

DAS ÄLTERE ZEICHEN

GRAUEN AUS DER DER TIEFE ERWEITERUNG

MEIN VEREHRTER HAROLD, MIT GROSSEM BEDAUERN MUSS ICH IHNEN MITTEILEN, DASS DER ALMANACH, DEN ICH IN MEINEM LETZTEN SCHREIBEN ERWÄHNT, BEIM UNTERGANG DER KAISER DRAKE VERLOREN GING. OHNE IHN, FÜRCHTE ICH, WERDEN WIR DIE VERLORENE STADT R'LYEH NIEMALS FINDEN. EIN GERINGER TROST IST, DASS DER LEITER DER EXPEDITION DAS UNGLÜCK ÜBERLEBTE UND MIR NACH SEINER RETTUNG EIN SELTSAMES AMULETT ZEIGTE, IN DAS EIN UNGEWÖHNLICH STRAHLENDES JUWEL EINGELASSEN WAR. NORMALETWEISE WÜRDTE ICH SIE NICHT MIT DERARTIGEN BANALITÄTEN BEHELLIGEN, DOCH DAS AMULETT STRAHLT EINE AURA AUS, DIE MICH ZUTIEFST BEUNTRÜHGT. WIR SOLLTEN UNS PERSÖNLICH TREFFEN... MÖGLICHSST BALD.
- DR. MASON PHILLIPS

ÜBERBLICK

Basierend auf der Erweiterung *Call of Cthulhu* für die App *Elder Sign: Omens*, führt euch diese neue Erweiterung für *Das Ältere Zeichen* auf die Spur eines mysteriösen Amuletts. Ihr müsst seine Geheimnisse lüften und dem uralten Grauen trotzen, das in der Leichenstadt R'lyeh auf euch lauert.

INHALT



60 PAZIFIK-
ABENTEUERKARTEN



4 SPEZIAL-
ABENTEUERKARTEN



3 GROSSER-ALTER-
KARTEN



8 ERMITTLERKARTEN



40 MYTHOSKARTEN
MIT ETAPPEN



12 FERTIGKEITEN



3 EINFACHE
GEGENSTÄNDE



3 BESONDERE
GEGENSTÄNDE



3 VERBÜNDETE



3 ZAUBER



1 EINGANGSKARTE
„DIE ULTIMA THULE“



3 AMULETT-
FRAGMENT-
MARKER



1 VORZEICHEN-
MARKER



5 AUFTRAGS-
MARKER



15 MONSTER-
MARKER



8 ERMITTLER-
MARKER



1 SZENARIOKARTE

VERWENDUNG DER ERWEITERUNG

Grauen aus der Tiefe bringt frischen Wind in die Spielwelt von *Das Ältere Zeichen*. Im brandneuen Spielformat „R'lyeh erhebt sich“ verlassen die Ermittler Arkham und wagen sich in die trüben Tiefen des Pazifiks. Mithilfe neuer Abenteuer- und Mythoskarten kommen zahlreichen neue Mechaniken ins Spiel, die eigens auf die Abenteuer auf hoher See abgestimmt sind.

AUFBAU R'LYEH ERHEBT SICH

Für das Spielformat „R'lyeh erhebt sich“ wird der normale Spielaufbau mit folgenden Änderungen durchgeführt:

- Eingangsbogen:** Der Eingangsbogen wird durch die neue Eingangskarte ersetzt. Sie wird mit der Seite „Die Ultima Thule“ nach oben ausgelegt.
- Szenariokarte:** Der Vorzeichenmarker wird auf das Startfeld der Dunkle-Gewässer-Leiste gelegt.
- Großen Alten wählen:** Ein Großer Alter wird ausgesucht.
- Neue allgemeine Spielkomponenten:** Folgende Spielkomponenten aus *Grauen aus der Tiefe* werden zu den entsprechenden Komponenten des Grundspiels (und allen anderen verwendeten Erweiterungen) gelegt: Ermittlerkarten, einfache Gegenstände, besondere Gegenstände, Zauber und Verbündete. Die Fertigkeitkarten werden (ggf. zusammen mit Fertigkeiten aus anderen Erweiterungen) gemischt und neben die anderen Karten gelegt. Die Auftragsmarker werden in die Monsterquelle gelegt.
- Legion der Tiefen Wesen:** Die 15 Legion-der-Tiefen-Wesen-Monstermarker werden beiseitegelegt und bilden einen separaten Vorrat, getrennt von der Monsterquelle.
- Neue Abenteuerkarten:** Der Abenteuerstapel besteht **ausschließlich** aus den neuen Pazifik-Abenteuerkarten. Die vier Spezial-Abenteuerkarten werden beiseitegelegt. Dann sortiert man die Pazifik-Abenteuerkarten nach Etappen und mischt jede Etappe einzeln, sodass ein Stapel für Etappe I und ein Stapel für Etappe II entsteht.
- Aufbau verändern:** Schritt 4 des Grundspiel-Aufbaus wird durch Folgendes ersetzt:
 - 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 unterhalb des Eingangs. Darunter wird eine Reihe mit 3 verdeckten Karten gelegt. Die Spezial-Abenteuerkarte „Cthulhus Ruf“ wird offen unter die verdeckte Kartenreihe gelegt. 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.
 - Amulett-Fragment-Marker:** Die Amulett-Fragment-Marker werden verdeckt gemischt, dann erhalten die Ermittler als Gruppe 1 Amulett-Fragment-Marker.
 - Neue Mythoskarten:** Die Mythoskarten werden nach Etappen sortiert und separat gemischt, sodass ein Stapel für Etappe I und ein Stapel für Etappe II entsteht. Der Stapel „Etappe I“ ersetzt den bisherigen Mythosstapel, der Stapel „Etappe II“ wird beiseitegelegt.



Etappen-
anzeige

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



AUFBAUSKIZZE „R'LYEH ERHEBT SICH“



EINGANGSKARTE
„DIE ULTIMA THULE“



SZENARIOKARTE



3 OFFENE PAZIFIK-ABENTEUERKARTEN



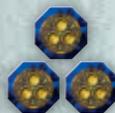
3 VERDECKTE PAZIFIK-ABENTEUERKARTEN



SPEZIAL-ABENTEUERKARTE
„CTHULHUS RUF“



PAZIFIK-ABENTEUERSTAPEL
„ETAPPE I“



AMULETT-
FRAGMENT-
MARKER



ABENTEUERSTAPEL FÜR
ANDERE WELTEN



LEGION DER
TIEFEN WESEN
(VORRAT)

REGELN FÜR R'LYEH ERHEBT SICH

Es folgt eine ausführliche Erklärung aller neuen Regeln des Spielformats „R'lyeh erhebt sich“.

DIE ULTIMA THULE

Die Eingangskarte „Die Ultima Thule“ ersetzt alle anderen Eingangskarten. Ein Ermittler, der seine Uhrphase auf der Ultima Thule 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 (Pazifik, Andere Welten oder Spezial) im Spielbereich oder auf die Karte „Die Ultima Thule“ ziehen. Nachdem eine Abenteuerkarte (Pazifik, Andere Welten oder Spezial) bestanden oder abgelegt worden ist, kehren alle darauf stehenden Ermittler zurück auf die Eingangskarte „Die Ultima Thule“.

Steht ein Ermittler am Ende seiner Bewegungsphase auf „Die Ultima Thule“, überspringt er seine Abenteuerphase und geht direkt zur Uhrphase über.

Bezieht sich ein Spieleffekt auf „den Eingang“, ist damit die Karte „Die Ultima Thule“ gemeint. Ein Ermittler, der sich „auf den Eingang“ bewegen muss, bewegt sich also auf die Eingangskarte „Die Ultima Thule“.

Sobald vier oder mehr Legionen der Tiefen Wesen im Spiel sind, versenken sie das Schiff. Die Eingangskarte „Die Ultima Thule“ wird sofort auf die Seite „Wrack der Ultima Thule“ gedreht und ersetzt bis zum Ende des Spiels „Die Ultima Thule“. Alle Spieleffekte, die sich auf „den Eingang“ beziehen, meinen ab jetzt „Das Wrack der Ultima Thule“.

DIE LEGION DER TIEFEN WESEN

Beim Spielaufbau wird ein Vorrat aus Legionen der Tiefen Wesen gebildet. Sobald eine Legion der Tiefen Wesen besiegt wird, liest man auf der Rückseite des Markers nach, was der Ermittler bezahlen muss, damit die Legion der Tiefen Wesen nicht sofort auf einem anderen Abenteuer wiedererscheint.



