in zufälliger Reihenfolge auf das Tableau des Unbekannten und nehmt ALLE zugehörigen Figuren aus der Schachtel.

3. Beschwört 1 Figur von jedem Unbekanntem Monster an einem unterschiedlichen **zufälligem Tor**: Nehmt dazu die 4 **Zufälliger-Ort-Marker** und legt den Marker beiseite, der das Startfeld zeigt, wodurch die 3 Tor-Marker übrig bleiben. Wählt 1 zufälligen davon aus und stellt 1 Figur der -Monster auf das entsprechende Tor. Legt auch diesen Marker beiseite und wählt 1 zufälligen Marker von den 2 übrigen. Stellt 1 Figur der -Monster auf das entsprechende Tor.

*HINWEIS: Manche Unbekannten Monster haben zusätzliche Aufbauinformationen. Achtet darauf, diese bei der Beschwörung abzuhandeln.*

4. Mischt die 4 **Unbekannter-Mythos-Karten** in den Mythosstapel.
5. Zieht so viele zufällige **Unbekannte Relikte** wie Ermittler teilnehmen. Beginnend mit dem ersten Ermittler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder 1 Relikt und legt es neben sein Ermittlertableau mit der normalen (hellen) Seite nach oben.



# KLARSTELLUNG ZU PSYCHOSEKARTEN



## ■ Dissoziative Identitätsstörung

Auch wenn die Symptome der inaktiven Psychose keinen Effekt haben, wenn die Dissoziative Identitätsstörung ausgelöst wird, ist die inaktive Psychose trotzdem weiterhin im Spiel und alle passiven Effekte werden trotzdem abgehandelt. Hier findest du alle passiven Effekte aufgelistet:

- **Wiederkehrendes Trauma:** Die zuletzt gezogene Mythoskarte ohne  bleibt weiterhin neben dieser Karte liegen.
- **Masochismus:** Du legst weiterhin für jede Wunde, die du erleidest, 1 Wundenmarker auf die Karte.
- **Pathologisches Horten:** Du legst weiterhin Wundenmarker auf die Karte, wenn du ein  erreichst.
- **Blutdurst:** Du legst weiterhin Wundenmarker auf die Karte, wenn du einen Gegner tötet.
- **Unkontrollierbare Angst:** Du kannst weiterhin nicht laufen, solange du den Angst-Marker hast. Du legst den Marker ab, wenn du dich ausruhst oder die Mythoskarte für deinen Zug ziehst.
- **Hyperaktivität:** Du hast weiterhin 1 Extraaktion und kannst nicht ausruhen, solange du den Hyperaktivität-Marker hast. Du legst den Marker ab, wenn du die Mythoskarte für deinen Zug ziehst.
- **Fear of the Dark (Iron Maiden Character-Pack #3):** Beim Ausruhen darfst du weiterhin unter eine der Karten schauen.

## ■ Hyperaktivität

Ein Ermittler mit dieser Psychose behält den Hyperaktivität-Marker neben seinem Ermittlertableau. Der zusätzliche Marker ist nur dafür da, falls ein anderer Ermittler GETEILTE PSYCHOSE hat. Ein Ermittler kann niemals mehr als einen Hyperaktivität-Marker haben. Falls die Hyperaktivität ausgelöst wird und der Ermittler bereits den Hyperaktivität-Marker hat, erhält er nicht den zweiten. Falls der Ermittler den Hyperaktivität-Marker erhält, nachdem er die Mythoskarte für den eigenen Zug gezogen hat, behält er den Marker bis zu seinem nächsten Zug.

## ■ Unkontrollierbare Angst

Ein Ermittler mit dieser Psychose behält den Angst-Marker neben seinem Ermittlertableau. Der zusätzliche Marker ist nur dafür da, falls ein anderer Ermittler GETEILTE PSYCHOSE hat. Ein Ermittler kann niemals mehr als einen Angst-Marker haben. Falls die Unkontrollierbare Angst ausgelöst wird und der Ermittler bereits den Angst-Marker hat, erhält er nicht den zweiten. Falls der Ermittler den Angst-Marker erhält, nachdem er die Mythoskarte für den eigenen Zug gezogen hat, behält er den Marker bis zu seinem nächsten Zug.

