

DAS ÄLTERE ZEICHEN

GRAUEN AUS DEM EIS ERWEITERUNG

VEREHRTER FREUND, ICH SCHREIBE IHNEN AUS GRÖSSTER NOT. KÜRZLICH ENTDECKTEN WIR EINE MERKWÜRDIGE STATUE, DIE VON UNSEREN ORTSKUNDIGEN ALS DARSTELLUNG DES GÖTZEN ITHAQUA IDENTIFIZIERT WURDE. SEITDEM WERDEN WIR VON SELTSAMEN STÜRMEN UND NOCH SELTSAMEREN KREATUREN GEPLAGT. ICH FÜRCHTE, DIESER BRIEF WIRD UNSERE LETZTE KORRESPONDENZ SEIN, DENN WÄHREND ICH SCHREIBE, HÖRE ICH EIN HEULEN, WEIT SCHLIMMER ALS DAS EINES JEDEN WOLFES. FALLS SIE DIESEN BRIEF ERHALTEN, SEHEN SIE SICH VOR UND SCHICKEN SIE UNS SCHNELLSTMÖGLICH HILFE! -DR. ASHLEY LOTT

ÜBERBLICK

Eine Expedition der Universität von Miskatonic hat im Herzen Alaskas ein uraltes Übel ausgegraben und wird seit Wochen vermisst. Hals über Kopf packen die Ermittler ihre Sachen und brechen auf, um die Archäologen zu retten. Neue Mythos- und Abenteuerkarten, basierend auf *The Trail of Ithaqua*, einer Erweiterung für die digitale App *Elder Signs: Omens*, führen sie ins eisige Alaska, wo sie schwierige Entscheidungen treffen müssen, um zu verhindern, dass die ganze Welt in ewigem Eis und Schneestürmen versinkt.

INHALT



60 ALASKA-
ABENTEUERKARTEN



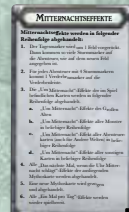
4 SPEZIAL-
ABENTEUERKARTEN



3 GROSSER ÄLTER-
KARTEN



8 ERMITTLERKARTEN



1 ÜBERSICHTSKARTE



30 ALASKA-
MYTHOSKARTEN



5 EINFACHE
GEGENSTÄNDE



5 BESONDERE
GEGENSTÄNDE



5 VERBÜNDETE



5 ZAUBER



1 EINGANGSKARTE „EX-
PEDITIONSLAGER“



28 STURM-
MARKER



2 PROVIAN-
MARKER



1 TAGES-
MARKER



12 MONSTER-
MARKER



8 ERMITTLER-
MARKER



1 EXPEDITIONSKARTE

VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

Das Grauen aus dem Eis bringt frischen Wind in die Spielwelt von Das Ältere Zeichen. Im brandneuen Spielformat „Expedition nach Alaska“ verlassen die Ermittler das zivilisierte Arkham und wagen sich in die eisige Kälte des winterlichen Alaskas. Mithilfe neuer Abenteuer- und Mythoskarten kommen zahlreiche neue Mechaniken ins Spiel, die eigens auf die Abenteuer im eisigen Alaska abgestimmt sind.

AUFBAU DER EXPEDITION NACH ALASKA

Für das Spielformat „Expedition nach Alaska“ wird der normale Spielaufbau mit folgenden Änderungen durchgeführt:

