

# ARKHAM HORROR®

## DAS KARTENSPIEL



### Regelklarstellungen, Errata und häufig gestellte Fragen (FAQ)

*V.2.0 August 2023 – Edition für das neue Zyklus-Packungsformat*

Dieses Dokument enthält Klarstellungen und Errata zu einzelnen Karten und Regeln sowie häufig gestellte Fragen zu Arkham Horror: Das Kartenspiel. Die aktuellste Version dieses Dokuments gilt als Ergänzung zum Referenzhandbuch von Arkham Horror: Das Kartenspiel. Alle Änderungen und Zusätze in diesem Dokument (seit 1.9) sind **rot** markiert.

**Neuer Inhalt (v2.0):** Errata in den Spielregeln und auf Karten, (1.23 Limbus), (1.24 Verändernde Slots), (1.25 Verstärkungen bewegen), (1.26 Durchsuchen bei der Vorbereitung), (2.13 „Ansehen“, „Durchsuchen“ & „Finden“), (2.14 „Ziehen“ gegen „Der Hand hinzufügen“), (2.15 „Begegnungskarten“ gegen „Szenariokarten“), (2.16 „Am weitesten von allen Ermittlern entfernt“), (2.17 „Unterschiedlich“ & „Verschieden“), (2.18 „... nur als deine erste Aktion“), (2.19 „Nimm eine Aktion“ gegen „Führe eine Aktion durch / Handle eine Aktion ab“), (2.20 Die Silberne Regel), (2.21 Untertitel auf Verratskarten), (2.22 Diana Stanley), (2.23 „für jede(n)“ & „für je“), Häufig gestellte Fragen, Die Tabuliste, Schnell-Referenz

# Verdrehend, Windend, Wandelnd

Die Wissenschaften steuern alle in völlig verschiedene Richtungen und sie haben uns bislang nur wenig Schaden zugefügt, doch eines Tages wird uns das Aneinanderfügen einzelner Erkenntnisse so erschreckende Perspektiven der Wirklichkeit und unserer furchtbaren Aufgabe darin eröffnen, dass diese Offenbarung uns entweder in den Wahnsinn treibt oder uns aus der tödlichen Erkenntnis in den Frieden und den Schutz eines neuen dunklen Zeitalters flüchten lässt.

–H. P. Lovecraft, Cthulhus Ruf

## Anmerkungen und Errata

Dieser Abschnitt enthält Anmerkungen und Errata, die sich auf bestimmte Karten oder Abschnitte im Regelwerk beziehen. Vor jedem Eintrag ist die Versionsnummer des Dokuments vermerkt, in der dieser das erste Mal erschienen ist, um feststellen zu können, wann ein bestimmter Eintrag hinzugekommen ist.

Errata überschreiben die ursprünglich aufgedruckten Informationen auf der betroffenen Karte. Solange kein Erratum für eine Karte unten aufgeführt ist, gilt die ursprüngliche deutsche Karte und alle Informationen darauf als richtig und überschreibt alle anderen Versionen. Dazu gehören Promo-Karten, Karten aus dem „Organized Play“-Programm sowie Versionen, die in anderen Produkten vorkommen können.

## Errata in den Spielregeln

### (v1.0) Referenzhandbuch Seite 15, rechte Spalte, „Kosten“

Der Text des 3. Punktes sollte lauten: „Sobald ein Spieler Karten erschöpft, opfert oder anderweitig verwendet, um Kosten zu bezahlen, dürfen nur Karten im Spiel und unter der Kontrolle jenes Spielers verwendet werden, falls die Kosten nicht ausdrücklich den Status außerhalb des Spiels angeben.“

### (v1.0) Referenzhandbuch Seite 4, rechte Spalte, „Ausscheiden“

Der folgende Schritt wird als Schritt 0 (d. h. noch vor Schritt 1) hinzugefügt: „0. In Bezug auf Schwächekarten ist das Spiel für den ausgeschiedenen Ermittler beendet. Alle „Sobald das Spiel endet“-Fähigkeiten auf jeder Schwäche, die der ausgeschiedene Ermittler besitzt und die im Spiel ist, werden ausgelöst. Dann werden diese Schwächen aus dem Spiel entfernt.“

### (v1.0) Referenzhandbuch Seite 18, rechte Spalte, „Schwäche“

Der Text des 5. Punktes sollte lauten: „Falls eine Schwäche einem Spielerdeck, einer Hand oder einer Bedrohungszone während des Durchspielens eines Szenarios hinzugefügt wird, bleibt sie für den Rest der Kampagne Teil des Decks dieses Ermittlers (außer wenn sie durch eine Kartenfähigkeit oder eine Szenarioauflösung aus der Kampagne entfernt wird).“

### (v1.1) Referenzhandbuch Seite 7, linke Spalte, „Dauerhaft“

Der Text des 4. Punktes sollte lauten: „Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann durch nichts das Spiel verlassen (außer durch Ausscheiden).“

### (v2.0) Referenzhandbuch Seite 7, linke Spalte, „Dauerhaft“

Der folgende Punkt wird hinzugefügt: „Wurde eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft erst einmal einem Deck hinzugefügt, kann sie durch nichts aus dem Deck entfernt werden oder durch eine andere Karte ausgetauscht werden, außer es ist etwas anderes angegeben.“

### (v1.3) Referenzhandbuch Seite 19, rechte Spalte, „Slots“

Der letzte Absatz sollte lauten: „Falls durch das Spielen oder das Kontrolle Erhalten einer Vorteilskarte ein Ermittler sein Limit der Slotart jener Vor-

teilskarte überschreitet, muss er andere Vorteilskarten, die er kontrolliert, wählen und ablegen. Dies geschieht zum selben Zeitpunkt, zu dem die neue Vorteilskarte ins Spiel kommt.“

### (v2.0) Verborgen (Der Pfad nach Carcosa & Die Traumfresser)

Der dritte Punkt (bzw. der sechste Satz, je nach Zyklus) sollte lauten: „Eine Verborgen-Karte zählt bei der Bestimmung des Handkartenlimits eines Spielers mit, kann aber auf keine Weise die Hand verlassen, außer auf die auf der Karte beschriebene Art.“

## Errata im Kampagnenlogbuch

### (v1.1) Blut auf dem Altar, Szenarioauflösung (Dunwich)

Füge in der Auflösung „Falls keine Auflösung erreicht wurde“ zwischen dem 3. und 4. Punkt den folgenden Punkt hinzu: „Falls Dr. Henry Armitage nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren in deinem Kampagnenlogbuch gehört, wird in diesem notiert: *Dr. Henry Armitage hat das Vermächtnis von Dunwich überlebt.*“

### (v1.1d) Gestaltlos und unsichtbar, Vorbereitung (Dunwich)

Bei der Überprüfung der Anzahl der Namen unter „Yog-Sothoth geopfert“ sollte der Text des 4. Punktes lauten: „Falls es 1 Name oder weniger ist, wird 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth in der Cold-Spring-Schlucht ins Spiel gebracht und 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth auf der Verdorrtten Heide ins Spiel gebracht. Dann werden die übrigen 3 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.“

Bei Auflösung 1 sollte der 1. Punkt lauten: „Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *X Bruten sind in die Wildnis entkommen. X ist die Anzahl der Bruten von Yog-Sothoth, die sich noch im Spiel befinden oder beiseitegelegt sind.*“

### (v2.0) Der letzte König, Auflösung 1–3 (Carcosa)

Das Merkmal **Verrückt** sollte hier überall **Besessen** lauten.

### (v2.0) Der letzte König, Auflösung 1–3, (Carcosa)

„Zwischenspiel I: Belohnung des Wahnsinns“ (Carcosa) heißen. Der Name von Zwischenspiel I sollte „Der Schatten der Realität“ heißen.

### (v1.2) Wiederhall aus der Vergangenheit, Szenarioauflösung (Carcosa)

Der letzte Satz im letzten Punkt von Auflösung 2 sollte lauten: „Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.“

### (v2.0) Der unaussprechliche Eid, Vorbereitung (Carcosa)

Das Merkmal **Verrückt** sollte hier überall **Besessen** lauten.

### (v1.2) Der unaussprechliche Eid, „Zwischenspiel II: Verlorene Seele“

Der erste Teil des Zwischenspiels sollte lauten:

„Falls ein Ermittler mit der Vorteil-Version von Daniel Chesterfield unter seiner Kontrolle aufgegeben hat, fahre mit **Daniel hat überlebt** fort.

Falls die Gegner-Version von Daniel Chesterfield am Ende des Szenarios im Spiel war, fahre mit **Daniel war besessen** fort.

Falls nichts von beiden zutrifft, fahre mit **Daniel hat nicht überlebt** fort.“

### (v1.41) Die Tiefen von Yoth, Einleitung 8 (Zeitalter)

Nach dem Text dieser Einleitung sollte folgender Satz hinzugefügt werden: „Im Kampagnenlogbuch wird gestrichen: *Die Ermittler haben das verschwundene Relikt gefunden.* Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Relikt ist verschwunden.*“

### (v1.5) Die jenseitige Grenze, „Schweigende Reise“-Abschnitt im Kasten (Zeitalter)

Der Effekt dieses Abschnitts sollte lauten:

„Jeder Ermittler beginnt dieses Szenario mit 2 Karten weniger auf seiner Starthand.“

### (v1.5) Zwischenspiel V: Die Dunkelheit „Wachsende Sorge“-Abschnitt im Kasten (Zeitalter )

Der Effekt dieser Einführung sollte lauten:

„Abhängig vom Schwierigkeitsgrad wird folgender Chaosmarker dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne hinzugefügt: Einfach: -3, Normal: -4, Schwer: -5, Experte: -7“

### (v1.8) Rückkehr zu: Fäden des Schicksals (Rückkehr: Zeitalter )

Der folgende Punkt wird zu dieser Auflösung des Szenarios hinzugefügt:

-  Falls der Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
  - ◊ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ im Kampagnenlogbuch aus.
  - ◊ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ im Kampagnenlogbuch in Klammern den Schaden, den der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.

### (v1.5) Hexenstunde: Einführung (Der gebrochene Kreis )

Der dritte Punkt sollte lauten:

„Bringe 5 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte folgendermaßen ins Spiel:

In Spielerreihenfolge bringt jeder Ermittler 1 zufälligen „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Ort vor sich ins Spiel, bis sich genau 5 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte im Spiel befinden (siehe „Verlaufen und voneinander getrennt“ weiter unten). Beispiel: In einem Spiel mit nur 1 Spieler sollten sich 5 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte vor dem Ermittler befinden. In einem Spiel mit 2 Spielern sollten sich 3 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte vor dem Ermittlungsleiter und 2 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte vor dem anderen Ermittler befinden. In einem Spiel mit 3 Spielern sollten sich vor dem Ermittlungsleiter 2 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte, vor dem ihm folgenden Spieler 2 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte und vor dem letzten Ermittler 1 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte befinden. In einem Spiel mit 4 Spielern sollten sich vor dem Ermittlungsleiter 2 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte und je 1 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Ort vor jedem anderen Ermittler befinden.“

### (v1.5) Der Sünde Lohn: Auflösung (Der gebrochene Kreis )

Die erste Zeile der Auflösung sollte lauten:

„Falls keine Auflösung erreicht wurde und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat: Lies Auflösung 1.“

### (v2.0) In den Fängen des Chaos „Zwischenspiel IV: Wendung des Schicksals“ (Der gebrochene Kreis )

Die Effekte des zweiten und dritten Punktes sollten lauten:

„... Dann füge für den Rest der Kampagne dem Chaosbeutel je nach Schwierigkeitsgrad den folgenden Chaosmarker hinzu: Einfach: -3, Normal: -4, Schwer: -5, Experte: -7.“

### (v1.9d) Rückkehr zu: Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung ()

Der 3. Unterpunkt des 1. Punktes sollte lauten:

- ◊ III-VI: (Charaktername) ist von Geistern beansprucht worden. 3 Beweismittel wurden zurückgelassen.

Der 4. Unterpunkt des 1. Punktes sollte lauten:

- ◊ VII-IX: (Charaktername) ist von Geistern beansprucht worden. 5 Beweismittel wurden zurückgelassen.

### (v1.9d) Rückkehr zu: Hexenstunde (Rückkehr: Der gebrochene Kreis )

Der letzte Satz des dritten Punktes von Auflösung 5 sollte lauten:

„... Jeder Ermittler verdient 3 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in Arkhams geheimnisvolle Vergangenheit erhalten hat.“

### (v2.0) Die Rote Flut: Szenarioauflösung (Print & Play )

Der erste Satz sollte lauten:

„Falls keine Auflösung erreicht wurde und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat: ...“

## Errata auf Karten

### (v1.0) Rolands 38er Spezial (Grundspiel ) 6

Daisys Büchertasche (Grundspiel ) 8

Auf der Flucht (Grundspiel ) 10

Erbstück aus Hyperborea (Grundspiel ) 12

Wendys Amulett (Grundspiel ) 14

Diese Karten haben keine Kartenstufe (sie sind nicht Kartenstufe 0).

### (v1.9) Wendys Amulett (Grundspiel ) 14

Die **Erzwungen**-Fähigkeit sollte lauten: „Nachdem du ein Ereignis gespielt oder aus dem Spiel abgelegt hast ...“

### (v1.4) Barrikade (Stufe 3) (Rückkehr: Nacht des Zeloten ) 4

Die anhaltende Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Immer wenn ein Nicht-**Elite**-Gegner am Ort mit dieser Verstärkung erscheinen würde, erscheint er stattdessen an einem verbundenen Ort, falls möglich.“

### (v1.5) Zoey Samaras (Dunwich ) 1

Die **Deckbau-Optionen** dieser Karte sollte lauten:

„... bis zu fünf Karten der Stufe 0 beliebiger anderer Klassen (, , ) und/oder .“

### (v1.5) Rex Murphy (Dunwich ) 2

Die **Deckbau-Optionen** dieser Karte sollte lauten:

„... bis zu fünf Karten der Stufe 0 beliebiger anderer Klassen (, , ) und/oder .“

### (v1.5) Jenny Barnes (Dunwich ) 3 (Promo 1)

Die **Deckbau-Optionen** dieser Karte sollte lauten:

„... bis zu fünf Karten der Stufe 0 beliebiger anderer Klassen (, , ) und/oder .“

### (v1.5) Jim Culver (Dunwich ) 4

Die **Deckbau-Optionen** dieser Karte sollte lauten:

„... bis zu fünf Karten der Stufe 0 beliebiger anderer Klassen (, , ) und/oder .“

### (v1.5) „Ashcan“ Pete (Dunwich ) 5

Die **Deckbau-Optionen** dieser Karte sollte lauten:

„... bis zu fünf Karten der Stufe 0 beliebiger anderer Klassen (, , ) und/oder .“

### (v1.0) Zerschmettere die Gottlosen (Dunwich ) 7

Die **Erzwungen**-Fähigkeit sollte lauten: „Sobald das Spiel endet, falls der Gegner mit dieser Verstärkung im Spiel ist: Zoey Samaras erleidet 1 seelisches Trauma.“

### (v1.0) Auf der Suche nach Izzie (Dunwich ) 11

Die **Erzwungen**-Fähigkeit sollte lauten: „Sobald das Spiel endet, falls Auf der Suche nach Izzie im Spiel ist: Jenny Barnes erleidet 1 seelisches Trauma.“

### (v1.6) Laborassistentin (Dunwich ) 20

Die erste Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Dein Handkartenlimit wird um 2 erhöht.“

### (v1.3) Henry Armitage (Dunwich ) 40

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „Nachdem du eine Nicht-Schwäche-Karte gezogen hast, lege jene Karte ab ...“

### (v1.2) Peter Clover (Dunwich ) 79

O'Bannions Schläger (Dunwich ) 97

Mafioso (Dunwich ) 98

Das Merkmal „**Mensch**“ auf jeder dieser Karten sollte stattdessen „**Humanoid**“ lauten.

### (v1.2) Pit Boss des Colver Clubs (Dunwich ) 78

Die Merkmale dieses Gegners sollten lauten:

„**Humanoid**. **Krimineller**. **Elite**.“

**(v1.1.) Verbrannte Ruinen (enthüllt) (Dunwich 205)**

Die erste Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „**Erzwungen** – Nachdem dir eine Fertigungsprobe misslungen ist, während du in den Verbrannten Ruinen ermittelst: Drehe 1 Hinweismarker in den Verbrannten Ruinen auf seine Verderben-Seite.“

**(v1.1.) Glückswürfel (Dunwich 230)**

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „Sobald du einen Nicht--Chaosmarker enthüllst, gib 2 Ressourcen aus: Ignoriere jenen Chaosmarker und enthülle einen weiteren, der abgehandelt wird. Falls jener Marker ein -Symbol hat, entferne Glückswürfel aus dem Spiel (kann nicht ignoriert oder aufgehoben werden).“

**(v2.0) Seltsame Lösung (Gebräu zur Wiederherstellung) (Dunwich 262)**

**Seltsame Lösung (Ätzendes Sekret) (Dunwich 263)**

**Seltsame Lösung (Eiskalte Variante) (Dunwich 264)**

**Seltsame Lösung (Kraftspendendes Elixier) (Rückkehr: Dunwich 4)**

**Archaische Glyphen (Leitende Steine) (Carcosa 192)**

**Archaische Glyphen (Vorhergesagte Prophezeiung) (Carcosa 193)**

**Archaische Glyphen (Zeichen der Isis) (Rückkehr: Carcosa 4)**

**Uralter Stein (Wissen der Älteren) (Zeitalter 230)**

**Uralter Stein (Geister in Harmonie) (Zeitalter 231)**

**Uralter Stein (Flüchtige Gedanken) (Rückkehr: Zeitalter 4)**

**Traumtagebuch (Träume eines Entdeckers) (Traumfresser 236)**

**Traumtagebuch (Träume eines Wahnsinnigen) (Traumfresser 237)**

**Traumtagebuch (Träume eines Kindes) (Traumfresser 238)**

**Kryptisches Zauberbuch (Text des Ältesten Vorboten) (Innsmouth 191)**

**Kryptisches Zauberbuch (Text des Ältesten Wächters) (Innsmouth 192)**

**Verbotenes Buch (Dunkles Wissen) (Harvey Walters 29)**

**Verbotenes Buch (Enthüllte Geheimnisse) (Harvey Walters 30)**

Die Beschränkung für den Erwerb dieser Karten wird jeweils durch das Schlüsselwort Erforscht ersetzt.

**(v1.6) Szene 1b – Ein Opfer wurde gebracht (Dunwich 277)**

Die Anweisungen auf dieser Karte sollten in der umgekehrten Reihenfolge stehen und folgendermaßen lauten:

„Entferne alle Hinweise von allen Orten im Spiel. Die arkane Präsenz, die den Pfad zum Gipfel des Hügels verborgen hat, ist verschwunden. Enthülle Aufsteigender Pfad.“

**(v1.2) Dr. William T. Maleson (Dunwich 302)**

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „Sobald du eine Begegnungskarte vom Begegnungsdeck ziehst ...“

**(v1.2) Die Goldene Taschenuhr (Dunwich 305)**

Jedes -Symbol auf dieser Karte sollte stattdessen ein -Symbol sein.

**(v1.3d) Lola Hayes (Carcosa 6)**

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten: „Du kannst nur neutrale Karten und Karten deiner Rolle spielen oder beitragen und Fähigkeiten auf neutralen Karten und Karten deiner Rolle auslösen.“

**(v1.6) Das Zeichen malen (Carcosa 41)**

Die zweite Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten: „Dein Handkartenlimit wird um 5 gesenkt.“

**(v2.0) Der letzte König, Szenarioübersicht (Carcosa 61)**

**Tanz des Gelben Königs (Carcosa 97)**

**Agenda 1b – Die Patienten (Carcosa 160)**

**Sanatoriumsflur (Carcosa 168–170)**

**Gabe des Wahnsinns (Mitleid) (Carcosa 186)**

Das Merkmal *Verrückt* im Kartentext dieser Karten sollte *Besessen* lauten.

**(v2.0) Constance Dumaine (Carcosa 65)**

**Jordan Perry (Carcosa 66)**

**Ishimaru Haruko (Carcosa 67)**

**Sebastien Moreau (Carcosa 68)**

**Ashleigh Clarke (Carcosa 69)**

**Wahnsinniger (Carcosa 95)**

**Junge Psychopathin (Carcosa 96)**

**Daniel Chesterfield (Carcosa 182)**

**Wahnsinniger Patient (Carcosa 184)**

**Katakombenführer (Carcosa 258)**

Das Merkmal *Verrückt* im Kartentext dieser Karten sollte *Besessen* lauten.

**(v2.0) Wahnsinniger (Carcosa 95)**

**Junge Psychopathin (Carcosa 96)**

**Wahnsinniger Patient (Carcosa 184)**

Die Namen dieser Karten wurden geändert und lauten jetzt wie folgt: Seher des Zeichens (Carcosa 95), Marionette von Hastur (Carcosa 96) und Heimgesuchter Patient (Carcosa 184).

