

ARKHAM HORROR



Referenzhandbuch

Referenzhandbuch

Dieses Dokument ist das ultimative Regelwerk für *Arkham Horror, dritte Edition*. Zum Lernen des Spiels ist es nicht geeignet (dafür gibt es die Spielregel). Stattdessen ist es ein Nachschlagewerk, das bei speziellen Fragen während des Spiels konsultiert werden kann.

Das Referenzhandbuch besteht aus fünf Abschnitten: Goldene Regeln, Spielaufbau, Rundenstruktur, Ende des Spiels und Glossar. Letzteres enthält eine detaillierte Erläuterung aller Spielregeln in alphabetischer Reihenfolge. Der Index ab S. 22 hilft beim Auffinden des gewünschten Themas.

0 Goldene Regeln

- 001 Steht der Text von Spielkomponenten in direktem Widerspruch zu den Regeln, hat die Spielkomponente stets Vorrang. Allerdings setzt es die Regeln nur für diese spezielle Situation außer Kraft.
- 002 Wenn eine Regel oder ein Effekt etwas erlaubt oder besagt, dass etwas passiert, und gleichzeitig eine andere Regel oder ein Effekt besagt, dass diese Sache nicht passieren kann, hat die Regel oder der Effekt mit dem „nicht können“ stets Vorrang.
- 003 Jeder Bestandteil eines Effektes, dessen Abhandlung unmöglich ist, wird ignoriert.
- 004 Hat ein Effekt mehrere mögliche Konsequenzen, wird eine Konsequenz von den Spielern gemeinsam ausgewählt. Würden mehrere Effekte gleichzeitig eintreten, entscheiden die Spieler gemeinsam, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

005 Komponentenbeschränkung

- 005.1 Es gibt zwei grundlegende Kategorien von Spielkomponenten: mit und ohne Spielinformationen.
- 005.2 Komponenten mit Spielinformationen (wie Ermittlerbögen und Karten) sind auf die im Spiel enthaltene Menge beschränkt.

Beispiel: Wenn der Zauberstapel aufgebraucht ist, ist es nicht mehr möglich, einen Zauber zu erhalten. Ebenso ist es nicht möglich, einen neuen Ermittler zu wählen, wenn alle Ermittler in Gebrauch, besiegt, verschlungen oder im Ruhestand sind.

- 005.3 Komponenten ohne Spielinformationen (wie Marker oder Würfel) sind nicht auf die im Spiel enthaltene Menge beschränkt. Falls sie aus irgendeinem Grund nicht ausreichen, kann ein geeigneter Ersatz (wie Knöpfe oder Marker aus anderen Spielen) verwendet werden.

Beispiel: Wenn Jenny Barnes alle Geldmarker im Wert von sechsundsiebzig Dollar in ihrem Besitz hat und einen weiteren Dollar erhalten würde, kann sie diesen Dollar durch einen Ersatz markieren – oder gleich einen ganzen Teil ihres Geldes durch etwas anderes ersetzen, da sie so viel ohnehin nicht braucht.

1 Spielaufbau

- 100 Vor jeder Partie werden die folgenden Schritte der Reihe nach abgehandelt.

101 1. Szenario wählen

- 101.1 Einer der verfügbaren Szenariobögen wird gewählt (entweder nach dem Zufallsprinzip oder nach beliebigen anderen Kriterien). Alle anderen Szenariobögen werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

102 2. Spielplan und Begegnungen

- 102.1 Auf der Rückseite des Szenariobogens befindet sich eine Spielplanskizze. Sämtliche Stadtviertel- und Straßenteile werden wie abgebildet platziert. Alle übrigen Spielplanteile werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
- 102.2 Verderbenmarker und Monsterkarten werden wie gezeigt platziert.
- 102.3 Die Straßenkarten werden gemischt und bilden den Straßenstapel.
- 102.4 Die Stadtviertelkarten jedes Stadtviertels auf dem Spielplan werden separat gemischt und bilden die Stadtviertelstapel. Die Karten der Stadtviertel, die nicht zum Spielplan gehören, werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

103 3. Ereignisstapel vorbereiten

- 103.1 Die Ereigniskarten des gewählten Szenarios werden gemischt und bilden den Ereignisstapel. Er wird verdeckt (mit den Begegnungstexten nach unten) in den Ereignisstapelhalter gelegt. Alle anderen Ereigniskarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

104 4. Monsterstapel bilden

- 104.1 Die auf dem Szenariobogen genannten Monsterkarten werden herausgesucht und zu einem Monsterstapel gemischt. Dieser wird mit der kampfbereiten Seite nach oben ausgelegt. Alle anderen Monsterkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
- 104.2 In den angegebenen Mengen sind die Monster, die auf dem Spielplan platziert wurden, bereits enthalten (siehe Regel 102.2)

105 5. Mythosquelle bilden

- 105.1 Die auf dem Szenariobogen genannten Mythosmarker werden genommen und in einen undurchsichtigen Behälter (z. B. einen *Würfelbeutel* von *Fantasy Flight Supply*[™]) gegeben, um die Mythosquelle zu bilden. Alle anderen Mythosmarker werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

106 6. Schlagzeilenstapel bilden

- 106.1 Aus den verfügbaren Schlagzeilenkarten werden 13 zufällige Karten abgezählt und zu einem Schlagzeilenstapel gemischt. Alle anderen Schlagzeilenkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

107 7. Unterstützungen und Auslage vorbereiten

- 107.1 Die Gegenstands-, Verbündeten- sowie Zauberkarten werden separat gemischt und bilden die normalen Unterstützungsstapel.
- 107.2 Es werden 5 Karten oben vom Gegenstandsstapel aufgedeckt und beiseitegelegt, um die Auslage zu bilden.
- 107.3 Die Spezialkarten – alphabetisch oder anderweitig sortiert – sowie die Zustandskarten werden griffbereit gehalten.

108 8. Markervorräte bilden

- 108.1 Alle Marker werden nach Typen sortiert und griffbereit beiseitegelegt.

109 9. Archiv vorbereiten

- 109.1 Alle Archivkarten werden nach Nummern sortiert und griffbereit beiseitegelegt.

110 10. Ermittler wählen

- 110.1 Jeder Spieler wählt einen der verfügbaren Ermittlerbögen aus (entweder nach dem Zufallsprinzip oder nach beliebigen anderen Kriterien). Jeder Spieler nimmt sich den zugehörigen Ermittlermarker sowie einen Aktivierungsmarker und eine Übersichtskarte.
- 110.2 Einer der Spieler muss sich den Ermittlungsleitermarker als Aktivierungsmarker nehmen.
- 110.3 Alle übrigen Ermittlerbögen, Ermittlermarker, Aktivierungsmarker und Übersichtskarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
- 110.4 In Regeln und spielmechanischen Texten werden Spieler als „Ermittler“ bezeichnet.

110.5 Startausrüstung

- 110.5a Die Ermittler erhalten die auf ihren Bögen angegebenen Startkarten. Jeder Ermittlerbogen bietet die Auswahl zwischen zwei oder mehr Startkarten. Vor der Entscheidung dürfen alle wählbaren Spielkomponenten angesehen werden.

110.6 Startfeld

- 110.6a Jeder Spieler platziert seinen Ermittlermarker auf dem Startfeld, das auf dem Szenariobogen angegeben ist.

111 11. Letzte Vorbereitungen

- 111.1 In folgenden Schritten wird der Spielaufbau abgeschlossen.

111.2 Starthinweise erscheinen

- 111.2a Drei Hinweise erscheinen. (Siehe Regel 445.3.)

111.3 Verderben breitet sich ein Mal aus

- 111.3a Das Verderben breitet sich ein Mal aus. (Siehe Regeln 487.2–487.3.)

111.4 Letzte Aufbauschnitte

- 111.4a Die Anweisungen, die auf dem Szenariobogen unter „Letzte Aufbauschnitte“ angegeben sind, werden abgehandelt.
- 111.4b Dabei werden eine oder mehrere Archivkarten zum Kodex hinzugefügt. Vor Spielbeginn müssen sie laut vorgelesen werden.
- 111.5 Dieser Abschnitt gibt auch an, ob Anomaliekarten verwendet werden (und wenn ja, welche). Diese Karten werden gemischt und bilden den Anomaliestapel; alle anderen werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

2 Rundenstruktur

- 200 Eine Runde besteht aus 4 Phasen in dieser Reihenfolge: Aktion, Monster, Begegnung und Mythos.

201 Aktionsphase

- 201.1 Die Ermittler kommen nacheinander zum Zug. Wer am Zug ist, kann bis zu 2 Aktionen ausführen. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)
- 201.2 Die Zugreihenfolge der Ermittler ist frei wählbar. Wer bereits am Zug war, dreht seinen Aktivierungsmarker auf die inaktive Seite.
- 201.3 Spieleffekte können die Ausführung von Aktionen in anderen Phasen erlauben oder „zusätzliche“ Aktionen gewähren. Derartige Aktionen werden wie gewohnt ausgeführt und zählen nicht zu den 2 Aktionen, die man in seinem Zug während der Aktionsphase ausführen kann.
- 201.4 Wer mit einem Monster im Kampf ist, kann nur eingeschränkt Aktionen ausführen. (Siehe Regel 447.5.)

202 Monsterphase

- 202.1 Die Monsterphase besteht aus 3 Schritten in dieser Reihenfolge: Monsteraktivierung, Monsterangriff und Monster werden kampfbereit. (Siehe Regel 457, „Monster“.)

202.2 Schritt „Monsteraktivierung“

- 202.2a In diesem Schritt wird jedes kampfbereite Monster aktiviert. Die Reihenfolge wird von den Ermittlern festgelegt.
- 202.2b Um ein Monster zu aktivieren, handelt man den Aktivierungstext auf der kampfbereiten Seite der Monsterkarte ab. (Siehe Regel 457.3c.)
- 202.2c Führt die Aktivierung eines Monsters zu einer Bewegung, bewegt es sich um eine Anzahl an Feldern in Höhe seiner Geschwindigkeit. (Siehe Regel 457.3d.)
- 202.2d Der Aktivierungstext eines Monsters kann einen Zielort oder eine Beute angeben, auf die sich das Monster zubewegt, die es in einen Kampf verwickelt oder die es anderweitig beeinflusst. Ein Monster bewegt sich über die kürzeste Route auf seinen Zielort oder seine Beute zu (Siehe Regel 494, „Zielort“ und Regel 423, „Beute“)

- 202.2e Bewegt sich ein Monster auf ein Feld mit einem oder mehreren Ermittlern, verwickelt es einen dieser Ermittler in einen Kampf und seine Aktivierung endet. (Siehe Regel 448, „In einen Kampf verwickeln“.)
- 202.2f Nur kampfbereite Monster können aktiviert werden. Erschöpfte Monster und Monster, die im Kampf sind, werden nicht aktiviert. (Siehe Regel 457.2.)
- 202.2g Kommen mehrere Felder als Zielort für ein Monster infrage, hat das nächstgelegene Feld Vorrang. Sind mehrere dieser Felder in gleicher Entfernung zum Monster, entscheiden die Spieler gemeinsam, welches davon der Zielort des Monsters ist.

202.3 Schritt „Monsterangriff“

- 202.3a In diesem Schritt fügt jedes Monster, das mit einem Ermittler im Kampf ist, diesem Ermittler Schaden und Horror zu. Zuerst kommen die Angriffe der Monster, die im Kampf mit dem Ermittlungsleiter sind, dann geht es weiter in Spielerreihenfolge.
- 202.3b Jedes Monster fügt Schaden und Horror in Höhe der Schadens- und Horrorsymbole auf der erschöpften Seite der Monsterkarte zu. (Siehe Regel 457.8i.)
- 202.3c Wird ein Ermittler während dieses Schrittes besiegt, löst er sich von allen Monstern, mit denen er im Kampf war, und erschöpft sie. (Siehe Regel 430.6.)
- 202.3d Nur Monster, die im Kampf sind, fügen Schaden und Horror zu. Kampfbereite und erschöpfte Monster sind nicht im Kampf und fügen keinen Schaden und Horror zu. (Siehe Regel 457.2.)