- 1. Neue allgemeine Spielkomponenten:** Folgende Spielkomponenten aus *Das Grauen aus dem Eis* werden zu den entsprechenden Komponenten aus dem Grundspiel gelegt: Ermittlerkarten, einfache Gegenstände, besondere Gegenstände, Zauber und Verbündete sowie alle Monstermarker.
- 2. Neue Abenteuerkarten:** Der Abenteuerstapel besteht **ausschließlich** aus den neuen Alaska-Abenteuerkarten. Die vier Spezial-Abenteuerkarten werden beiseitegelegt. Dann sortiert man die Alaska-Abenteuerkarten nach Etappen und mischt jede Etappe einzeln, sodass ein Stapel für Etappe I und ein Stapel für Etappe II entstehen.
- 3. Neue Mythoskarten:** Der Mythosstapel wird **ausschließlich** aus den neuen Alaska-Mythoskarten gebildet.
- 4. Sturmmarker:** Die Sturmmarker werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- 5. Eingangsbogen:** Der Eingangsbogen wird durch die Karte „Expeditionslager“ ersetzt.
- 6. Expeditionskarte:** Es wird entschieden, in welcher Jahreszeit die Expedition stattfindet, im „Sommer“, der etwas einfacher ist, oder im „Winter“, der eine größere Herausforderung ist. Dann wird die Expeditionskarte mit der entsprechenden Seite nach oben neben den Spielbereich gelegt. Der „+10“-Proviantmarker kommt auf Feld „5“ der Provianteiste (oben auf der Karte), der Tagesmarker auf „Tag 1“ der Tagesleiste (unten auf der Karte).
- 7. Großen Alten wählen:** Die Ermittler müssen sich einem der drei Großen Alten aus *Das Grauen aus dem Eis* stellen: Rhan-Tegoth, Rlim-Shaikorth oder Ithaqua.
- 8. Aufbau verändern:** Schritt 4 des Grundspiel-Aufbaus wird durch Folgendes ersetzt:

4. Abenteuer vorbereiten: Der Stapel „Etappe II“ wird beiseitegelegt, während der Stapel „Etappe I“ unter dem Tisch gemischt wird. Dann legt man 3 Karten von diesem Stapel offen in eine Reihe unter den Eingang. Darunter wird eine Reihe mit 3 verdeckten Karten gelegt. Die Spezial-Abenteuerkarte „Ankunft“ kommt offen unter die verdeckte Kartenreihe.

Zuletzt wird der Abenteuerstapel für Andere Welten gemischt und zusammen mit dem Stapel „Etappe I“ neben die Kartenreihen gelegt. Ist auf einer Abenteuerkarte ein gesperrter Würfel abgebildet, legt man den passenden Würfel darauf.



Etappen Anzeige

ERWEITERUNGSSYMBOL

Die meisten Spielkomponenten aus der Erweiterung *Das Grauen aus dem Eis* sind mit diesem Symbol markiert, damit man sie von den Komponenten aus dem Grundspiel unterscheiden kann.

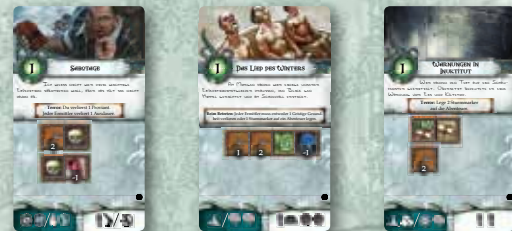


AUFBAUSKIZZE „EXPEDITION NACH ALASKA“



EINGANGSKARTE „EXPEDITIONSLAGER“

EXPEDITIONSKARTE



3 OFFENE ALASKA-ABENTEUERKARTEN



3 VERDECKTE ALASKA-ABENTEUERKARTEN



SPEZIAL-ABENTEUERKARTE „ANKUNFT“



ALASKA-ABENTEUERSTAPEL „ETAPPE I“



STURMMARKER



ABENTEUERSTAPEL FÜR ANDERE WELTEN

REGELN FÜR DIE EXPEDITION NACH ALASKA

Es folgt eine ausführliche Erklärung aller neuen Regeln des Spielformats „Expedition nach Alaska“.

EXPEDITIONSLAGER

Die Eingangskarte „Expeditions-lager“ ersetzt alle anderen Eingangskarten. Ein Ermittler, der seine Uhrphase auf dem Expeditions-lager beginnt, kann Trophäen ausgeben, um verschiedene Effekte zu erzielen.