Monstermarker einer Legion der Tiefen Wesen

Werden die Kosten einer besiegten Legion der Tiefen Wesen nicht bezahlt, erscheint sie auf einem beliebigen Abenteuer (ausgenommen dem, auf dem sie soeben besiegt worden ist) wieder. Dabei gelten die normalen Regeln für das Platzen von Monstern. Diverse Spieleffekte sorgen dafür, dass Legionen der Tiefen Wesen erscheinen.

Abgelegte Legionen der Tiefen Wesen werden in den Vorrat zurückgelegt. Wenn eine Legion der Tiefen Wesen aus dem Vorrat gezogen werden muss, dieser aber leer ist, passiert nichts.

Anmerkung: Beide Seiten der Marker für Legionen der Tiefen Wesen dürfen jederzeit angesehen werden.

SZENARIOKARTE

Die Szenariokarte hat zwei Seiten mit unterschiedlichen Leisten: Dunkle Gewässer und das Amulett von R'lyeh.

Die Dunkle-Gewässer-Leiste

Mit dieser Leiste werden die zunehmenden Aktivitäten der Tiefen Wesen im Pazifik angezeigt. Spieleffekte führen dazu, dass der Vorzeichenmarker weitergerückt oder zurückgesetzt wird. Immer wenn der Vorzeichenmarker weitergerückt wird, geht er um 1 Feld nach rechts. Wird er zurückgesetzt, geht er um 1 Feld nach links.

Wenn der Vorzeichenmarker auf dem ganz rechten Feld ist und weitergerückt wird, wird der Effekt dieses Feldes abgehandelt.

Wenn der Vorzeichenmarker auf dem ganz linken Feld ist und zurückgesetzt wird, wird der Effekt dieses Feldes abgehandelt.



Dunkle-Gewässer-Leiste mit Vorzeichenmarker auf Startposition

Die Amulett-von-R'lyeh-Leiste

Sobald man im Spielformat „R'lyeh erhebt sich“ in Etappe II übergeht, wird die Szenariokarte auf die Seite mit dem Amulett von R'lyeh gedreht. Die Ermittler legen alle Amulett-Fragmente, die sie besitzen, auf die passenden Felder der Leiste. Jedes unbesetzte Feld des Amuletts von R'lyeh sperrt einen Würfel der entsprechenden Farbe; dieser wird auf das Amulett gelegt.

Sobald die Ermittler ein Amulett-Fragment erhalten, dürfen sie es auf das passende Feld legen und den dort liegenden Würfel entsperren. Wenn der Große Alte erwacht, werden alle gesperrten Würfel auf dem Amulett von R'lyeh aus dem Spiel entfernt.

In Etappe II hat das Weiterrücken bzw. Zurücksetzen des Vorzeichenmarkers andere Effekte, die neben dem Amulett von R'lyeh erläutert werden.



Die Amulett-von-R'lyeh-Leiste mit allen 3 Amulett-Fragment-Markern.

PAZIFIK-ABENTEUER

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

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

Ganz oben auf der Rückseite jeder Pazifik-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.



einfach



normal



schwierig

Sobald sich ein Ermittler auf eine verdeckte Pazifik-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, werden die Monster auf beliebige Monsteraufgaben des Abenteuers gelegt. Hat das Abenteuer keine oder zu wenige 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. Legion der Tiefen Wesen) können nicht auf Spezial-Abenteuerkarten gelegt werden.

Die Spezial-Abenteuerkarten von *Grauen aus der Tiefe* stellen die Seereise der Ermittler dar, auf der sie immer weiter dem mysteriösen Ruf von Cthulhu folgen.



Spezial-Abenteuerkarte

ETAPPEN VON „R'LYEH ERHEBT SICH“

Die Pazifik-Abenteuerkarten sind in zwei Etappen unterteilt. Die erste Etappe bringt viele nützliche Gegenstände und Möglichkeiten zum Weiterrücken des Vorzeichenmarkers. Allerdings sollten die Ermittler nicht zu lange verweilen, da die Tiefen Wesen die Zeit nutzen werden, um eine Streitmacht für den Angriff auf das Schiff zu sammeln. Die zweite Etappe ist deutlich riskanter, enthält aber die Älteren Zeichen und Andere-Welt-Belohnungen, die man braucht, um das Uralte Böse, das euch nach R'lyeh ruft, aus dem Pazifik 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 „Echo des Traums“ 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.