**(v1.2) Korrosion (Carcosa 102)**

Die Enthüllung-Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „Lege *Gegenstand*-Vorteilskarten mit aufgedruckten Ressourcenkosten von insgesamt X aus deiner Spielzone und/oder von deiner Hand ab ...“

**(v1.2) Agenda 1a – Die Wahrheit ist verborgen (Carcosa 121)**

**Agenda 2a – Die Durchsuchung des Gebäudes (Carcosa 122)**

**Agenda 3a – Geheimnisse, die besser verborgen bleiben sollten (Carcosa 123)**

Die erste Fähigkeit auf jeder dieser Karten sollte lauten: „Überspringe den Schritt ‚Auf der aktuellen Agenda 1 Verderbensmarker platzieren‘ in der Mythosphase.“

**(v1.2) Gesellschaft für Geschichte (Historisches Museum)**

**(Carcosa 130 und 132)**

Die Fähigkeit dieses Ortes sollte lauten: „Solange du an diesem Ort ermittelst, kann dein  nicht erhöht werden.“

**(v2.0) Sturm der Geister (Stufe 0) (Carcosa 153)**

**Sturm der Geister (Stufe 3) (Rückkehr: Carcosa 8)**

Bei der *Kampf*-Fähigkeit dieser Karten sollte jede Instanz von „... an deinem Ort“ durch „... am Ort des angegriffenen Gegners ...“ ersetzt werden.

**(v1.2) Sicherheitszelle (Carcosa 178–181)**

Keiner dieser Orte sollte das Merkmal „*Arkham Sanatorium*“ haben.

**(v1.3) Abkürzung (Stufe 2) (Carcosa 232)**

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte mit dem Satz enden: „Ein beliebiger Ermittler an diesem Ort darf diese Fähigkeit auslösen.“

**(v1.3) Kerzenbeleuchteter Tunnel (Carcosa 252)**

Die Fähigkeit dieses Ortes sollte lauten: „Falls die Probe gelingt, sieh dir die enthüllte Seite eines beliebigen Katakombenortes im Spiel an.“

**(v1.3) Katakombenführer (Carcosa 258)**

Die Fähigkeit dieses Gegners sollte lauten: „Falls die Probe gelingt, sieh dir die enthüllte Seite eines beliebigen Katakombenortes im Spiel an.“

**(v2.0) Sich an den Plan halten (Carcosa 264)**

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „... und hänge sie verdeckt an Sich an den Plan halten an.“

**(v1.4) Zeitsprung (Carcosa 311)**

Der zweite Teil der Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „Mache jene Aktion rückgängig (mit Ausnahme des Spielens von Zeitsprung und allen zugehörigen Kosten).“

**(v1.3) Agenda 3a – Sterbender Wahnsinn (Carcosa 319)**

Die zweite Fähigkeit dieser Agenda sollte lauten: „Hastur kann nicht besiegt werden, außer ein Ermittler ‚kennt das Geheimnis‘.“

**(v1.4) Pater Mateo (Zeitalter 4)**

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „Sobald ein Ermittler einen -Chaosmarker enthüllt ...“

**(v1.4) Yaotl (Zeitalter 35)**

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: „Lege die oberste Karte deines Decks ab. (Nur ein Mal pro Phase).“

**(v1.4d) Rucksack (Zeitalter Ⓢ 37)**

Die reaktionsausgelöste Fähigkeit sollte lauten: „... Durchsuche die obersten 6 Karten deines Decks nach 3 Nicht-Schwäche-*Gegenstand*- oder *-Vorrat*-Karten und hänge ...“

**(v2.0d) Scharfsinnige Analyse (Zeitalter Ⓢ 106)**

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:

„Immer wenn du eine Karte mit dem Untertitel (*Unidentifiziert*), (*Nicht identifiziert*) oder (*Nicht übersetzt*) verbesserst ...“

**(v1.3d) Henry Deveau (Zeitalter Ⓢ 130b)**

Die Enthüllung-Fähigkeit sollte lauten: „Tausche diese Karte gegen die *Unbeteiligter*-Version von Henry Deveau aus und entferne jene Version aus dem Spiel. Hänge den beiseitegelegten Alejandro Vela an Henry Deveau an. Rücke ...“

**(v1.41) Der Generalschlüssel (Zeitalter Ⓢ 270)**

Die ➤-Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Falls sich der Generalschlüssel in deiner Spielzone befindet, hänge ihn an deinen Ort an ...“

**(v1.8d) Eingestürzter Gang (Zeitalter Ⓢ 293)**

Die Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„*Erzwungen* – Sobald du erkundest, während du dich im Eingestürzten Gang befindest, ...“

**(v1.5) Carolyn Fern (Promo 10)**

Die *Deckbau-Optionen* dieser Karte sollte lauten:

„Wächterkarten (♣) Stufe 0–3, Neutrale Karten Stufe 0–5, Karten, die „Horror heilen“, Stufe 0–5, bis zu 15 andere Sucher- und/oder Mystikerkarten (♠ und/oder ♠) Stufe 0–1.“

**(v1.5d) Joe Diamond (Der gebrochene Kreis ∞ 5)**

Die *zusätzlichen Voraussetzungen* dieser Karte sollte lauten:

„Dein Deck muss mindestens 11 *Erkenntnis*-Ereigniskarten enthalten (einschließlich Ungelöster Fall). Während der Vorbereitung jedes Szenarios musst du 11 *Erkenntnis*-Ereigniskarten aus deinem Deck wählen (1 davon muss Ungelöster Fall sein) und sie zum separaten „Spürnase-Deck“ zusammensetzen.“

**(v1.5) Unheimliche Inspiration (Der gebrochene Kreis ∞ 33)**

Die Spielbedingung dieser Karte sollte lauten:

„Spiele diese Karte, sobald du einen Effekt auf einer ♠-Karte abhandeln würdest, der ausgelöst wird, die ausgelöst wird „sobald“, „falls“ oder „nachdem“ ein ♠-, ♠-, ♠-, ♠- oder ♠- Symbol enthüllt wird.“

**(v1.6) Agenda 2a – Ankunft des Todes (Der gebrochene Kreis ∞ 163)**

Die Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Orte können nicht auf ihre Nicht-*Geisterhaft*-Seite umgedreht werden.“

**(v1.6) Szene 1a – Auf der Jagd nach den Toten (Der gebrochene Kreis ∞ 164)**

Die Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Orte können nicht auf ihre *Geisterhaft*-Seite umgedreht werden.“

**(v1.6) Unerledigte Angelegenheiten (Bring mich zu ihm ...)**

**(Der gebrochene Kreis ∞ 178b)**

**Unerledigte Angelegenheiten (Brennen ... lass es brennen ...)**

**(Der gebrochene Kreis ∞ 178b)**

**Unerledigte Angelegenheiten (Sie haben mich bestohlen ...)**

**(Der gebrochene Kreis ∞ 178b)**

**Unerledigte Angelegenheiten (Meine Knochen...)**

**(Der gebrochene Kreis ∞ 178b)**

Die erste Fähigkeit dieser Karten sollte lauten:

„Behalte diese Karte (mit dieser Seite nach oben) in deiner Bedrohungszone. Falls du aus dem Spiel ausscheidest, drehe diese Karte um.“

**(v1.6) Leitender Geist (Der gebrochene Kreis ∞ 236)**

Die *Erzwungen*-Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Sobald Leitender Geist durch Horror besiegt wird: Schicke diese Karte ins Exil.“

**(v2.0) Mark-1-Granaten (Der gebrochene Kreis ∞ 273)**

Bei der *Kampf*-Fähigkeit dieser Karte sollte „... an deinem Ort“ durch „... am Ort des angegriffenen Gegners ...“ ersetzt werden.

**(v1.9) Lockvogeltaktik (Stufe 3)(Der gebrochene Kreis ∞ 282)**

Das Merkmal dieser Karte sollte *Trick* lauten.

**(v2.0) Geweihter Spiegel (Der gebrochene Kreis ∞ 313)**

**Okkultes Lexikon (Der gebrochene Kreis ∞ 316)**

Der *Erzwungen*-Effekt dieser Karten sollte wie folgt enden:

„... und lege sie als nicht im Spiel befindlich beiseite“ (statt „... und entferne sie aus dem Spiel“).

**(v1.7) Szene 1b – Palast der Großen Alten**

**(Der gebrochene Kreis ∞ 329)**

Der zweite Satz der Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Mische jeden leeren Raum in das Deck seines Besitzers und jeden Ort im Spiel (außer Grässlicher Palast) in den Kosmos.“

**(v1.7) Szene 2b – Der Nukleus des Universums**

**(Der gebrochene Kreis ∞ 330)**

Der zweite Satz der Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Mische jeden leeren Raum in das Deck seines Besitzers und jeden Ort im Spiel (außer Hof der Großen Alten) in den Kosmos.“

**(v1.8d) Szene 3b – Das Ende (Der gebrochene Kreis ∞ 331)**

Der erste Punkt der Kartenfähigkeit sollte lauten:

„Falls mindestens 2 der folgenden Punkte zutreffen, darfst du mit (->A2) fortfahren: *Die Ermittler haben ihr Schicksal akzeptiert*, ...“

Der zweite Punkt der Kartenfähigkeit sollte lauten:

„Falls mindestens 2 der folgenden Punkte zutreffen, darfst du mit (->A3) fortfahren: *Die Ermittler haben ihr Schicksal nicht akzeptiert*, ...“

**(v2.0) Hexenkraut (Rückkehr: Der gebrochene Kreis ∞ 40)**

Der Effekt des zweiten Punkts sollte mit folgendem Satz enden:

„Platziere sie ansonsten im geisterhaften Begegnungs-Ablagestapel.“

**(v2.0) Verdrehte Kluft (Rückkehr: Der gebrochene Kreis ∞ 60)**

Der letzte Satz der *Kosmos*-Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Du darfst wählen, dich nicht zur Verdrehten Kluft zu bewegen und stattdessen 1 Verderben auf Azathoth zu platzieren.“

**(v2.0) Instabile Energien (Rückkehr: Der gebrochene Kreis ∞ 68)**

Die Auslösebedingung der ersten *Erzwungen*-Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„Nachdem du den Ort mit dieser Verstärkung verlassen hast ...“ (statt „Sobald du den Ort mit dieser Verstärkung verlässt ...“).

**(v1.9) Die Hungernde Klinge (Die Traumfresser Ⓢ 18)**

**(v1.9) Traumkristallisator (Die Traumfresser Ⓢ 24)**

Die *zusätzlichen Kosten* der beiden Karten sollten lauten:

„Als zusätzliche Kosten um diese Karte zu spielen ...“

**(v1.6d) Sterndeutung (Die Traumfresser Ⓢ 27)**

Das erste Merkmal dieser Karte sollte *Erkenntnis* lauten.

**(v2.0) Miss Doyle (Die Traumfresser Ⓢ 30)**

Der *Erzwungen*-Effekt dieser Karte sollte wie folgt enden:

„... und lege sie als nicht im Spiel befindlich beiseite“ (statt „... und entferne sie aus dem Spiel“).

**(v2.0) Virgil Gray (beide Versionen) (Die Traumfresser Ⓢ 144 & 224)**

Die Auslösebedingung der *Erzwungen*-Fähigkeiten dieser Karten sollte lauten:

„Falls Virgil Gray das Spiel verlässt ...“ (statt „Falls Virgil Gray besiegt wird ...“).

**(v1.7) 35er Winchester (Die Traumfresser Ⓢ 195)**

Die Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„➤ Gib 1 Munition aus: *Kampf*. Du bekommst ...“

### (v1.7) Eindringling aus dem All (Mord im Excelsior-Hotel 29)

Die erste Kartenfähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„**Erzwungen** – Sobald Eindringling aus dem All durch einen Angriff Schaden nehmen würde: Entferne 1 Verderben von ihm. Dann senke jeden Schaden um 1.“

### (v1.8) Randall Cho (Nathaniel Cho 2)

Das -Symbol auf dieser Karte sollte stattdessen ein -Symbol sein.

### (v1.9) Auf der Suche nach Antworten (Stufe 2) (Harvey Walters 27)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:

„**Ermitteln**. Falls die Probe gelingt, entdeckst du insgesamt 2 Hinweise an deinem und an verbundenen Orten, anstatt Hinweise an deinem Ort zu entdecken.“

### (v1.8) Amanda Sharpe (Innsmouth 2)

Das -Symbol auf dieser Karte sollte stattdessen „**Erzwungen** –“ sein.

### (v1.9) Vom Unsichtbaren geleitet (Innsmouth 223)

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte mit folgendem Zusatz enden:  
„(Nur ein Mal pro Probe).“

### (v2.0) Schrein der Moiren (Innsmouth 310)

Die -Fähigkeit dieser Karte sollte mit dem Satz enden:

„Ein beliebiger Ermittler an diesem Ort darf diese Fähigkeit auslösen.“

### (v1.9) Szene 1a – Zurück in die Tiefen (Innsmouth 315)

Die **Ermittlungsziel**-Fähigkeit sollte lauten:

„... darfst du wählen, vorzurücken.“

### (v2.0) Dagon (In tiefem Schlummer) (Innsmouth 330a)

#### Hydra (In tiefem Schlummer) (Innsmouth 331a)

Die Auslösebedingung der **Erzwungen**-Fähigkeiten dieser Gegner sollte lauten:

„... am Ende der Ermittlungsphase ...“ (statt „... am Ende der Runde ...“).

### (v2.0) Voll ausgerüstet (Am Rande der Welt 19)

Der Karteneffekt der **Erzwungen**-Fähigkeit sollte lauten:

„... Spiele nacheinander beliebig viele **Gegenstand**-Vorteilskarten ...“

## Definitionen und Spielbegriffe

Dieser Abschnitt bietet Definitionen für wichtige Spielbegriffe, die bestimmte Funktionen im Spiel einnehmen. Die Spielbegriffe werden alphabetisch aufgeführt.

### „Im Kampagnenlogbuch wird notiert ...“

Oft werden die Spieler dazu angewiesen, einen Schlüsselphrase im Kampagnenlogbuch zu notieren. Dieser sollte, falls nicht anders angegeben, unter „Kampagnennotizen“ vermerkt werden. Weil die Spieler zu einem späteren Zeitpunkt in der Kampagne dazu angewiesen werden könnten, das Kampagnenlogbuch nach dieser Phrase zu überprüfen, sollte der Begriff ohne Veränderungen so notiert werden wie angegeben.

*Beispiel: Falls die Spieler dazu angewiesen werden, im Kampagnenlogbuch zu notieren, dass „die Ermittler vier Stunden zu spät waren“, sollte nicht aufgeschrieben werden, dass „die Ermittler ziemlich spät waren“. Die genaue Stundenangabe könnte nämlich in einem späteren Szenario noch wichtig werden.*

### „Merke dir, dass ...“

Manchmal weist eine Szenariokarte die Ermittler an sich eine Schlüsselphrase zu „merken“, oftmals nach einer Aktion oder einer Entscheidung, die sie innerhalb eines Szenarios gemacht oder getroffen haben. Diese Phrase könnte während des Szenarios erneut aufkommen und zusätzliche oder andere Effekte auslösen. Dieser Begriff muss nicht im Kampagnenlogbuch notiert werden, da er nur während dieses Szenarios oder dessen Auflösung eine Rolle spielen könnte. Die Spieler müssen sich eine solche Anweisung nicht länger „merken“, sobald das Szenario abgeschlossen ist, in dem sie aufgekommen ist.

Falls ein solcher „Merken“-Effekt das Wort „du“ verwendet, bezieht sich dieser auf den Ermittler, der den Effekt abhandelt.

## Signaturkarten

Die „Signaturkarten“ eines Ermittlers sind die Karten, die nur diesem Ermittler zur Verfügung stehen und in keinem Deck eines anderen Ermittlers enthalten sein dürfen. Das schließt Karten mit dem Text „Nur für das Deck von (Name des Ermittlers)“ sowie die Nicht-Grundschwächen, die unter „Deckbau-Voraussetzungen“ aufgeführt sind ein. Diese Karten dürfen nur in das Deck des jeweiligen Ermittlers eingebaut werden.

Signaturkarten haben die folgenden *zusätzlichen* Regeln:

- ✦ Die Anzahl der Signaturkarten, die unter „Deckbau-Voraussetzungen“ eines Ermittlers aufgeführt ist, entspricht der genauen Anzahl an Kopien, die davon ins Deck des Ermittlers aufgenommen werden müssen. Falls keine Anzahl angegeben ist, dann ist die Anzahl 1.  
*Beispiel: Unter „Deckbau-Voraussetzungen“ von Roland Banks sind folgende Karten aufgeführt: „Rolands 38er Spezial, Vertuschen, 1 zufällige Grundschwäche.“ Roland Banks muss genau 1 Kopie seiner Signaturkarten (Rolands 38er Spezial und Vertuschen) in sein Deck aufnehmen. Er darf nicht mehr als eine Kopie jeder dieser Karten aufnehmen.*
- ✦ Ein Ermittler kann Signaturkarten **eines anderen Ermittlers nicht spielen, kann die Signaturkarten eines anderen Ermittlers im Spiel nicht kontrollieren und kann die Signaturkarten eines anderen Ermittlers auf seiner eigenen Hand nicht besitzen.**  
*Beispiel: Roland hat seine Roland 38er Spezial im Spiel. Er hat die Karte „Zusammenarbeit“ (Dunwich  18), die ihm erlaubt mit Ermittlern am gleichen Ort Vorteilskarten zu tauschen oder sie ihnen zu geben. Weil Rolands 38er Spezial aber eine von Rolands Signaturkarten ist, kann er sie anderen Ermittlern nicht geben.*
- ✦ Signaturkarten müssen sich nicht an gewöhnliche Deckbau-Voraussetzungen halten und zählen nicht gegen Deckbau-Einschränkungen, falls andere Karten den gleichen Namen wie sie haben.

## Regelklarstellungen

Dieser Abschnitt enthält Zusätze und Klarstellungen zu den Spielregeln. Jeder Eintrag erhält eine eigene Abschnittsnummer, sodass sie leicht gefunden werden kann, wenn eine Regel auslegt oder Fragen dazu beantwortet werden sollen.

Dieser Abschnitt sollte zusammen mit dem Referenzhandbuch verwendet werden. Falls der Text dem Referenzhandbuch widerspricht, dann hat der Text dieses Dokuments Vorrang.

## 1. Spielablauf

### (1.1) Gelegenheitsangriff

Ein Gelegenheitsangriff wird nur dann ausgelöst, sobald 1 oder mehrere der Aktionen eines Ermittlers dazu ausgegeben oder verwendet werden, um eine Fähigkeit oder Aktion auszulösen. -Fähigkeiten mit fettgedruckten Aktionskennzeichen provozieren keinen Gelegenheitsangriff.

### (1.2) Ausgelöste Fähigkeiten

Einem Ermittler ist es erlaubt, ausgelöste Fähigkeiten (, - und -Fähigkeiten) von folgenden Quellen zu verwenden:

- ✦ Von einer Karte im Spiel, die er kontrolliert. Das beinhaltet seine Ermittlerkarte.
- ✦ Von einer Szenariokarte, die im Spiel und am selben Ort wie der Ermittler ist. Das beinhaltet den Ort selbst, Begegnungskarten, die an den Ort angelegt sind, und alle Begegnungskarten in der Bedrohungszone jedes Ermittlers, der sich an diesem Ort befindet.
- ✦ Von der aktuellen Szenen- oder Agendakarte.
- ✦ Von jeder Karte, die dem Ermittler ausdrücklich erlaubt ihre Fähigkeit zu aktivieren.

### (1.3) Reaktions-(☞)-Möglichkeiten

Sobald eine Auslösebedingung abgehandelt wird, haben die Ermittler die Möglichkeit, als Reaktion zu dieser Auslösebedingung ☞-Fähigkeiten abzuhandeln. Erst nachdem alle Ermittler die Möglichkeit zur Reaktion gehabt haben, wird das Spiel fortgesetzt.

Verwendet man eine ☞-Fähigkeit als Reaktion auf eine Auslösebedingung, verhindert das nicht, dass andere ☞-Fähigkeiten als Reaktion auf dieselbe Auslösebedingung verwendet werden können.

*Beispiel: Roland hat gerade einen Gegner besiegt und möchte seine ☞-Fähigkeit auslösen: „Nachdem du einen Gegner besiegt hast: Entdecke 1 Hinweis an deinem Ort.“ Er entdeckt an seinem Ort 1 Hinweis. Dann darf er als Reaktion auf das Besiegen des gleichen Gegners Beweise! (Grundspiel ✨ 22) spielen. Beide Karten haben die gleiche Auslösebedingung („Nachdem du einen Gegner besiegt hast“), aber das Auslösen einer dieser Reaktionen hindert Roland nicht daran, die andere auch auszulösen.*

### (1.4) Eingebettete Sequenzen

Jedes Mal wenn eine Auslösebedingung eintritt, wird die folgende Sequenz angewandt: (1) „Sobald ...“-Effekte, die die Auslösebedingung unterbrechen, werden ausgeführt. (2) Die Auslösebedingung wird abgehandelt. (3) Dann werden die „Nachdem ...“-Effekte als Reaktion auf die Auslösebedingung ausgeführt.