In seiner Bewegungsphase kann der aktive Ermittler auf seiner aktuellen Karte stehenbleiben, auf eine andere Abenteuerkarte (Alaska, Andere Welten oder Spezial) im Spielbereich oder auf die Karte „Expeditions-lager“ ziehen. Nachdem eine Abenteuerkarte (Alaska, Andere Welten oder Spezial) bestanden oder abgelegt worden ist, kehren alle darauf stehenden Ermittler zurück auf die Karte „Expeditions-lager“.

Steht ein Ermittler am Ende seiner Bewegungsphase auf dem „Expeditions-lager“, überspringt er seine Abenteuerphase und geht direkt zur Uhrphase über.

Bezieht sich ein Spieleffekt auf „den Eingang“, ist damit die Karte „Expeditions-lager“ gemeint. Ein Ermittler, der sich „auf den Eingang“ bewegen muss, bewegt sich also ins Expeditions-lager.

Expeditionskarte

Die Expeditionskarte verfügt über zwei Leisten: die Proviantleiste auf der oberen Kartenhälfte und die Tagesleiste auf der unteren Kartenhälfte.

Die Proviantleiste

Die Proviantleiste auf der oberen Kartenhälfte zeigt die Vorräte, welche die Ermittler zum Überleben im ewigen Eis benötigen. Proviant wird verwendet, um den Gefahren der Reise zu trotzen.

Immer wenn man Proviant erhält, schiebt man den Proviantmarker um entsprechend viele Felder vor. Rückt der Marker über die „9“ hinaus, wird er durch den Proviantmarker mit dem nächsthöheren Modifikator ersetzt. Dieser kommt auf das Feld „0“ der Proviantleiste.



Aktuell haben die Ermittler 11 Proviant.

Verliert man Proviant, wird der Proviantmarker um entsprechend viele Felder zurückgesetzt. Rückt der Marker über die „0“ zurück, ersetzt man ihn durch den Proviantmarker mit dem nächstkleineren Modifikator. Dieser kommt auf das Feld „9“ der Proviantleiste.

Die Tagesleiste

Auf der unteren Hälfte der Expeditionskarte befindet sich die Tagesleiste. Sobald die Uhr Mitternacht schlägt, noch bevor andere „Um Mitternacht“-Effekte abgehandelt werden oder eine neue Alaska-Mythoskarte gezogen wird, rückt man den Tagesmarker um ein Feld vor. Dann legt man so viele Sturmmarker auf die Abenteuer, wie auf dem neuen Feld des Tagesmarkers angegeben sind.



Tagesleiste und Tagesmarker

Sobald der Tagesmarker das letzte Feld der Leiste erreicht, erleiden die Ermittler eine Sanktion, abhängig von der gespielten Jahreszeit. Im „Sommer“ kommen zwei Verderbenmarker auf die Verderbenleiste und der Tagesmarker kehrt zu „Tag 7“ zurück, wodurch 7 Sturmmarker auf die Abenteuer kommen. Im „Winter“ haben die Ermittler das Spiel verloren.

ALASKA-ABENTEUER

Die Abenteuerkarten aus dieser Erweiterung heißen Alaska-Abenteuerkarten. Spieleffekte, die sich auf „Abenteuerkarten“ beziehen, betreffen auch Alaska-Abenteuerkarten, während Spieleffekte, die sich auf „Alaska-Abenteuer“ beziehen, ausschließlich Alaska-Abenteuerkarten betreffen. Immer wenn man im Laufe des Spiels angewiesen wird ein Alaska-Abenteuer zu platzieren, legt man es verdeckt aus. (Abenteuerkarten für Andere Welten werden weiterhin offen ausgelegt).

Anmerkung: Die Rückseite der obersten Karte des Alaska-Abenteuerstapels ist immer bekannt.