202.4 Schritt „Monster werden kampfbereit“

- 202.4a In diesem Schritt wird jedes erschöpfte Monster kampfbereit. (Siehe Regel 452.2.)
- 202.4b Falls ein oder mehrere Ermittler auf dem Feld eines kampfbereiten Monsters stehen, verwickelt das Monster einen von ihnen in einen Kampf. (Siehe Regeln 452.5–452.6.)

203 Begegnungsphase

- 203.1 In der Begegnungsphase kommen die Ermittler nacheinander zum Zug und handeln Begegnungen ab. Wer am Zug ist, zieht eine zu seinem Feld passende Begegnungskarte und handelt sie ab. (Siehe Regel 420, „Begegnung“.)
- 203.2 Die Zugreihenfolge der Ermittler ist frei wählbar. Wer bereits am Zug war, dreht seinen Aktivierungsmarker auf die aktive Seite.
- 203.3 Wer im Kampf mit einem oder mehreren Monstern ist, handelt keine Begegnung ab, sondern dreht seinen Aktivierungsmarker einfach auf die aktive Seite.

204 Mythosphase

- 204.1 In der Mythosphase kommen die Ermittler nacheinander zum Zug und ziehen Marker aus der Mythosquelle. Wer am Zug ist, zieht 2 Marker aus der Mythosquelle und handelt ihre Effekte, einen nach dem anderen, ab.

- 204.2 Die Ermittler kommen in Spielerreihenfolge zum Zug, beginnend mit dem Ermittlungsleiter.
- 204.3 Gezogene Marker werden nicht in die Mythosquelle zurückgelegt, bis die Mythosquelle leer ist.
- 204.4 Auch Spieler, deren Ermittler besiegt, verschlungen oder im Ruhestand sind, ziehen Mythosmarker und handeln sie ab.
- 204.5 Wer einen Mythosmarker ziehen soll, dies aber nicht kann, weil die Mythosquelle leer ist, legt alle Mythosmarker in die Mythosquelle zurück und zieht anschließend.
- 204.6 In den Regeln 204.7–204.13 sind alle Mythosmarker und ihre Effekte aufgelistet.

204.7 Verderben breitet sich aus (Mythosmarker)

- 204.7a Sobald dieser Marker gezogen wird, muss sich das Verderben ein Mal ausbreiten. (Siehe Regeln 487.2–487.3.)

204.8 Monster erscheint (Mythosmarker)

- 204.8a Sobald dieser Marker gezogen wird, muss ein Monster erscheinen. (Siehe Regel 457.5.)

204.9 Hinweis erscheint (Mythosmarker)

- 204.9a Sobald dieser Marker gezogen wird, muss ein Hinweis erscheinen. (Siehe Regel 445.3.)

204.10 Schlagzeile lesen (Mythosmarker)

- 204.10a Sobald man diesen Marker zieht, muss man die oberste Karte des Schlagzeilenstapels ziehen und abhandeln. (Siehe Regel 467, „Schlagzeile“.)

204.11 Dimensionsriss (Mythosmarker)

- 204.11a Sobald dieser Marker gezogen wird, platziert man auf jedem Feld des Stadtviertels, das auf der obersten Karte des Ereignisstapels abgebildet ist, je 1 Verderbenmarker. Die Karte wird in den Ereigniskarten-Ablagestapel gemischt und dieser wird unter dem Ereignisstapel platziert.

204.12 Rache (Mythosmarker)

- 204.12a Sobald dieser Marker gezogen wird, müssen die Rache-Effekte des Szenariobogens, aller Karten im Kodex und aller Karten im Besitz der Ermittler abgehandelt werden.
- 204.12b Rache-Effekte sind eine bestimmte Art von spielmechanischen Effekten, die mit einem roten Rachesymbol (☛) gekennzeichnet und rot umrahmt sind. Rache-Effekte werden nur dann abgehandelt, wenn der entsprechende Mythosmarker aus der Mythosquelle gezogen wird.
- 204.12c Die Ermittler bestimmen, in welcher Reihenfolge die Rache-Effekte abgehandelt werden.

204.13 Leerer Marker (Mythosmarker)

- 204.13a Wenn dieser Marker gezogen wird, gibt es keine Auswirkungen.

205 Ende der Runde

- 205.1 Nach Abschluss aller 4 Phasen beginnt eine neue Runde wieder mit der Aktionsphase.
- 205.2 Bevor die nächste Runde beginnt, wählen alle Spieler, deren Ermittler besiegt, verschlungen oder in den Ruhestand versetzt wurden, gemäß den Anweisungen in Regel 430.7 einen neuen Ermittler.

3 Ende des Spiels

- 300 *Arkham Horror* kann auf unterschiedliche Art und Weise enden. Abhängig ist dies in erster Linie vom Szenario und von den Karten im Kodex.

301 Sieg

- 301.1 Eine universelle Siegbedingung gibt es nicht. Stattdessen muss man so lange positive Fortschritte auf den Karten im Kodex machen, bis eine dieser Karten besagt, dass das Spiel gewonnen ist. (Siehe Regel 413.5c.)
- 301.2 In der Regel muss man über Ereigniskarten-Begegnungen Hinweise erhalten, diese recherchieren und Hinweise vom Szenariobogen ausgeben, um die Effekte der Karten im Kodex abzuhandeln und das Spiel zu gewinnen.

302 Niederlage

- 302.1 Es gibt nur eine universelle Niederlagebedingung, aber viele Möglichkeiten, das Spiel zu verlieren, wenn die Karten im Kodex sich negativ entwickeln. (Siehe Regel 413.5d.)
- 302.2 Zur Niederlage kommt es meistens, wenn sich zu viel Verderben auf dem Spielplan ansammelt und somit auf den Szenariobogen überschwappt. Dies führt zu negativen Fortschritten auf den Karten im Kodex.
- 302.3 Das Spiel ist immer verloren, wenn alle verfügbaren Ermittler besiegt, verschlungen oder im Ruhestand sind. Gibt es keine spielbaren Ermittler mehr, endet das Spiel mit einer Niederlage.

4 Glossar

- 400 Die Spielkomponenten von *Arkham Horror* können 3 grundlegende Arten von Texten enthalten: spielmechanischen Text, Erinnerungstext und atmosphärischen Text.

400.1 Spielmechanischer Text

- 400.1a Dies sind alle Texte, die auf Spielkomponenten stehen und eine spielmechanische Auswirkung haben. Spielmechanische Texte sind nie kursiv gedruckt und stehen nie in Klammern. Ein Großteil der Texte auf Spielkomponenten sind spielmechanische Texte.
- 400.1b Eigenschaften sind eine Art von spielmechanischen Texten, die an sich keinen Effekt haben. Allerdings nehmen andere spielmechanische Texte häufig Bezug auf sie.

- 400.1c Manche spielmechanischen Effekte tauchen häufiger auf oder haben Nuancen, die nicht in wenigen Worten zu beschreiben sind. In diesen Fällen verfügt die Karte nur über ein Schlüsselwort (ein Kürzel für eine Fähigkeit) und einen Erinnerungstext, der die Regeln kurz zusammenfasst.

- 400.1d Wenn ein Effekt etwas kostet, kann dies in Kartentexten durch eine Konstruktion mit „um ... zu“ ausgedrückt werden. Der Satzteil mit dem „um ... zu“ wird nur dann abgehandelt, wenn die Kosten vollständig bezahlt wurden.

Beispiel: Eine Begegnung besagt: „Du darfst 3\$ ausgeben, um 1 Gegenstand mit der Eigenschaft Einfach zu erhalten.“ Du entscheidest, ob du die Kosten („3\$ ausgeben“) bezahlst oder nicht. Bezahlst du die Kosten, handelst du den Effekt („um 1 Gegenstand mit der Eigenschaft Einfach zu erhalten“) ab. Andernfalls tust du das nicht.

- 400.1e Kosten und/oder Effekt können auch atmosphärischer Text sein. In diesem Fall bestimmt der darauffolgende spielmechanische Text, was passiert.

Beispiel: Eine Begegnung besagt: „Du darfst einen Dunklen Pakt erhalten, um mit deinem Blut zu unterschreiben. Falls du das tust, fühlst du, wie dich eine dunkle Macht durchströmt; du wirst GESEGNET.“ Du kannst die Kosten („Dunklen Pakt erhalten“) bezahlen, doch der Effekt („um mit deinem Blut zu unterschreiben“) ist atmosphärischer Text und hat keine spielmechanischen Auswirkungen. Stattdessen besagt der nachfolgende Satz, dass du „gesegnet wirst“, falls du die Kosten bezahlt, also den Dunklen Pakt erhalten hast.

- 400.1f Kann ein Ermittler die Kosten eines Effektes nicht vollständig bezahlen, bezahlt er sie auch nicht teilweise und handelt den Satzteil mit dem „um ... zu“ nicht ab.

- 400.1g Wer bereits aufgehalten ist, kann als Teil der Kosten eines Effektes nicht erneut aufgehalten werden. (Siehe Regel 414, „Aufgehalten“.)

- 400.1h Verlangen die Kosten, dass man einen Zustand erhält, kann man dies nicht tun, falls man einen gleichnamigen Zustand bereits hat. (Siehe Regel 495, „Zustand“.)

- 400.1i Manche spielmechanischen Texte beginnen mit einem Konditionalsatz wie „falls du bestehst“ oder „falls du das tust“. In diesen Fällen wird der Rest des Satzes nur dann abgehandelt, wenn die genannten Bedingungen erfüllt sind. Spielmechanische Texte außerhalb dieses Satzes sind nicht von der Bedingung abhängig.

400.2 Erinnerungstext

- 400.2a Erinnerungstexte stehen in Klammern und sind kursiv gedruckt. Sie fassen eine Regel zusammen, die für die Spielkomponente gilt, auf der sie steht. Normalerweise stehen Erinnerungstexte in einer Zeile mit spielmechanischen Texten, wobei sie auch für sich stehen können, wenn sie sich auf einen anderen Aspekt der Komponente als ihren spielmechanischen Text beziehen.

400.2b Erinnerungstexte haben keine spielmechanischen Effekte, da sie nur eine bestehende Regel oder Regeln zusammenfassen.

400.2c Erinnerungstexte sind keine vollumfassenden Regelerklärungen und berücksichtigen eventuell nicht alle Nuancen der zusammengefassten Regel oder Regeln.

400.3 Atmosphärischer Text

400.3a Alle Texte auf Spielkomponenten, die weder spielmechanische Texte noch Erinnerungstexte sind, werden atmosphärische Texte genannt.

400.3b Atmosphärische Texte tragen genau wie die Illustrationen der Spielkomponenten zur Stimmung des Spiels bei und erzählen die Geschichte des Szenarios. Spielmechanische Effekte haben sie nicht.

400.3c Atmosphärischer Text ist oft kursiv gedruckt, ohne in Klammern zu stehen. Als Teil von Begegnungen kann er auch normal gedruckt sein.

400.3d Bei Begegnungen werden atmosphärische Texte durch Punkte, Kommata, Semikolons oder eine Konstruktion mit „um ... zu“ von spielmechanischen Texten abgetrennt.

400.3e Fähigkeitsnamen (kursiv gedruckter Text gefolgt von einem Gedankenstrich) sind eine Art von atmosphärischem Text, der dem spielmechanischen Text hinter dem Gedankenstrich einen Namen oder eine erzählerische Komponente verleiht. (Siehe Regel 435, „Fähigkeitsname“.)

401 Aktion

401.1 Aktionen sind eine Art von spielmechanischen Effekten, die von Ermittlern ausgeführt werden können.

401.2 In der Aktionsphase kommen die Ermittler nacheinander zum Zug und führen Aktionen aus. Wer am Zug ist, kann bis zu 2 Aktionen ausführen. (Siehe Regel 201, „Aktionsphase“.)

401.3 Spieleffekte können die Ausführung von Aktionen in anderen Phasen erlauben oder „zusätzliche“ Aktionen gewähren. Derartige Aktionen werden wie gewohnt ausgeführt und zählen nicht zu den 2 Aktionen, die man in seinem Zug während der Aktionsphase ausführen kann.

401.4 Jeder Ermittler kann jede Aktion höchstens ein Mal pro Runde ausführen, egal woher die Aktion stammt und in welcher Phase sie ausgeführt wird.