Innerhalb dieser Sequenz pausiert das Spiel und beginnt mit einer neuen Sequenz, falls die Verwendung einer ☞- oder **Erzwungen**-Fähigkeit zu einer neuen Auslösebedingung führt: (1) „Sobald ...“-Effekte, die die Auslösebedingung unterbrechen, werden ausgeführt. (2) Die Auslösebedingung wird abgehandelt. (3) Dann werden die „Nachdem ...“-Effekte als Reaktion auf die Auslösebedingung ausgeführt. Das nennt sich **eingebettete Sequenz**. Ist die eingebettete Sequenz abgeschlossen, geht das Spiel dort weiter, wo es unterbrochen worden ist; bei der ursprünglichen Auslösebedingung der Sequenz.

Es ist möglich, dass eine eingebettete Sequenz weitere Auslösebedingungen erschafft (und somit mehr eingebettete Sequenzen). Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der eingebetteten Sequenzen, aber jede eingebettete Sequenz muss abgeschlossen sein, bevor zur Sequenz zurückgekehrt wird, die sie erschaffen hat. Im Endeffekt werden diese Sequenzen nach der LIFO-Methode abgehandelt („last in, first out“; „zuletzt herein, zuerst heraus“).

*Beispiel: Roland und Agnes sind in ein erbittertes Gefecht mit mehreren Gegnern verwickelt. Roland hat einen Wachhund (Grundspiel ✨ 21) in seinem Spielbereich und ist mit einer Ausgeburt der Ziege (Grundspiel ✨ 180) mit 2 Schaden darauf in einen Kampf verwickelt, Agnes mit einem Ghuldiener (Grundspiel ✨ 160). Roland möchte eine 4Ser Automatik (Grundspiel ✨ 16) spielen, was einen Gegenangriff der Ausgeburt der Ziege provoziert und Roland 1 Schaden zufügt. Roland weist den Schaden seinem Wachhund zu, der die ☞-Fähigkeit hat: „Sobald ein Gegnerangriff Wachhund Schaden zufügt: Füge dem angreifenden Gegner 1 Schaden zu.“ Noch bevor das Spielen von Rolands 4Ser Automatik abgehandelt wird, wird die Fähigkeit des Wachhunds abgehandelt, die der Ausgeburt der Ziege 1 Schaden zufügt, was ausreichen würde, diesen Gegner zu besiegen. Die Ausgeburt der Ziege hat folgende **Erzwungen**-Fähigkeit: „Sobald Ausgeburt der Ziege besiegt ist: Jeder Ermittler an diesem Ort nimmt 1 Horror.“ Noch bevor der Schaden, der dem Wachhund zugefügt wird, abgehandelt wird, wird jedem Ermittler an diesem Ort 1 Horror zugefügt, was Agnes mit einschließt, die wiederum folgende ☞-Fähigkeit hat: „Nachdem 1 oder mehr Horror auf Agnes Baker platziert worden ist, füge einem Gegner an deinem Ort 1 Schaden zu.“ Noch bevor die Niederlage der Ausgeburt der Ziege abgehandelt wird, fügt Agnes dem Ghuldiener, der mit ihr in einen Kampf verwickelt ist, 1 Schaden zu. Da jetzt keine weiteren ☞- oder **Erzwungen**-Fähigkeiten mehr ausgelöst werden, kehren die Spieler zur ursprünglichen Auslösebedingung zurück und handeln die Niederlage der Ausgeburt der Ziege und alle „Nachdem ...“-Effekte ab, die eintreten könnten, sobald der Gegner besiegt worden ist. Dann handeln die Spieler den Schaden ab, der dem Wachhund zugefügt worden ist,*

*und alle „Nachdem ...“-Effekte ab, die aufgrund des Schadens eintreten könnten. Zuletzt kehren die Spieler zur ursprünglichen Auslösebedingung zurück: Roland kann endlich seine 4Ser Automatik ins Spiel bringen.*

### (1.5) Wahl und die Galgenregel

Sobald die Ermittler gezwungen werden eine Wahl zu treffen für die es mehrere gültige Optionen gibt, entscheidet sich der Ermittlungsleiter für eine der Optionen. Die Galgenregel spielt bei einer Wahl der Optionen keine Rolle.

*Beispiel: Die Verschlossene Tür (Grundspiel ✨ 147) hat den Text: „Hänge diese Karte an den Ort mit den meisten Hinweisen an, der noch keine Verschlossene Tür angehängt hat.“ Falls es 3 Orte gibt, die alle gleich viele Hinweise haben und keine davon schon eine Verschlossene Tür angehängt hat, entscheidet sich der Ermittlungsleiter für einen der 3 Orte. Die Spieler müssen sich bei der Wahl der 3 Optionen nicht für die ungünstigste Alternative entscheiden.*

Die Galgenregel tritt nur in Kraft, falls die Spieler nicht in der Lage sind, eine Antwort auf eine Regelfrage oder einen Timing-Konflikt zu finden, und deshalb nicht in der Lage wären, das Spiel fortzuführen. Die Regel ist dafür entwickelt worden, weiterspielen zu können, ohne zeitintensive Recherchen betreiben zu müssen. Die Galgenregel soll keine erschöpfende Antwort für Regelfragen und Timing-Konflikte sein.

### (1.6) Zusätzliche Kosten

Manche Karten haben zusätzliche Kosten, die gezahlt werden müssen, um bestimmte Effekte oder Aktionen durchführen zu können. Diese werden in der Form von „als zusätzliche Kosten um (spezieller Effekt/Aktion) musst du (zusätzliche Kosten)“ oder „Du musst (als zusätzliche Kosten) um (speziellen Effekt/eine Aktion)“ angegeben.

Zusätzliche Kosten sind Kosten, die außerhalb des normalen Zeitpunkts zum Zahlen von Kosten gezahlt werden können (z. B. während des Abhandels eines Effekts). Falls ein Effekt, der zusätzliche Kosten voraussetzt, abgehandelt werden würde, müssen die zusätzlichen Kosten zu diesem Zeitpunkt gezahlt werden. Falls die zusätzlichen Kosten nicht gezahlt werden können, misslingt das Abhandeln dieses Teils des Effekts.

Zusätzliche Kosten müssen nicht gezahlt werden, sobald ein **Erzwungen**-Effekt oder eine verpflichtende Anweisung (wie etwa im Kampagnenleitfaden oder auf der Rückseite einer Szenen- oder Agendakarte) einen Ermittler dazu auffordert, einen Effekt abzuhandeln.

*Beispiel: „Ashcan“ Pete befindet sich auf dem Miskatonic-Freigelände (Dunwich 🏠 48) und aktiviert Dukes zweite Fähigkeit, die lautet: „➡ Erschöpfe Duke: Ermitteln. Du ermittelst mit einem Grund-☞-Fertigkeitswert von 4. Du darfst dich sofort auf einen verbundenen Ort bewegen, bevor du mit diesem Effekt ermittelst.“ Pete zahlt die Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren, indem er eine Aktion ausgibt und Duke erschöpft. Dann handelt Pete die Fähigkeit ab, indem er sich zuerst zur Orne-Bibliothek (Dunwich 🏠 50) bewegt und daraufhin ermittelt. Der Text der Orne-Bibliothek aber lautet: „Du musst eine zusätzliche Aktion ausgeben, um in der Orne-Bibliothek zu ermitteln.“ Das fügt zusätzliche Kosten hinzu, die gezahlt werden müssen, um in der Orne-Bibliothek zu ermitteln. Diese zusätzlichen Kosten werden gezahlt, sobald die Ermitteln-Aktion abgehandelt werden würde, außerhalb des Zeitpunkts zum Zahlen von Kosten. Falls Pete die zusätzliche Aktion nicht zahlen kann, misslingt das Abhandeln dieses Teils von Petes Effekt und er kann nicht ermitteln.*

### (1.7) Ergebnisse von Fertigungsproben und erweitertes Timing

In Schritt 7 des Timings von Fertigungsproben („Ergebnis der Fertigungsprobe anwenden“) werden alle Effekte einer gelungenen Fertigungsprobe bestimmt und nacheinander abgehandelt. Das beinhaltet die Effekte der Fertigungsprobe selbst (wie z. B. das Entdecken eines Hinweises beim Ermitteln oder das Hinzufügen von Schaden während eines Angriffs) sowie alle „Falls die Probe gelingt ...“-Effekte durch Kartenfähigkeiten oder Fertigungskarten, die zu der Probe beigetragen haben.

oder **Erzwungen**-Effekte mit einer Auslösebedingung, die abhängig vom Gelingen oder Misslingen einer Fertigkeitssprobe ist (wie z. B. „Nachdem du erfolgreich ermittelt hast“ oder „Nachdem dir eine Fertigkeitssprobe um 2 oder mehr misslungen ist“), lösen zu diesem Zeitpunkt nicht aus. Diese Fähigkeiten werden in Schritt 6 („Bestimmen, ob die Fertigkeitssprobe gelingt/misslingt“) ausgelöst.

### (1.8) Erfahrungskosten für Karten der Stufe 0

Beim Kauf einer neuen Karte während eines Kampagnenspiels muss ein Ermittler mindestens 1 Erfahrungspunkt bezahlen. Daraus folgt, dass Karten der Stufe 0 bei Erwerb ebenfalls 1 Erfahrungspunkt kosten. Dieses Minimum wird nur beim Kauf neuer Karten angewendet. Es verändert nicht dauerhaft die Kartenstufe oder die Erfahrungspunktekosten und trifft nicht zu, sobald eine Karte zu einer höherstufigen Version „verbessert“ wird.

### (1.9) Joker-Fertigkeitssymbol (?)

Ein Joker-Fertigkeitssymbol (?) auf einer Spielerkarte darf zur Übereinstimmung als jedes andere Fertigkeitssymbol verwendet werden, welches für Kartenfähigkeiten oder zum Beitragen einer Fertigkeitssprobe benötigt wird. Sobald Joker-Fertigkeitssymbole zum Abhandeln einer Kartenfähigkeit verwendet werden, muss der Spieler ansagen, welchem Fertigkeitssymbol sie zum Zeitpunkt der Verwendung der Karte entsprechen.

Joker-Fertigkeitssymbole, die zu einer Fertigkeitssprobe beitragen, gelten für den Zweck von Kartenfähigkeiten als „übereinstimmend“.

### (1.10) Zusätzliche Aktionen nehmen und verlieren

Manche Kartenfähigkeiten gewähren Ermittlern „zusätzliche Aktionen“. Falls ein Ermittler während seines Zuges eine oder mehrere zusätzliche Aktionen hat, verbraucht die erste Aktion, die er nimmt die sich als zusätzliche Aktion qualifiziert, jene zusätzliche Aktion.

*Beispiel: Daisy Walker hat den Text: „Du darfst in deinem Zug eine zusätzliche Aktion nehmen, die nur für Buch-➔-Fähigkeiten verwendet werden kann.“ Wenn Daisy das erste Mal eine Buch-➔-Fähigkeit in jedem Zug durchführt, wird automatisch diese zusätzliche Aktion verwendet und nicht eine von Daisys 3 Standardaktionen.*

Falls sich eine Aktion als eine von mehreren zusätzlichen Aktionen eines Ermittlers qualifiziert, darf dieser wählen, welche zusätzliche Aktion verwendet wird.

Falls ein Effekt bewirkt, dass ein Ermittler eine oder mehrere Aktionen verliert, hat der Ermittler entsprechend viele Standardaktionen weniger in jenem Zug, die er nehmen kann (die 3 Standardaktionen sind die, welche als Erste „verloren“ gehen). Falls dem Ermittler nur noch zusätzliche Aktionen verbleiben, gehen diese nun in einer vom Ermittler gewählten Reihenfolge verloren.

*Beispiel: Ein Effekt bewirkt, dass Daisy 2 Aktionen verliert. Sie hat dadurch 2 Standardaktionen weniger die sie in ihrem Zug nehmen kann. Sie kann nicht wählen ihre zusätzliche Aktion zu verlieren, es sei denn, es wäre ihre einzige verbleibende Aktion.*

### (1.11) Ermittler in eine neue Kampagne übernehmen

Dieser Abschnitt erweitert die Möglichkeiten, Ermittler aus einer beendeten Kampagne in eine neue Kampagne zu übernehmen, die im Abschnitt „Das ist das Ende ... oder?“ des Kampagnenleitfadens von „Die Nacht des Zeloten“ beschrieben sind.

*Achtung: Die Standardregeln besagen dass jeder Spieler eine Kampagne frisch von vorne mit einem neuen Deck und mit 0 Erfahrungspunkten startet. Im Folgenden wird eine optionale Variante beschrieben, die mit großer Wahrscheinlichkeit die Spielbalance beeinflusst. Nur unerschrockene Spieler, die das Chaos wirklich nicht fürchten, sollten diese Variante wählen.*

Wenn 1 oder mehr Ermittler aus einer abgeschlossenen Kampagne in eine neue Kampagne übernommen werden, sollten folgende Regeln beachtet werden:

- ✦ Es müssen nicht alle überlebenden Ermittler aus der alten Kampagne übernommen werden. Man kann die neue Kampagne problemlos mit ein paar alten und ein paar neuen Ermittlern beginnen.
- ✦ Die Decks der Ermittler bleiben unverändert. Dies beinhaltet alle in der alten Kampagne verdienten Storyvorteils- und Schwächekarten, sowie alle erhaltenen Erfahrungspunkte und erlittenen Traumata. Auch alles, was im Kampagnenlogbuch unter „Verdiente Storyvorteile/Schwächen“ notiert ist, wird in die neue Kampagne übernommen.
- ✦ Alle anderen Notizen im Kampagnenlogbuch werden gelöscht und nicht in die neue Kampagne übertragen.
- ✦ Der Chaosbeutel wird zurückgesetzt. Alle zusätzlichen Chaosmarker, die dem Chaosbeutel in der alten Kampagne hinzugefügt worden sind, werden aus dem Chaosbeutel entfernt.
- ✦ **Falls ein Ermittler eine Fähigkeit hat, die „zu Beginn der Kampagne“ oder „beim Deckbau“ eintritt (wie z. B. die Bonus-Erfahrungspunkte von Pater Mateo), wird diese Fähigkeit nicht ein weiteres Mal ausgelöst, wenn ein Ermittler in eine neue Kampagne übernommen wird.**
- ✦ Karten und Kampagnenleitfäden werden in der Annahme geschrieben, dass Ermittler nicht von einer Kampagne in eine andere Kampagne übernommen werden. Aus diesem Grund werden die Kampagnen manchmal als „die Kampagne“ bezeichnet (*Beispiel: „... für den Rest der Kampagne ...“*). Im Allgemeinen sollte jede Kampagne als ihre eigene angesehen, wenn man solche Effekte interpretiert. Dennoch sollten manche Effekte so interpretiert werden, dass sie Teil einer ununterbrochenen Gesamtkampagne sind. Darunter fallen Regeln, wie verdiente Schwäche- oder Storyvorteilskarten gehandhabt werden, oder zusätzliche Regeln, an die sich ein bestimmter Ermittler halten muss (*Beispiel: „... für den Rest der Kampagne darf der Träger der Schwäche X nur noch Französisch sprechen.“*)

### (1.12) Schwächen mit dem Kartentyp einer Begegnungskarte

Schwächen mit dem Kartentyp einer Begegnungskarte (wie Gegner- oder Verratskarten) gelten als Spielerkarten, solange sie sich im Deck ihres Trägers befinden, und gelten als Begegnungskarten, solange sie abgehandelt werden und wenn sie erst einmal ins Spiel gekommen sind. Bevor eine Schwäche mit einem Kartentyp einer Begegnungskarte abgehandelt wird, gilt sie noch als eine Spielerkarte.

### (1.13) Eine Karte in ein leeres Spieler- oder Begegnungsdeck mischen

Eine einzelne Karte kann durch einen Karteneffekt nicht in ein leeres Spieler- oder Begegnungsdeck gemischt werden. Falls ein solches Mischen während des Spielens oder der Enthüllung einer Karte passieren würde, die üblicherweise nach ihrer Abhandlung abgelegt werden würde (wie z. B. eine Ereignis- oder Verratskarte), dann wird sie abgelegt. Ansonsten bleibt die Karte in der aktuellen Spielzone.

### (1.14) Kontrolle über Verstärkungen

Die Kontrolle über eine Verstärkung kann abhängig von der Karte, an die sie angehängt ist, wechseln.

- ✦ Falls ein Ermittler eine Spielerkarte an eine Spielerkarte anhängt, die er kontrolliert, behält er die Kontrolle über die Verstärkung.
- ✦ Falls ein Ermittler eine Spielerkarte an eine Spielerkarte anhängt, die ein anderer Spieler kontrolliert, übernimmt jener andere Spieler die Kontrolle über die Verstärkung.
- ✦ Falls die Kontrolle über eine Spielerkarte mit 1 oder mehr Spielerverstärkungen wechselt, übernimmt der Spieler, der die Kontrolle über jene Karte übernommen hat, auch die Kontrolle über jene Spielerverstärkungen.
- ✦ Falls ein Spieler eine Spielerkarte an eine Begegnungskarte anhängt, behält er die Kontrolle über die Verstärkung (er erhält aber nicht die Kontrolle über die Begegnungskarte, an die jene Karte angehängt worden ist).

### (1.15) Deckbau-Optionen

Der folgende Abschnitt stellt klar, wie bestimmte Deckbau-Optionen funktionieren.

- ◊ Falls eine der Kategorien der Deckbau-Optionen eines Ermittlers das Wort „andere(r)“ enthält, fallen Karten nur in diese Kategorie, falls sie in keine andere Kategorie fallen. *Beispiel: Falls unter den Deckbau-Optionen eines Ermittlers folgende Formulierung vorkommt: „Wächterkarten Stufe 0–5, bis zu 10 andere Waffe-Karten“, dann verbraucht eine Wächter-Karte mit dem Merkmal Waffe nicht einen der 10 begrenzten Slots, weil sie zuerst in die unbegrenzte Wächter-Kategorie fällt.*
- ◊ Falls eine der Kategorien der Deckbau-Optionen eines Ermittlers Kartentext aufzählt, fallen Karten nur in diese Kategorie, falls der aufgezählte Kartentext auf irgendeine Weise (wenn auch nur nebensächlich) auf der Karte auftaucht. *Beispiel: Falls unter den Deckbau-Optionen eines Ermittlers folgende Formulierung vorkommt: „Karten, die Horror heilen“, Stufe 0–5“, dann fällt jede Karte mit der Fähigkeit eine beliebige Anzahl Horror zu heilen in diese Kategorie, auch wenn sie nur unter bestimmten Umständen Horror heilt.*

### (1.16) Multi-Klassen-Karten

Eine Multi-Klassen-Karte ist eine Karte, die statt nur einem mehrere Klassensymbole aufweist. Sie gilt als Karte jeder dieser Klassen. *Beispiel: Eine Karte mit einem Schurken-(♠)-Symbol und einem Wächter-(♣)-Symbol ist für alle Zwecke sowohl eine Schurkenkarte als auch eine Wächterkarte. Normalerweise kann eine solche Karte in das Deck eines Ermittlers aufgenommen werden, falls der Ermittler zu einer der Klassen der Karte Zugriff hat.*

Falls ein Ermittler begrenzten Zugriff zu einer der Klassen auf einer Multi-Klassen-Karte hat und unbegrenzten Zugriff zu einer anderen Klasse auf der Karte, verbraucht sie dennoch einen der begrenzten Slots des Ermittlers, es sei denn die Deckbau-Optionen beinhalten das Wort „andere(r)“ (siehe dazu 1.15).

Der folgende Abschnitt stellt klar, wie Multi-Klassen-Karten bei bestimmten Deckbau-Optionen eines Ermittlers funktionieren.

- ◊ **Ermittler mit unbegrenztem Zugriff zu mehr als 1 Klasse** (z. B. alle Ermittler aus dem Grundspiel, *Minh Thi Phan, Sefina Rousseau, William Yorick, Leo Anderson, Joe Diamond, Preston Fairmont, Diana Stanley*): Eine Multi-Klassen-Karte kann in das Deck des Ermittlers aufgenommen werden, falls sie zu einem der aufgezählten Klassen gehört.
- ◊ **Ermittler aus der Dunwich-Erweiterung** (z. B. *Zoey Samaras, Rex Murphy, Jenny Barnes, Jim Culver, „Ashcan“ Pete*): Eine Multi-Klassen-Karte verbraucht nicht 1 der 5 „klassenfremden“ Slots, falls 1 seiner Klassen zu der Klasse gehört, zu welcher der Ermittler unbegrenzten Zugriff hat. Eine Karte kann nicht mehr als 1 „klassenfremden“ Slot einnehmen, unabhängig davon, wie viele Klassensymbole auf der Karte zu finden sind.
- ◊ **Ermittler mit unbegrenztem Zugriff zu 1 Klasse und begrenztem Zugriff zu 1 oder mehr „anderen“ Klassen** (z. B. *Marie Lambeau, Finn Edwards, Carolyn Fern, Ermittler aus „Am Rande der Welt“*): Eine Multi-Klassen-Karte verbraucht nicht 1 der begrenzten Slots des Ermittlers, weil sie in die unbegrenzte Kategorie fällt (siehe dazu 1.15 Deckbau-Optionen).
- ◊ **Ermittler mit unbegrenztem Zugriff zu 1 Klasse und begrenztem Zugriff zu einer zweiten Klasse ohne das Wort „andere(r)“ zu benutzen** (z. B. *Norman Withers*): Eine Multi-Klassen-Karte verbraucht 1 der begrenzten Slots des Ermittlers, selbst wenn sie ebenfalls in die unbegrenzte Kategorie fällt.
- ◊ **Lola Hayes**: Eine Multi-Klassen-Karte zählt bei den Deckbau-Optionen als eine Karte für jede ihrer Klassen.