Ganz oben auf der Rückseite jeder Alaska-Abenteuerkarte befindet sich ein farbiges Totenkopffeld. Die Farbe gibt die ungefähre Schwierigkeit der Karte an: Grün ist ein einfaches, gelb ein normales und rot ein schwieriges Abenteuer. Die Rahmenfarbe der Kartenrückseite hat keinen Spieleffekt und soll lediglich dabei helfen, ähnliche Standorte auf einen Blick zu unterscheiden.



einfach



normal



schwierig

Sobald sich ein Ermittler auf eine verdeckte Alaska-Abenteuerkarte bewegt, führt er sofort den aufgedruckten Effekt der Kartenrückseite aus. Dann deckt er sie auf, handelt etwaige „Beim Betreten“-Effekte ab und beendet seine Bewegungsphase. Die „Um Mitternacht“-Effekte der Rückseite werden zu diesem Zeitpunkt nicht ausgelöst. Das passiert erst, wenn die Uhr Mitternacht schlägt und die Karte immer noch verdeckt ausliegt.

Sobald ein Monster erscheint, kann es (gemäß der normalen Regeln) auf eine beliebige offene oder verdeckte Abenteuerkarte gelegt werden. Wird eine verdeckte Abenteuerkarte mit Monstern aufgedeckt, kommen die Monster auf beliebige Monsteraufgaben des Abenteuers. Hat das Abenteuer keine oder zu wenig Monsteraufgaben, werden überschüssige Monster wie gewohnt unterhalb der letzten Aufgabe der Karte platziert.

Spezial-Abenteuerkarten

Die Spezial-Abenteuerkarten werden nicht in den Abenteuerstapel gemischt, sondern beiseitegelegt und erst dann ins Spiel gebracht, wenn ein Effekt dazu auffordert.

Eine Spezial-Abenteuerkarte kann nicht abgelegt oder anderweitig aus dem Spiel entfernt werden, es sei denn, das Abenteuer ist bestanden. Marker (z. B. Stürme oder Monster) können nicht auf Spezial-Abenteuerkarten gelegt werden.

Die Spezial-Abenteuer von *Das Grauen aus dem Eis* werden verwendet, um den Marsch der Ermittler nach Norden darzustellen und die zweite Etappe der Reise einzuleiten.

ETAPPEN DER EXPEDITION NACH ALASKA

Die Alaska-Abenteuerkarten sind in zwei Etappen unterteilt. Die erste Etappe ist ungefährlicher und bringt viele nützliche Gegenstände sowie Proviant. Die zweite Etappe ist deutlich riskanter, enthält aber die Älteren Zeichen und Andere-Welt-Belohnungen, die man braucht, um die Großen Alten aus Alaska zu verbannen.

Die Ermittler beginnen in Etappe I und ziehen ausschließlich von diesem Stapel, wenn es darum geht, bestandene oder abgelegte Abenteuer zu ersetzen. Durch Bestehen des Spezial-Abenteuers „In die Wildnis“ können sie zur zweiten Etappe übergehen.

Sobald die Ermittler zur zweiten Etappe übergegangen sind, wird der Abenteuerstapel „Etappe I“ abgelegt und durch den Abenteuerstapel „Etappe II“ ersetzt. Karten der ersten Etappe, die im Spiel oder als Trophäen im Besitz eines Ermittlers sind, werden nicht abgelegt. Zuletzt wird das Spezial-Abenteuer „Gefährliche Kletterpartie“ offen in den Spielbereich gelegt. Ab jetzt ziehen die Ermittler beim Ersetzen bestandener oder abgelegter Abenteuer nur noch vom Abenteuerstapel „Etappe II“.

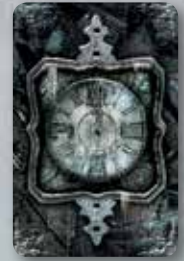


Spezial-Abenteuerkarte

ALASKA-MYTHOSKARTEN

Das Grauen aus dem Eis enthält einen komplett neuen Mythosstapel, für den spezielle Regeln gelten. Diese zwingen die Ermittler zu schwierigen Entscheidungen im Angesicht der wachsenden Bedrohung.