Als nächstes wird die Szenariokarte auf die Seite mit dem Amulett von R'lyeh gedreht und alle Amulett-Fragment-Marker im Besitz der Ermittler werden auf die passenden Felder gelegt. Alle freien Felder des Amuletts von R'lyeh sperren einen Würfel der entsprechenden Farbe. Der Mythosstapel „Etappe I“ wird in die Spielschachtel zurückgelegt und dann durch den Mythosstapel „Etappe II“ ersetzt. Im Spiel befindliche Spezial-Abenteuerkarten werden nicht abgelegt.

Zuletzt wird das Spezial-Abenteuer „R'lyeh erhebt sich“ offen in den Spielbereich gelegt. Ab jetzt ziehen die Ermittler beim Ersetzen bestandener oder abgelegter Abenteuer nur noch vom Abenteuerstapel „Etappe II“.

AUFTRÄGE

Aufträge sind eine neue Art Monstermarker, die ein gefährliches Unterfangen der Ermittler darstellen. Beim Spielaufbau werden die neuen Auftragsmarker in die Monsterquelle gelegt. Aufträge sehen wie Monster aus und werden auch wie solche behandelt und gelöst. Es gibt nur eine Ausnahme: Gegenstände und Zauber, die ein Monster besiegen oder ablegen, haben keine Wirkung auf Aufträge.

Sobald man eine Auftragsaufgabe löst, legt man den Auftrag verdeckt vor sich, sodass der Text auf der Rückseite sichtbar wird. Ein gelöster Auftrag ist keine Trophäe. Die Zahl auf der Rückseite eines Auftragsmarkers ist kein Trophäenwert, sondern gibt den Gesamtwert der Trophäen an, die man zum Erfüllen des Auftrags ausgeben muss.

Aufträge können zu Beginn der eigenen Bewegungs- oder Uhrphase erfüllt werden. Um einen Auftrag zu erfüllen, muss man Trophäen im angegebenen Gesamtwert ausgeben und den Auftragsmarker in die Spielschachtel zurücklegen. Dann erhält man die Belohnung für den Auftrag.

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 einem Legion-der-Tiefen-Wesen-Symbol gelegt wird, erscheint eine Legion der Tiefen Wesen aus dem Vorrat.



Neues Verderbensymbol

MYTHOSKARTEN MIT ETAPPEN

Grauen aus der Tiefe enthält zwei Mythosstapel (Etappe I und Etappe II), für die spezielle Regeln gelten und welche die Ermittler vor schwierige Entscheidungen stellen.

Immer wenn eine neue Etappen-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. Die Spieler dürfen beide Optionen wählen. Sollte die Gruppe keinen Konsens finden, entscheidet der Ermittler, der zuletzt am Zug war.



Rückseite einer Mythoskarte von Etappe II

„BEIM BETRETEN“-EFFEKTE

Manche Abenteuerkarten aus *Grauen aus der Tiefe* verfügen über „BEIM BETRETEN“-Effekte. Unmittelbar nachdem sich ein Ermittler auf eine solche Karte bewegt hat, muss er den „Beim Betreten“-Effekt abhandeln, falls möglich. Falls ein Ermittler eine Abenteuerkarte oder Abenteuerkarte für andere Welten 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 stehenbleibt, 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 oder Flüche (Spielemente aus der Erweiterung *Verborgene Mächte*). Falls ohne diese Erweiterung gespielt wird, muss man die Belohnung bzw. Sanktion ohne Segnung oder Fluch wählen.