### (1.17) Eingebettete Fertigkeitsproben

Eine Fertigkeitsprobe kann nicht während einer anderen Fertigkeitsprobe initiiert werden. Falls während der Abhandlung einer Fertigkeitsprobe eine andere Fertigkeitsprobe initiiert werden würde, wird die zweite Fertigkeitsprobe stattdessen erst dann initiiert, nachdem die Abhandlung der ersten Probe abgeschlossen ist. Falls die erste Fertigkeitsprobe Teil einer Aktion ist, wird die zweite Fertigkeitsprobe erst dann initiiert, nachdem die Abhandlung der Aktion abgeschlossen ist.

*Beispiel: Ursula führt eine Ermitteln-Aktion durch. Als Teil dieser Ermitteln-Aktion muss sie eine ⚔-Probe ablegen. Während der Abhandlung der Fertigkeitsprobe spielt sie die Karte Schwäche aufzeigen, ein Ereignis mit dem Schlüsselwort Schnell, mit dem eine weitere ⚔-Probe initiiert wird. Statt die zweite ⚔-Probe während der ersten Probe abzuhandeln, wird die Initiierung der zweiten ⚔-Probe aufgeschoben, bis die Abhandlung der ersten Fertigkeitsprobe (und damit die Ermitteln-Aktion) abgeschlossen ist.*

### (1.18) Aufrechterhaltung der legalen Deckgröße

Falls 1 oder mehr Karten zwangsweise aus dem Deck eines Ermittlers entfernt und in die Sammlung zurückgelegt werden (z. B. sobald eine Karte ins Exil geschickt wird oder sobald ein Kampagneneffekt einen Ermittler dazu zwingt, Karten aus seinem Deck zu entfernen), muss der Ermittler Karten erwerben, sodass seine legale Deckgröße aufrechterhalten werden kann. Wenn er auf diese Weise Karten erwirbt, darf der Ermittler Karten der Stufe 0 für die Kosten von 0 Erfahrungspunkten erwerben, bis sein Deck wieder die legale Deckgröße erreicht hat.

- ◊ Diese Regel findet auch dann Anwendung, falls ein Effekt die Deckgröße, die Deckbau-Einschränkungen oder die Deckbau-Optionen eines Ermittlers verändert, sodass als Ergebnis 1 oder mehr Karten aus dem Deck entfernt oder dem Deck hinzugefügt werden müssen.

### (1.19) Beschränkung gebundener Karten

Falls ein Ermittlerdeck eine Karte enthält, die 1 oder mehr gebundene Karten beschwört, sollten diese Karten zu Beginn des Spiels beiseitegelegt werden. Die Kartenanzahl jeder auf diese Weise beiseitegelegten Karten entspricht der Anzahl an Kopien, die in dem Produkt, aus der sie stammen, ursprünglich enthalten waren. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Kopien der Karten, die jene gebundene Karte beschwören können, in dem Ermittlerdeck enthalten sind.

*Beispiel: Ein Ermittler darf zu Beginn des Spiels nur 3 Kopien von Besänftigende Melodie (Der gebrochene Kreis ∞ 314) beiseitelegen. Dagegen darf ein Ermittler zu Beginn des Spiels nur 1 Kopie von Essenz des Traums (Die Traumfresser ⚔ 113) beiseitelegen, unabhängig davon, wie viele Kopien von Traumtagebuch (Die Traumfresser ⚔ 112) sein Deck enthält.*

**(1.20) Karten mit dem Schlüsselwort Unzählig im Einzelspielmodus**  
Beim Ermitteln der verwendeten Erfahrungspunkte im Deck eines Ermittlers zählt nur die erste Kopie einer Karte mit dem Schlüsselwort Unzählig zur Summe verwendeter Erfahrungspunkte mit. Weitere Kopien einer solchen Karte werden nicht mitgezählt.

### (1.21) An keinem Ort

Ermittler und Gegner müssen sich während des Spiels immer an einem Ort befinden, es sei denn, ein Spieltext gibt etwas anderes an. Falls ein Effekt (wie z. B. ein „Kann sich nicht bewegen“-Effekt) dazu führt, dass sich ein Ermittler oder Gegner an keinem Ort befinden würde, wird der Effekt ignoriert.

### (1.22) Verborgene Karten auf der Hand beim Ausscheiden

Sobald ein Ermittler aus dem Spiel ausscheidet, wird jede Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort verborgen auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt, auf die gleiche Weise, wie Begegnungskarten in seiner Bedrohungszone.

### (1.23) Limbus

Solange die Effekte einer Ereignis- oder Verratskarte abgehandelt werden, oder solange eine Fertigkeitkarte zu einer Fertigungsprobe beigetragen wird, ist die Karte weder im Spiel noch auf dem Ablagestapel oder auf der Hand eines Ermittlers. Für diese Regelklarstellung befindet sich die Karte in einem Übergangszustand, im sogenannten „Limbus“.

Eine Ereigniskarte betritt den Limbus in Schritt 3 der Initiierungssequenz, nachdem die Kosten bezahlt und Gelegenheitsangriffe abgehandelt worden sind (siehe Anhang I „Abfolge einer Initiierung“ im Referenzhandbuch). Eine Verratskarte betritt den Limbus, nachdem sie gezogen worden ist, während ihre Enthüllung-Fähigkeit abgehandelt wird. Eine Fertigkeitkarte betritt den Limbus, sobald sie zu einer Fertigungsprobe beigetragen wird. Solange sich die Karte im Limbus befindet, wird sie normalerweise auf den Tisch gelegt, um anzuzeigen, dass ihre Effekte gerade abgehandelt werden. Die Karte gilt nicht mehr als auf der Hand eines Ermittlers, befindet sich aber auch noch nicht auf einem Ablagestapel. Sie ist spieltechnisch auch nicht im Spiel und zählt nicht für andere Karteneffekte, die sich auf Karten im Spiel beziehen, auch wenn ihre Effekte den Spielstatus verändern. Nachdem die Effekte der *vollständig* abgehandelt worden sind, wird die Karte auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt und befindet sich dann nicht mehr im Limbus. Falls die Effekte der Karte dazu führen, dass die Karte das Spiel betritt (wie z. B. durch das Anhängen an ein anderes Spielelement oder das Platzieren in der Bedrohungszone oder in der Spielzone eines Ermittlers), verlässt die Karte den Limbus und betritt gleichzeitig das Spiel.

### (1.24) Verändernde Slots

Manche Karteneffekte erlauben es einem Ermittler, Vorteilskarten einer Slotart in den Slot einer anderen Art zu legen, oder Vorteilskarten einer bestimmten Slotart in die einer seiner anderen Slots zu legen. Manche Karteneffekte können auch dazu führen, dass für bestimmte Vorteilskarten gar keine Slots benötigt werden. Der Ermittler muss aber dennoch zum Zeitpunkt des Spielens einer Vorteilskarte festlegen, welchen Slot jene Vorteilskarte einnimmt. Das kann später nicht mehr verändert werden, außer Inhalt oder Menge des Slots eines Ermittlers verändern sich. In dem Fall darf er dann neu festlegen, welche Vorteilskarte sich in welchem Slot befindet.

### (1.25) Verstärkungen bewegen

Falls eine Verstärkung von einem Spielelement zu einem anderen bewegt wird, oder eine Verstärkung an ein Spielelement angehängt wird, während es bereits an einem Spielelement angehängt ist, wird die Verstärkung vom alten Spielelement abgehängt und an das neue angehängt.

### (1.26) Durchsuchen bei der Vorbereitung

Falls ein Ermittler bei der Vorbereitung angewiesen wird, ein Deck nach 1 oder mehr Karten zu durchsuchen, können Fähigkeiten, die beim Durchsuchen eines Decks ausgelöst werden würden (wie z. B. die Fähigkeit auf Mandy Thompson oder Fähigkeiten auf *Forschung*-Karten), **nicht** ausgelöst werden, da das Spiel noch nicht begonnen hat.

## 2. Interpretation von Kartenfähigkeiten

### (2.1) „Du/dein“ (erweitert)

Die folgenden Richtlinien werden verwendet, um herauszufinden, auf welchen Ermittler sich „du“ oder „dein“ bezieht.

- ◊ Eine **Enthüllung**-Fähigkeit mit „du/dein“ bezieht sich auf den Ermittler, der die Karte gezogen hat und die Fähigkeit abhandelt.
- ◊ Sobald eine ausgelöste Fähigkeit (⚡-, ⚔- oder ➡-Fähigkeit) abgehandelt wird, bezieht sich „du/dein“ auf den Ermittler, der die Fähigkeit auslöst.
- ◊ Falls eine Fähigkeit einen Satz beinhaltet, der angibt, auf wen sich „du/dein“ bezieht, dann bezieht sie sich auf genau jene Ermittler.  
*Beispiel: Der Text auf Sturer Detective (Grundspiel ✨ 103) beginnt mit: „Solange Sturer Detective an deinem Ort ist ...“. „Deinem“ bezieht sich auf*

*alle Ermittler an seinem Ort. Der Text auf Junges Tiefes Wesen beginnt mit: „Nachdem dich Junges Tiefes Wesen in einen Kampf verwickelt hat ...“. „Dich“ bezieht sich auf jeden Ermittler, der mit dem Gegner in einen Kampf verwickelt ist.*

- ◊ Jede andere Instanz von „du/dein“, die nicht in die oben angegebenen Kategorien passen, bezieht sich auf den Ermittler, der die Karte kontrolliert, den Ermittler, der die Karte in seiner Bedrohungszone hat, oder den Ermittler, der gerade mit der Karte interagiert.

Eine Karte kann mehrere verschiedene Fähigkeiten haben, die „du/dein“ unterschiedlich interpretieren. „Du/dein“ kann sich bei jeder dieser Fähigkeiten auf verschiedene Ermittler beziehen.

*Beispiel: Der Text auf Träume von R'lyeh (Grundspiel ✨ 182) lautet:*

*„**Enthüllung** – Bringe Träume von R'lyeh in deiner Bedrohungszone ins Spiel. Du bekommst -1 ♣ und -1 geistige Gesundheit.*

*➡: Lege eine ♣-Probe (3) ab. Falls die Probe gelingt, lege Träume von R'lyeh ab.“ Bei diesen drei Fähigkeiten bezieht sich „du/dein“ auf verschiedene Ermittler. Bei der **Enthüllung**-Fähigkeit bezieht sich „deiner“ auf den Ermittler, der Träume von R'lyeh gezogen hat und die Enthüllung abhandelt. Bei der anhaltenden Fähigkeit bezieht sich „du“ auf den Ermittler, der Träume von R'lyeh in seiner Bedrohungszone hat. Die ➡-Fähigkeit bezieht sich auf den Ermittler, der die ➡-Fähigkeit durchführt.*

### (2.2) Timing von „Am ...“- und „Falls ...“-Fähigkeiten

Manche Fähigkeiten haben Auslösebedingungen, welche die Wörter „am“ oder „falls“ verwenden, anstatt „sobald“ oder „nachdem“ (z. B. „am Ende der Runde“ oder „falls der Ghulpriester besiegt worden ist“). Diese Effekte lösen zwischen den „Sobald ...“- und den „Nachdem ...“-Fähigkeiten mit derselben Auslösebedingung aus.

### (2.3) Beschränkungen im Bezug auf Spielzonen

Manche Beschränkungen beziehen sich auf bestimmte Spielzonen, wie z. B. „Nur 1 pro Deck“, „Nur 1 im Siegpunktestapel“ oder „Nur 1 im Spiel“. Diese Beschränkung bezieht sich auf die Anzahl Kopien jener Karte (nach Name), die in einer bestimmten Spielzone existieren dürfen. Eine weitere Kopie jener Karte *kann nicht* in die bestimmte Spielzone kommen, falls die angegebene Beschränkung bereits erreicht ist. Beschränkungen gelten für jeden Spieler individuell, falls nichts anderes angegeben ist (*Beispiel: Eine Karte mit „Nur 1 pro Deck“ kann in den Decks zweier verschiedener Ermittler existieren*).

*Anmerkung: „Nur X pro Ermittler“ ist eine Beschränkung, die sich auf die Spielzone eines Ermittlers bezieht.*

### (2.4) „Gegner in einen Kampf verwickeln“ gegen „Von Gegnern in einen Kampf verwickelt werden“

Sobald ein Ermittler einen Gegner in einen Kampf verwickelt, hat jener Gegner jenen Ermittler ebenfalls in einen Kampf verwickelt, und umgekehrt. Zwischen „einen Gegner in einen Kampf verwickeln“ und „von einem Gegner in einen Kampf verwickelt werden“ besteht kein Unterschied. Effekte, die durch „Nachdem dich ein Gegner in einen Kampf verwickelt hat“ ausgelöst werden, werden zur gleichen Zeit ausgelöst, wie Effekte, die durch „Nachdem du einen Gegner in einen Kampf verwickelt hast“ ausgelöst werden.

### (2.5) Abhandlung mehrerer enthüllter Chaosmarker

Falls ein Ermittler dazu angewiesen wird, mehrere enthüllte Chaosmarker „abzuhandeln“, wird jeder Spiel- und Karteneffekt, der sich im Singular auf „den enthüllten Chaosmarker“ bezieht, auf alle enthüllten Chaosmarker angewendet. Sobald z. B. die Effekte des Chaosmarker in Schritt 4 einer Fertigungsprobe oder die Modifikatoren für den Fertigkeitswert in Schritt 5 einer Fertigungsprobe angewendet werden, sollten die Effekte und Modifikatoren aller abgehandelten Chaosmarker angewendet werden, auch wenn in den Regeln von „dem enthüllten Chaosmarker“ die Rede ist. Gleiches gilt für Karteneffekte, die sich auf „den enthüllten Chaosmarker“ beziehen. Auch hier wird Bezug auf alle abgehandelten Chaosmarker genommen.

Beispiel: Ein Ermittler spielt Vorahnung (Zeitalter 199) mit dem Text: „Bringe Vorahnung ins Spiel, enthülle einen zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel und versiegle ihn auf Vorahnung.“ Dann verwendet dieser Ermittler Olive McBride (Zeitalter 197), „um 3 Chaosmarker statt 1 zu enthüllen, 2 jener Marker zu wählen und abzuhandeln und die anderen zu ignorieren“. In diesem Fall würden beide der abgehandelten Chaosmarker auf Vorahnung versiegelt werden, auch wenn sich Vorahnung nur auf einen aufgedeckten Chaosmarker im Singular bezieht. Gleiches gilt auch für die Erzwingen-Fähigkeit auf Vorahnung: „Handle stattdessen den hier versiegelten Marker ab, als ob er gerade aus dem Chaosbeutel enthüllt worden wäre.“ In diesem Fall würden beide versiegelten Marker abgehandelt werden.

Zusätzlich gilt, dass bei der Abhandlung von mehreren Chaosmarkern jeder Spiel- oder Karteneffekt, der bei einem bestimmten enthüllten Chaosmarker ausgelöst werden würde, – wie z. B. die Fähigkeit auf Erinnerungen an die Zukunft (Zeitalter 158): „Falls der benannte Chaosmarker während dieser Fertigungsprobe enthüllt wird ...“ – ausgelöst wird, falls einer der abgehandelten Chaosmarker die entsprechende Bedingung erfüllt.

Zu beachten ist, dass dieser Eintrag nur bei mehreren Chaosmarkern angewendet wird, die auch „abgehandelt“ werden. Falls mehrere Chaosmarker enthüllt werden und alle bis auf 1 aufgehoben oder ignoriert werden, findet dieser Eintrag keine Anwendung.

## (2.6) Starthand ersetzen

Falls eine Fähigkeit die Starthand eines Ermittlers mit einem anderen Set aus Karten ersetzt, zählt jenes Set Karten als die neue Starthand, was Effekte betrifft, welche die Anzahl der Karten auf der Starthand verändern würden.

Falls eine Fähigkeit die Starthand eines Ermittlers mit einer Anzahl Karten, die er aus einem größeren Set Karten „behält“, ersetzt, verändert ein Effekt, der die Anzahl an Startkarten eines Ermittlers verändert, sowohl die Anzahl gezogener Karten, um die Starthand zu ersetzen, als auch die Anzahl Karten, die aus dem größeren Set als seine neue Starthand „behalten“ werden dürfen.

Beispiel: Die Fähigkeit von Sefina Rousseau (Carcosa 39) lautet: „Sobald du deine Starthand ziehst würdest: Ziehe stattdessen 13 Karten. Wähle bis zu 5 Ereignisse, platziere sie unter diese Karte und behalte 8 Karten als Starthand. Lege die übrigen Karten ab.“ Falls ein Karten- oder Spieleffekt die Karten von Sefinas Starthand verändert, würde er sowohl die Anzahl der durch ihrer Fähigkeit gezogenen Karten als auch die Anzahl der Karten verändern, die sie auf ihrer Starthand behalten würde.

## (2.7) Kontrolle über beiseitegelegte Karten übernehmen

Falls ein Effekt einen Ermittler dazu anweist, die Kontrolle über eine derzeit beiseitegelegte Karte zu übernehmen, bringt der Effekt jene Karte in der Spielzone jenes Ermittlers ins Spiel.

## (2.8) Ressourcen zählen

Falls sich eine Fähigkeit auf die Anzahl „Ressourcen, die du hast“, „deiner Ressourcen“ oder einer Kombination aus beidem bezieht, bezieht sie sich nur auf die Anzahl der Ressourcen im Ressourcenvorrat jenes Ermittlers. Ressourcen auf anderen Karten, die der Ermittler kontrolliert, zählen nicht zu der Gesamtmenge, es sei denn es wird ausdrücklich erwähnt.

## (2.9) Automatischer Erfolg/Misserfolg (ausführlich)

Einige Karteneffekte führen dazu, dass einem Ermittler eine Fertigungsprobe automatisch gelingt oder misslingt. Falls dies geschieht, können abhängig vom Timing des Effekts manche Schritte der Fertigungsprobe komplett übersprungen werden.

- ◊ Falls noch vor Schritt 3 (Chaosmarker enthüllen) klar ist, dass einem Ermittler die Fertigungsprobe automatisch gelingt oder misslingt, wird jener Schritt zusammen mit Schritt 4 übersprungen. Aus dem Chaosbeutel werden keine Chaosmarker enthüllt. Der Ermittler macht sofort mit Schritt 5 weiter. Alle anderen Schritte der Fertigungsprobe werden wie üblich abgehandelt.

- ◊ Falls der Effekt eines Chaosmarkers dazu führt, dass einem Ermittler eine Fertigungsprobe automatisch gelingt oder misslingt, wird mit Schritt 3 und Schritt 4 wie üblich weitergemacht.
- ◊ Falls eine Fähigkeit dazu führt, dass einem oder mehreren Gegnern „automatisch entkommen wird“, ist dies nicht dasselbe wie ein automatischer Erfolg bei einem Entkommen-Versuch. Wie im Eintrag unter „Entkommen, Entkommen (Aktion)“ auf Seite 8 des Referenzhandbuchs angegeben, wird überhaupt keine Fertigungsprobe für einen Entkommen-Versuch abgelegt, wenn eine Fähigkeit automatisch 1 oder mehreren Gegnern entkommt. Weil keine Fertigungsprobe abgelegt wird, kann die Probe auch nicht als „erfolgreiche“ Probe angesehen werden. Der Ermittler führt nur die Schritte durch, die abgehandelt werden, sobald er einem Gegner entkommt: Er erschöpft den Gegner und löst sich von ihm.

Beispiel: Patrice verwendet die Fähigkeit auf Hope (Die Traumfresser 31) mit dem Text: „➔ Falls Hope spielbereit ist, erschöpfe ihn oder lege ihn ab: **Entkommen.** Versuche mit einem Grund-Fertigkeitswert von 5 zu entkommen. (Falls du Hope abgelegt hast, gelingt diese Probe automatisch.)“ Wenn sich Patrice entscheidet, Hope abzulegen, gelingt die Fertigungsprobe automatisch, bevor Chaosmarker enthüllt werden. Deshalb werden Schritt 3 und Schritt 4 dieser Fertigungsprobe übersprungen. Die Fertigungsprobe findet aber statt. Karten dürfen noch immer zu der Probe beigetragen werden und der modifizierte Fertigkeitswert des Ermittlers wird immer noch bestimmt, da dies wichtig für andere Kartenfähigkeiten sein kann. Wenn Patrice stattdessen die Fähigkeit auf Streunende Katze (Grundspiel 76) verwenden würde, würde gar keine Fertigungsprobe abgelegt, da ihr Text lautet: „⚡ Lege Streunende Katze ab: Du entkommst automatisch einem Nicht-Elite-Gegner an deinem Ort.“

## (2.10) „Als ob ...“

Manche Karteneffekte erlauben es einem Ermittler, eine Fähigkeit abzuhandeln oder eine Aktion durchzuführen, als ob ein bestimmter Aspekt des Spiels verändert wäre. Um diesen Unterschied anzuzeigen, wird dies mit der Phrase „als ob ...“ eingeleitet. Die so angezeigte Fähigkeit oder Aktion wird abgehandelt, als wäre das Spiel in einem anderen Zustand, ohne den Zustand des Spiels aber zu ändern.