Immer wenn eine neue Alaska-Mythoskarte gezogen und abgehandelt wird, stellt sich den Spielern ein Dilemma, das sie als Gruppe lösen müssen, indem sie sich für eine der zwei Optionen entscheiden. Es ist nicht erlaubt, die untere Option zu wählen, wenn man ihre Effekte nicht vollständig abhandeln kann. Sollte die Gruppe keinen Konsens finden, entscheidet der Ermittler, der zuletzt am Zug war.



Alaska-Mythoskarte

„BEIM BETRETEN“-EFFEKTE

Manche Abenteuerkarten aus *Das Grauen aus dem Eis* verfügen über **BEIM BETRETEN**-Effekte. Unmittelbar nachdem sich ein Ermittler auf eine solche Karte bewegt hat, muss er den „Beim Betreten“-Effekt abhandeln. Falls ein Ermittler eine Abenteuerkarte aufdeckt, während er sich darauf befindet, muss er den „Beim Betreten“-Effekt ebenfalls sofort abhandeln.

Falls ein Ermittler an einem Abenteuer mit „Beim Betreten“-Effekt scheitert und in seinem nächsten Zug darauf stehen bleibt, handelt er den „Beim Betreten“-Effekt nicht noch einmal ab. Bewegt sich jedoch ein anderer Ermittler auf das Abenteuer, muss er den Effekt abhandeln.

GETEILTE BELOHNUNGEN UND SANKTIONEN

Manche Belohnungen und Sanktionen sind durch einen Schrägstrich in zwei Gruppen unterteilt. Wer eine geteilte Belohnung oder Sanktion erhält bzw. erleidet, muss sich für eine dieser Gruppen entscheiden.

Dabei darf er sich nicht für eine Sanktion entscheiden, die er gar nicht erleiden kann, z. B. darf man sich nicht entscheiden einen einfachen Gegenstand zu verlieren, wenn man keine einfachen Gegenstände hat.



geteilte Sanktion

Manche geteilten Belohnungen und Sanktionen beinhalten Segnungen, Flüche oder Fertigkeiten (Spielemente, die in den Erweiterungen *Verborgene Mächte* und *Tore von Arkham* enthalten sind). Falls ohne diese Erweiterungen gespielt wird, muss man die Belohnung bzw. Sanktion ohne Segnung, Fluch oder Fertigkeit wählen.

STURMMARKER

Manche Spieleffekte, z. B. Sanktionen, Verderbensymbole, Tagessymbole oder Alaska-Mythoskarten, können bewirken, dass Sturmmarker auf die Abenteuer gelegt werden. Sturmmarker stellen besonders unwirtliche Witterungsbedingungen am Standort des Abenteuers dar. Mehr dazu auf der nächsten Seite.



Sturmmarker

Sturmmarker platzieren

Immer wenn ein Effekt dazu auffordert, Sturmmarker auf die Abenteuer zu legen, zieht man zunächst entsprechend viele verdeckte Sturmmarker vom Stapel, ohne sie anzusehen. Dann werden die Sturmmarker, einer nach dem anderen, verdeckt auf beliebige Abenteuer gelegt. Jedes Abenteuer kann maximal vier Sturmmarker gleichzeitig enthalten.

Sturmmarker können nicht auf Spezial-Abenteuer und Abenteuer in Anderen Welten gelegt werden. Wird man in der eigenen Abenteuerphase zum Platzieren von Sturmmarkern aufgefordert, darf man sie nicht auf das Abenteuer legen, auf dem der eigene Ermittler gerade steht, es sei denn, auf allen anderen Abenteuern liegen bereits 4 Sturmmarker.