401.5 Wer mit einem Monster im Kampf ist, kann nur die Aktionen „Angreifen“, „Entkommen“ und „Fokussieren“ ausführen sowie alle anderen Aktionen, die ausdrücklich im Kampf erlaubt sind. (Siehe Regel 447, „Im Kampf“.)

401.6 Spielmechanische Texte können die Abhandlung von Effekten „als Teil“ einer Aktion erlauben. Diese Effekte finden zusätzlich zu den normalen Effekten der Aktion statt.

401.7 Jede Übersichtskarte enthält eine Zusammenfassung aller Aktionen, die ein Ermittler ausführen kann.

402 Aktion „Angreifen“

402.1 „Angreifen“ ist eine Aktion, die von Ermittlern ausgeführt werden kann. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)

402.2 Sobald man die Aktion „Angreifen“ ausführt, wählt man ein Monster auf dem eigenen Feld, verwickelt es in einen Kampf und legt eine Stärkeprobe (☛) ab. Für jeden gewürfelten Erfolg fügt man dem Monster 1 Schaden zu. (Siehe Regel 448, „In einen Kampf verwickeln“ sowie die Regeln 466.13 und 466.15 zum Thema Monstern Schaden zufügen.)

402.3 Man kann auch Monster angreifen, die mit anderen Ermittlern auf demselben Feld im Kampf sind. Tut man das, verwickelt man das Monster in einen Kampf, sodass es nicht mehr im Kampf mit dem anderen Ermittler ist.

402.4 Jedes Monster hat einen Angriffsmodifikator, der sich beim Ablegen der Stärkeprobe auf die Anzahl der geworfenen Würfel auswirkt (Siehe Regel 457.8f.)

402.5 Wer mit mehreren Monstern im Kampf ist, kann nur eines von ihnen angreifen und wendet nur den Angriffsmodifikator dieses Monsters an.

402.6 Ist das angegriffene Monster erschöpft, verwickelt man es nicht in einen Kampf. Stattdessen bleibt es erschöpft und man fügt ihm wie gewohnt Schaden zu.

402.7 Nachdem man ein Monster mit einem Fragmentensymbol (☛) als Teil der Aktion „Angreifen“ besiegt hat, erhält man 1 Fragment.

403 Aktion „Bannen“

403.1 „Bannen“ ist eine Aktion, die von Ermittlern ausgeführt werden kann. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)

403.2 Sobald man die Aktion „Bannen“ ausführt, legt man eine Wissensprobe (☛) ab. Für jeden gewürfelten Erfolg entfernt man 1 Verderben vom eigenen Feld und legt es in den Markervorrat zurück.

403.3 Wer als Teil der Aktion „Bannen“ zwei oder mehr Verderben entfernt, erhält 1 Fragment.

404 Aktion „Bewegen“

404.1 „Bewegen“ ist eine Aktion, die von Ermittlern ausgeführt werden kann. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)

404.2 Sobald man die Aktion „Bewegen“ ausführt, bewegt man seinen Ermittlermarker um bis zu 2 Felder. Man darf bis zu 2 Dollar ausgeben, um sich für jeden ausgegebenen Dollar um 1 zusätzliches Feld zu bewegen. (Siehe Regel 424.3.)

404.3 Bewegt man sich auf ein Feld mit einem kampfbereiten Monster, wird man von diesem Monster sofort in einen Kampf verwickelt und die Bewegung endet. (Siehe Regel 448, „In einen Kampf verwickeln“.)

405 Aktion „Entkommen“

405.1 „Entkommen“ ist eine Aktion, die von Ermittlern ausgeführt werden kann. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)

- 405.2 Sobald man die Aktion „Entkommen“ ausführt, legt man eine Wahrnehmungsprobe (👁️) ab. Für jeden gewürfelten Erfolg löst man sich von einem beliebigen Monster und erschöpft es. Hat man sich von allen Monstern gelöst, mit denen man im Kampf war, darf man eine zusätzliche Aktion ausführen. (Siehe Regel 455, „Lösen“, Regel 433, „Erschöpfen“ und Regel 401.3 zum Thema zusätzliche Aktionen.)
- 405.3 Jedes Monster hat einen Entkommensmodifikator, der sich beim Ablegen der Wahrnehmungsprobe auf die Anzahl der geworfenen Würfel auswirkt. (Siehe Regel 457.8g.)
- 405.4 Wer mit mehreren Monstern im Kampf ist, wendet nur den negativsten Modifikator aller Monster an, mit denen er im Kampf ist.
- 405.5 Um die Aktion „Entkommen“ ausführen zu können, muss man mit einem oder mehreren Monstern im Kampf sein.

406 Aktion „Fokussieren“

- 406.1 „Fokussieren“ ist eine Aktion, die von Ermittlern ausgeführt werden kann. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)
- 406.2 Sobald man die Aktion „Fokussieren“ ausführt, fokussiert man sich auf eine beliebige Fertigkeit. (Siehe Regel 438.4.)
- 406.3 Man kann sich auf jede Fertigkeit nur ein Mal fokussieren.
- 406.4 Hat man nach dem Ausführen der Aktion „Fokussieren“ mehr Fokusmarker, als das Fokuslimit erlaubt, muss man 1 seiner Fokusmarker ablegen. (Siehe Regel 430.2c.)

407 Aktion „Recherchieren“

- 407.1 „Recherchieren“ ist eine Aktion, die von Ermittlern ausgeführt werden kann. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)
- 407.2 Sobald man die Aktion „Recherchieren“ ausführt, legt man eine Wahrnehmungsprobe ab (👁️). Für jeden gewürfelten Erfolg darf man 1 Hinweis recherchieren. (Siehe Regel 464.1.)

408 Aktion „Ressourcen beschaffen“

- 408.1 „Ressourcen beschaffen“ ist eine Aktion, die von Ermittlern ausgeführt werden kann. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)
- 408.2 Sobald man die Aktion „Ressourcen beschaffen“ ausführt, erhält man 1 Dollar. (Siehe Regel 442, „Geld“.)

409 Aktion „Tauschen“

- 409.1 „Tauschen“ ist eine Aktion, die von Ermittlern ausgeführt werden kann. (Siehe Regel 401, „Aktion“.)
- 409.2 Sobald man die Aktion „Tauschen“ ausführt, tauscht man mit einem oder mehreren anderen Ermittlern auf seinem Feld beliebig viele Verbündete, Gegenstände, Zauber, Geld, Hinweise und Fragmente aus.
- 409.3 Man kann auch mit Ermittlern tauschen, die gerade mit einem Monster im Kampf sind.
- 409.4 Unterstützungen, die während der Aktionsphase von einem Ermittler verwendet und dann in derselben Phase einem anderen Ermittler gegeben wurden, können bis zum Beginn der nächsten Aktionsphase nicht verwendet werden.

410 Aktivierungsmarker

- 410.1 Aktivierungsmarker sollen daran erinnern, wer in der Aktions- und Begegnungsphase bereits am Zug war. Ein Aktivierungsmarker hat zwei Seiten: eine aktive und eine inaktive.
- 410.2 Wer seinen Zug in der Aktionsphase abgeschlossen hat, dreht seinen Aktivierungsmarker auf die inaktive Seite.
- 410.3 Wer seinen Zug in der Begegnungsphase abgeschlossen hat, dreht seinen Aktivierungsmarker auf die aktive Seite.

410.4 Ermittlungsleitermarker

- 410.4a Der Ermittlungsleitermarker ist ein besonderer Aktivierungsmarker. Wer ihn hat, ist der Ermittlungsleiter. (Siehe Regel 432, „Ermittlungsleiter“.)
- 410.4b Der Ermittlungsleitermarker wird wie jeder andere Aktivierungsmarker verwendet.

411 Angrenzend

- 411.1 „Angrenzend“ ist eine Beschreibung für Felder und Spielkomponenten, die auf Feldern platziert sind.
- 411.2 Zwei Felder sind angrenzend, wenn sie sich eine Grenze teilen. Grenzen sind durchgezogene weiße Linien.
- 411.3 Spielkomponenten sind angrenzend zu allen Feldern, die an ihre Felder angrenzen. Außerdem sind Spielkomponenten angrenzend zu allen Spielkomponenten, die auf angrenzenden Feldern liegen.
- 411.4 Spielkomponenten und Felder sind nicht angrenzend zu sich selbst; ebenso sind Spielkomponenten nicht angrenzend zu den Feldern, auf denen sie liegen, oder zu anderen Spielkomponenten auf ihren Feldern.

412 Anomalie

- 412.1 Eine Anomalie stellt ein paranormales Phänomen in einem Stadtviertel dar. Anomalien werden durch Anomaliekarten und Anomaliemarker verkörpert.
- 412.2 Was genau eine Anomalie darstellt, ist abhängig vom Szenario. Es gibt verschiedene Anomaliekartensets, die für unterschiedliche Szenarien verwendet werden.
- Beispiel: Das Szenario „Schleier der Dämmerung“ erfordert die Anomaliekarten „Gebrochene Realität“, während das Szenario „Das Erwachen des Azathoth“ die Anomaliekarten „Zeitriß“ verwendet.*
- 412.3 Manche Szenarien fügen die Archivkarte 2 („Anomalien“) zum Kodex hinzu. Diese Karte bringt die Regeln 412.3a–412.3e ins Spiel. Diese Regeln werden auf Archivkarte 2 kurz zusammengefasst. Sie gelten nur, falls diese Karte im Kodex ist.
- 412.3a Sobald ein Feld 3 Verderbenmarker oder ein Stadtviertel insgesamt 5 Verderbenmarker enthält, wird ein Anomaliemarker im zentralen Bereich des Stadtviertels platziert. Andere Marker im zentralen Bereich sind davon nicht betroffen.
- 412.3b Müsstes auf irgendeinem Feld eines Stadtviertels mit Anomaliemarker zusätzliche Verderbenmarker platziert werden, platziert man sie stattdessen auf dem Szenariobogen.

- 412.3c Wer auf irgendeinem Feld eines Stadtviertels mit Anomaliemarker eine Begegnung abhandeln würde, handelt stattdessen eine Anomalie-Begegnung ab.
- 412.3d Um eine Anomalie-Begegnung abzuhandeln, zieht man die oberste Karte des Anomaliestapels und liest, je nach Anzahl der Verderbenmarker auf dem eigenen Feld, den entsprechenden Abschnitt.
- 412.3e Sobald ein Stadtviertel mit einer Anomalie 0 Verderben enthält, wird die Anomalie von diesem Stadtviertel entfernt.
- 412.4 Jede Spielkomponente, die Archivkarte 2 zum Kodex hinzufügt, besagt auch, welcher Anomaliestapel verwendet wird. Die Begegnungen dieser Karten werden Anomalie-Begegnungen genannt.
- 412.5 Jede Anomaliekarte enthält drei separate Begegnungen.
- 412.6 Welche Anomalie-Begegnung abgehandelt wird, ist abhängig von der Anzahl der Verderbenmarker auf dem Feld des Ermittlers, der die Anomalie-Begegnung abhandelt.
- 413.5e Manche Archivkarten stellen epische Monster dar und sind im Grunde überdimensionierte Monsterkarten. Epische Monster werden wie alle anderen Monster behandelt. Sie haben dieselben Attribute wie ein normales Monster und sind von allen Regeln und Effekten betroffen, die für normale Monster gelten.
- 413.5f Manche spielmechanischen Effekte beziehen sich ausdrücklich auf „nicht-epische Monster“. Diese Effekte wirken sich nur auf normale Monsterkarten und nicht auf epische Monster aus.
- 413.5g Sobald ein episches Monster besiegt oder abgelegt wird, kehrt die Karte ins Archiv zurück.
- 413.5h Sobald eine Archivkarte an eine andere Komponente (meistens an einen Stadtviertelstapel) angelegt wird, platziere jene Karte neben der Komponente, an die sie angelegt wird.
- 413.5i Eine angelegte Karte gibt einen spielmechanischen Effekt an, der durch die Interaktion mit der Komponente, an die sie angelegt ist, ausgelöst wird.