- ◊ Der Spielzustand gilt für die Dauer der so angezeigten Fähigkeit oder Aktion als verändert; beginnend mit der Initiierung (darunter fällt das Bezahlen der Kosten, Gelegenheitsangriffe usw.) über das Abhandeln jedes Aspekts des Effekts bis hin zu seiner Beendigung.
- ◊ Andere Kartenfähigkeiten oder Spieleffekte werden für die Dauer der Fähigkeit ebenfalls so abgehandelt, als wäre das Spiel in einem veränderten Zustand.
- ◊ Der Spielzustand ist aber auf keine eigentliche Weise verändert. Wenn ein Ermittler z. B. behandelt wird, als ob er an einem Ort wäre, wird seine kleine Ermittlerkarte nicht an jenen Ort bewegt und mögliche Gegner an jenem Ort werden nicht automatisch in die Bedrohungszone des Ermittlers bewegt usw.

Beispiel 1: Luke Robinson (Die Traumfresser 4) will an einem Ort ohne Hinweise Absonderliche Zeichen (Dunwich 186) spielen. Ein verbundener Ort hat 1 Hinweis auf sich. Also verwendet er seine Fähigkeit „1 Ereignis in jedem Zug zu spielen, als ob er sich an einem verbundenen Ort befände und dort mit jedem Gegner in einen Kampf verwickelt wäre“. Der Spielzustand gilt für die Dauer des Spielens von Absonderliche Zeichen vom Initiieren bis zum Abhandeln der Karte als verändert. Unter anderem könnte das Folgende bedeuten: (a) Falls sich ein Gegner an jenem Ort befände, würde das Spielen von Absonderliche Zeichen einen Gelegenheitsangriff provozieren, (b) falls jener Ort eine Fähigkeit hätte, welche die Kosten einer zu spielenden Karte ändern würde, würde dies in diesem Fall auch geschehen, und (c) falls Luke durch das Ziehen von 1 oder mehr Karten eine andere Kartenfähigkeit auslösen würde, würde sie so abgehandelt, als befände er sich an dem verbundenen Ort und wäre mit jenem Gegner in einen Kampf verwickelt usw. Nachdem Absonderliche Zeichen

abgehandelt und auf den Ablagestapel gelegt worden ist, gilt Luke nicht länger, als ob er sich an jenem Ort befände oder mit jenem Gegner an jenem Ort in einen Kampf verwickelt wäre.

### (2.11) „... bis alle Hinweise (auf dem Ort) entdeckt worden sind.“

Manche Orte haben Fähigkeiten, die verhindern, dass eine Ort betreten werden kann oder ein bestimmter Gegner verwendet werden kann, bis alle an einem bestimmten Ort entdeckt worden sind, z.B. Lokomotive (Dunwich 175–177). Bei der Interpretation einer solchen Fähigkeit sind verhüllte Orte (die von sich aus keine Hinweise auf sich liegen haben können) nicht ausreichend für die Fähigkeit. Es muss sich um Orte handeln, die zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel enthüllt worden sind.

### (2.12) Interpretation von „du/dir“ im Bezug auf Schaden nehmen

Falls sich eine Fähigkeit auf „du/dir“ bezieht, wenn du Schaden nimmst oder dir Schaden zugefügt wird, umfasst dies auch deine Vorteilskarten, die du kontrollierst.

Beispiel: Die -Fähigkeit auf Überlebensmesser (Zeitalter  17) wird ausgelöst, „nachdem dir ein Gegnerangriff während der Gegnerphase Schaden zugefügt hat“. Diese Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, wenn der Schaden des Angriffs einer oder mehr Vorteilskarten statt der Ermittlerkarte zugewiesen wird. Wenn aber der gesamte Schaden des Angriffs anderen Ermittlern und/oder seinen Vorteilen zugewiesen wird (durch die Verwendung von Karteneffekten, die so etwas zulassen), dann wurde dir kein Schaden zugefügt.

### (2.13) „Ansehen“, „Durchsuchen“ & „Finden“

Diese drei Begriffe beziehen sich alle auf das Durchsehen von Karten, die sich nicht im Spiel befinden (normalerweise Karten im Deck eines Ermittlers oder im Begegnungsdeck), beziehen sich aber nicht aufeinander. Falls sich ein Ermittler z.B. „die obersten 3 Karten seines Deck ansieht“, ist dies kein Durchsuchen-Effekt. Eine Karte zu „finden“, bezieht sich normalerweise auch nicht auf das Durchsuchen von Spielzonen, die sich nicht im Spiel befinden, und ist demnach auch kein Durchsuchen-Effekt.

### (2.14) „Ziehen“ gegen „Der Hand hinzufügen“

Falls eine Karte ausdrücklich der Hand eines Ermittlers hinzugefügt wird, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, zählt es nicht als „Ziehen“ einer Karte im Bezug auf andere Karteneffekte.

Hinweis: Manche Fähigkeiten (wie z.B. Enthüllen-Fähigkeiten auf Schwächen und Dilemma-Karten werden ausgelöst, unabhängig davon, ob die Karte „gezogen“ oder „der Hand hinzugefügt“ wurde.

### (2.15) „Begegnungskarten“ gegen „Szenariokarten“

Diese zwei Begriffe sind austauschbar und beschreiben Nicht-Spielerkarten, die in einem Szenario verwendet werden. Dazu zählen die Karten des Begegnungsdecks, Orte, Agenden, Szenarien, die Szenarioübersichtskarte usw.

### (2.16) „Am weitesten von allen Ermittlern entfernt“

Manche Karteneffekte weisen die Ermittler dazu an, eine Karte an dem Ort ins Spiel zu bringen, der „am weitesten von allen Ermittlern entfernt“ ist. Es ist der Ort am weitesten entfernt, der von allen Ermittlern zusammengezählt die meisten Verbindungen entfernt ist. Bei Gleichstand entscheidet wie immer der Ermittlungsleiter.

Beispiel: Ort A ist 5 Verbindungen von Ermittler A entfernt und 1 Verbindung von Ermittler B. Ort B ist dagegen 3 Verbindungen von Ermittler A entfernt und 4 Verbindungen von Ermittler B. Ort A ist somit insgesamt 6 Verbindungen von allen Ermittlern entfernt und Ort B ist insgesamt 9 Verbindungen entfernt. Deshalb ist Ort B der am weitesten von allen Ermittlern entfernte Ort, auch wenn Ort A zu Ermittler A mit 5 Verbindungen die am weitesten entfernte Einzelverbindung aufweist.

### (2.17) „Unterschiedlich“ & „Verschieden“

Diese zwei Begriffe sind austauschbar. Manche Kartenfähigkeiten beziehen sich auf „unterschiedliche“ bzw. „verschiedene“ Karten. Unterschiedliche Karten sind Karten mit unterschiedlichen Namen (Untertitel ausgenommen). Beispiel: Zwei Kopien von Schutzsiegel (Grundspiel  65) gelten z.B. nicht als unterschiedlich, auch wenn sie voneinander abweichende Kartenstufen aufweisen.

Manche Kartenfähigkeiten beziehen sich auf „unterschiedliche“ bzw. „verschiedene“ Aktionen oder Fähigkeiten. Eine Aktion/Fähigkeit ist unterschiedlich von einer anderen Aktion/Fähigkeit, falls sie nicht identische, eigenständige Fähigkeiten auf der gleichen Karte oder Fähigkeiten auf zwei unterschiedlichen Karten sind. Beispiel: Die zwei eigenständigen Kampf-Fähigkeiten auf Vorschlaghammer (Am Rande der Welt  17) sind voneinander unterschiedlich, aber die zwei identischen Kampf-Fähigkeiten auf zwei Kopien von Machete (Grundspiel  20) unterscheiden sich nicht, genauso wenig wie zwei Basis-Kampfactionen.

◆ Die Ausnahme dieser Regel sind Orte. Ortskarten stellen grundsätzlich eigene Orte dar und sind unterschiedlich bzw. verschieden von anderen Orten, auch wenn sie denselben Namen wie andere Orte haben.

### (2.18) „... nur als deine erste Aktion.“

Falls eine Karte „nur als deine erste Aktion“ gespielt oder eine Kartenfähigkeit „nur als deine erste Aktion“ ausgelöst werden kann, musst du eine deiner Aktionen verwenden und diese Aktion muss die erste in deinem Zug sein. Falls es eine Fähigkeit mit dem Schlüsselwort Schnell oder eine freie ausgelöste Fähigkeit ist, die Fähigkeit ihre Aktionskosten ignoriert oder sie außerhalb deines Zuges stattfindet, kann diese Aktion **nicht** genommen werden.

### (2.19) „Nimm eine Aktion“ gegen „Führe eine Aktion durch / Handle eine Aktion ab“

Manche Effekte erlauben es einem Ermittler „eine Aktion zu nehmen“, normalerweise gefolgt von einer bestimmten Aktionsart (wie z.B. Ursula Downs (Zeitalter  2) oder Eile (Die Traumfresser  239)). Falls ein Effekt einem Ermittler erlaubt eine Aktion zu nehmen, erhält er effektiv 1 Aktion, um sie sofort auszugeben und die entsprechende Aktion zu nehmen. Dies folgt den normalen Regeln für das Nehmen einer Aktion: Die Aktion kann Gelegenheitsangriffe provozieren, sie zählt in Bezug auf Kartenfähigkeiten, die zählen, wie viele Aktionen du genommen hast, als eine Aktion usw.

Manche Effekte (wie z.B. auf Schnellzug-Holster (Am Rande der Welt  89)) erlauben einem Ermittler „eine Aktion durchzuführen bzw. abzuhandeln“. Bei solchen Effekten ist normalerweise angegeben, dass sie die -Kosten der Aktion ignorieren. In diesem Fall hat der Ermittler effektiv keine Aktion erhalten oder ausgegeben und die Aktion wird wie angegeben abgehandelt.

### (2.20) Die Silberne Regel

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Text einer anderen Karte steht und sich keine Lösung finden lässt, hat der Text auf einer Begegnungskarte Vorrang vor dem Text einer Spielerkarte. Falls es sich bei beiden Karten um Begegnungskarten bzw. Spielerkarten handelt, darf der Ermittlungsleiter entscheiden, welche der beiden Karten Vorrang hat.

### (2.21) Untertitel auf Verratskarten

Verratskarten haben keinen speziellen Bereich für einen Untertitel. Falls der Name einer Verratskarte 1 oder mehr Worte in Klammern aufweist, gelten die Worte in Klammern als Untertitel. Andere Karten mit demselben Namen und unterschiedlichem Untertitel gelten noch immer als Kopien voneinander. So sind z.B. sowohl Rastlose Reise (Irrtum) (Die Traumfresser  37) als auch Rastlose Reise (Mühsal) (Die Traumfresser  38) Kopien der Verratskarte Rastlose Reise.

## (2.22) Diana Stanley

Diana Stanleys Fähigkeit interagiert normalerweise mit Ereigniskarten im Limbus und anderen Karten, die sich möglicherweise im Spiel befinden. Deshalb kann Diana Stanleys Fähigkeit auch dann ausgelöst werden, wenn sich eine solche Karte im Limbus oder im Ablagestapel befindet.

## (2.23) „für jede(n)“ & „für je“

Manche Karteneffekte weisen einen Ermittler an, einen Effekt mehrmals durchzuführen – für jede Instanz einer bestimmten Bedingung (wie z. B. „für jeden Horror auf dir“ oder „für jede Karte auf deiner Hand“). Falls ein solcher Effekt zusammengefasst werden kann, dann sollte die Anzahl ermittelt werden und der Effekt gleichzeitig abgehandelt werden. Falls dies nicht möglich ist (weil es z. B. mehrere Schritte gibt oder andere Abhängigkeiten), sollte jede Instanz als eigenständiger Effekt abgehandelt werden.

*Beispiel: Eine Verratskarte weist dich an: „Nimm für jeden Punkt, um den die Probe misslingt, 1 Horror.“ Da du auf einen Blick erkennen kannst, um wie viele Punkte die Probe misslungen ist, handle den zugefügten Horror gleichzeitig als 1 einzigen Effekt ab.*

*Eine andere Verratskarte weist dich an: „Lege für jeden Punkt, um den die Probe misslingt, 1 zufällige Karte von deiner Hand ab. Für jede Karte, die du nicht ablegen kannst, nimmst du 1 Horror oder 1 Schaden.“ In diesem Fall muss der Effekt für jeden Punkt, um den die Probe misslungen ist, nacheinander einzeln abgehandelt werden.*

## Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Dieser Abschnitt bietet Antworten auf eine Reihe häufig gestellter Fragen, die beim Spielen auftauchen können. Die Einträge werden in einem „Frage-Antwort“-Format präsentiert, wobei die neuesten Fragen am Ende der Liste stehen.

**F:** Kann ich an einem Ort ermitteln, auf dem keine Hinweise liegen? Falls ja, was passiert dann?

**A:** Ja. Du kannst an einem Ort ermitteln, auch wenn darauf keine Hinweise liegen. Du bist dann aber nicht in der Lage, dort Hinweise zu entdecken, weil keine Hinweise auf dem Ort liegen. Dennoch kann es nützlich sein, an einem Ort ohne Hinweise zu ermitteln, um Kartenfähigkeiten auszulösen (wie z. B. bei Einbruch (Grundspiel  45) oder Plündern (Grundspiel  73)).

**F:** Gelten die Hinweise auf Vertuschen (Grundspiel  7) als „an meinem Ort“ für Rolands  -Fähigkeit?

**A:** Nein. Generell sind Karten (wie Ermittler, Vorteile, die du kontrollierst, Gegner in deiner Bedrohungszone usw.) „an“ einem Ort. Hinweise sind nur dann „an“ einem Ort, falls sie tatsächlich auf dem Ort liegen (siehe „Hinweise“ auf Seite 13 im Referenzhandbuch).

**F:** Gibt es einen Unterschied zwischen „an“ einem Ort und „in“ einem Ort?

**A:** Nein. Beide Begriffe bedeuten das gleiche und sind miteinander austauschbar.

**F:** Falls ich ein Ereignis mit einer **Kampf**-Fähigkeit (wie z. B. Stich von hinten (Grundspiel  51)) spiele, provoziert dies dann einen Gelegenheitsangriff?

**A:** Nein. Fähigkeiten mit fett gedruckten Aktionskennzeichen (z. B. **Kampf**, **Entkommen** oder **Ermitteln**) zählen als eine Aktion dieser Art. In diesem Fall zählt Stich von hinten als eine **Kampf**-Aktion. Es findet kein Gelegenheitsangriff statt, weil **Kampf**-Aktionen keinen Gelegenheitsangriff provozieren. Das gleiche gilt für **Kampf**-Aktionen auf Vorteilskarten (wie z. B. auf der 4Ser Automatik (Grundspiel  16)).

**F:** Falls ich eine  -Fähigkeit verwende oder ein Ereignis mit einer fett gedruckten Aktionsart spiele, muss ich dann 1 Aktion ausgeben (z. B. **Kampf**, **Entkommen** oder **Ermitteln**), um die Fähigkeit zu verwenden, und eine weitere Aktion, um die Aktion, die auf der Karte aufgedruckt ist, zu initiieren? Oder nur 1 Aktion?

**A:** Es reicht aus, die Kosten der Fähigkeit zu zahlen, um die gekennzeichnete Aktion zu initiieren. Man muss keine zusätzliche Aktion ausgeben.

**F:** Kann ich die  -Fähigkeiten auf 2 Kopien von 4Ser Automatik (Grundspiel  16) auslösen, um +2  und +2 Schaden zu bekommen?

**A:** Nein. Jede  -Fähigkeit ist eine eigenständige Aktion, die vollständig abgehandelt werden muss, bevor du die Möglichkeit hast, eine weitere Aktion zu nehmen.

**F:** Kann ich die  -Fähigkeit auf Karten wie z. B. auf Körperliches Training (Grundspiel  17) mehr als ein Mal pro Fertigungsprobe auslösen?

**A:** Ja. Du darfst sie so oft verwenden, wie du willst, außer die Fähigkeit hat eine aufgedruckte Beschränkung. Du musst jedoch jedes Mal die Kosten für die Fähigkeit zahlen.

**F:** Falls Hinweise oder Karten auf oder an verhüllten Orten liegen und dann der Ort enthüllt wird, was passiert dann mit den Hinweisen oder Karten?

**A:** Alle Hinweise oder Karten auf oder an einem verhüllten Ort bleiben, wo sie sind, sobald der Ort enthüllt wird. Dies beinhaltet Hinweise, die tatsächlich auf dem Ort platziert sind, Gegner oder Vorteile an diesem Ort und Karten, die an diesen Ort angehängt sind. Hinweise, die in Höhe des Hinweiswerts auf den neu enthüllten Ort platziert werden, werden einfach zu den schon auf dem Ort liegenden Hinweisen hinzuaddiert.

**F:** Falls ein Karteneffekt anweist, Schaden oder Horror zu heilen, aber nicht angibt, von wo, kann ich ihn dazu verwenden, Vorteile oder Ermittler außer von mir zu heilen?

**A:** Nein. „Heile X Schaden/Horror“ ist eine Kurzform für „Heile X Schaden/Horror von deinem Ermittler“. Falls auf einer Karte steht „Heile X Schaden“ oder „Heile X Horror“, kannst du dies nur verwenden, um Schaden oder Horror von deinem Ermittler zu heilen. Karten, die dir erlauben andere Ermittler oder Vorteile zu heilen, geben dies gesondert an.

**F:** Wer bekommt den Effekt oder profitiert von einer Fertigungskarte, die zur Fertigungsprobe eines anderen Ermittlers beiträgt? Falls ich Überwältigen (Grundspiel  91) zur Fertigungsprobe eines anderen Ermittlers beitrage, darf ich dann 1 Karte ziehen oder zieht der Ermittler, der die Fertigungsprobe ablegt, 1 Karte?

**A:** Generell bekommt der Spieler, der die Fertigungskarte beigetragen hat, den Effekt einer Fähigkeit auf jener Fertigungskarte. In diesem Fall würdest du 1 Karte ziehen, nicht der Ermittler, der die Fertigungsprobe ablegt. Falls aber eine Fertigungskarte das Ergebnis ändert oder diesem etwas hinzufügt, dann profitiert der Ermittler, der die Probe ablegt, von dieser Fähigkeit. Falls du z. B. Deduktion (Grundspiel  39) zu einer Fertigungsprobe eines anderen Ermittlers beiträgst, dann würde dieser Ermittler (und nicht du) den zusätzlichen Hinweis entdecken, weil du den Effekt seiner Fertigungsprobe verändert hast.

**F:** Sobald ich die Fähigkeit auf Streunende Katze (Grundspiel  76) verwende, kann ich einen beliebigen Gegner an meinem Ort wählen, selbst wenn dieser mit einem anderen Spieler in einen Kampf verwickelt ist?

**A:** Ja. Sobald du eine normale Entkommen-Aktion durchführst, darfst du nur von Gegnern zu entkommen versuchen, mit denen du in einem Kampf verwickelt bist. Karteneffekte (wie z. B. Streunende Katze oder Listige Ablenkung (Grundspiel  78)) können diese Beschränkung verändern oder ersetzen.

**F:** Sobald ich mit Vertrocknen (Grundspiel  60) angreife und ein  -,  -,  - oder  -Symbol enthülle, wann nehme ich 1 Horror?

**A:** Du würdest sofort 1 Horror nehmen, falls du das Symbol in Schritt 3 „Chaosmarker enthüllen“ enthüllst (siehe dazu „Timing für Fertigungsproben auf Seite 26 im Referenzhandbuch). Falls du eine beliebige Reaktion zum Nehmen von Horror hast (wie z. B. Agnes Bakers Fähigkeit), würdest du diese jetzt auslösen, bevor der Rest des Angriffs abgehandelt wird.

*F: Falls meine Probe automatisch misslingt (z.B. durch das Enthüllen eines ♣-Symbols), dann behandle ich meinen Fertigkeitswert, als wäre er 0. Falls die Schwierigkeit der Probe 0 ist, ist mir die Probe dann gelungen?*

A: Nein. Egal was passiert, wenn dir die Probe automatisch misslingt, dann ist dir die Probe misslungen, unabhängig deines Fertigkeitswertes und der Schwierigkeit der Probe.

