

# ARKHAM HORROR®

## DAS KARTENSPIEL



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

*V.1.5 April 2019 – „Der Sünde Lohn“-Edition*

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 sind rot markiert. Diese Version beinhaltet auch die englische Version 1.4.

**Neuer Inhalt (v1.5):** Errata im Kampagnenlogbuch, Errata auf Karten (Carolyn Fern, Zoey Samaras, Rex Murphy, Jenny Barnes, Jim Culver, „Ashcan“ Pete, Joe Diamond, Unheimliche Inspiration), Spielablauf (1.15 Deckbau-Optionen, 1.16 Multi-Klassen-Karten), Interpretation von Kartenfähigkeiten (2.6 Starthand ersetzen, 2.7 Kontrolle über beiseitegelegte Karten übernehmen, 2.8 Ressourcen zählen) Häufig gestellte Fragen, Die Liste der Tabus



# 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).“

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

Der letzte Absatz sollte lauten: „Falls durch das Spielen oder das Kontrolle Erhalten einer Vorteilskarte ein Ermittler sein Limit der Slotart jener Vorteilskarte überschreitet, muss er andere Vorteilskarten, die er kontrolliert, wählen und ablegen. Dies geschieht zum selben Zeitpunkt, zu dem die neue Vorteilskarte ins Spiel kommt.“

## Errata im Kampagnenlogbuch

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

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

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.“

### (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

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

Der Effekt dieses Abschnitts sollte lauten:

„Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit 2 Karten weniger auf seiner Starthand.“

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

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“

### (v1.5) Hexenstunde: Einführung

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 sollte sich vor dem Ermittlungsleiter 2 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte und je 1 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Ort vor jedem anderen Ermittler.“

### (v1.5) Der Sünde Lohn: Auflösung

Die erste Zeile der Auflösung sollte lauten:

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

## 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).

### (v1.0) 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.“

### (v1.1.) 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).“

### (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.**“

### (v1.2) Die Goldene Taschenuhr (Dunwich 🏠 305)

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

### (v1.2) Dr. William T. Maleson (Dunwich 🏠 302)

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

### (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.“

### (v1.2) Sicherheitszelle (Carcosa 🖤 178–181)

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

### (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.“

### (v1.3) 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.“

### (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‘.“

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

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

### (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 ...“

### (v1.4) 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).“

### (v1.4) 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.)“

### (v1.4) Barrikade (Stufe 3) (Rückkehr: Dunwich ✨ 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.“

### (v1.4d) 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 ...“

### (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 ...“

### (v1.5) 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.“



### (v1.5) 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 ♢).“

### (v1.5d) 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“ zusammenmischen.“

### (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.“

## 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 kontrollieren. *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.*

## 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 Fertigkeitstests und erweitertes Timing

In Schritt 7 des Timings von Fertigkeitstests („Ergebnis der Fertigkeitstestprobe anwenden“) werden alle Effekte einer gelungenen Fertigkeitstestprobe bestimmt und nacheinander abgehandelt. Das beinhaltet die Effekte der Fertigkeitstestprobe 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 Fertigkeitssymbole, die zu der Probe beigetragen haben.

☞ oder **Erzwungen**-Effekte mit einer Auslösebedingung, die abhängig vom Gelingen oder Misslingen einer Fertigkeitssymbole (wie z. B. „Nachdem du erfolgreich ermittelt hast“ oder „Nachdem dir eine Fertigkeitssymbole um 2 oder mehr misslungen ist“), lösen zu diesem Zeitpunkt nicht aus. Diese Fähigkeiten werden in Schritt 6 („Bestimmen, ob die Fertigkeitssymbole 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 Fertigkeitssymbole 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 Fertigkeitssymbole 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.
- ☞ 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 ein Karte, die statt nur einem mehrere Klassensymbole aufweist. Sie gilt als Karte jede 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 einem 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 Lambneau, Finn Edwards, Carolyn Fern*): 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.

## 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) abhandelt 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 Siegpunktstapel“ 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 Fertigkeitssprobe oder die Modifikatoren für den Fertigkeitsswert in Schritt 5 einer Fertigkeitssprobe 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 Erzwungen-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 einer Fertigkeitssprobe 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 ziehen 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.

## 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.

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

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)).

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

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).

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

Nein. Beide Begriffe bedeuten das gleiche und sind miteinander austauschbar.

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

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 45er Automatik (Grundspiel 16)).

*Falls ich eine F-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?*

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

*Kann ich die F-Fähigkeiten auf 2 Kopien von 45er Automatik (Grundspiel 16) auslösen, um +2 und +2 Schaden zu bekommen?*

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

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

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.



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

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.

*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?*

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.

*Wer bekommt den Effekt oder profitiert von einer Fertigkeitkarte, 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?*

Generell bekommt der Spieler, der die Fertigkeitkarte beigetragen hat, den Effekt einer Fähigkeit auf jener Fertigkeitkarte. In diesem Fall würdest du 1 Karte ziehen, nicht der Ermittler, der die Fertigungsprobe ablegt. Falls aber eine Fertigkeitkarte 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.