413 Archiv

- 413.1 Das Archiv ist der Hauptantrieb für die Handlung und Spielmechanik des Szenarios. Es besteht aus nummerierten Karten, die von allen Szenarien verwendet werden können, um Geschichten zu erzählen, Regeln hinzuzufügen, Bedingungen für Sieg und Niederlage zu setzen oder anderweitig das Szenario am Laufen zu halten.
- 413.2 Solange sie nicht in Gebrauch sind, werden alle Archivkarten nach Nummern sortiert aufbewahrt.
- 413.3 Archivkarten können unterschiedlichsten Zwecken dienen und diverse Erscheinungsbilder haben.
- 413.4 Jede Archivkarte hat oben links (auf der Vorderseite) und unten rechts eine einzigartige Kartenummer. Abgesehen von diesem Erkennungsmerkmal gibt es keine Gemeinsamkeiten, die alle Archivkarten miteinander teilen.
- 413.5 Spielmechanische Texte (auch von Archivkarten) können verlangen, dass bestimmte Karten aus dem Archiv herausgesucht werden. Solche Effekte beschreiben, wie diese Karten verwendet werden.
- 413.5a Meistens werden Archivkarten zum Kodex hinzugefügt. Solange sie im Kodex sind, gelten ihre zusätzlichen Regeln und spielmechanischen Effekte. (Siehe Regel 453, „Kodex“.)
- 413.5b Immer wenn eine Archivkarte zum Kodex hinzugefügt wird, sollte man sie laut vorlesen und ihre Anweisungen abhandeln.
- 413.5c Ist ein spielmechanischer Text auf einer Archivkarte mit einem Hinweissymbol (↻) gekennzeichnet, gibt er das unmittelbare Spielziel der Ermittler an, das sie dem Sieg näherbringt.
- 413.5d Ist ein spielmechanischer Text auf einer Archivkarte mit einem Verderbensymbol (☠) gekennzeichnet, nennt er die Bedingungen, unter denen sich die Ermittler der Niederlage nähern.

414 Aufgehalten

- 414.1 „Aufgehalten“ ist ein Spielstatus, der Ermittler betrifft und durch das Umkippen des Ermittlermarkers angezeigt wird.
- 414.2 Solange man aufgehalten ist, kann man keine Aktionen ausführen. Stattdessen stellt man bei der nächsten Gelegenheit zum Ausführen einer Aktion den Ermittlermarker wieder auf und überspringt diese Aktion; ab sofort ist man nicht mehr aufgehalten.
- 414.3 Spielmechanische Texte können besagen, dass ein Ermittler aufgehalten wird, oder ihm erlauben, aufgehalten zu werden, um die Kosten eines Effektes zu bezahlen.
- 414.4 Führt ein spielmechanischer Text dazu, dass ein bereits aufgehaltener Ermittler noch einmal aufgehalten wird, passiert nichts. Mehrere Ausführungen von „aufgehalten“ sind nicht kumulativ.
- 414.5 Wer bereits aufgehalten ist, kann nicht aufgehhalten werden, um die Kosten eines Effektes zu bezahlen. (Siehe Regeln 400.1d–400.1h.)

415 Ausbruch

- 415.1 Manche Szenarien fügen die Archivkarte 1 („Ausbruch“) zum Kodex hinzu. Diese Karte bringt die Regel 415.1a ins Spiel, die auf Archivkarte 1 kurz zusammengefasst wird. Sie gilt nur, falls diese Karte im Kodex ist.
- 415.1a Falls ein Feld 4 oder mehr Verderben hat, werden 3 davon entfernt. Dann platziert man auf jedem anderen Feld des Stadtviertels je 1 Verderben sowie 1 Verderben auf dem Szenariobogen.

416 Ausdauer

- 416.1 Ausdauer ist ein Attribut von Ermittlern, Monstern und manchen Unterstützungen. Es stellt dar, wie viel Schaden sie maximal erleiden können. (Siehe Regel 466, „Schaden“.)

417 Ausgeben

- 417.1 Spielkomponenten „ausgeben“ bedeutet, dass man sie als Teil der Kosten eines Effektes ablegt. (Siehe Regeln 400.1d–400.1h.)

418 Auslage

- 418.1 Die Auslage ist eine Reihe von fünf beiseitegelegten Gegenstandskarten.
- 418.2 Spielmechanische Texte können zum Kauf oder Erhalt von Gegenständen aus der Auslage aufrufen. (Siehe Regel 451, „Kaufen“.)
- 418.3 Wenn man aufgrund eines Effektes etwas aus der Auslage kaufen darf, dies aber nicht tun kann oder möchte, darf man bis zu 2 Karten aus der Auslage ablegen.
- 418.4 Liegen aus irgendeinem Grund weniger als 5 Karten in der Auslage, werden die obersten Karten des Gegenstandsstapels aufgedeckt und beiseitegelegt, bis die Auslage wieder aus 5 Karten besteht.
- 418.5 Darf man aufgrund eines Effektes mehrere Gegenstände gleichzeitig aus der Auslage kaufen, finden diese Käufe simultan statt.

419 Ausweichend

- 419.1 „Ausweichend“ ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf einigen Monstern vorkommt.
- 419.2 Kampfbereite Monster mit dem Schlüsselwort „Ausweichend“ verwickeln Ermittler auf ihren Feldern nicht automatisch in Kämpfe, sondern nur, wenn ein anderer Effekt dies bewirkt.

Beispiel: Du bewegst dich auf ein Feld, auf dem sich ein kampfbereites Monster befindet. Da es ausweichend ist, verwickelt es dich nicht automatisch in einen Kampf. Du kannst aber die Aktion „Angreifen“ ausführen, um das Monster in einen Kampf zu verwickeln und ihm Schaden zuzufügen.

420 Begegnung

- 420.1 Eine Begegnung ist eine kurze Episode, die man auf einer Karte findet. In der Regel auf Stadtviertel- oder Straßenkarten.
- 420.2 In der Begegnungsphase kommen die Ermittler nacheinander zum Zug und handeln Begegnungen ab. Wer am Zug ist, zieht eine zu seinem Feld passende Begegnungskarte und handelt sie ab. (Siehe Regel 203, „Begegnungsphase“.)
- 420.3 Es gibt verschiedene Arten von Begegnungen, die man abhandeln kann, je nachdem auf welchem Feld man sich befindet und welche anderen Bedingungen herrschen. Oft gibt es nur eine Option. Stehen jedoch mehrere Optionen zur Auswahl, entscheidet man selbst, welche Art von Begegnung man abhandeln möchte.
- 420.4 Wer auf einem Stadtviertelfeld steht, handelt eine Stadtviertel-Begegnung ab. (Siehe Regel 476.4.)
- 420.5 Wer auf einem Straßefeld steht, handelt eine Straßen-Begegnung ab. (Siehe Regel 477.3.)

- 420.6 Regeln und spielmechanische Texte können zusätzliche Begegnungsoptionen bieten oder die verfügbaren Optionen einschränken.

- 420.7 Begegnungen können das Abhandeln einer Probe verlangen. Solche Probenforderungen bestehen entweder aus atmosphärischem Text, gefolgt von einem Fertigkeitssymbol in Klammern, oder einer direkten Aufforderung zum Ablegen einer Probe. Vor dem Fortfahren muss die verlangte Probe abgehandelt werden. (Siehe Regel 463, „Probe“.)

Beispiel: Eine Begegnung besagt: „Du versuchst den okkulten Text zu entziffern (☞).“ Die Begegnung fordert das Abhandeln einer Wissensprobe. Vor dem Fortfahren musst du diese Probe ablegen.

- 420.8 Begegnungen, die eine Probe fordern, haben einen Erfolgseffekt, eingeleitet durch „falls du bestehst“ und/oder einen Misserfolgseffekt, eingeleitet durch „falls du scheiterst“. Nur der Effekt, der dem Ergebnis der abgehandelten Probe entspricht, wird gelesen.
- 420.9 Begegnungen können auch Entscheidungen beinhalten. Sie beginnen mit „du darfst“ oder trennen mehrere Optionen durch ein „oder“ ab. Vor dem Fortfahren muss eine Entscheidung getroffen werden.

Beispiel: Eine Begegnung besagt: „Lege eine ☞-Probe ab, um der Hexe ein Rezept zu verraten, oder gib 1 Fragment aus, um sie mit Zutaten zu versorgen.“ Du kannst entweder die Wissensprobe ablegen oder das Fragment ausgeben. Entscheide dich vor dem Fortfahren.

- 420.10 Spannender wird es, wenn Begegnungen von einem Mitspieler vorgelesen werden. Der Leser sollte die Konsequenzen von Proben und Entscheidungen erst dann verraten, wenn die Probe abgehandelt bzw. die Entscheidung getroffen ist.
- Wir (das Autorenteam) spielen immer auf diese Weise und haben gute Erfahrungen damit gemacht.*
- 420.11 Nach dem Lesen der Begegnung wird die Karte unter dem Stapel platziert, von dem sie gezogen wurde, es sei denn, es handelt sich um eine Ereigniskarte.

421 Beiseitelegen

- 421.1 Spielmechanische Texte können verlangen, dass Spielkomponenten beiseitegelegt werden. Das bedeutet, dass man sie griffbereit in der Nähe platziert.
- 421.2 Beiseitegelegte Spielkomponenten bleiben beiseitegelegt, bis ein Effekt dazu auffordert, etwas damit zu tun.
- 421.3 Beiseitegelegte Spielkomponenten oder Spielkomponenten, die zuvor beiseitegelegt wurden, werden wie alle anderen Spielkomponenten ihrer Art behandelt und auf dieselbe Weise abgelegt.

422 Beobachter

- 422.1 „Beobachter“ ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf einigen Monstern vorkommt.
- 422.2 Monster mit dem Schlüsselwort „Beobachter“ beschränken nicht die Aktionen der Ermittler, mit denen sie im Kampf sind. Diese Regel setzt Regel 447.5 außer Kraft.

- 422.3 Wer zusätzlich mit einem oder mehreren anderen Monstern ohne das Schlüsselwort „Beobachter“ im Kampf ist, muss Regel 447.5 für diese Monster trotzdem beachten.
- 422.4 Bewegt sich ein Ermittler, der mit einem Monster mit dem Schlüsselwort „Beobachter“ im Kampf ist, bewegt sich das Monster mit ihm mit und bleibt im Kampf mit ihm.

423 Beute

- 423.1 Die „Beute“ eines Monsters ist der oder die spezifischen Ermittler, auf die sich das Monster zubewegt, die es in einen Kampf verwickelt und/oder auf die sich sein Aktivierungstext auswirkt.
- Beispiel: Der Aktivierungstext des Vermummten Verfolgers besagt: „Bewegt sich auf die niedrigste 🗡️ zu und verwickelt sie in einen Kampf.“ Die Beute des Monsters ist der Ermittler mit der niedrigsten Stärke oder, bei Gleichstand, jeder Ermittler mit der niedrigsten Stärke.*

424 Bewegen

- 424.1 Spielmechanische Texte können Ermittler oder Spielkomponenten in andere Spielbereiche bewegen. Meistens werden dabei Ermittler oder Monster von einem Feld auf ein anderes bewegt.
- 424.2 Bewegt ein spielmechanischer Text einen Ermittler, wird nur der zugehörige Ermittlermarker bewegt, es sei denn, der Text nennt ausdrücklich andere Spielkomponenten.
- 424.3 Spielmechanische Texte können Spielkomponenten um eine bestimmte Anzahl an Feldern bewegen. Damit sind die Felder des Spielplans gemeint. Die Spielkomponente bewegt sich um ein Feld nach dem anderen (jeweils auf angrenzende Felder), wobei sie jedes dieser Felder betritt und wieder verlässt.
- 424.4 Spielkomponenten können über spielmechanische Texte auch direkt auf ein Feld oder in einen anderen Spielbereich bewegt werden. Dies wird durch die Formulierungen „direkt ... bewegt“ oder „bewegt sich zu/nach/in/auf“ ausgedrückt. Eine Spielkomponente, die auf diese Weise bewegt wird, wird von ihrem gegenwärtigen Feld oder Spielbereich entfernt und direkt auf dem neuen Feld oder in dem neuen Spielbereich platziert. Während dieser Bewegung betritt oder verlässt sie keine anderen Felder oder Spielbereiche.