## ■ Geteilte Psychose

Falls du die Geteilte Psychose hast, solltest du auf folgende Besonderheiten im Zusammenspiel mit anderen Psychosen achten:

- **Soziale Abhängigkeit:** Du verwendest dieselbe Bezugsperson, die auch zu Spielbeginn gewählt wurde. Das kannst auch du sein. In diesem Fall passiert einfach nichts.
- **Überfürsorglichkeit:** Du verwendest denselben Schützling, der auch zu Spielbeginn gewählt wurde. Das kannst auch du sein. In diesem Fall heilst du all deinen Stress und all deine Wunden.
- **Masochismus:** Falls auf der Karte (des Besitzers) Marker liegen, entfernst du sie alle und heilst Stress, als wäre es deine Karte. Dadurch setzt du die Masochismus-Karte wieder zurück!
- **Blutdurst:** Falls 2 oder mehr Marker auf der Karte (des Besitzers) liegen, entfernst du sie und heilst Stress, als wäre es deine Karte. Dadurch setzt du die Blutdurst-Karte wieder zurück.
- **Pathologisches Horten:** Du legst keinen Wundenmarker auf die Karte (des Besitzers). Du verwendest beim Abhandeln die Anzahl Marker, die derzeit auf der Karte liegen.
- **Unkontrollierbare Angst:** Lege den zusätzlichen Angst-Marker zu Beginn der Partie neben dein Ermittlertableau. Wenn die Geteilte Psychose ausgelöst wird, erhältst du den zusätzlichen Angst-Marker. Dein Marker hat exakt denselben Effekt: Du kannst nicht laufen und legst den Marker ab, wenn du ausruhst oder die Mythoskarte für deinen Zug ziehst.
- **Hyperaktivität:** Lege den zusätzlichen Hyperaktivität-Marker zu Beginn der Partie neben dein Ermittlertableau. Wenn die Geteilte Psychose ausgelöst wird, erhältst du den zusätzlichen Hyperaktivität-Marker. Dein Marker hat exakt denselben Effekt: Du hast 1 Extraaktion und kannst nicht ausruhen, solange du den Marker hast. Wenn du die Mythoskarte für deinen Zug ziehst, legst du den Marker ab.
- **Dissoziative Identitätsstörung:** Du handelst die Symptome der aktiven Psychose ab und tauschst dann die aktive und inaktive Psychose aus, als wären es deine Karten.
- **Fear of the Dark (Iron Maiden Character-Pack #3):** Du musst eine Dunkelheit-Karte wählen und abhandeln. Dann mischst du sie und legst sie wieder hin, als wäre es deine Psychose.

# ERMITTLERMARKER



Zwei Ermittler dieser Erweiterung, Anika and Gary, haben besondere Marker. Die Regeln dafür werden auf den Ermittlertableaus bei ihrer einzigartigen Fertigkeit erklärt. Beide Marker-Arten sind auf die Anzahl der verfügbaren Marker begrenzt.

Wenn ein Ermittler stirbt, werden seine Marker vom Spielplan entfernt. Die Fertigkeit des Ermittlers hat dann keine Auswirkungen mehr.



# DEN SCHWIERIGKEITS-GRAD ANPASSEN

Falls ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen wollt, könnt ihr beliebig viele der folgenden Änderungen vornehmen.

## – Aufteilung der Regeln des Unbekannten

Die Unbekannten Relikte und Monster sind für ein gemeinsames Spiel konzipiert worden, falls ihr allerdings ein einfacheres oder schwierigeres Spiel haben möchtet, könnt ihr sie unabhängig voneinander verwenden.

### • Unbekannte Relikte: Einfacheres Spiel

Falls ihr *Cthulhu: Death May Die* einfacher machen möchtet, könnt ihr die Unbekannten Relikte ohne die Unbekannten Monster hinzufügen. Handelt dazu Schritt 5 des zusätzlichen Spielaufbaus ab und legt das andere Spielmaterial des Unbekannten zurück in die Schachtel.

### • Unbekannte Monster: Schwierigeres Spiel

Für ein schwierigeres Spiel könnt ihr die Unbekannten Monster auch ohne die Unbekannten Relikte hinzufügen. In diesem Fall legt ihr die Relikte beiseite und überspringt Schritt 5 des zusätzlichen Spielaufbaus.

## – Zufällige Beschwörung des Großen Alten:



Nachdem ihr mehrmals gegen denselben Großen Alten gespielt habt, könnte sein Verhalten vorhersehbar werden. Um eine zusätzliche Herausforderung zu schaffen, könnt ihr die Zufälliger-Ort-Marker verwenden, um zufällig zu bestimmen, wo die letzten beiden Stufen beschworen werden:

- Sobald Stufe III des Großen Alten enthüllt wird, **bewegt ihr ihn nicht auf das angegebene Feld**, sondern wählt zufällig 1 der 4 Zufälliger-Ort-Marker und bewegt ihn auf dieses Feld. Entfernt dann den Marker aus dem Vorrat.
- Sobald die Letzte Stufe des Großen Alten enthüllt wird, **bewegt ihr ihn nicht auf das angegebene Feld**, sondern wählt zufällig 1 der 3 Zufälliger-Ort-Marker und bewegt ihn auf dieses Feld.