Sturmmarker sind auf die im Spielumfang enthaltene Menge beschränkt. Wenn man zum Platzieren eines Sturmmarkers aufgefordert wird, aber alle Marker bereits im Spiel sind, wird kein Sturmmarker platziert und es gibt keinen weiteren Effekt.

Sturmeffekte

Zu Beginn der Abenteuerphase überprüft der aktive Ermittler, ob Sturmmarker auf seinem Abenteuer liegen. Wenn ja, muss er sie alle aufdecken und ihre Sanktionen in beliebiger Reihenfolge abhandeln. Leere Sturmmarker verursachen keine Sanktionen. Nach Abhandlung der Sanktionen werden die Sturmmarker in den verdeckten Stapel zurückgemischt.

Sobald die Uhr Mitternacht schlägt, kommt für jedes Abenteuer mit 4 Sturmmarkern 1 Verderbenmarker auf die Verderbenleiste.

MONSTER MIT MITTERNACHTSSYMBOL

Manche Monstermarker haben in ihrer Aufgabenleiste ein Mitternachtsymbol. Es weist darauf hin, dass die Rückseite des Markers einen „Um Mitternacht“-Effekt enthält. Um Mitternacht werden die Effekte aller Monster mit Mitternachtsymbol abgehandelt.



Mitternachts-
symbol

ANDERE SPIELFORMATE

Die Alaska-Abenteuerkarten, Alaska-Mythoskarten, die Expeditionskarte sowie die Eingangskarte von *Das Grauen aus dem Eis* werden nur im Spielformat „Expedition nach Alaska“ verwendet. Alle anderen Spielkomponenten aus dieser Erweiterung können auch im Grundspiel oder in anderen Spielformaten verwendet werden.

Neues Verderbensymbol

Es gibt ein neues Verderbensymbol, das auf den Verderbenleisten der Großen Alten aus dieser Erweiterung auftaucht. Immer wenn ein Verderbenmarker auf ein Feld mit Sturmsymbol gelegt wird, müssen die Ermittler 3 Sturmmarker auf die Abenteuer legen.



Sturmsymbol

Neue Belohnungen und Sanktionen

Es gibt 15 neue Symbole, die auf Abenteuerkarten auftauchen. Immer wenn ein Spieler Belohnungen erhält oder Sanktionen erleidet, handelt er für jedes Symbol der Karte einen der folgenden Effekte ab (falls möglich):

-  **Heilung:** Ein beliebiger Ermittler regeneriert 1 Ausdauer.
-  **Erholung:** Ein beliebiger Ermittler regeneriert 1 Geistige Gesundheit.
-  **Schnell:** In der Uhrphase dieses Zugs wird die Uhr nicht vorgestellt.
-  **Atempause:** Entferne 1 Verderbenmarker von der Verderbenleiste des Großen Alten.
-  **Uhr:** Stelle die Uhr ein Mal vor.
-  **Sturm:** Lege 3 Sturmmarker auf die Abenteuer.
-  **Monster entfernen:** Lege 1 Monster von einem Abenteuer in die Monsterquelle.
-  **Einfacher Gegenstand verloren:** Wirf 1 einfachen Gegenstand ab.
-  **Besonderer Gegenstand verloren:** Wirf 1 besonderen Gegenstand ab.
-  **Zauber verloren:** Wirf 1 Zauber ab.
-  **Verbündeter verloren:** Wirf 1 Verbündeten ab.
-  **Fertigkeit verloren:** Wirf 1 Fertigkeit ab.
-  **Älteres Zeichen verloren:** Entferne 1 Älteres Zeichen vom Großen Alten. Liegen dort keine Älteren Zeichen, wird stattdessen 1 Verderbenmarker auf der Verderbenleiste platziert.
-  **Proviand:** Du erhältst 1 Proviand.
-  **Proviand verloren:** Du verlierst 1 Proviand. Ist das nicht möglich, verlierst du stattdessen 1 Ausdauer.