425 Blutsauger

- 425.1 „Blutsauger“ ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf einigen Monstern vorkommt.
- 425.2 Nachdem ein Monster mit dem Schlüsselwort „Blutsauger“ einem Ermittler oder Verbündeten Schaden zugefügt hat, regeneriert es Ausdauer in Höhe des zugefügten Schadens. (Siehe Regel 466.14.)
- 425.3 Verhinderter Schaden wird nicht zugefügt und lässt das Monster keine Ausdauer regenerieren.

426 Eigenschaft

- 426.1 Eine Eigenschaft ist eine Art von spielmechanischem Text, der an sich keinen Effekt hat. Allerdings können andere spielmechanische Effekte Bezug auf die Eigenschaft einer Karte nehmen.

- 426.2 Eigenschaften sind unter dem Kartennamen in der Typenleiste, normalerweise hinter einem Gedankenstrich angegeben.

427 Elite

- 427.1 „Elite“ ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf einigen Monstern vorkommt.
- 427.2 „Elite [Zahl]“ bedeutet: „Die Ausdauer dieses Monsters ist um [Zahl] pro Ermittler erhöht.“
- Beispiel: Beim Spiel zu fünft hat ein Monster mit „Elite 1“ 5 zusätzliche Ausdauer.*
- 427.3 Elite bezieht sich auf die Anzahl der Ermittler bei Spielbeginn. Diese Zahl bleibt immer konstant, auch wenn einzelne Ermittler gegenwärtig besiegt sind.
- 427.4 Ein Pluszeichen (+) neben der Ausdauer eines Monsters bedeutet, dass es einen oder mehrere spielmechanische Effekte gibt, welche die Ausdauer dieses Monsters erhöhen.

428 Ereignis

- 428.1 Ereigniskarten kommen immer dann zum Einsatz, wenn das Verderben sich ausbreitet, Hinweise erscheinen oder Dimensionsrisse entstehen. Darüber hinaus können sie Begegnungen darstellen.
- 428.2 Die meisten Ereigniskarten liegen auf dem Ereignisstapel, der verdeckt im Ereignisstapelhalter aufbewahrt wird, damit man bequem von oben und unten Karten ziehen kann. (Siehe Regel 429, „Ereignisstapelhalter“.)
- 428.3 Der Ereignisstapel ist einer von zwei Antrieben für die Handlung und die Spielmechanik des Szenarios. Jedes Szenario verfügt über sein eigenes Ereigniskartenset, das nur beim Spielen dieses Szenarios zum Einsatz kommt.
- 428.4 Ereigniskarten haben verschiedene Erscheinungsbilder, welche die Rückseiten von Stadtviertelkarten imitieren. Die Regeln 428.4a–428.4c beschreiben die Attribute von Ereigniskarten.
- 428.4a Ereigniskarten haben alle Attribute einer Stadtviertelkarte sowie einige zusätzliche Attribute. (Siehe Regel 476, „Stadtviertelkarte“.)
- 428.4b Ereigniskarten haben ein Hinweissymbol (🗨️) oben links, um sich von Stadtviertelkarten zu unterscheiden.
- 428.4c Ereigniskarten haben unten links eine Textzeile, in der angegeben ist, zu welchem Szenario sie gehören.
- 428.5 Ereigniskarten werden verwendet, wenn Hinweise erscheinen. Zu diesem Zeitpunkt werden sie in einen Stadtviertelstapel gemischt. (Siehe Regel 445.3.)
- 428.6 Wird eine Ereigniskarte von einem Stadtviertelstapel gezogen, handelt man sie ab, als wäre sie eine Stadtviertelkarte. Die Begegnung kann zum Erhalt eines Hinweises aus dem Stadtviertel führen.
- 428.7 Falls man beim Abhandeln einer Ereigniskarten-Begegnung einen Hinweis aus dem Stadtviertel erhält, legt man die Karte anschließend ab. Hat man den Hinweis aus dem Stadtviertel nicht erhalten, nimmt man die obersten zwei Karten des jeweiligen Stadtviertelstapels, mischt sie mit der Ereigniskarte und platziert sie wieder oben auf dem Stapel.

- 428.8 Ereigniskarten werden auch verwendet, wenn sich das Verderben ausbreitet. Dabei werden sie abgelegt. (Siehe Regeln 487.2–487.3.)
- 428.9 Beim Abhandeln eines Dimensionsrisses werden Ereigniskarten verwendet. Sie werden zusammen mit dem Ereigniskarten-Ablagestapel gemischt und unter dem Ereignisstapel platziert. (Siehe Regel 204.11a.)
- 428.10 Sobald eine Ereigniskarte aus irgendeinem Grund abgelegt wird, kommt sie auf einen offenen Ablagestapel neben dem Ereignisstapel.

429 Ereignisstapelhalter

- 429.1 Der Ereignisstapelhalter hält den Ereignisstapel so, dass man bequem von oben und unten Karten ziehen sowie Karten unter dem Stapel platzieren kann.

430 Ermittler

- 430.1 Der Begriff „Ermittler“ bezieht sich auf einen Ermittlerbogen und Ermittlermarker sowie auf den Spieler, der beides kontrolliert.
- 430.2 Die Regeln 430.2a–430.2f beschreiben die Attribute der Vorderseite eines Ermittlerbogens.
- 430.2a Name und Berufsbezeichnung des Ermittlers haben keinen spielmechanischen Effekt.
- 430.2b Die Illustration des Ermittlers hat keinen spielmechanischen Effekt.
- 430.2c Das Fokuslimit des Ermittlers gibt an, auf wie viele Fertigkeiten er gleichzeitig fokussiert sein kann. (Siehe Regel 438, „Fokus“.)
- 430.2d Die Fähigkeit oder Fähigkeiten des Ermittlers sind dessen individuelle, spielmechanische Effekte.
- 430.2e Ausdauer und geistige Gesundheit geben an, wie viel Schaden bzw. Horror der Ermittler erleiden kann, bevor er besiegt wird. (Siehe Regel 466, „Schaden“, und Regel 446, „Horror“.)
- 430.2f Die Fertigkeiten des Ermittlers stellen seine Stärken und Schwächen als Charakter dar. (Siehe Regel 437, „Fertigkeit“.)
- 430.3 Die Regeln 430.3a–430.3c beschreiben die Attribute der Rückseite eines Ermittlerbogens.
- 430.3a Die Startausrüstung des Ermittlers ist auf der Rückseite seines Ermittlerbogens angegeben. (Siehe Regel 110.5, „Startausrüstung“.)
- 430.3b Die Rolle oder Rollen des Ermittlers werden auf der Rückseite seines Ermittlerbogens beschrieben. (Siehe Regel 431, „Ermittlerrolle“.)
- 430.3c Die Hintergrundgeschichte des Ermittlers hat keinen spielmechanischen Effekt, kann aber dabei helfen, sich in den Charakter hineinzusetzen.
- 430.4 Ermittlermarker kennzeichnen die Positionen der Ermittler auf dem Spielplan. Jeder Ermittler hat einen Ermittlermarker mit seinem Porträt.
- 430.5 Jeder Ermittlermarker sollte in einem Standfuß stecken, solange er in Gebrauch ist.

430.6 Besiegt

- 430.6a Wer mindestens so viel Schaden wie Ausdauer oder mindestens so viel Horror wie geistige Gesundheit erlitten hat, wird besiegt.
- 430.6b Sobald man besiegt wird, löst man sich von allen Monstern, mit denen man im Kampf ist, und erschöpft sie. Dann legt man alle seine Karten und Marker sowie den Ermittlerbogen und Ermittlermarker in die Spielschachtel. Anschließend wird 1 Verderben auf dem Szenariobogen platziert.
- 430.6c Wird ein Ermittler besiegt, verschlungen oder in den Ruhestand versetzt, muss sein Spieler einen neuen Ermittler wählen, der zur Beginn der nächsten Aktionsphase ins Spiel kommt. Die Regeln 430.7a–430.7c beschreiben diesen Prozess.

430.7 Neuen Ermittler wählen

- 430.7a Der Spieler des besiegten Ermittlers nimmt sich einen Ermittlerbogen und -marker, der nicht von einem anderen Spieler verwendet wird und in dieser Partie noch nicht besiegt, verschlungen oder in den Ruhestand versetzt wurde.
- 430.7b Er erhält die Startausrüstung, die auf der Rückseite des neuen Ermittlerbogens angegeben ist.
- 430.7c Er platziert seinen Ermittlermarker auf dem Startfeld, das auf dem Szenariobogen steht.

431 Ermittlerrolle

- 431.1 Ermittler sind in fünf Rollen aufgeteilt, die ihren grundlegenden Spielstil definieren: Wächter, Mystiker, Schurke, Sucher und Überlebender.
- 431.2 Jeder Ermittler hat eine Primärrolle und kann zudem eine Sekundärrolle haben. Die meisten Ermittler haben Fähigkeiten oder Startunterstützungen, die auf ihre Rollen abgestimmt sind.

432 Ermittlungsleiter

- 432.1 Der Ermittler, der den Ermittlungsleitermarker hat, wird Ermittlungsleiter genannt. (Siehe Regel 410.4, „Ermittlungsleitermarker“.)
- 432.2 Der Schritt „Monsterangriff“ sowie die Mythosphase werden in Spielerreihenfolge, beginnend mit dem Ermittlungsleiter, abgehandelt.
- 432.3 Spielmechanische Texte können sich auf den Ermittlungsleiter beziehen oder ihm zusätzliche Anweisungen erteilen.
- 432.4 Gelangen die Ermittler bei einer gemeinsamen Entscheidung nicht zu einer Einigung, hat der Ermittlungsleiter das letzte Wort.

433 Erschöpfen

- 433.1 Um ein Monster zu erschöpfen, legt man die kampfbereite Seite der Karte nach unten. Das Monster ist jetzt erschöpft und nicht mehr kampfbereit. (Siehe Regel 457.2.)

433.2 Wird ein Monster erschöpft, während es mit einem Ermittler im Kampf ist, löst sich der Ermittler von dem Monster und platziert es auf seinem Feld. Dann erschöpft er es, indem er die kampfbereite Seite nach unten legt. Der Ermittler ist nicht mehr im Kampf mit dem Monster und das Monster ist erschöpft.

434 Erschöpft

- 434.1 „Erschöpft“ ist ein Spielstatus, der Monster betrifft. (Siehe Regel 457.2.)
- 434.2 Ein Monster ist erschöpft, solange es mit der kampfbereiten Seite nach unten auf einem Spielplanfeld liegt.
- 434.3 Erschöpfte Monster werden nicht aktiviert, verwickeln keine Ermittler auf ihren Feldern in Kämpfe und fügen keinen Schaden oder Horror zu.
- 434.4 Im Schritt „Monster werden kampfbereit“ der Monsterphase wird jedes erschöpfte Monster kampfbereit. (Siehe Regel 452.2.)

435 Fähigkeitsname

- 435.1 Manche spielmechanischen Texte haben einen Fähigkeitsnamen, der kursiv gedruckt ist und vor einem Gedankenstrich steht. Ein Fähigkeitsname hat keine spielmechanischen Effekte.
- 435.2 Fähigkeitsnamen werden verwendet, um Fähigkeiten zu benennen oder eine Gruppe von Fähigkeiten mit ähnlichen spielmechanischen Effekten zusammenzufassen.
- 435.3 Der spielmechanische Text hinter dem Fähigkeitsnamen beschreibt, welche Auswirkungen die Fähigkeit auf das Spielgeschehen hat.

436 Feld

- 436.1 Ein Feld ist ein Bereich des Spielplans, auf dem Ermittler, Monster und andere Spielkomponenten platziert werden können.
- 436.2 Jedes Feld stellt einen namentlich genannten Standort oder eine Straße dar.
- 436.3 Ein Feld ist angrenzend an jedes andere Feld, mit dem es sich eine Grenze teilt. Grenzen sind durchgezogene weiße Linien. (Siehe Regel 411, „Angrenzend“.)