## – Nur ein Unbekanntes Monster

Falls ihr das Spiel einfacher machen möchtet, könnt ihr nur 1 Unbekanntes Monster verwenden anstatt 2.

## Änderungen am zusätzlichen Spielaufbau:

1. Verwendet die Rückseite des Tableau des Unbekannten mit nur 1 Platz für ein Unbekanntes Monster.
2. Wählt nur 1 zufälliges Unbekanntes Monster aus.
3. Wählt nur 1 zufälligen Ort, an dem 1 Figur des -Monsters beschworen wird.
4. Fügt dem Mythosstapel nur die beiden Unbekannter-Mythos-Karten mit dem -Symbol hinzu.

## CREDITS

**Autoren:** Marco Portugal (Leitung) und Rob Daviau

**Autoren des Grundspiels:** Rob Daviau und Eric M. Lang

**Entwicklung:** Leo Almeida (Leitung), Jordy Adan und Patrick Fernandes

**Zusätzliches Episoden-Design:** Brian Neff

**Leitung Spielentwicklung:** Guilherme Goulart

**Produktion:** Marcela Fabreti (Leitung), Thiago Aranha, Daryl Choo, Randall Chua, Vincent Fontaine, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia und Gregory Varghese

**Illustration:** Helder Almeida, Nicolas Fructus, Stefan Kopinski, Karl Kopinski, Prosper Tipaldi, Iwo Widulinski, Richard Wright und Daniel Zrom

**Coverillustration:** Stefan Kopinski

**Grafische Gestaltung (Leitung):** Mathieu Harlaut

**Grafische Gestaltung:** Marc Brouillon (Leitung), Louise Combal, Fabio de Castro, Júlia Ferrari und Max Duarte

**Abbildung der Miniaturen:** Edgar Ramos

**Miniaturen (Leitung):** Mike McVey

**Modellierung:** Studio McVey

**Beratung für die Episoden-Geschichten:** Francesco Nepitello

**Geschichte:** Eric Kelley (Leitung) und Marcela Fabreti

**Lektorat der englischen Ausgabe:** Jason Koepp und Adam Krier

**Herausgeber:** David Preti

**Testspieler:** Andre Albuquerque, Matheus Almeida, Daniel Alves, Rafael Assaf, Davi Augusto, Fabio Binder, Euclides Cantidiano, Pedro Ferreira, Felipe Galeno, Luciana Keller, Cassiano Kruchelski, Alexandre Najjar, Rafael Najjar, Daniel Rosini, Felipe Souza und Fernando Silva

**DEUTSCHE AUSGABE – Asmodee Germany**

**Übersetzung:** Christian Kox & Marvin Pietsch

**Redaktion & Lektorat:** Christian Kox, Marvin Pietsch & Benjamin Fischer

**Satz & Layout:** Christian Kox

# GESCHICHTE DER EPISODEN

## Episode 1 – Horror in den Wolken

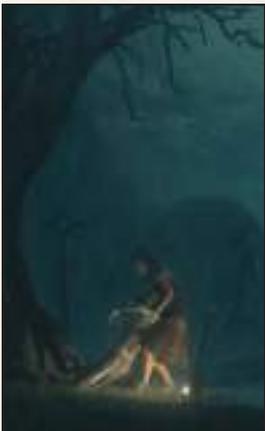


*Einst war dies eine vergnügliche Reise in einem Zeppelin. Aber jetzt ist es ein Gefängnis, das hoch oben über den Wolken fliegt. Die gerade noch ehrbaren Gäste sind nun von Angst erfüllt und verwandeln sich langsam in abscheuliche Kreaturen. Je höher wir steigen, desto näher gelangen die Kultisten an ihr Ziel: Sie wollen genügend Panik erzeugen, um einen Riss in die Traumlande zu öffnen.*

*Wir müssen unsere Vorstellung von der Realität über Bord werfen und dabei ruhig bleiben. Die Passagiere und die Crew müssen unter Kontrolle gebracht und die Entführer gestoppt werden, bevor sie ihr Portal in die alpträumhaften Dimension öffnen können. Wir müssen uns beeilen, da wir nicht sagen können, was daraus*