*F: Wie funktioniert das „Durchsuchen der Sammlung“ nach einer zufälligen Grundschwäche genau? Verwende ich den gleichen Schwächekartens-Pool, den ich auch beim Deckbau verwendet habe? Oder durchsuche ich alle meine Schwächen?*

A: Jedes Mal wenn die Spieler dazu aufgefordert werden, nach einer zufälligen Grundschwäche zu suchen – ob beim Deckbau, während der Vorbereitung, der Auflösung eines Szenarios oder während eines Szenarios – dann sollten die Spieler den gleichen Schwächekartens-Pool verwenden. Dieser wird aus allen Grundschwächen 1 Ausgabe jedes Produkts gebildet, das sie besitzen. Falls die Ermittler ihre eigenen Sammlungen haben, sollten sie in gleicher Weise ihren eigenen Schwächekartens-Pool zusammenstellen, damit die Karten der Spieler nicht versehentlich vermischt werden.

Beispiel: Daniel und Kai haben beide Decks aus Daniels Sammlung gebaut, die aus 2 Grundspielen besteht. Während des Deckbaus fügen beide ihrem Deck 1 zufällige Grundschwäche aus dem Schwächekartens-Pool hinzu, der aus 10 Schwächen einer einzigen Ausgabe des Grundspiels besteht. 8 Schwächekarten bleiben im Pool übrig. Falls sie später dazu aufgefordert werden, ihre Sammlung nach einer zufälligen Grundschwäche zu durchsuchen, dann werden diese Schwächen aus dem Pool der 8 verbliebenen Schwächen entnommen.

*F: Ich habe Doppelt oder Nichts (Dunwich 26) und Wahrnehmung (Grundspiel 90) zu einer Fertigkeitsprobe beim Ermitteln beigetragen. Ich habe außerdem Dr. Milan Christopher (Grundspiel 33) im Spiel. Welche Effekte werden 2 Mal abgehandelt, falls mir die Probe gelingt?*

A: Die Effekte einer erfolgreichen Fertigkeitsprobe werden in Schritt 7 angewendet und Doppelt oder Nichts verursacht, dass jeder dieser Effekte 2 Mal abgehandelt wird. Dr. Milan Christophers Fähigkeit ist eine Reaktion auf das Gelingen einer Fertigkeitsprobe, die deshalb in Schritt 6 ausgelöst und abgehandelt wird, nachdem der Erfolg bestimmt worden ist. In Schritt 7 werden das Spielergebnis der Ermittlung (das Entdecken 1 Hinweises) und das „Falls die Probe erfolgreich ist“-Ergebnis von Wahrnehmung wegen des „Doppelt oder Nichts“-Effekts beide 2 Mal abgehandelt.

*F: Kann Schrecken aus dem Jenseits (Dunwich 101) bewirken, dass ein Ermittler Schwächen von seiner Händen ablegt?*

A: Schrecken aus dem Jenseits kann bewirken, dass Schwächen abgelegt werden, sogar wenn du derjenige bist, der diese Wahl trifft. Schrecken aus dem Jenseits weist den Spieler an einen Kartentyp zu wählen, worauf dann alle Spieler verpflichtet sind, alle Karten des gewählten Kartentyps abzulegen. Du wählst in diesem Fall nicht freiwillig 1 oder mehr Karten, die du ablegst; du wählst eine Kategorie von Karten aus, die abgelegt werden muss.

*F: Kann ich Schutzsiegel (Stufe 5) (Dunwich 307) spielen, um einen Gegner auf der anderen Seite einer Agenda oder eines Akts aufzuheben und abzulegen? Und wenn ja, wohin wird er gelegt?*

A: Nein. Sobald du eine Agenda oder einen Akt auf ihre B-Seite umdrehst und diese Seite ist ein Begegnungskartentyp (normalerweise ein Verrat, Gegner oder Ort), wird den Regeln zum Ziehen einer Begegnungskarte nur soweit gefolgt, um herauszufinden, wie die Karte ins Spiel kommt, und um die Enthüllungseffekte jener Karte entsprechend abhandeln zu können. Effekte, die durch das „Ziehen“ einer Karte ausgelöst werden würden, werden nicht ausgelöst, da die Karte nicht wirklich gezogen worden ist und auch nicht klar ist, wer bei einem solchen Ereignis die Karte ziehen würde.

*F: Falls ich Duke (Dunwich 14) verwende, um mich auf einen Ort zu bewegen, der mitten in der Abhandlung von Dukes Fähigkeit meinen Zug „sofort beendet“, geht die Abhandlung der Fähigkeit dann weiter?*

A: Ja. Falls während der Abhandlung einer Fähigkeit dein Zug („sofort“ oder auf andere Weise) endet, wird der Rest jener Fähigkeit noch abgehandelt. Der Rest der Fähigkeit wird nicht aufgehoben. Beachte aber, dass alle „Bis zum Ende deines Zuges“-Effekte zu diesem Zeitpunkt dennoch zu wirken aufhören würden, da dein Zug geendet hat, du aber wegen des Restes von Dukes Fähigkeit weiterspielst.

*F: Was gilt als „während einer Fertigkeitsprobe auf einer Zauber-Karte“ für Karten wie Spiritueller Athame (Carcosa 35) und In sich ruhend (Carcosa 113)?*

A: Eine „Fertigkeitsprobe auf einer Karte“ ist eine Fähigkeit, die direkt zu einer Probe auffordert. Entweder passiert das durch die Phrase „Lege eine Fertigkeitsprobe (X) ab“ oder durch die Initiierung einer Aktion, die an sich eine Fertigkeitsprobe ist (beispielsweise eine Karte mit den Aktionskennzeichen **Kampf**, **Entkommen** oder **Ermitteln**).

*F: Kann ein Ort ohne gültige Verbindung zu meinem Ort der „nächstgelegene“ oder „der am weitesten entfernte“ Ort von meinem Ort sein?*

A: Ja, aber nur wenn es keine anderen gültigen Orte mit einer gültigen Verbindung zu deinem Ort gibt. Falls es andere Orte mit einer gültigen Verbindung zu deinem Ort gibt, muss der „nächstgelegene“ oder „der am weitesten entfernte“ Ort einer jener Orte sein.

*F: Falls ein Gegner an einem Ort ist, der keine gültige Verbindung zu deinem Ort hat, kann er dann für den Zweck von Karten wie Geheimnisvolle Gesänge (Grundspiel 171) oder Tanz des Gelben Königs (Carcosa 97) der „nächstgelegene Ort“ sein?*

A: Selbst wenn es keine gültige Verbindung zum Ort eines Ermittlers gibt, kann ein Gegner sich dennoch als „nächstgelegener“ Gegner qualifizieren, falls es keine anderen Gegner im Spiel gibt, die näher sind. Ein Effekt, der einen Gegner benötigt, um eine Verbindung zu einem Ermittler zu ziehen (wie z. B. Tanz des Gelben Königs), würde einen Gegner nicht zum Bewegen bringen können, falls es keine gültige Verbindung gibt.

*F: Wie interagiert Zeitsprung (Carcosa 311) mit Karten, die in die Decks zurückgeschickt worden sind?*

A: Wenn Karten in den Spielstatus zurückgeführt werden können, in dem sie sich zuvor befunden haben, dann sollte dies auch getan werden. Falls du z. B. Die Zukunft vorhersagen (Grundspiel 61) verwendet hast, um die obersten 3 Karten des Begegnungsdecks neu anzuordnen, und dann ein Ermittler Zeitsprung spielt, solltest du jene 3 Karten in ihre ursprüngliche Reihenfolge zurücklegen. Falls du 1 Karte gezogen hast und dann Zeitsprung gespielt wird, solltest du die gezogene Karte auf dein Deck zurücklegen. Falls du den Spielstatus nicht mehr genau zu dem Status zurückführen kannst, in dem er sich vor der durchgeführten Aktion befunden hat, misslingt der Effekt von Zeitsprung.

Falls aber ein Deck durchsucht und/oder gemischt worden ist, dann kann man die vorherige Reihenfolge der Karten nicht mehr nachvollziehen, sodass das gemischte Deck so bleiben kann, wie es ist. Du weißt auch jetzt nicht die genaue Reihenfolge des Decks, sodass der Spielstatus quasi gleich geblieben ist. Nehmen wir z. B. an, dass du Nichts unversucht lassen (Carcosa 26) verwendet hast, um dein Deck nach einer Karte zu durchsuchen, sie zu ziehen und dein Deck zu mischen. Falls in diesem Fall ein Ermittler Zeitsprung spielt, reicht es aus, die Karte, nach der du das Deck durchsucht hast, zurück in dein Deck zu mischen. Was den Spielstatus angeht, so ist dein Deck im gleichen Status wie zuvor, bevor Nichts unversucht lassen gespielt worden ist.

*F: Was passiert, falls eine Fertigkeitsprobe gleichzeitig automatisch gelingt und automatisch misslingt?*

A: Falls eine Fertigkeitsprobe automatisch gelingt und automatisch misslingt, hat das automatische Misslingen Vorrang und die Probe misslingt automatisch.

F: Falls ich eine Karte mit dem Schlüsselwort *Dauerhaft* erwerbe, wie z. B. *Charons Obolus* (Carcosa ♠ 308), kann ich sie später aus meinem Deck entfernen?

A: Nein, es sei denn ein Effekt erlaubt dir dies ausdrücklich. Karten können normalerweise nur aus deinem Deck entfernt werden, falls du neue Karten erwirbst und du sie mit vorhandenen Karten im Deck austauschen musst, um die Deckgröße deines Ermittlers einhalten zu können. Da Karten mit dem Schlüsselwort *Dauerhaft* aber nicht gegen deine Deckgröße zählen, können sie auf diese Weise nicht ausgetauscht werden. Es gibt keine Regel, die es dir erlaubt, Karten nach Belieben aus deinem Deck zu entfernen.

F: Falls ich als *Carolyn Fern* (*Der gebrochene Kreis* ∞ 1) spiele, und mir die Fertigungsprobe auf *Flüssiger Mut* (*Dunwich* ♣ 24) gelingt, kann ich *Carolyns Reaktionsfähigkeit* ein Mal oder zwei Mal auslösen?

A: Nur ein Mal. Das Wort „zusätzlich“ im zweiten Heileffekt gibt an, dass die 2 Punkte, um die geheilt wird, als 1 Heileffekt angesehen werden und nicht als 2 verschiedene Instanzen, die je 1 Punkt heilen.

F: Kann ich 2 Karten verwenden, die 1 enthüllten *Chaosmarker* bei der gleichen Fertigungsprobe durch mehrere Marker ersetzen, wie z. B. *Olive McBride* (Zeitalter Ⓜ 197) und *Groteske Statue* (Grundspiel ★ 71)?

A: Ja, das kannst du. Sobald du mehrere Effekte verwendest, die „einen *Chaosmarker* enthüllen“ durch etwas anderes ersetzen, musst du zuerst deine Absicht kundtun, dass du auf das, was du aus dem Beutel ziehst, reagieren willst, weil jeder dieser Effekte dafür gedacht ist, vor dem Ziehen von *Chaosmarkern* aus dem Beutel ausgelöst zu werden.

Falls du ankündigst, *Olives Fähigkeit* zuerst auszulösen, dann solltest du auch erklären, welcher von den 3 Markern, die du aufgrund von *Olives Fähigkeit* ziehen wirst, in die 2 Marker der Statue verwandelt wird. (Beispiel: „Ich enthülle wegen *Olive* 3 Marker. Für den ersten Marker enthülle ich mit der Statue aber 2 statt 1 Marker.“) Dann ignorierst du 1 der beiden Marker der Statue und hast noch 1 Marker übrig. Davon ignorierst du wieder 1 Marker. (Alle diese Marker gelten als gleichzeitig enthüllt, sodass du nicht erst die 2 Marker durch *Olive* enthüllen und dich dann entscheiden kannst, ob du die Statue verwenden willst oder nicht.)

Falls du stattdessen die Fähigkeit der Statue zuerst auslöst, würdest du genauso vorgehen und zuerst deine Absicht kundtun. (Beispiel: „Ich verwende die Statue und enthülle 2 Marker. Für den zweiten Marker verwende ich *Olives Fähigkeit* und enthülle 3 statt 1 Marker.“) Dann würdest wählen müssen, den ersten Marker oder die 3 Marker von *Olive* abzuhandeln. (Das hört sich jetzt vielleicht etwas seltsam an, weil der Text auf *Groteske Statue* „Wähle 1 dieser Marker, den du abhandelst, und ignoriere den anderen“ lautet, was besagt, dass du nur 1 jener Marker abhandelst und 1 Marker ignorierst. Aber für den Zweck, solche Arten von Effekten abzuhandeln, werden die 3 durch *Olives Fähigkeit* enthüllten Marker als 1 enthüllter Marker behandelt.) Falls du dich entscheiden würdest, die 3 Marker von *Olive* abzuhandeln, würdest du dann 2 Marker zum Abhandeln wählen und den anderen ganz normal abhandeln.

F: Wenn ich *Der Preis des Versagens* (Zeitalter Ⓜ 39) mit der Schwäche *Dunkler Pakt* (Zeitalter Ⓜ 38) aus meinem Deck austausche, kehrt *Dunkler Pakt* in den Vorrat verfügbarer Grundschwächen zurück?

A: *Dunkler Pakt* kehrt in deine Sammlung zurück, kehrt aber nicht in den Vorrat verfügbarer Schwächen zurück, sobald die Karte ausgetauscht worden ist – das soll sicherstellen, dass man *Dunkler Pakt* später wieder mit *Der Preis des Versagens* austauschen kann. Gleiches gilt für *Verdammt* (Zeitalter Ⓜ 40), falls die Schwäche ausgetauscht wird.

F: Erlaubt mir die Fähigkeit von *Ursula Downs* (Zeitalter Ⓜ 2) eine **Ermitteln**-Aktion auf einer *Vorteils-* oder *Ereigniskarte* zu nehmen?

A: Ja. Ursulas Reaktion erlaubt dir, eine beliebige *Ermitteln*-Aktion zu nehmen, darunter auch jene, die mittels der *Aktivieren*-Aktion oder der *Spielen*-Aktion durchgeführt werden.

F: Provoziert die *Ermitteln*-Aktion, die mittels der Fähigkeit von *Ursula Downs* (Zeitalter Ⓜ 2) genommen wird, *Gelegenheitsangriffe*?

A: Ja. Falls eine Fähigkeit dir erlaubt „eine Aktion zu nehmen“, ist es so, als würdest du eine Aktion erhalten und sofort ausgeben, um jene Aktion durchzuführen. Das unterscheidet sich von einer Reaktion oder einer freien ausgelösten Fähigkeit, die einfach nur die Effekte einer Aktion direkt durchführen, wie z. B. die Reaktion auf *Überlebensmesser* (Zeitalter Ⓜ 17).

F: Kann ich „Lass mich das machen!“ (Carcosa ♠ 22) oder „Kümmere dich darum!“ (Ⓜ Zeitalter 28) auf eine Schwäche anwenden?

A: Nein. Beide Karten werden gespielt, nachdem du oder ein anderer Ermittler eine *Nicht-Wagnis-Begegnungskarte* gezogen hat, aber bevor die Effekte der Karte abgehandelt werden. Schwächen mit dem Kartentyp einer *Begegnungskarte* (z. B. *Gegner* oder *Verrat*) gelten als *Begegnungskarten*, solange sie abgehandelt werden und wenn sie erst einmal ins Spiel gekommen sind. Wenn diese Karten gespielt werden, gelten sie noch nicht als *Begegnungskarten*. Deshalb gelten sie zu diesem Zeitpunkt noch als *Spielerkarten* und sind noch keine *gelegenen Ziele*.

F: Werden *Gegner* erschöpft, nachdem sie einen *Gelegenheitsangriff*, einen *Zurückschlagen-Angriff* oder andere *Angriffe* (durch *Karteneffekte*) durchgeführt haben?

A: Nein. *Gegner* werden nach dem Angriff nur erschöpft, falls sie einen *Angriff* in Schritt 3.3 der *Gegnerphase* durchgeführt haben. Wenn nichts anderes angegeben ist, führen alle anderen *Gegnerangriffe* nicht dazu, dass der *Gegner* danach erschöpft wird.

F: Falls sich eine Fähigkeit auf „deine Karten“ bezieht, bezieht sich das auf Karten, die du kontrollierst oder auf Karten, die du besitzt? Funktioniert zum Beispiel die Fähigkeit von *Carolyn Fern* (*Der gebrochene Kreis* ∞ 1) nur dann, falls eine Karte, die ich kontrolliere, *Horror* heilt oder falls eine Karte, die ich besitze, aber nicht kontrolliere, *Horror* heilt?

A: Normalerweise sind „deine Karten“ die Karten, die du gerade kontrollierst. Falls du eine Karte besitzt, aber nicht kontrollierst, gilt diese im Bezug auf Fähigkeiten nicht als „deine Karte“.

F: Kann ich die *☞-Fähigkeit* auf *Laufschuhe* (*Der gebrochene Kreis* ∞ 36) verwenden, nachdem ich mich zu einem Ort mit keinem *Gegner* bewegt habe?

A: Ja. Der der Teil „bevor dich *Gegner* in einen Kampf verwickeln“ der Fähigkeit bezieht sich nur auf den Zeitpunkt, an dem *Gegner* dich in einen Kampf verwickeln; es wird nicht genau angegeben, dass ein *Gegner* vor Ort sein muss, um die Fähigkeit auslösen zu können.

F: Passiert das *Kartenziehen* in der *Unterhaltsphase* durch *Patrice Hathaways* (*Die Traumfresser* ♣ 5) Fähigkeit gleichzeitig oder eine Karte nach der anderen? Was passiert, wenn ich dabei eine *Schwäche* wie z. B. *Amnesie* (Grundspiel ★ 96) ziehe?

A: Immer wenn du 1 oder mehr Karten ziehst, passiert das *Kartenziehen* gleichzeitig, es sei denn, ein Effekt verwendet die Phrase „eine nach der anderen“. Wenn dann alle Karten gezogen worden sind, musst du alle **Enthüllung**-Fähigkeiten auf jenen Karten (in beliebiger Reihenfolge) abhandeln.

F: Kann *Patrice Hathaways* (*Die Traumfresser* ♣ 5) Fähigkeit dazu führen, eine *Verborgene-Begegnungskarte* von ihrer Hand abzulegen?

A: Nein. *Verborgene-Karten* können auf keine Weise von der Hand abgelegt werden (außer durch ihren eigenen Text).

F: Sind die Kosten einer Karte mit den Kosten von 0 gerade oder ungerade? Sind die Kosten einer Karte ohne Kosten gerade oder ungerade?

A: Die Null ist eine gerade Zahl. Deshalb haben Karten mit Kosten von 0 gerade Kosten. *Fertigkeitskarten* und Karten mit einem „-“ als Kosten haben allerdings keine Kosten (und sind deshalb weder gerade noch ungerade).

F: Können Marker (wie die Kopfgelder von Tony Morgan) auf Schwarmkarten platziert werden?

A: Ja. Jede Schwarmkarte zählt als eine eigene Kopie ihrer Wirtskarte und kann ihre eigenen Marker auf sich liegen haben.

F: Was bedeutet bei Mandy Thompsons (Die Traumfresser  2) Reaktion „Handle 1 zusätzliches Ziel der Suche ab“?

A: Suchen-Effekte weisen den Spieler normalerweise dazu an, einen Effekt unter Verwendung der Karte(n) abzuhandeln, die Ziel der Suche ist/sind. Falls ein Spieler z. B. den Effekt verwendet, um „die obersten 3 Karten seines Decks nach einer Karte zu durchsuchen und zu ziehen“, würde das Ziehen der Karte, nach der gesucht wurde, die Abhandlung des Ziels der Suche sein. Würde Mandys Reaktion hier verwendet werden, könnte der Spieler entweder die obersten 6 Karten nach 1 Karte durchsuchen und ziehen oder die obersten 3 Karten nach 2 Karten durchsuchen und ziehen. (Du musst dich vor der Suche für eines von beiden entscheiden.)

F: Kann ich Karten mit Kosten von „-“ spielen?

A: Nein. Karten mit Kosten von „-“ haben keine Kosten, die bezahlt werden können. Deshalb können solche Karten nicht gespielt werden. Wird z. B. Anhänger der Königin (Die Traumfresser  22) aus dem Spiel abgelegt, später wieder in dein Deck gemischt und von dir gezogen, könntest du diese Karte nicht mehr von der Hand spielen. (Fähigkeiten, die es dir erlauben, Karten direkt ins Spiel zu bringen, funktionieren dagegen, da damit die Kosten umgangen werden.)

F: Haben - und -Marker Modifikatoren oder Werte, falls sie außerhalb einer Fertigkeitsprobe enthüllt werden?

A: Nein. Außerhalb einer Fertigkeitsprobe enthüllte - und -Marker haben keine Modifikatoren und keine Werte.

F: Was passiert, wenn du durch einen Teil eines Fähigkeitseffekts dem Chaosbeutel eine bestimmte Anzahl an - oder -Markern hinzufügen musst, aber nicht mehr genug - oder -Marker übrig sind, um den Effekt zu erfüllen?