437 Fertigkeit

- 437.1 Es gibt fünf Fertigkeiten, stellvertretend für die individuellen Stärken und Schwächen der Ermittler: Einfluss (👁️), Wissen (📖), Wahrnehmung (👁️), Stärke (💪) und Willenskraft (🧠).
- 437.2 Jede Fertigkeit wird durch einen Wert dargestellt. Je höher der Wert, desto besser ist man in dieser Fertigkeit.
- 437.3 Regeln und spielmechanische Texte können Proben auf Fertigkeiten verlangen. (Siehe Regel 463, „Probe“.)
- 437.4 Einfluss (👁️) stellt das Charisma und die Sozialkompetenz des Ermittlers da. Einfluss ist keine Schlüsselfertigkeit für eine der Standardaktionen, trotzdem braucht man ihn an vielen Standorten, um Vorteile zu gewinnen.

437.5 Wissen (📖) symbolisiert die akademische und esoterische Bildung des Ermittlers sowie seine magische Begabung. Es ist die Schlüsselfertigkeit für die Aktion „Bannen“ und für das Wirken von Zaubern. Zudem braucht man es an einigen Standorten, um Vorteile zu gewinnen.

437.6 Wahrnehmung (👁️) steht für die Beobachtungsgabe, räumliche Orientierung und Problemlösungskompetenz des Ermittlers. Sie ist die Schlüsselfertigkeit für die Aktionen „Entkommen“ und „Recherchieren“. Zudem braucht man sie an einigen Standorten, um Vorteile zu gewinnen.

437.7 Stärke (💪) stellt die körperliche Fitness des Ermittlers dar. Sie ist die Schlüsselfertigkeit für die Aktion „Angreifen“, mit der Monster besiegt werden können. Zudem braucht man sie an einigen Standorten, um Vorteile zu gewinnen.

437.8 Willenskraft (🧠) spiegelt die mentale Disziplin und Tapferkeit des Ermittlers wider. Sie ist keine Schlüsselfertigkeit für eine der Standardaktionen, trotzdem braucht man sie an vielen Standorten, um Vorteile zu gewinnen. Zudem kann sie dabei helfen, die negativen Effekte von Schlagzeilen besser zu verkraften.

438 Fokus

- 438.1 „Fokus“ zeigt an, dass man sich auf eine bevorstehende Aufgabe besonders vorbereitet hat.
- 438.2 Es gibt fünf verschiedene Arten von Fokusmarkern, eine für jede der fünf Fertigkeiten. (Siehe Regel 437, „Fertigkeit“.)
- 438.3 Regeln und spielmechanische Effekte können besagen, dass man sich auf eine bestimmte oder beliebige Fertigkeit fokussiert.
- 438.4 Um sich auf eine Fertigkeit zu fokussieren, platziert man 1 entsprechenden Fokusmarker auf dem Ermittlerbogen.
- 438.5 Man kann sich auf jede Fertigkeit nur ein Mal fokussieren.
- 438.6 Jeder Fokusmarker erhöht den Wert der zugehörigen Fertigkeit um 1.
- 438.7 Beim Abhandeln einer Probe darf man beliebig viele seiner Fokusmarker ausgeben, um pro ausgegebenem Marker 1 Würfel neu zu werfen. (Siehe Regel 463, „Probe“.)
- 438.8 Jeder Ermittler hat ein Fokuslimit, angegeben auf seinem Ermittlerbogen. Das Fokuslimit bestimmt, wie viele Fokusmarker dieser Ermittler gleichzeitig haben kann. (Siehe Regel 430.2c.)
- 438.9 Überschreitet man beim Fokussieren auf eine Fertigkeit sein Fokuslimit, muss man 1 seiner Fokusmarker ablegen.
- 438.10 Spielmechanische Texte können besagen, dass man sich auf 1 oder mehrere Fertigkeiten fokussiert „auch wenn es dein Fokuslimit überschreitet“. In diesem Fall werden keine Fokusmarker abgelegt. Trotzdem erlauben diese Effekte nicht, dass man sich mehrmals auf dieselbe Fertigkeit fokussiert.
- 438.11 Das Fokuslimit kann sich im Laufe des Spiels verändern, sei es auf natürliche Weise oder aufgrund eines spielmechanischen Textes.
- 438.12 Sinkt das Fokuslimit unter die Anzahl der vorhandenen Marker, werden überschüssige Fokusmarker nicht automatisch abgelegt.
- 438.13 Fokusmarker können nicht getauscht werden.

439 Fragmentmarker

- 439.1 Fragmente stellen die Überreste besieger Monster, zurückgelassene Paraphernalien oder andere merkwürdige Objekte dar.
- 439.2 Beim Wirken eines Zaubers kann man Fragmente ausgeben, um das Erleiden von Horror zu verhindern. (Siehe Regel 493.9.)
- 439.3 Zudem können spielmechanische Texte das Ausgeben von Fragmenten zu anderen Zwecken erlauben.
- 439.4 In erster Linie erhält man Fragmente, indem man als Teil der Aktion „Angreifen“ ein Monster besiegt (Siehe Regel 402.7.) oder als Teil der Aktion „Bannen“ 2 oder mehr Verderben von einem Feld entfernt. (Siehe Regel 403.3.)
- 439.5 Als Teil der Aktion „Tauschen“ können Fragmente zwischen Ermittlern getauscht werden. (Siehe Regel 409, „Aktion ‚Tauschen‘“.)

440 Gegenstand

- 440.1 Gegenstände sind Werkzeuge und andere nützliche Utensilien, die von Ermittlern verwendet werden. Ein Gegenstand ist eine Art von Unterstützung, dargestellt durch eine Gegenstandskarte oder eine Spezialkarte. Alle Regeln für Unterstützungen gelten auch für Gegenstände. (Siehe Regel 485, „Unterstützung“.)
- 440.2 Gegenstände, die durch Gegenstandskarten dargestellt werden, haben einen Wert. (Siehe Regel 451, „Kaufen“.) Gegenstände, die durch Spezialkarten dargestellt werden, haben keinen Wert.
- 440.3 Das Handsymbol eines Gegenstandes besagt, wie viele Hände man braucht, um diesen Gegenstand bei einer Probe zu verwenden. (Siehe Regel 463.2c.)
- 440.4 Die Ausdauer und geistige Gesundheit eines Gegenstandes besagt, wie viel Schaden bzw. Horror ihm zugeteilt werden kann. (Siehe Regeln 485.7 und 485.9.)
- 440.5 Spielmechanische Texte können zum Erhalt eines Gegenstandes auffordern. Dazu nimmt man entweder einen beliebigen Gegenstand aus der Auslage oder man zieht die oberste Karte des Gegenstandsstapels. In jedem Fall platziert man die Karte im eigenen Spielbereich.
- 440.6 Häufiger kommt es vor, dass spielmechanische Texte zum Erhalt eines Gegenstandes mit bestimmten Eigenschaften (wie „Einfach“ oder „Kuriosität“) auffordern. Dazu nimmt man entweder einen beliebigen Gegenstand mit der geforderten Eigenschaft aus der Auslage oder man deckt die obersten Karten des Gegenstandsstapels auf, bis man auf einen Gegenstand mit der geforderten Eigenschaft stößt. Diese Karte platziert man im eigenen Spielbereich, alle anderen Karten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, werden gemischt und unter dem Gegenstandsstapel platziert.
- 440.7 Spielmechanische Texte können zum Kauf eines Gegenstandes aus der Auslage auffordern. (Siehe Regel 450, „Kaufen“.)
- 440.8 Als Teil der Aktion „Tauschen“ können Gegenstände zwischen Ermittlern getauscht werden. (Siehe Regel 409, „Aktion ‚Tauschen‘“.)

- 440.9 Sobald eine Gegenstandskarte abgelegt wird, platziert man sie unter dem Gegenstandsstapel. Wird eine Spezial- oder Startkarte abgelegt, kehrt sie in ihren jeweiligen sortierten Stapel zurück.

441 Geistige Gesundheit

- 441.1 Geistige Gesundheit ist ein Attribut von Ermittlern und manchen Unterstützungen. Es stellt dar, wie viel Horror sie maximal erleiden können. (Siehe Regel 446, „Horror“.)

442 Geld

- 442.1 Geldmarker gibt es mit zwei Nennwerten: 1\$-Marker und 5\$-Marker.
- 442.2 Ein 5\$-Marker entspricht fünf 1\$-Markern. Ein 5\$-Marker und fünf 1\$-Marker sind jederzeit austauschbar.
- 442.3 Als Teil der Aktion „Tauschen“ kann Geld zwischen Ermittlern getauscht werden. (Siehe Regel 409, „Aktion ‚Tauschen‘“.)

443 Gewaltig

- 443.1 „Gewaltig“ ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf einigen Monstern vorkommt.
- 443.2 Ein Monster mit dem Schlüsselwort „Gewaltig“ verwickelt jeden Ermittler auf seinem Feld in einen Kampf. Auch wenn es bereits im Kampf ist, verwickelt es alle Ermittler, die sein Feld betreten, in einen Kampf.
- 443.3 Um anzuzeigen, dass ein gewaltiges Monster mit einem oder mehreren Ermittlern im Kampf ist, wird es mit der kampfbereiten Seite nach unten auf seinem Feld platziert (wie man es normalerweise mit erschöpften Monstern tut).
- 443.4 Im Schritt „Monsterangriff“ der Monsterphase fügt ein Monster mit dem Schlüsselwort „Gewaltig“ jedem Ermittler, mit dem es im Kampf ist, Schaden und Horror zu.
- 443.5 Ein Monster mit dem Schlüsselwort „Gewaltig“ kann nicht erschöpft werden. Wer einem solchen Monster entkommt und mit seiner zusätzlichen Aktion nicht das Feld verlässt, wird sofort wieder in einen Kampf verwickelt.

444 Hälfte

- 444.1 Spielmechanische Texte können sich auf die Hälfte eines numerischen Wertes beziehen. In diesen Fällen wird immer aufgerundet.
- 444.2 Wird ein Wert von mehreren Effekten gleichzeitig halbiert, sind diese Effekte nicht kumulativ.

445 Hinweis

- 445.1 Hinweise stellen Informationen über die ungewöhnlichen Vorkommnisse in Arkham dar, welche die Ermittler zusammentragen.
- 445.2 Regeln und spielmechanische Texte können zum Erscheinen eines oder mehrerer Hinweise führen.

- 445.3 Wenn ein Hinweis erscheint, platziert man 1 Hinweismarker aus dem Vorrat im zentralen Bereich des Stadtviertels, das auf der obersten Karte des Ereignisstapels abgebildet ist. Dann nimmt man diese Karte und die beiden obersten Karten des entsprechenden Stadtviertelstapels, mischt sie und platziert sie wieder oben auf diesem Stapel.
- 445.4 Jeder Hinweis, der in einem Stadtviertel liegt, bedeutet, dass irgendwo in den obersten Karten dieses Stadtviertelstapels eine Ereigniskarte versteckt ist.
- 445.5 Der spielmechanische Text einer Begegnung in einem Stadtviertel mit Hinweis kann besagen: „Du erhältst einen Hinweis aus deinem Stadtviertel“. (Siehe Regel 428.6.)
- 445.6 Sobald man einen Hinweis erhält, platziert man den Marker im eigenen Spielbereich.
- 445.7 Erhaltene Hinweise können mithilfe der Aktion „Recherchieren“ auf dem Szenariobogen platziert werden (siehe Regel 407, „Aktion ‚Recherchieren‘“) oder beim Abhandeln einer Probe zum Neuwürfeln ausgegeben werden (siehe Regel 463.4a).
- 445.8 Das Sammeln und Recherchieren von Hinweisen ist von zentraler Bedeutung für den Spielsieg. (Siehe Regel 301.2.)
- 445.9 Hinweise und Verderben sind zwei Seiten desselben Markers. (Siehe Regel 487, „Verderben“.)
- 445.10 Als Teil der Aktion „Tauschen“ können Hinweise zwischen Ermittlern getauscht werden. (Siehe Regel 409, „Aktion Tauschen“.)