*hervorbrechen könnte.*

## Episode 2 – Der heimgesuchte Garten



*Um diesen Garten ranken sich viele Legenden, selbst vor dem Tod des alten Gärtners. Er hat nie zugelassen, dass sich Menschen dem Garten nähern und ihn schon zu seinen Lebzeiten auch nie in der Obhut anderer anvertraut. So wurde er aufgegeben, wucherte unkontrolliert und bewahrte dadurch seine Geheimnisse mit Dornen und giftigen Blättern.*

*Nun sind unschuldige Bürger verschwunden. Es wird gemunkelt, dass sie Opfer von Kultisten sein könnten, die sich zwischen den Ranken des Gartens niedergelassen haben und dort finstere Rituale abhalten sollen. Wir müssen den Garten betreten und seine versteckten Relikte ausgraben. Sie sind die Quelle der undenkbaren Energie, die diesen Ort für das Okkulte so verlockend gemacht hat.*

*Lasst uns nur hoffen, dass der tote Gärtner unser Eindringen verzeiht.*

## Episode 3 – Felder der Hölle



*Die Wege des menschlichen Verstandes können erschreckend sein: durch die Beschwörung des Okkulten kann man zwar Münder stopfen, es bedeutet aber auch, die Dunkelheit im eigenen Inneren zu nähren. Bauern außerhalb von Dunwich haben einen blutigen Weg gefunden, für eine ertragreiche Ernte zu sorgen. Die Kultisten sind mehr als bereit, ihnen dabei zu helfen.*

*Vermisste Touristen werden hier in Käfigen festgehalten und sind der Zunder für den rituellen Scheiterhaufen. Wir müssen sie befreien, ohne dass uns dasselbe Schicksal ereilt, und hoffen, dass es hier immer noch jemanden gibt, der noch nicht durch die okkulte*

*gier Gier geblendet ist. Aber haltet euch von den Maisfeldern fern. Irgendetwas darin kommt raschelnd näher.*

## Episode 4 – Tod auf dem Nil



*Der Tod hat einen bitteren Beigeschmack, selbst für jene, die sich ihm furchtlos entgegenstellen. Wir wollen unserer ermordeten Kollegin gedenken, aber wir haben keine Zeit zu trauern. Eine verfluchte Halskette, welche sie ihr ganzes Leben bei sich trug, wurde gestohlen. Das Böse, das dem Relikt innewohnt, droht nun, in fremden Gewässern entfesselt zu werden.*

*Wir sind auf einem Schiff, das von Kultisten infiltriert ist. Ihr Anführer versteckt sich irgendwo mit der gestohlenen Halskette. Das Kultistenritual muss in totaler Dunkelheit durchgeführt werden. Daher ist es unsere Aufgabe, ihre Pläne zu durchkreuzen, indem wir – wortwörtlich – Licht ins Dunkel bringen. Wir müssen diese Deckflure durchqueren*

*und Kontrolle über das Schiff erlangen, sonst wird niemand die Kultisten aufhalten können.*

## Episode 5 – Pyramiden der Furcht



*Die uralten Pharaonen waren sich der Existenz der Großen Alten und derer böswilligen Absichten sehr wohl bewusst, aber ihr Kampf gegen das Okkulte ist heute nur noch der Stoff von Legenden. Eine dieser Legenden erzählt von einer ganz bestimmten Pyramide, die an einem Ort von immenser mystischer Macht erbaut wurde – Kultisten haben diese ausfindig gemacht und begehren sie nun.*

*Aber es liegt Hoffnung in der Luft. Man munkelt, dass genau diese Pyramide ein heiliges Relikt beherbergt. Dieses soll so stark sein, dass es sogar die Großen Alten zu schwächen vermag. Können wir uns einen Weg durch die längst vergessenen Korridore bahnen und jenes Artefakt finden? Oder werden sich unsere Herzen im Kampf mit der Dunkelheit als*

*unzulänglich erweisen?*

## Episode 6 – Das Fenster zur Unendlichkeit



*Der Entdecker, der einst in Besitz dieses Herrenhauses war, hat sich seinen Ruhm durch abenteuerliche Expeditionen über den gesamten Erdball aufgebaut. Dabei fürchtete er weder Schnee noch Hitze. Aber jetzt haben Kultisten sein Geheimnis aufgedeckt: Ein Portal zu anderen Welten, das noch immer offensteht, auch wenn das Herrenhaus längst verlassen ist. Irgendwo in einer der unendlich vielen Welten wartet ein Ritualraum auf seine nächsten Opfer.*