A: Du führst so viel von der Fähigkeit durch, wie du kannst. In dem Fall fügst du dem Chaosbeutel so viel - und -Marker hinzu, bis keine mehr da sind.

F: Was passiert, wenn du als Teil der Kosten eines Fähigkeits- oder Karteneffekts dem Chaosbeutel eine bestimmten Anzahl an - oder -Markern hinzufügen musst, aber nicht mehr genug - oder -Marker übrig sind, um die Kosten zu bezahlen?

A: Wenn die Kosten nicht bezahlt werden können, kann die Karte/Fähigkeit nicht gespielt/ausgelöst werden.

F: Was passiert, wenn die Karte unter Amada Sharpe (Innsmouth  2) eine andere Spielzone betreten würde, während sie zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen wird?

A: Die Karte würde dennoch die Spielzone betreten – sie bleibt nur dann unter Amada, wenn sie ansonsten abgelegt würde (wie z. B. am Ende der Fertigkeitsprobe).

F: Aus welchen Zonen darf ich eine Karte wie z. B. Unfairer Trick (Winifred Habbamock  23) wieder auf meine Hand zurückschicken? Wenn ich sie in mein Deck mische, darf ich sie dann auf meine Hand zurückschicken?

A: Normalerweise (außer es ist etwas anderes angegeben) kannst du solche Karten aus jeder Spielzone „zurückschicken“, solange es sich um eine Zone handelt, die es dir erlaubt, Karten zu finden und zu identifizieren. Wenn Unfairer Trick im Ablagestapel liegt oder an eine andere Karte angehängt ist (z. B. an Traumkristallisor (Die Traumfresser  24)), ist die Karte zu finden und du kannst sie aus jener Zone auf deine Hand zurückschicken. Wenn sie sich aber in einer Zone befindet, wo es unmöglich ist, ihre genaue Position zu kennen (z. B. innerhalb eines Decks) oder verdeckt in einer Zone liegt, wo du dir die andere Seite nicht ansehen darfst (z. B. eine Schwarmkarte), dann kannst du sie nicht auf deine Hand zurückschicken und der Aspekt des Effekts scheitert.

Wenn Unfairer Trick aus dem Spiel entfernt worden ist, kann bis zum Ende des Spiels kein Spieleffekt mit der Karte auf irgendeine Weise auch immer interagieren (außer es ist etwas anderes angegeben).

F: Verbleiben - und -Marker im Verlauf einer Kampagne von Szenario zu Szenario im Chaosbeutel?

A: Nein. - und -Marker verbleiben im Verlauf der Kampagne von Szenario zu Szenario nicht im Chaosbeutel.

F: Wenn ich Grausiges Totem (Der gebrochene Kreis  119) verwende, nachdem ich die Karte unter Amanda Sharpe (Innsmouth  2) zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen habe, wie lange bleibt dann das Bonussympol auf der beigetragenen Karte?

A: Das Bonussympol, das durch Grausiges Totem gewährt wird, gibt keine Dauer an. Deshalb sollte der Effekt andauern, bis die beigetragene Karte das Spiel verlässt. Die eigentliche Frage ist: Wann kommt die beigetragene Karte ins Spiel und wann verlässt sie es?

Normalerweise sind Karten unter anderen Karten (wie auch die Karte unter Amanda Sharpe) nicht im Spiel. Karten, die zu Fertigkeitsproben beigetragen werden, kommen niemals wirklich „ins Spiel“, aber während sie zu einer Probe beigetragen werden, werden ihre Symbole zu den relevanten Werten des Ermittlers hinzugefügt und ihr Spieltext ist aktiv. Während eine Karte unter Amanda Sharpe also zu einer Probe beigetragen wird, sollten ihre Symbole und ihr Spieltext – genau wie alle Karten im Spiel – durch Spieleffekte veränderbar sein (als ob du sie von deiner Hand beigetragen hättest). Aber sobald die Probe endet, kehrt die Karte in ihren Nicht-im-Spiel-Zustand zurück und alle andauernden Effekte hören auf zu wirken.

Kurzversion: Das Bonussympol, das durch Grausiges Totem gewährt wird, wird nur in der Probe angewandt, in der Grausiges Totem verwendet wird. Danach kehrt die Karte in ihren Nicht-im-Spiel-Zustand zurück und das Bonussympol hört auf zu wirken.

F: Falls ein Schwarmgegner Zoey Samaras (Dunwich  1) in einen Kampf verwickelt, kann sie für jeden Gegner im Schwarm ihre -Fähigkeit auslösen oder nur ein mal für dein gesamten Schwarm?

A: Obwohl sich Schwarmgegner als Einheit bewegen und in einen Kampf verwickeln, ist jede Schwarmkarte ein eigener Gegner. Falls ein Schwarmgegner Zoey in einem Kampf verwickelt, gilt jede Schwarmkarte davon als eigener Gegner, der Zoey in einen Kampf verwickelt hat. Deshalb darf sie für jeden einzelnen dieser Gegner ihre -Fähigkeit auslösen.

F: Darf ich mir verdeckte Karten ansehen, die unter von mir kontrollierten Karten liegen oder daran angehängt sind? Wenn ich die -Fähigkeit auf Wissen der Ahnen (Innsmouth  303) verwende, um 1 hier angehängte Karte zu ziehen, darf ich mir zuvor ansehen, welche Karte welche ist? Oder muss ich eine zufällige Karte ziehen?

A: Außer ein Effekt gibt etwas anderes an, darfst du ein Ermittler die andere Seite verdeckter Karten ansehen, die unter von ihm kontrollierten Karten liegen oder daran angehängt sind. Wenn du die Möglichkeit hast, eine solche Karte zu ziehen, sie zu spielen oder mit ihr zu interagieren, darfst du dir sie ansehen, um zu entscheiden, welche du davon ziehen oder spielen willst. Karten, die zu den obigen Situationen führen können, sind u. a. Wissen der Ahnen (Innsmouth  303), Rucksack (Zeitalter  37) oder Diana Stanley (Kreis  4).

F: In welche Rolle wechsele ich wenn ich als Lola Hayes (Carcosa  6) Identitätskrise (Carcosa  19) abhandle und die abgelegte Karte eine Multi-Klassen-Karte ist? Was passiert, wenn mein Deck leer ist und ich keine Karte ablegen kann?

A: Falls die abgelegte Karte eine Multi-Klassen-Karte ist, darfst du wählen, zu welcher jener Klassen du deine Rolle wechselst. Falls keine Karte abgelegt werden kann, bleibt die Rolle dieselbe und wird nicht gewechselt.

F: Wenn ich Erzwungenes Lernen (Am Rande der Welt ☼ 31) ausliegen habe und ich in meiner Unterhaltungsphase eine Schwäche ziehe, darf ich wählen, diese abzulegen? Was passiert, wenn beide Karten Schwächen sind?

A: Du darfst nicht wählen, Schwächen von deiner Hand abzulegen. Falls du 1 Schwäche- und 1 Nicht-Schwäche-Karte ziehst, musst du wählen, die Nicht-Schwäche-Karte abzulegen, und musst dann die Schwäche ganz normal abhandeln. Falls du 2 Schwäche-Karten ziehst, darfst du keine der beiden ablegen und musst beide abhandeln.

F: Ich verwende Erste Wache (Die Traumfresser 🐱 110), um an die Ermittler Begegnungskarten auszuteilen. Befinden sich diese zugeteilten Karten im Bezug auf andere Karteneffekte (wie z. B. auf Auf der Jagd (Carcosa 🐱 263)) noch im Begegnungsdeck?

A: Nein. Durch Erste Wache an Ermittler ausgeteilte Karten befinden sich nicht mehr im Begegnungsdeck. Sie sind aber auch nicht im Spiel und nicht im Begegnungs-Ablagestapel. Die Ermittler müssen alle durch Erste Wache zugeteilte Karten ziehen und/oder abhandeln, bevor es mit der nächsten Phase weitergeht. Die Verwendung von Auf der Jagd würde den oberen Prozess nicht vermeiden können.

F: Was mache ich, wenn beim Spielen eines „Rückkehr zu“-Szenarios eine Anweisung im Kampagnenleitfaden oder eine Kartenfähigkeit auf eine Karte eines Begegnungssets verweist, das durch ein neues Begegnungsset ersetzt worden ist?

A: Falls es eine Vorbereitungs-Anweisung oder eine Anweisung, nach einer solchen Karte zu suchen und sie ins Spiel zu bringen, ist, sollten die Ermittler die entsprechende Karte aus dem neuen Begegnungsset finden, welche die alte Karte ersetzt hat, und die Anweisungen stattdessen mit der neuen Karte befolgen. (Falls nicht klar ist, welche die neue entsprechende Karte ist, verwendet als Hilfe die Kartennummern im Begegnungsset. Hexenmeister des Ordens ist z. B. die Karte „4/6“ aus dem Begegnungsset Dunkler Kult; falls dieses Set ersetzt wird, ist die entsprechende Karte „4/6“ aus dem neuen Set.)

Falls es sich um einen anderen Spieleffekt, als den oben beschriebenen handelt, ignoriere ihn einfach.

F: Was passiert, wenn ich Begraben (Zeitalter Ⓜ 89) bin und ich Ätherische Form (Die Traumfresser 🐱 164) verwende, wenn ich bereits mit einem Gegner in einen Kampf verwickelt bin? Die eine Karte sagt, dass ich mich nicht von Gegnern lösen kann, die andere sagt, dass mich Gegner nicht in einen Kampf verwickeln können.

A: Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Text einer anderen Karte steht und sich keine Lösung finden lässt, hat der Text auf einer Begegnungskarte Vorrang vor dem Text einer Spielerkarte. In diesem Fall hat der Text auf Begraben Vorrang vor dem Text auf Ätherische Form und der Gegner bleibt mit dir in einen Kampf verwickelt (siehe 2.20 Die Silberne Regel).

F: Wann genau werden ♠- und ♣-Marker aus dem Chaosbeutel entfernt? Sind sie bei der Auflösung eines Szenarios noch Teil des Chaosbeutels?

A: Ja. ♠- und ♣-Marker werden erst nach der Auflösung eines Szenarios aus dem Chaosbeutel entfernt, wenn das Spiel aufgeräumt wird. Das passiert, bevor mit anschließenden Zwischenspielen weitergemacht wird, außer es ist etwas anderes angegeben.

F: Kann ich mit Schrein der Moiren (Innsmouth 🗣 310) Signaturkarten auf meine Hand zurückschicken? Wenn ja, wie viele Stufen hat eine Signaturkarte?

A: Signaturkarten haben keine Kartenstufe. Deshalb können sie mit Schrein der Moiren nicht auf deine Hand zurückgeschickt werden.

F: Kann ich als Lola Hayes (Carcosa 🐱 6) mitten in der Abhandlung einer anderen Fähigkeit Lolas ⚡-Fähigkeit verwenden, um die Rolle zu wechseln?

A: Ja, solange es in einem ⚡-Spielerfenster stattfindet.

F: Können die folgenden Karten zu einer Fertigkeitssprobe beigetragen werden, wenn sie unter Amanda Sharpe (Innsmouth 🗣 2) liegen: Verteidigungshaltung (Am Rande der Welt ☼ 24), Das Gelände vermessen (Am Rande der Welt ☼ 37), Okkulte Theorie (Am Rande der Welt ☼ 65) oder Unverzagter Geist (Am Rande der Welt ☼ 78)?

A: Nein. Eine Karte kann nur zu einer Fertigkeitssprobe beigetragen werden, wenn 1 oder mehr Fertigkeitssymbole mit der durchgeführten Fertigkeitssprobe übereinstimmen. Da diese Karten aber nur Fertigkeitssymbole besitzen, wenn sie sich auf deiner Hand befinden oder zu einer Probe beigetragen werden, können sie von keinem anderen Ort als der Hand zu einer Fertigkeitssprobe beigetragen werden (weder von unter Amanda Sharpe oder aus deinem Deck durch andere Karteneffekte).

F: Was wird zuerst ausgelöst: Die Fähigkeit auf der parallelen Agnes Baker (Parallel ⚡ 17) oder auf Erbstück von Hyperborea (Grundspiel ⚡ 12 / Parallel ⚡ 18)? Wie verhält es sich mit Traumkristallisor (Die Traumfresser 🐱 24)?

A: Eine gespielte Ereigniskarte wird in Schritt 4 der Abfolge einer Initiierung (siehe Anhang I im Referenzhandbuch) auf den Ablagestapel gelegt. Also müssen alle Effekte, die modifizieren, wo die Ereigniskarte hinkommt, in diesem Schritt erfolgen. Dies gilt sowohl für den Effekt der parallelen Agnes Baker als auch für den von Traumkristallisor. Ein Effekt, der ausgelöst wird, „nachdem du eine Ereigniskarte gespielt hast“, aber nicht modifiziert, wo die Karte hinkommt, wird direkt nach Schritt 4 ausgelöst. Dies gilt auch für den Effekt von Erbstück aus Hyperborea.

F: Als Silas Marsh (Innsmouth 🗣 5) trage ich Wagemutig (Die Traumfresser 🐱 111) zu einer Fertigkeitssprobe bei und verwende seine Fähigkeit, um die Fertigkeitsskarte auf meine Hand zurückzuschicken. Werden ihre Effekte noch immer abgehandelt?

A: Der andauernde Effekt, der dem Gegner Zurückschlagen und Alarmiert gewährt, hält für die Dauer der Fertigkeitssprobe an, da es ein andauernder Effekt ist. Andauernde Effekte halten für die angegebene Dauer an, unabhängig davon, ob die Karte, die den andauernden Effekt erschaffen hat, noch im Spiel ist oder nicht. Der zweite Aspekt der Fähigkeit funktioniert dagegen wie jede andere Fähigkeit auf einer Fertigkeitsskarte. Sie darf nur bei der Abhandlung der Fertigkeitssprobe verwendet werden, zu der Wagemutig beigetragen wird. (Es ist kein verzögerter Effekt.)

F: Wie genau funktioniert die Fähigkeit auf Disziplin (Gleichgewicht des Körpers) (Am Rande der Welt ☼ 14a)? Kann ich sie verwenden, um eine Kampf-Fähigkeit, die mehrere Aktionen benötigt (wie z. B. die Dreifach-Aktionsfähigkeit auf Vorschlaghammer (Am Rande der Welt ☼ 96))? Wenn ja, werden die zusätzlichen Aktionskosten jener Fähigkeit ignoriert?

A: Die Fähigkeit erlaubt dir, „nacheinander bis zu 3 verschiedene Kampf- und/oder Entkommen-Aktionen“ zu nehmen. Dies gewährt dir effektiv bis zu 3 zusätzliche Aktionen, die du ausgeben musst, um verschiedene Kampf- und/oder Entkommen-Aktionen auszulösen (siehe 2.17 „Unterschiedlich“ & „Verschieden“ und 2.19 „Nimm eine Aktion“ gegen „Führe eine Aktion durch/Handle eine Aktion ab“). Eine der 3 Kampf- oder Entkommen-Aktionen, die durch Disziplin (Gleichgewicht des Körpers) gewährt werden, darf eine Multi-Aktionsfähigkeit sein. Die restlichen Aktionskosten (2 Aktionen) müssen mit normalen Aktionen bezahlt werden, die nicht durch Disziplin (Gleichgewicht des Körpers) gewährt wurden. Du darfst also nicht alle 3 Aktionen verwenden, die mit Disziplin (Gleichgewicht des Körpers) gewährt wurden, um für die Dreifach-Aktion auf Vorschlaghammer zu bezahlen. Auch kannst du damit keine zusätzlichen Aktionskosten umgehen.

## Blut auf dem Altar

Die folgenden Fragen und Antworten geben Informationen zum Inhalt von „Blut auf dem Altar“ preis.

*F: Gilt der „Stapel möglicher Opfer“ als im Spiel oder nicht im Spiel? Befinden sich die Karten unter der Kontrolle irgendeines Spielers? Wie verhält es sich mit Karten, welche unter dem Agendadeck platziert wurden?*

A: Der „Stapel möglicher Opfer“ (und Karten unter dem Agendadeck) sollten, was Spielregeln betrifft, als im Spiel befindlich angesehen werden, allerdings befinden sie sich nicht unter der Kontrolle irgendeines Spielers. (Da die Karten verhüllt sind, sollte man versuchen sich ohne Anschauen der Karten zu merken, welche Verbündeten entführt und dem Stapel möglicher Opfer hinzugefügt wurden.) Zusätzlich können die Karten im Stapel möglicher Opfer und unter dem Agendadeck nicht von Effekten von Spielerkarten oder Ermittleraktionen beeinflusst werden.

Sollte ein einzigartiger Vorteil Entführt! (Dunwich  220) werden, kann ein Ermittler keine weitere Kopie jenes Vorteils spielen. Falls ein Spieler aufgibt oder besiegt ist, bleiben die Karten, welche sich im Besitz dieses Spielers, aber derzeit im Stapel möglicher Opfer oder unter dem Agendadeck befinden, verhüllt an diesen jeweiligen Orten.

*F: Was passiert, falls Duke unter „Yog-Sothoth geopfert“ notiert wurde? Ist „Ashcan“ Pete weiterhin ohne Duke spielbar?*

A: Falls eine vorausgesetzte Karte (wie Duke) dauerhaft aus deinem Deck entfernt wurde, wird damit auch die Voraussetzung entfernt, diese Karte in dein Deck aufzunehmen. Sollte aus irgendeinem Grund Duke nicht mehr in „Ashcan“ Petes Deck aufgenommen werden können, gilt diese Voraussetzung als entfernt und Pete darf ohne Duke fortfahren.

Da dies natürlich ein großer Nachteil wäre, darfst du optional wählen Pete ausscheiden zu lassen und mit einem anderen Ermittler mit 0 Erfahrung fortzufahren.

## Der Pfad nach Carcosa

Die folgenden Fragen und Antworten geben Informationen zum Inhalt der Szenarien von „Der Pfad nach Carcosa“ preis.

*F: Gibt es zeitliche Einschränkungen für das Aussprechen des Namens „Hastur“ (im Bezug auf das Nehmen von Horror)? Kann ich „Hastur“ sagen, nachdem ich einen Chaosmarker während einer Fertigungsprobe enthüllt habe, um meinen Fertigungswert zu erhöhen?*

A: Ja, das kannst du. Für alle spielrelevanten Interaktionen sollte der Effekt als **Erzwungen**-Fähigkeit angesehen werden. Das bedeutet, dass eine eingebettete Sequenz erzeugt werden kann, falls er während einer anderen Fähigkeit oder Fertigungsprobe verwendet wird. Er kann auch außerhalb eines Spielerfensters passieren.

## Der unaussprechliche Eid

Die folgenden Fragen und Antworten geben Informationen zum Inhalt von „Der unaussprechliche Eid“ preis.

*F: Ist die Vorbereitungsanweisung, welche Version von Agenda 2 – „Die richtig Schlimmen“ die Ermittler verwenden sollen, korrekt? Habe ich überhaupt die Möglichkeit, die Verhandeln-Fähigkeit auf David Chesterfield (... oder zumindest was von ihm noch übrig ist) (Carcosa  182b) auszulösen?*

A: Ja, sie ist korrekt. Und nein, es gibt (zumindest in dieser Realität) keine Möglichkeit, die Fähigkeit auszulösen.

## Das vergessene Zeitalter

Die folgenden Fragen und Antworten geben Informationen zum Inhalt der Kampagne „Das vergessene Zeitalter“ preis.

*F: Was passiert, wenn ich eine **Erkunden**-Aktion durchführe und ich dabei durch das gesamte Erkundungsdeck durchgehe, ohne eine Verratskarte oder einen Ort zu finden, den die **Erkunden**-Fähigkeit angibt?*

A: In einem solchen Fall wird das Erkunden einfach beendet. Es gilt weder als „erfolgreich“ noch als „nicht erfolgreich“. Alle gezogenen Orte werden zurück in das Erkundungsdeck gemischt. Die Aktion des Ermittlers ist beendet.

*F: Falls ich dazu angewiesen werde, ein Szenario zu erneut zu spielen, werden dann Effekte von früheren Auflösungen oder Zwischenspielen angewendet, die sich auf „das nächste Szenario“ beziehen? Gilt das auch bei Effekten aus der Einleitung, die sich auf „dieses Szenario“ beziehen?*

A: Ja zu beidem. Falls die vorherige Auflösung oder das vorherige Zwischenspiel „das nächste Szenario“ betrifft oder falls die Einleitung in das Szenario „dieses Szenario“ betrifft, schließt das jeden Durchlauf des Szenarios mit ein, einschließlich mehrerer Durchläufe, falls die Spieler gezwungen sein sollten, es erneut zu spielen.

*F: Falls eine Auflösung oder ein Zwischenspiel Effekte beinhaltet, die sich auf „das nächste Szenario“ beziehen, schließt das auch Nebengeschichten mit ein?*

A: Nein; diese Effekte beziehen sich nur auf das nächste Szenario in der natürlichen Reihenfolge der Kampagne (z. B. folgt Szenario II: Das Verderben der Ertli auf Szenario I: Die ungezähmte Wildnis). Diese Effekte gelten auch für die zwei aufeinanderfolgenden Szenarien Szenario V–A und Szenario V–B.