CREDITS

Autor der Erweiterung: Samuel Bailey
Autoren des Grundspiels: Richard Launius & Kevin Wilson
Entwicklung der Würfelmechanik: Reiner Knizia
Produzent: Jason Walden
Redaktion und Lektorat: Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta und Allan Kennedy
Grafikdesign: Monica Helland
Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg
Künstlerische Leitung: Zoë Robinson
Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen
Schachtelillustration: Tony Foti
Illustration des Spielmaterials: Lale Ann, David Auden Nash, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Jeff Brown, Jessica Cheng, Dane Cozens, Sebastian Giacobino, Rafal Hryniewicz, Kate Laird, Mark Molnar, Emilio Rodriguez, Stephen Somers, Brian Valenzuela, Owen William Weber sowie die Illustratoren von *Call of Cthulhu: The Card Game*
Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott
Abteilungsleiter Brettspiele: Steven Kimball
Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka
Ausführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Testspieler: David Anderson, Jenny Anderson, Glen Aro, Simone Biga, Dale Catello II, Sacha Cauvin, Robert Crandall, Nick Cyr, Caterina D'Agostini, Clarissa DeGan, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Leone Fenzi, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Marek Jones, Jason Keeping, BJ Land, Robert Marteus, Michelle McCarthy, Philip McNeill, Erik Miller, Lacey Miller, Maegan Mohr, Kiefer Paulson, Rebecca Olene, Sebastian Pique, Michael Sanfilippo, Cathrine Shen und Mark Slabinski

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Susanne Kraft
Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz und Annika Brüning
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Patrice Mundinar, Jasmin Ickes, Yvonne Distelkämper, Rico Besteher, Tim Leuftink, Andrea Mohra und Patrick Holtkamp

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Elder Sign, Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spielverlag. Retain this information for your records. **Inhalt kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

**Heidelberger
Spielverlag**



REIHENFOLGE DER MITTERNACHTSEFFEKTE

Mitternachtseffekte werden in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. Der Tagesmarker wird um 1 Feld vorgerückt. Dann kommen so viele Sturmmarker auf die Abenteurer, wie auf dem neuen Feld angegeben sind.
2. Für jedes Abenteurer mit 4 Sturmmarkern kommt 1 Verderbenmarker auf die Verderbenleiste.
3. Die „Um Mitternacht“-Effekte der im Spiel befindlichen Karten werden in folgender Reihenfolge abgehandelt.
 - a. „Um Mitternacht“-Effekte des Großen Alten.
 - b. „Um Mitternacht“-Effekte aller Monster in beliebiger Reihenfolge
 - c. „Um Mitternacht“-Effekt aller Abenteurerkarten (auch für Andere Welten) in beliebiger Reihenfolge
 - d. „Um Mitternacht“-Effekte aller sonstigen Karten in beliebiger Reihenfolge
4. Alle „Das nächste Mal, wenn die Uhr Mitternacht schlägt“-Effekte der ausliegenden Mythoskarte werden abgehandelt.
5. Eine neue Mythoskarte wird gezogen und abgehandelt.
6. Alle „Ein Mal pro Tag“-Effekte werden wieder spielbereit gemacht.

NEUE GROSSE ALTE

Rhan-Teqoth Schwierigkeit: Normal

Schlafend ruht er auf seinem Elfenbeinthron in einem Schloss aus Eis und Stein. Seit drei Millionen Jahren labt er sich an geopfertem Fleisch und Blut, und kann doch seinen Hunger nicht stillen.

Rlim-Shaikorth Schwierigkeit: Schwer

Legenden berichten von einem riesigen weißen Wurm, der in einem Eisberg haust und tödliche Kältestrahlen auf alle Eindringlinge schleudert.

Ithaqua Schwierigkeit: Wahnsinn

Ein schreckliches Ungetüm pirscht durch den hohen Norden, wo der Schnee niemals schmilzt. Erbarmungslos jagt es jeden, der in sein Revier eindringt.