446 Horror

- 446.1 Ermittler und Unterstützungen können psychische Traumata erleiden. Diese werden durch Horrormarker dargestellt.
- 446.2 Ein 3er-Horrormarker entspricht drei 1er-Horrormarkern. Ein 3er- und drei 1er-Horrormarker sind jederzeit austauschbar.
- 446.3 Horror zugefügt bekommen ist dasselbe wie Horror erleiden.
- 446.4 Sobald man Horror erleidet, platziert man entsprechend viele Horrormarker auf dem eigenen Ermittlerbogen.
- 446.5 Sobald man geistige Gesundheit regeneriert, entfernt man entsprechend viele Horrormarker vom eigenen Ermittlerbogen.
- 446.6 Wer Horror in Höhe seiner geistigen Gesundheit erlitten hat, wird besiegt. (Siehe Regel 430.6.)
- 446.7 Immer wenn man Horror erleiden würde, darf man ihn stattdessen komplett oder teilweise 1 seiner Unterstützungen zuteilen. (Siehe Regel 485, „Unterstützung“.)
- 446.8 Spielmechanische Texte können auch „direkten Horror“ zufügen. Direkter Horror kann nicht einer Unterstützung zugeteilt werden.
- 446.9 Sobald einer Unterstützung Horror zugefügt wird, platziert man entsprechend viele Horrormarker auf der Karte.
- 446.10 Sobald eine Unterstützung geistige Gesundheit regeneriert, entfernt man entsprechend viele Horrormarker von der Karte.
- 446.11 Hat eine Unterstützung Horror in Höhe ihrer geistigen Gesundheit (oder mehr) erlitten, wird sie abgelegt. (Siehe Regel 485.10.)
- 446.12 Einer Unterstützung kann nicht freiwillig mehr Horror zugeteilt werden, als sie geistige Gesundheit hat.

447 Im Kampf

- 447.1 „Im Kampf“ ist ein Spielstatus, der Monster und Ermittler betrifft. (Siehe Regel 457.2.)
- 447.2 Ein Monster ist im Kampf mit einem Ermittler, solange es im Spielbereich dieses Ermittlers liegt.
- 447.3 Es empfiehlt sich, die Karte eines Monsters, das mit einem Ermittler im Kampf ist, mit der erschöpften Seite nach oben zu legen.
- 447.4 Ein Monster, das im Kampf ist, ist weder kampfbereit noch erschöpft.
- 447.5 Wer mit einem oder mehreren Monstern im Kampf ist, kann nur die Aktionen „Angreifen“, „Entkommen“ und „Fokussieren“ ausführen sowie alle anderen Aktionen, die ausdrücklich im Kampf erlaubt sind.
- 447.6 Ermittler, die während der Begegnungsphase mit einem oder mehreren Monstern im Kampf sind, handeln keine Begegnungen ab.
- 447.7 Im Schritt „Monsterangriff“ der Monsterphase fügt jedes Monster, das mit einem Ermittler im Kampf ist, diesem Ermittler Schaden und Horror zu. (Siehe Regel 202.3b.)
- 447.8 Ein Monster, das im Kampf ist, gilt, als wäre es auf dem Feld des Ermittlers, mit dem es im Kampf ist.
- 447.9 Ein Monster kann nur mit einem einzigen Ermittler gleichzeitig im Kampf sein.
- 447.10 Ein Ermittler kann mit unbegrenzt vielen Monstern gleichzeitig im Kampf sein.
- 447.11 Wenn man mit einem Monster im Kampf ist und ein anderer Ermittler dieses Monster in einen Kampf verwickelt, ist man ab sofort nicht mehr im Kampf mit diesem Monster. Stattdessen ist der andere Ermittler im Kampf mit ihm.
- 447.12 Es macht keinen Unterschied, ob ein Ermittler mit einem Monster im Kampf ist oder ein Monster mit einem Ermittler im Kampf ist.

448 In einen Kampf verwickeln

- 448.1 Um ein Monster in einen Kampf zu verwickeln, platziert man es im eigenen Spielbereich. Von nun an ist man mit diesem Monster im Kampf – und umgekehrt. (Siehe Regel 457.2.)
- 448.2 Ein Monster, das im Kampf ist, ist weder kampfbereit noch erschöpft. Es ist egal, welche Seite der Karte nach oben zeigt, allerdings empfehlen wir, die erschöpfte Seite nach oben zu legen.

449 Instabiles Feld

- 449.1 Das instabile Feld ist ein bestimmtes Spielplanfeld. Welches es ist, ändert sich im Verlauf des Spiels.

- 449.2 Falls eine oder mehrere Karten auf dem Ereigniskarten-Ablagestapel liegen, ist das Feld, das auf der obersten Karte des Ablagestapels mit einem Verderbensymbol (☠) gekennzeichnet ist, das instabile Feld. Gibt es mehrere solcher Felder, ist jedes von ihnen ein instabiles Feld.
- 449.3 Liegen keine Karten auf dem Ereigniskarten-Ablagestapel, ist das Startfeld das instabile Feld.

450 Jäger

- 450.1 „Jäger“ ist ein Fähigkeitsname, der in den Aktivierungstexten mancher Monster vorkommt. (Siehe Regel 435, „Fähigkeitsname“.)
- 450.2 Monster mit Jäger-Aktivierungen bewegen sich auf ihre Beute zu und verwickeln sie in einen Kampf. (Siehe Regel 423, „Beute“.)

451 Kaufen

- 451.1 Einen Gegenstand oder Zauber „kaufen“ bedeutet, dass man Geld in Höhe des Wertes der Karte ausgibt und sie anschließend erhält.
- 451.2 Manche spielmechanischen Texte gestatten den Kauf eines Gegenstandes oder Zaubers zum „halben Preis“. In diesem Fall gibt man Geld in Höhe des halben Wertes (aufgerundet) der Karte aus.
- 451.3 Mehrere Effekte, die den Preis eines Gegenstandes oder Zaubers halbieren, sind nicht kumulativ.
- 451.4 Wenn man aufgrund eines Effektes etwas aus der Auslage kaufen darf, dies aber nicht tun kann oder möchte, darf man bis zu 2 Karten aus der Auslage ablegen. (Siehe Regel 418, „Auslage“.)

452 Kampfbereit

- 452.1 „Kampfbereit“ ist ein Spielstatus, der Monster betrifft. (Siehe Regel 457.2.)
- 452.2 Um ein Monster kampfbereit zu machen, legt man es mit der kampfbereiten Seite nach oben. Das Monster ist jetzt kampfbereit und nicht mehr im Kampf oder erschöpft. (Siehe Regel 457.2.)
- 452.3 Ein Monster ist kampfbereit, solange es mit der kampfbereiten Seite nach oben auf einem Spielplanfeld liegt.
- 452.4 Im Schritt „Monsteraktivierung“ der Monsterphase wird jedes kampfbereite Monster aktiviert. (Siehe Regel 202.2, „Schritt ‚Monsteraktivierung‘“.)
- 452.5 Befindet sich ein kampfbereites Monster aus irgendeinem Grund auf demselben Feld wie ein Ermittler, verwickelt es diesen Ermittler in einen Kampf. (Siehe Regel 448, „In einen Kampf verwickeln“.)
- 452.6 Stehen mehrere Ermittler auf dem Feld eines kampfbereiten Monsters, verwickelt es seine Beute in einen Kampf. Hat das Monster keine Beute, entscheiden die Ermittler, welcher Ermittler auf dem Feld des Monsters in einen Kampf verwickelt wird. (Siehe Regel 423, „Beute“.)

453 Kodex

- 453.1 Der Kodex ist ein Spielbereich. Er enthält den Szenariobogen sowie alle Karten die zum Kodex hinzugefügt werden (was für gewöhnlich Archivkarten sind).

- 453.2 Wenn eine Karte zum Kodex hinzugefügt wird, platziert man sie neben dem Szenariobogen.
- 453.3 Solange eine Karte im Kodex liegt, gelten ihre zusätzlichen Regeln und Effekte.

454 Komponentenaktion

- 454.1 Manche Spielkomponenten – in erster Linie Ermittlerbögen und Unterstützungen – haben spielmechanische Texte, die Ermittlern besondere Aktionen zur Verfügung stellen. Diese werden durch das fett gedruckte Stichwort „**Aktion:**“ eingeleitet.
- Beispiel: Auf Jenny Barnes Ermittlerbogen steht: „**Aktion:** Falls du weniger als 3\$ hast, erhältst du 3\$.“*
- 454.2 Ein Ermittler kann nur die Komponentenaktionen seines eigenen Ermittlerbogens sowie die Komponentenaktionen der Unterstützungen in seinem Besitz ausführen.
- 454.3 Jede Komponentenaktion ist unabhängig von allen anderen Komponentenaktionen. Man kann also jede einzelne Komponentenaktion höchstens ein Mal pro Runde ausführen.
- 454.4 Manche Komponentenaktionen können nur unter bestimmten Umständen, z. B. auf einem bestimmten Feld, ausgeführt werden. Diese Einschränkungen sind am Ende des Aktionstextes angegeben.
- Beispiel: Die Spezialkarte „Zugang zu seltenen Büchern“ besagt: „Nachdem du eine Begegnung in der Miskatonic Universität gehabt hast, darfst du 1 Folianten ablegen, falls du einen hast. Falls du das tust oder falls du keinen Folianten hast, erhältst du 1 Gegenstand mit der Eigenschaft Foliant.“*

455 Lösen

- 455.1 Löst sich ein Ermittler von einem Monster, mit dem er im Kampf ist, platziert er es mit der kampfbereiten Seite nach oben auf seinem Feld. Er ist nicht mehr im Kampf mit dem Monster und das Monster ist kampfbereit. (Siehe Regel 457.2.)
- 455.2 Um sich von einem Monster lösen zu können, muss man im Kampf mit ihm sein.

456 Mischen

- 456.1 Wenn Karten „gemischt“ werden sollen, werden sie willkürlich durcheinandergebracht, bis kein Spieler mehr ihre Reihenfolge kennt.

457 Monster

- 457.1 Monster stellen die Widersacher der Ermittler dar. Sie haben viele Attribute, die sich auf Vorder- und Rückseiten der Monsterkarten verteilen.
- 457.2 Es gibt drei Spielstatus, die Monster betreffen: kampfbereit, im Kampf und erschöpft. Jedes Monster befindet sich zu jedem Zeitpunkt in genau einem Status. (Siehe Regel 447, „Im Kampf“, Regel 434, „Erschöpft“ und Regel 452, „Kampfbereit“.)
- 457.3 Die Regeln 457.3a–457.3d beschreiben die Attribute der kampfbereiten Seite einer Monsterkarte.
- 457.3a Beide Seiten der Monsterkarte sind illustriert. Einen spielmechanischen Effekt haben die Illustrationen nicht.

- 457.3b Der Erscheinungstext eines Monsters beschreibt, wie und wo es erscheint. (Siehe Regel 457.5.)
- 457.3c Der Aktivierungstext eines Monsters beschreibt, was das Monster tut, sobald es aktiviert wird. (Siehe Regel 202.2, „Schritt ‚Monsteraktivierung‘“.)
- 457.3d Die Geschwindigkeit eines Monsters gibt an, um wie viele Felder es sich während seiner Aktivierung bewegt.
- 457.4 Spielmechanische Texte können besagen, dass ein oder mehrere Monster erscheinen.
- 457.5 Wenn ein Monster erscheint, nimmt man die unterste Karte des Monsterstapels und platziert sie auf dem Feld, das durch ihren Erscheinungstext beschrieben wird.
- 457.6 Spielmechanische Texte, die Monster erscheinen lassen, können auch besagen, wo oder wie das Monster erscheint. Derartige Anweisungen setzen den Erscheinungstext des Monsters außer Kraft.
- 457.7 Monster erscheinen stets kampfbereit, es sei denn, ihr Erscheinungstext oder der spielmechanische Text, der sie erscheinen lässt, besagt, dass sie erschöpft oder im Kampf erscheinen.
- 457.8 Die Regeln 457.8a–457.8i beschreiben die Attribute der erschöpften Seite einer Monsterkarte.
 - 457.8a Der Name des Monsters hat keinen spielmechanischen Effekt, allerdings können spielmechanische Texte namentlichen Bezug auf ein Monster nehmen.
 - 457.8b Die Typenleiste des Monsters hat keinen spielmechanischen Effekt, allerdings können spielmechanische Texte Bezug auf bestimmte Eigenschaften in der Typenleiste nehmen.
 - 457.8c Manche Monster haben ein Fragmentsymbol (🗑️). Es bedeutet, dass ein Ermittler, der dieses Monster als Teil der Aktion „Angreifen“ besiegt, dafür 1 Fragment erhält. (Siehe Regel 402.7.)
 - 457.8d Beide Seiten der Monsterkarte sind illustriert. Einen spielmechanischen Effekt haben die Illustrationen nicht.
 - 457.8e Die Ausdauer des Monsters gibt an, wie viel Schaden man ihm zufügen muss, um es zu besiegen. (Siehe Regel 457.9.)
 - 457.8f Der Angriffsmodifikator des Monsters wird nur auf Proben angewandt, die als Teil der Aktion „Angreifen“ abgehandelt werden. (Siehe Regel 463.2b.)
 - 457.8g Der Entkommensmodifikator des Monsters wird nur auf Proben angewandt, die als Teil der Aktion „Entkommen“ abgehandelt werden. (Siehe Regel 463.2b.)
 - 457.8h Das Textfeld des Monsters enthält alle seine Fähigkeiten und atmosphärischen Texte, falls vorhanden.
 - 457.8i Die Schadens- und Horrorsymbole des Monsters geben an, wie viel Schaden und Horror das Monster zufügt, sobald es angreift. (Siehe Regel 202.3b.)