Segnung



Fluch

Neue Belohnungen und Sanktionen

Es gibt 17 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.
-  **Uhr:** Stelle die Uhr ein Mal vor.
-  **Schnell:** In der Uhrphase dieses Zuges wird die Uhr nicht vorgestellt.
-  **Atempause:** Entferne 1 Verderbenmarker von der Verderbenleiste des Großen Alten.
-  **Monster entfernen:** Lege 1 Monster von einem Abenteuer in die Monsterquelle.
-  **Einfacher Gegenstand verloren:** Lege 1 einfachen Gegenstand ab.
-  **Besonderer Gegenstand verloren:** Lege 1 besonderen Gegenstand ab.
-  **Zauber verloren:** Lege 1 Zauber ab.
-  **Verbündeter verloren:** Lege 1 Verbündeten ab.
-  **Fertigkeit erhalten:** Ziehe 1 Fertigkeit.
-  **Fertigkeit verloren:** Lege 1 Fertigkeit ab.
-  **Älteres Zeichen verloren:** Entferne 1 Älteres Zeichen vom Großen Alten. Liegen dort keine Älteren Zeichen, wird stattdessen 1 Verderbenmarker auf die Verderbenleiste gelegt.
-  **Fragment erhalten:** Ziehe 1 Amulett-Fragment-Marker, decke ihn auf und lege ihn neben die Szenariokarte.
-  **Fragment verloren:** Lege 1 Amulett-Fragment-Marker in den Markervorrat zurück.
-  **Vorzeichen weiterrücken:** Bewege den Vorzeichenmarker auf der Dunkle-Gewässer-Leiste um 1 Feld nach rechts.
-  **Vorzeichen zurücksetzen:** Bewege den Vorzeichenmarker auf der Dunkle-Gewässer-Leiste um 1 Feld nach links.

CREDITS

Autor: Dane Beltrami

Autoren des Grundspiels: Richard Launius und Kevin Wilson

Entwicklung der Würfelmechanik: Reiner Knizia

Produzentin: Molly Glover

Redaktion und Lektorat: Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Allan Kennedy und Chris Meyer

Grafikdesign: Monica Helland

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Aurore Folny

Illustration des Spielmaterials: Frej Agelii, Yoann Boissonnet, Stanislav Dikolenko, Nicholas Elias, Alexander Gustafson, Dani Hartel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Robert Laskey, David Auden Nash, John Pacer, Emilio Rodriguez, Stephen Somers sowie die Illustratoren von *Call of Cthulhu: The Card Game*

Künstlerische Leitung: Deb Freytag

Abteilungsleiterin Kunst: Melissa Shetler

Arkham Horror Story-Gruppe: Dane Beltrami, Michael Hurley, Matthew Newman, Katrina Ostrander und Nikki Valens

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Jason Beaudoin

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Abteilungsleiter Brettspiele: James Kniffen

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Carl Coffey, Michelle Coffey, Jason Collins, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Caterina D'Agostini, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Devin Jester, Larry Kozlowski, Mark Larson, Michael Lawrence, Brian Lewis, Jamie Lewis, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Amielle Love, Chris Moore, Shay Moore, Steve Mumford, Mark Ortego, Rosemary Ortego, Jenna Van Rijn, Matt Tyler, Marty Urick und JD Wilkins
Vielen Dank an alle Beta-Tester!

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Patrice Mundinar, Tim Leuftink, Thomas Tetzlaff, Andrea Mohra und Patrick Holtkamp

© 2016 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Elder Sign, Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. German version is published by Asmodee GmbH. **Spielmaterial 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.

ANDERE SPIELFORMATE

Die Pazifik-Abenteuerkarten, Mythoskarten mit Etappen, die Szenariokarte sowie die Eingangskarte von *Grauen aus der Tiefe* werden **nur** im Spielformat „R'lyeh erhebt sich“ verwendet. Alle anderen Spielkomponenten aus dieser Erweiterung können auch im Grundspiel oder in anderen Spielformaten verwendet werden.

REIHENFOLGE DER MITTERNACHTSEFFEKTE

Mitternachtseffekte werden in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. 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 Abenteuerkarten und Abenteuerkarten für Andere Welten in beliebiger Reihenfolge
 - d. „Um Mitternacht“-Effekte aller sonstigen Karten in beliebiger Reihenfolge
2. Eine neue Mythoskarte wird gezogen und abgehandelt.
3. Alle „Ein Mal pro Tag“-Effekte werden wieder spielbereit gemacht.

NEUE GROSSE ALTE

Hydra Schwierigkeit: Normal

Keiner unter den Lebenden kann sich erinnern, ob Mutter Hydra lediglich ein uraltes Tiefes Wesen oder etwas viel Grauensvolleres ist.

Dagon Schwierigkeit: Schwer

Dagon, der Vater der Tiefen Wesen, gleitet lautlos durch den Ozean und hetzt seine Legionen auf alle, die ihm trotzen.

Cthulhu Schwierigkeit: Wahnsinn

Cthulhu, der Hohepriester der Großen Alten, schlummert tief unter den Wogen in der Leichenstadt R'lyeh und träumt von dem Tag, an dem sich seine verlorene Stadt wieder erheben wird.