*F: Werden die Effekte auf Charons Obolus (Carcosa  308) ausgelöst, falls eine Auflösung mich dazu anweist, ein Szenario erneut zu spielen? Was passiert zwischen den Szenarien V–A und V–B?*

A: Charons Obolus tritt ein, „sobald du während der Auflösung eines Szenarios Erfahrung verdienst ...“. Deshalb wird Charons Obolus nicht ausgelöst, sobald du dazu angewiesen wirst, ein Szenario erneut zu spielen, da in solchen Fällen Folgendes bei der Auflösung vermerkt ist: „Die Spieler verdienen keine Erfahrungspunkte durch das vorherige Spiel.“

Zwischen Szenario V–A und Szenario V–B werden Erfahrungspunkte verdient. Deshalb löst Charons Obolus hier auch aus, auch wenn die Spieler diese Erfahrungspunkte erst ausgeben können, nachdem sie Szenario V–B gespielt haben.

## Der Sünde Lohn

Die folgenden Fragen und Antworten geben Informationen zum Inhalt des Szenarios „Der Sünde Lohn“ preis.

*F: Was passiert mit Markern, Verstärkungen und anderen Karten an einem Ort, sobald er von seiner Nicht-**Geisterhaft**-Seite auf seine **Geisterhaft**-Seite umgedreht wird (oder umgekehrt)?*

A: Sobald ein solcher Ort von der einen auf die andere Seite umgedreht wird, verlässt der Ort nicht das Spiel. Deshalb bleiben alle Marker, die sich auf dem Ort befunden haben, auf der neuen Seite des Ortes, alle Verstärkungen bleiben angehängt und alle Gegner, Ermittler und Vorteilskarten, die sich an dem Ort befunden haben, bleiben ebenfalls an dem Ort.

*F: Gelten die „Unerledigte Angelegenheiten“-Karten in der Bedrohungszone eines Ermittlers als im Spiel befindliche Ketzler bezüglich der Auflösung des Szenarios (wenn es darum geht, wie viele Ketzler auf Arkham losgelassen wurden)?*

A: Nein. Nur die Ketzler mit der Ketzler-Seite nach oben gelten dafür. (Beachte aber, dass bei der Auflösung auch die Siegpunkte auf „Unerledigte Angelegenheiten“-Karten in den Bedrohungszone der Ermittler wie gewöhnlich nicht mitzählen.)

## Vor dem Schwarzen Thron

Die folgenden Fragen und Antworten geben Informationen zum Inhalt des Szenarios „Vor dem Schwarzen Thron“ preis.

**F:** Wenn ein Ort durch das Kosmosdeck verbunden wird oder wenn sich die Platzierung eines Ortes im Laufe des Szenarios verändert, kann er dann an einer Stelle platziert werden, der nicht von einem leeren Raum belegt ist?

**A:** Ja. Leerer Raum ist eine Methode, die Entfernung zwischen Orten zu bestimmen und ist die Stelle, an der bestimmte Gegner erscheinen und sich hindurchbewegen. Es ist nicht nötig, dass an der Stelle, wo ein Ort platziert oder hinbewegt wird, sich leerer Raum befinden muss.

## Die Traumfresser

Die folgenden Fragen und Antworten geben Informationen zum Inhalt der Szenarien von „Die Traumfresser“ preis.

**F:** Was passiert, wenn ein Gegner mit dem Schlüsselwort Ausschwärmen X sein Schlüsselwort verliert oder sein Textfeld so behandelt wird, als ob es leer wäre (wie z. B. durch Geistesschlag (Grundspiel ★ 68))?

**A:** Das Schlüsselwort Ausschwärmen X wird nur abgehandelt, sobald der Gegner mit einem solchen Schlüsselwort ins Spiel kommt. Wenn dieser Gegner später sein Schlüsselwort verliert oder sein Textfeld als leer betrachtet wird, bleiben die Schwarmkarten weiterhin im Spiel und er gilt auch weiterhin als Wirtsgegner.

**F:** Kann ich einen Karteneffekt verwenden, der einen Wirtsgegner ablegt, ohne ihn zu besiegen (wie z. B. durch Das war knapp (Grundspiel ★ 83))?

**A:** Ein Wirtsgegner kann nicht besiegt werden, solange er noch Schwarmkarten unter sich liegen hat. Er kann jedoch abgelegt oder auf andere Weise entfernt werden. In einem solchen Fall verlassen seine Schwarmkarten ebenfalls das Spiel.

## Die Insmouth-Verschwörung

Die folgenden Fragen und Antworten geben Informationen zum Inhalt der Szenarien von „Die Insmouth-Verschwörung“ preis.

**F:** Kann ich eine Rückblende mehr als ein Mal auslösen, um ihre Spieleffekte mehrmals zu erhalten?

**A:** Nein. Generell gilt, dass Zwischenspiele und andere Abschnitte im Kampagnenleitfaden (darunter auch Rückblenden) nur ein Mal abgehandelt werden, außer es ist etwas anderes angegeben.

**F:** Ein Ermittler beginnt seinen Zug an einem völlig überfluteten Ort und betritt dann einen verhüllten Ort ohne Flutmarker. Der neue Ort wird überflutet, „nachdem er enthüllt worden ist“. Muss der Ermittler auch dann „versuchen, nach Luft zu schnappen“? Oder zählt das so, als hätte er einen nicht überfluteten Ort betreten?

**A:** Im spieltechnischen Sinn hat der Ermittler einen nicht überfluteten Ort betreten, der erst kurze Zeit später überflutet wird, nachdem er enthüllt worden ist. Also muss er nicht versuchen, nach Luft zu schnappen.

**F:** Was passiert, wenn ein Gezeitentunnel völlig überflutet ist, während er verhüllt ist, und dann der Unterirdische Fluss (Insmouth 🗝 104) enthüllt wird?

**A:** Der Unterirdische Fluss kann nicht völlig überflutet werden, während er enthüllt ist. Deshalb erhält er die Flutstufe, welcher ihr am nächsten kommt (in diesem Fall: teilweise überflutet). Der **Erzungen**-Effekt von Unterirdischer Fluss misslingt.

## Die Tabuliste

Die Tabuliste besteht aus mehreren *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Karten mit optionalen Deckbau-Einschränkungen oder Textänderungen. Diese Liste wurde entwickelt, um eine gesunde Balance zwischen der Stärke von Ermittlern und der Schwierigkeit von Szenarien herzustellen und im Laufe der Zeit Änderungen beim Deckbau zu fördern.

**Die Tabuliste ist völlig optional.** Ermittler sind nicht dazu gezwungen, sich an die Einschränkungen dieser Liste zu halten. Wenn sich ein Ermittler aber dazu entscheidet, eine der folgenden Änderungen zu verwenden, dann sollte er sich an alle Änderungen halten (er darf sich nicht aussuchen, nur Teile der Einschränkungen zu verwenden).

*Beispiel: Entscheidet sich ein Spieler, den Mutiert-Text der Karte 3Ser Winchester zu verwenden, dann darf er auch keine „Verboten“-Karten in sein Deck aufnehmen und er muss die in „Verkettet / Unverkettet“ angegebenen Erfahrungspunkte-Änderungen beim Erwerb von Karten berücksichtigen.*

## Verkettet / Unverkettet

Die Erfahrungspunkteposten der Karten auf dieser Liste sind um den unten angegebenen Wert entsprechend erhöht oder verringert. Die Kartenstufe jeder Karte bleibt gleich – nur die Erfahrungspunkte, die zum Erwerb ausgegeben werden müssen, sind verändert. Die veränderten Erfahrungspunkte sollten auch dann berücksichtigt werden, wenn man eine Karte auf dieser Liste verbessert oder eine Karte auf eine Karte auf dieser Liste verbessert.

- 🕒 Spurensucher (Dunwich 🏠 108): +2 Erfahrung
- 🕒 Springmesser (Stufe 2) (Dunwich 🏠 152): +1 Erfahrung
- 🕒 Höhere Bildung (Dunwich 🏠 187): +3 Erfahrung
- 🕒 Gewieft (Dunwich 🏠 189): +3 Erfahrung
- 🕒 Schläger (Dunwich 🏠 193): +1 Erfahrung
- 🕒 David Renfield (Carcosa 🗝 112): +3 Erfahrung
- 🕒 Flammenwerfer (Zeitalter ⌚ 305): +1 Erfahrung
- 🕒 Hoch pokern (Kreis ∞ 159): +3 Erfahrung
- 🕒 Wissen ist Macht (Kreis ∞ 231): +2 Erfahrung
- 🕒 Das Necronomicon (Übersetzung von Petrus de Dacia) (Harvey Walters 🗝 33): +3 Erfahrung
- 🕒 Signum Crucis (Insmouth 🗝 197): -2 Erfahrung
- 🕒 Ritual des Gleichgewichts (Insmouth 🗝 308): -2 Erfahrung
- 🕒 Jeremiah Kirby (Am Rande der Welt 🗝 32): +2 Erfahrung
- 🕒 Gené Beaugard (Am Rande der Welt 🗝 99): +2 Erfahrung

## Mutiert

Karten auf dieser Liste haben einen zusätzlichen oder veränderten Kartentext, der unten angegeben ist.

- 🕒 Dr. Milan Christopher (Grundspiel ★ 33):  
Die 🗝-Fähigkeit dieser Karte lautet jetzt: „Nachdem du erfolgreich ermittelt hast, erschöpfe Dr. Milan Christopher: Erhalte 1 Ressource.“
- 🕒 Schwer zu fassen (Grundspiel ★ 50):  
Der letzte Absatz dieser Karte lautet jetzt: „Löse dich von jedem Gegner, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist, und bewege dich zu einem verbundenen Ort ohne Gegner.“
- 🕒 Stimme des Re (Jacqueline Fine 🗝 16):  
Der letzte Satz dieser Karte lautet jetzt:  
„Für jedes enthüllte Symbol erhältst du 2 zusätzliche Ressourcen.“

- ☞ Rex Murphy (Dunwich 2):  
Die Fähigkeit dieser Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„(Nur ein Mal pro Runde.)“
- ☞ Ritualkerzen (Dunwich 29 / Jacqueline Fine 5):  
Diese Karte beginnt jetzt mit dem Text:  
„Nachdem ein Symbol während ...“
- ☞ Zu tief graben (Dunwich 111):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text: „Nur 2 Kopien von Zu tief graben im Siegpunktestapel für die gesamte Gruppe.“
- ☞ Springfield M1903 (Dunwich 226):  
Die Fähigkeit dieser Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Dieser Angriff darf Nicht-Elite-Gegner bis zu 1 Ort weiter entfernt zum Ziel haben als die normale Reichweite erlaubt und ignoriert die Merkmale Zurückhaltend und Zurückschlagen.“
- ☞ Geistesgegenwärtig (Dunwich 229):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„(Max. 1 Mal pro Runde.)“
- ☞ Seltsame Lösung (Ätzendes Sekret) (Dunwich 263):  
Der letzte Satz der Kampf-Fähigkeit dieser Karte lautet jetzt:  
„Dieser Angriff fügt +1 Schaden zu.“ – (statt „+2 Schaden“)
- ☞ Ass im Ärmel (Dunwich 266):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„(Max. 1 pro Runde.)“
- ☞ Juwel von Aureolus (Dunwich 269):  
Diese Karte beginnt jetzt mit dem Text:  
„Nachdem ein Symbol während ...“
- ☞ Lola Hayes (Carcosa 6):  
Die Erzwungen-Fähigkeit dieser Karte steht jetzt auf der Rückseite und lautet:  
„Zusätzliche Vorbereitung: Nachdem du deine Starthand gezogen hast: Wähle eine Rolle (♣, ♠, ♡, ♢, ♠ oder Neutral).“  
Die Vorderseite dieser Karte erhält folgenden Text:  
„►: Wechsle deine Rolle. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.“
- ☞ Identitätskrise (Carcosa 19):  
Die Enthüllung-Fähigkeit dieser Karte lautet jetzt:  
„Lege 1 Karte deiner aktuellen Rolle von deiner Hand oder aus deiner Spielzone ab. Lege dann ...“
- ☞ Taschenspielertrick (Carcosa 29):  
Die Fähigkeit dieser Karte lautet jetzt: „Bringe eine Gegenstand-Vorteilskarte der Stufe 0–3 von deiner Hand ins Spiel.“
- ☞ Schlüssel von Ys (Carcosa 315):  
Diese Karte erhält das Merkmal Außergewöhnlich.
- ☞ Dunkle Prophezeiung (Zeitalter 32 / Jacqueline Fine 17):  
Der zweite Absatz dieser Karte lautet jetzt:  
„Enthülle stattdessen 5 statt 1 Chaosmarker. Wähle einen jener Marker mit einem Nicht-Symbol ...“
- ☞ Gegenzauber (Zeitalter 110):  
Der erste Absatz dieser Karte lautet jetzt:  
„Schnell. Spiele diese Karte, sobald ein Nicht-Symbol ...“
- ☞ Alles oder Nichts (Zeitalter 309):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Entferne Alles oder Nichts aus dem Spiel.“
- ☞ Schriftrolle der Geheimnisse (alle 3 Versionen) (Kreis 116,188,189):  
Die Fähigkeit dieser Karten ist jetzt eine Fähigkeit.
- ☞ Mr. „Rook“ (Kreis 153):  
Die Fähigkeit dieser Karte ist jetzt eine Fähigkeit.
- ☞ Zielfernrohr (Kreis 230):  
Diese Karte verliert den Text: „Die Vorteilskarte mit dieser Verstärkung kann nicht verwendet werden, um Gegner anzugreifen, die mit dir in einen Kampf verwickelt sind.“
- ☞ Wendung zum Guten (Kreis 324):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Entferne Wendung zum Guten aus dem Spiel.“
- ☞ Mandy Thompson (Traumfresser 2):  
Die Deckgröße auf der Rückseite lautet jetzt: „50“  
Die Deckbau-Voraussetzungen auf der Rückseite lauten jetzt:  
„(zählen nicht gegen die Deckgröße): 3 Kopien von Okkulter Beweis, Schockierende Entdeckung und 1 zufällige Grundschwäche“
- ☞ Anhänger der Königin (Traumfresser 22):  
Die anhaltende Fähigkeit dieser Karte lautet jetzt: „Falls diese Karte keine Ladungen hat, entferne sie aus dem Spiel.“
- ☞ 35er Winchester (Traumfresser 195):  
Die Fähigkeit dieser Karte lautet nun: „► Gib 1 Munition aus: Kampf. Du bekommst für diesen Angriff +2. Falls während dieses Angriffs ein Chaosmarker mit einem nicht-negativen Modifikator enthüllt wird, fügt dieser Angriff +2 Schaden zu.“
- ☞ Drei Asse (Traumfresser 199):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text: „Entferne jede beigetragene Kopie von Drei Asse aus dem Spiel.“
- ☞ Flöte der Äußerer Götter (Innsmouth 268):  
Diese Karte verliert das Schlüsselwort Außergewöhnlich und erhält folgenden zusätzlichen Text: „Nur 1 pro Deck.“
- ☞ Ein vorsichtiger Frieden (Innsmouth 269):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Entferne Ein vorsichtiger Frieden aus dem Spiel.“
- ☞ Weißen (Innsmouth 301):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Entferne Weißen aus dem Spiel.“
- ☞ Prophetiae Profana (Am Rande der Welt 45):  
Die anhaltende Fähigkeit dieser Karte lautet jetzt:  
„Solange du dich nicht am Fokuspunkt befindest, bekommst du +1, +1 und ignorierst den ersten Gelegenheitsangriff, der in jedem Zug gegen dich durchgeführt wird.“
- ☞ Schwarzmarkt (Am Rande der Welt 55):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Max. 1 Mal pro Runde.“
- ☞ Zyklopischer Hammer (Am Rande der Welt 93):  
Der Text in Klammern lautet jetzt:  
„(Falls die Probe um 3 oder mehr gelingt, erschöpfe Zyklopischer Hammer, um dem Gegner stattdessen +2 Schaden zuzufügen und den Gegner bis zu 2 Orte von dir wegzubewegen.)“
- ☞ Karte der Zeitalter (beide Versionen) (Am Rande der Welt 98 & 100)  
Der Text der Karten endet jetzt folgendermaßen:  
„... folgenden Basis-Aktionen (Bewegen, Entkommen oder Ermitteln).“

## Verboten

Karten auf dieser Liste können nicht in das Deck eines Ermittlers aufgenommen werden.

- ☞ Doppelt oder Nichts (Dunwich 26)

## Schnell-Referenz

Dieser Abschnitt enthält in abgekürzter Form Informationen für das Standard-Spiel, die hilfreich sein können, um häufig auftretende Situationen klarzustellen.

### Das Erscheinen eines Gegners

- Falls ein Gegner erscheint, ohne dass ein Ermittler ihn zieht, gibt der Effekt, der den Gegner erscheinen lässt, gewöhnlich an, wo der Gegner erscheinen soll. Nach dem Erscheinen des Gegners an jenem Ort verwickelt er Ermittler an seinem Ort automatisch in einen Kampf. Dafür werden die Regeln für „Gegner in einen Kampf verwickeln“ (auf Seite 11 des Referenzhandbuchs) verwendet (außer der Gegner hat das Schlüsselwort Zurückhaltend).
- Falls ein Ermittler einen Gegner zieht, wird überprüft, ob der Gegner eine „Erscheinen“-Anweisung hat.
  - ◊ Falls der Gegner eine „Erscheinen“-Anweisung hat, erscheint der Gegner an dem angegebenen Ort. Nach dem Erscheinen des Gegners an jenem Ort verwickelt er Ermittler an seinem Ort automatisch in einen Kampf. Dafür werden die Regeln für „Gegner in einen Kampf verwickeln“ (auf Seite 11 des Referenzhandbuchs) verwendet (außer der Gegner hat das Schlüsselwort Zurückhaltend).
  - ◊ Falls der Gegner keine „Erscheinen“-Anweisung hat, erscheint er mit dem Ermittler, der ihn gezogen hat, in einen Kampf verwickelt (außer der Gegner hat das Schlüsselwort Zurückhaltend).

„Beute“-Anweisungen haben keinen direkten Einfluss auf den Ort, an dem der Gegner erscheinen wird. „Beute“-Anweisungen haben nur dann Einfluss auf den Prozess, wenn ein Gegner (nicht in einen Kampf verwickelt) an einem Ort mit mehreren Ermittlern erscheint. Um zu bestimmen, welchen Ermittler er automatisch in einen Kampf verwickelt, werden die Regeln für „Gegner in einen Kampf verwickeln“ (auf Seite 11 des Referenzhandbuchs) verwendet.

### Namen der Chaosmarker

|   |                          |   |
|---|--------------------------|---|
|  | Älteres Zeichen          |  |
|  | Automatisches Misslingen |  |
|  | Älteres Wesen            |  |
|  | Kultist                  |  |
|  | Totenschädel             |  |
|  | Schrifttafel             |  |
|  | Segen                    |  |
|  | Fluch                    |  |
|  | Frost                    |  |

## Kampagnen

Dieser Abschnitt listet die Kampagnen auf und ordnet ihnen ihre entsprechenden Symbole hinzu, damit die Spieler auf dem ersten Blick erkennen können, aus welcher Kampagne eine bestimmte Karte stammt.

-  Grundspiel (Die Nacht des Zeloten)
-  Rückkehr zu: Die Nacht des Zeloten
-  Das Vermächtnis von Dunwich
-  Rückkehr zu: Das Vermächtnis von Dunwich
-  Der Pfad nach Carcosa
-  Rückkehr zu: Der Pfad nach Carcosa
-  Das Vergessene Zeitalter
-  Rückkehr zu: Das Vergessene Zeitalter
-  Der gebrochene Kreis
-  Rückkehr zu: Der gebrochene Kreis
-  Die Traumfresser
-  Die Innsmouth-Verschörung
-  Am Rande der Welt (Ermittler-Erweiterung)
-  Am Rande der Welt (Kampagnen-Erweiterung)

### Eigenständige Produkte

Dieser Abschnitt listet die eigenständigen Produkte auf und ordnet ihnen ihre entsprechenden Symbole hinzu, damit die Spieler auf den ersten Blick erkennen können, aus welchem Produkt eine bestimmte Karte stammt.

-  Der Fluch des Rougarou
-  Karneval des Schreckens
-  Die Labyrinth des Irrsinns
-  Wächter des Abgrunds
-  Der Blob, der alles fraß
-  Mord im Excelsior-Hotel
-  Krieg der Äußeren Götter
-  Machenschaften in der Zeit

### Ermittlerdecks

Dieser Abschnitt listet die Ermittlerdecks für Einsteiger auf und ordnet ihnen ihre entsprechenden Symbole hinzu, damit die Spieler auf dem ersten Blick erkennen können, aus welchem Produkt eine bestimmte Karte stammt.

-  Nathaniel Cho
-  Harvey Walters
-  Winifred Habbamock
-  Jaqueline Fine
-  Stella Clark

### Promo-Produkte

-  Parallele Ermittler (Print&Play)
-  Roman-Promos