*Wir müssen das Portal nutzen, um den Geheimraum zu erreichen, auch wenn kein Weg durch das Portal dem anderen gleicht. Und egal, wohin es uns führt, wir müssen alles überleben, was dort auf uns lauert. Es ist*

*ein Leichtes, sich auf dem Weg zu verirren, und noch ein Leichteres, über Dinge zu stolpern, die nicht gestört werden sollten.*

# REGELZUSAMMENFASSUNG

## ZUGABLAUF

### 1. 3 AKTIONEN AUSFÜHREN

- **Laufen:** Bewege dich um bis zu 3 Felder. Gegner folgen dir. Lege 1  auf dein Ermittlertableau pro  auf dem Feld, das du verlässt.
- **Angreifen:** Lege eine Probe gegen 1 Gegner auf deinem Feld ab.
- **Ausruhen (nur auf Sicherem Feld):** Heile 3 Stress/Wunden.
- **Tauschen:** Alle Ermittler auf deinem Feld dürfen untereinander tauschen.
- **Episodenaktionen:** Werden auf der Episodenkarte beschrieben.

### 2. MYTHOSKARTE ZIEHEN

- **Beschwörungssymbole des Großen Alten müssen sichtbar bleiben**
- **Sondereffekte abhandeln**
- **Gegner an Toren beschwören** (falls verfügbar)

### 3. ERMITTELN ODER KÄMPFEN!

- **Falls auf Sicherem Feld:** Ziehe eine Entdeckungskarte.
- **Falls Gegner auf deinem Feld:** Sie greifen alle dich an. (Wirf die auf ihrer Karte angegebenen Würfel.)

### 4. ENDE DEINES ZUGES

#### 1. Effekte am Zugende.

2. **Feuer:** Wirf 1  pro , das du hast, und lege sie dann ab.

3. **Mythos-Ablagestapel überprüfen:** Befinden sich dort 3 , rückt der Große Alte vor. Handelt Effekte der Großer-Alter- und der Episodenkarte ab. Falls ihr Unbekannte Monster verwendet, Handelt  und  ab. Setzt danach den Mythosstapel zurück.

4. **Beschwörung des Großen Alten überprüfen:** Falls er das erste rote Feld erreicht hat oder das Ritual unterbrochen wurde, legt ihr die Stufe-I-Karte neben das Tableau. Handelt den Enthüllungseffekt von Stufe II ab und beschwört den Großen Alten.

5. **Großer-Alter-Effekte am Zugende:** Handelt alle Effekte der Stufen in aufsteigender Reihenfolge ab.

## WÜRFEL UND PROBEN

„**Lege eine Probe ab**“: Wirf 3  + alle , die du für diese Probe erhältst.

**Neuwürfe:** Bei JEDEM Würfelwurf darf der aktive Ermittler beliebig oft 1 Stress erleiden, um 1 Würfel neu zu werfen.



**Erfolg:** Fügt bei einem Angriff 1 Wunde zu



**Älteres Zeichen:** Hat nur in Kombination mit einer Fertigkeit einen Effekt



**Tentakel:** Du verlierst 1 Geistige Gesundheit.

## GEISTIGE GESUNDHEIT (GG)

Wenn der Marker ein -Feld erreicht:

- Ignoriere überzählige Verluste von Geistiger Gesundheit.
- Löse deine Psychose aus.
- Steige in 1 deiner Fertigkeiten auf.
- Steht unter dem Feld ein -Symbol, erhältst du ab sofort für jede Probe +1 .

## KAMPF GEGEN DEN GROSSEN ALTEN

- Wenn der Große Alte beschworen wurde und angreift, werft ihr die Würfel, die auf ALLEN enthüllten Stufenkarten angegeben sind.
- Der Große Alte kann nur angegriffen werden, nachdem das Ritual unterbrochen wurde.
- Sobald die derzeitige Stufenkarte des Großen Alten so viele Wunden wie Lebenspunkte hat, legt die Karte beiseite und handelt den Enthüllungseffekt der nächsten Karte ab.

## SPIELLENDE

**Ihr gewinnt gemeinsam, sobald:**

- ihr die Letzte Stufe des Großen Alten besiegt.

**Ihr verliert gemeinsam, sobald:**

- ein Ermittler getötet wird, bevor der Große Alte beschworen wurde.
- alle Ermittler getötet wurden.
- der Fortschrittsmarker das letzte Feld der Beschwörungsleiste erreicht.