*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?*

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.

*Sobald ich mit Verrocknen (Grundspiel 60) angreife und ein ☠-, ♠-, ♣-, ♠- oder ♣-Symbol enthülle, wann nehme ich 1 Horror?*

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.

*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?*

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

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

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 Schwächekarten-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 Schwächekarten-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 Schwächekarten-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.

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

Die Effekte einer erfolgreichen Fertigungsprobe 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 Fertigungsprobe, 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.

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

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.

*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?*

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.

*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?*

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.



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

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

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

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.

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?

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.

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

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, so dass das gemischte Deck so bleiben kann, wie es ist. Du weißt auch jetzt nicht die genaue Reihenfolge des Decks, so dass 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.

Was passiert, falls eine Fertigkeitssprobe gleichzeitig automatisch gelingt und automatisch misslingt?

Falls eine Fertigkeitssprobe automatisch gelingt und automatisch misslingt, hat das automatische Misslingen Vorrang und die Probe misslingt automatisch.

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

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.

Falls ich als **Carolyn Fern** (Promo 10) spiele, und mir die Fertigkeitssprobe auf **Flüssiger Mut** (Dunwich 🗡️ 24) gelingt, kann ich **Carolyns Reaktionsfähigkeit** ein Mal oder zwei Mal auslösen?

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.

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

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, so dass 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.

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?

**Dunkler Pakt** kehrt in deine Sammlung zurück, kehrt aber nicht in den Vorrat verfügbarer Schwachen 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.

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

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.

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

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).



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

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 legalen Ziele.

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

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.

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?

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“.

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

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.

## Blut auf dem Altar

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

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?

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.

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

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 unaussprechliche Eid

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

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?

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.

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?

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.

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?

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.

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

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

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

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.

*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)?*

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 befinden haben, auf der neuen Seite des Ortes, alle Verstärkungen bleiben angehängt und alle Gegner, Ermittler und Vorteilskarten, die sich an dem Ort befinden haben, bleiben ebenfalls an dem Ort.

## Die Liste der Tabus

Die Liste der Tabus besteht aus einer Liste von *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 Liste der Tabus ist völlig optional. Ermittler sind nicht dazu gezwungen, sich an die Einschränkungen dieser Liste zu halten. Wenn sich ein Ermittler aber dazu entscheidet, sollte er sich umfänglich daran halten (er kann nicht aussuchen, welche Einschränkung er verwendet und welche nicht).

## Eingeschränkt

*Die Erfahrungspunkteposten der Karten auf dieser Liste sind um die Anzahl der Punkte erhöht, die neben dem Kartennamen weiter unten angegeben sind. Die Kartenstufe jeder Karte bleibt gleich – nur die Erfahrungspunkte, die zum Erwerb ausgegeben werden müssen, sind verändert. Die zusätzlichen Erfahrungspunkte sollten auch dann berücksichtigt werden, wenn man eine Karte auf dieser Liste verbessert oder eine Karte auf eine Karte auf dieser Liste verbessert.*

- ☞ Machete (Grundspiel ★ 6) ••
- ☞ Schwer zu fassen (Grundspiel ★ 50) ••
- ☞ Springmesser (Stufe 2) (Dunwich 🏠 152) •
- ☞ Höhere Bildung (Dunwich 🏠 187) ••••
- ☞ Gewieft (Dunwich 🏠 189) •••••
- ☞ Schläger (Dunwich 🏠 193) ••

## 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.“
- ☞ Rex Murphy (Dunwich 🏠 2):  
Die 🔄-Fähigkeit dieser Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„(Nur ein Mal pro Runde).“
- ☞ Zu tief graben (Dunwich 🏠 111):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Nur 2 Kopien von Zu tief graben im Siegpunktestapel für die gesamte Gruppe.“

- ☞ Geistesgegenwärtig (Dunwich 🏠 229):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Max. 1 pro Fertigkeitsprobe beitragen.“
- ☞ Ass im Ärmel (Dunwich 🏠 266):  
Diese Karte erhält folgenden zusätzlichen Text:  
„Max. 1 pro Runde.“
- ☞ Taschenspielertrick (Carcosa 🏠 29):  
Die Fähigkeit dieser Karte lautet jetzt:  
„Bringe eine **Gegenstand**-Vorteilskarte, die weniger als 2 Handslots benötigt, von deiner Hand ins Spiel.“
- ☞ Schlüssel von Ys (Carcosa 🏠 315):  
Diese Karte erhält das Merkmal Außergewöhnlich.

## Verboten

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

*Zur Zeit gibt es keine Karten auf der Verboten-Liste.*

## 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

1. 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).
2. 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.



## Kampagnensymbole

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*

🕒 *Das Vergessene Zeitalter*

∞ *Der gebrochene Kreis*

## Namen der Chaosmarker



Älteres Zeichen



Automatisches Misslingen



Älteres Wesen



Kultist



Totenschädel



Schrifttafel