- 457.9 Hat ein Monster mindestens so viel Schaden wie Ausdauer, ist es besiegt. Hauptsächlich besiegt man Monster über die Aktion „Angreifen“. (Siehe Regel 402, „Aktion ‚Angreifen‘“.)
- 457.10 Spielmechanische Texte können dazu auffordern, ein Monster direkt zu besiegen, ohne ihm Schaden zuzufügen.

Beispiel: Die Startkarte „Handsellen“ besagt: „Ein Mal pro Runde darfst du ein nicht-episches Monster mit der Eigenschaft Mensch besiegen, nachdem du dich von ihm gelöst hast, ihm Schaden zugefügt hast oder es dir Schaden zugefügt hat.“

Mit diesem Effekt kann ein Monster besiegt werden, auch wenn es nicht Schaden in Höhe seiner Ausdauer hat.
- 457.11 Sobald ein Monster, das durch eine Monsterkarte dargestellt wird, besiegt oder abgelegt wird, kommt es oben auf den Monsterstapel.

458 Mystiker

- 458.1 „Mystiker“ ist eine Ermittlerrolle. (Siehe Regel 431.)
- 458.2 Mystiker sind Experten auf dem Gebiet des Paranormalen und besonders gut darin, Verderben vom Spielplan zu entfernen. Sie sind die beste Verteidigung gegen die Mächte der Großen Alten.
- 458.3 Mystiker haben ein überdurchschnittlich hohes Wissen (📖), was ihnen beim Entfernen von Verderbenmarkern mit der Aktion „Bannen“ sowie beim Wirken von Zaubern zugutekommt.

459 Mythosmarker

- 459.1 Mythosmarker können unterschiedliche Erscheinungsbilder haben. Jeder Mythosmarker hat einen bestimmten Effekt, der eintritt, sobald der Marker aus der Mythosquelle gezogen wird.
- 459.2 In den Regeln 204.7–204.13 werden alle Mythosmarker aufgelistet und ihre Effekte beschrieben.

460 Mythosquelle

- 460.1 Die Mythosquelle ist ein undurchsichtiger Behälter (z. B. ein *Würfelbeutel* von *Fantasy Flight Supply*™), in dem während des Spiels die Mythosmarker aufbewahrt werden.

461 Patrouille

- 461.1 „Patrouille“ ist ein Fähigkeitsname, der in den Aktivierungstexten mancher Monster vorkommt. (Siehe Regel 435, „Fähigkeitsname“.)
- 461.2 Monster mit Patrouille-Aktivierungen bewegen sich auf ihren Zielort zu. Manchmal gibt der Aktivierungstext zusätzlich eine Beute an, die das Monster in einen Kampf verwickelt. (Siehe Regel 494, „Zielort“, und Regel 423, „Beute“.)

462 Platzieren

- 462.1 Wenn eine Spielkomponente platziert werden soll, legt man sie physisch in die Zone, die bei dem platzierenden Effekt angegeben ist.

463 Probe

463.1 Eine Probe ist die abstrakte Darstellung einer Herausforderung, der sich ein Ermittler stellen muss. Zum Abhandeln einer Probe werden die Regeln 463.2–463.5c der Reihe nach befolgt.

463.2 1. Würfelpool bestimmen

463.2a Der Würfelpool ist die Anzahl an Würfeln, die später geworfen werden. Seine Grundlage ist der Wert der abgefragten Fertigkeit, inklusive Erhöhungen durch Fokusmarker (falls vorhanden).

463.2b Alle Probenmodifikatoren der Begegnung bzw. der Spielkomponente, welche die Probe fordert, werden angewandt. Positive Modifikatoren fügen Würfel zum Pool hinzu, negative Modifikatoren entfernen Würfel aus dem Pool.

463.2c Der Ermittler wählt beliebig viele seiner Unterstützungen oder anderen Spielkomponenten mit insgesamt 2 oder weniger Handsymbolen, um die Probe zu modifizieren. Wird die Probe als Teil einer Aktion abgelegt, können während der gesamten Aktion nur Unterstützungen mit maximal 2 Handsymbolen verwendet werden.

463.2d Effekte, die „zusätzliche Würfel“ gewähren oder die abgefragte Fertigkeit erhöhen, müssen in diesem Schritt, vor dem Würfeln, verwendet werden.

463.3 2. Würfeln

463.3a Alle Würfel im Pool werden geworfen.

463.3b Besteht der Würfelpool aus weniger als 1 Würfel, wird stattdessen 1 Würfel geworfen.

463.3c Es ist erlaubt, mehr Würfel zu werfen, als im Spielumfang enthalten sind.

463.4 3. Würfel manipulieren

463.4a Der Ermittler darf seine Fokus- und Hinweismarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Würfel neu zu werfen.

463.4b Er darf beliebig viele Effekte seiner gewählten Spielkomponenten verwenden, die ihn neu werfen oder Würfelresultate verändern lassen.

463.4c Besagt ein Effekt, dass er mehr Würfel neu wirft, als er im Würfelpool hat, wirft er stattdessen alle seine Würfel neu.

Beispiel: Du hast 1 Würfel im Würfelpool und einen Effekt, der dich „bis zu 2 Würfel“ neu werfen lässt. In diesem Fall wirfst du deinen einen Würfel ein Mal neu.

463.4d Effekte, die Erfolge zum Probenergebnis hinzufügen, werden während dieses Schrittes (nach dem Würfeln, aber vor dem Bestimmen des Endergebnisses) verwendet.

463.4e Der Ermittler darf in beliebiger Reihenfolge Hinweis- und Fokusmarker ausgeben sowie andere Effekte verwenden, die Würfel manipulieren oder Erfolge hinzufügen.

463.5 4. Ergebnisse bestimmen

463.5a Jede 5 oder 6 ist ein Erfolg. Die Anzahl der Erfolge ist das „Probenergebnis“.

463.5b Bei 1 oder mehreren Erfolgen ist die Probe bestanden. Bei 0 Erfolgen ist die Probe gescheitert.

463.5c Die Konsequenzen von Bestehen und Scheitern werden durch den Effekt definiert, der zum Abhandeln der Probe aufgerufen hat.

464 Recherchieren

464.1 Hinweise „recherchieren“ bedeutet, einen Hinweismarker aus dem eigenen Spielbereich auf dem Szenariobogen zu platzieren. Hauptsächlich recherchiert man Hinweise über die Aktion „Recherchieren“.

464.2 Man kann nur Hinweise recherchieren, die sich im eigenen Spielbereich befinden, es sei denn, ein Effekt erlaubt ausdrücklich das Recherchieren von Hinweisen aus anderen Quellen.

465 Ruhestand

465.1 Spielmechanische Texte können einen Ermittler in den „Ruhestand“ versetzen. Ein Ermittler im Ruhestand wird permanent aus dem Spiel entfernt.

465.2 Ein Spieler, dessen Ermittler in den Ruhestand versetzt wurde, wählt einen neuen Ermittler, der zu Beginn der nächsten Aktionsphase ins Spiel kommt. (Siehe Regel 430.7.)

466 Schaden

466.1 Ermittler, Unterstützungen und Monster können Schaden erleiden. Schaden wird durch Schadensmarker dargestellt.

466.2 Ein 3er-Schadensmarker entspricht drei 1er-Schadensmarkern. Ein 3er- und drei 1er-Schadensmarker sind jederzeit austauschbar.

466.3 Schaden zugefügt bekommen ist dasselbe wie Schaden erleiden.

466.4 Sobald man Schaden erleidet, platziert man entsprechend viele Schadensmarker auf dem eigenen Ermittlerbogen.

466.5 Sobald man Ausdauer regeneriert, entfernt man entsprechend viele Schadensmarker vom eigenen Ermittlerbogen.

466.6 Wer Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder mehr) erlitten hat, wird besiegt. (Siehe Regel 430.6.)

466.7 Immer wenn man Schaden erleiden würde, darf man ihn stattdessen komplett oder teilweise 1 seiner Unterstützungen zuteilen. (Siehe Regel 485, „Unterstützung“.)

466.8 Spielmechanische Texte können auch „direkten Schaden“ zufügen. Direkter Schaden kann nicht einer Unterstützung zugeteilt werden.

466.9 Sobald einer Unterstützung Schaden zugefügt wird, platziert man entsprechend viele Schadensmarker auf der Karte.

466.10 Sobald eine Unterstützung Ausdauer regeneriert, entfernt man entsprechend viele Schadensmarker von der Karte.

- 466.11 Hat eine Unterstützung Schaden in Höhe ihrer Ausdauer (oder mehr) erlitten, wird sie abgelegt. (Siehe Regel 485.10.)
- 466.12 Einer Unterstützung kann nicht freiwillig mehr Schaden zugeteilt werden, als sie Ausdauer hat.
- 466.13 Sobald einem Monster Schaden zugefügt wird, platziert man entsprechend viele Schadensmarker auf dem Monster.
- 466.14 Sobald ein Monster Ausdauer regeneriert, entfernt man entsprechend viele Schadensmarker von dem Monster.
- 466.15 Hat ein Monster Schaden in Höhe seiner Ausdauer oder mehr erlitten, wird es besiegt. (Siehe Regel 457.11.)

467 Schlagzeile

- 467.1 Schlagzeilen stellen das Fortschreiten der Zeit und die lauenden Schrecken am Rande der Welt dar. Die Regeln 467.1a–467.1d beschreiben die Attribute von Schlagzeilenkarten.
 - 467.1a Der Titel der Schlagzeile hat keinen spielmechanischen Effekt.
 - 467.1b Atmosphärischer Text hat keinen spielmechanischen Effekt.
 - 467.1c Die Eigenschaftszeile der Schlagzeile hat keinen spielmechanischen Effekt.
 - 467.1d Der spielmechanische Text einer Schlagzeile beschreibt genau, was passiert, und kann zudem Erinnerungstexte enthalten.
- 467.2 Regeln und spielmechanische Texte können zum Ziehen und Lesen einer Schlagzeilenkarte auffordern. Dabei werden die Anweisungen ihres spielmechanischen Textes befolgt.
- 467.3 Sofern nichts anderes angegeben ist, bezieht sich das Wort „du“ in den spielmechanischen Texten von Schlagzeilenkarten nur auf den Ermittler, der die Schlagzeilenkarte gezogen hat.
- 467.4 Nach dem Abhandeln ihres spielmechanischen Textes wird die Schlagzeilenkarte abgelegt.
- 467.5 Sobald eine Schlagzeilenkarte abgelegt wird, kommt sie auf einen offenen Ablagestapel neben dem Schlagzeilenstapel.
- 467.6 Wird man angewiesen eine Schlagzeilenkarte zu ziehen, solange der Schlagzeilenstapel leer ist, platziert man stattdessen 1 Verderben auf dem Szenariobogen.
- 467.7 Manche Schlagzeilen haben hinter ihrer Typenbezeichnung einen Gedankenstrich, gefolgt von der Eigenschaft Gerücht. Alle Schlagzeilen mit der Eigenschaft Gerücht verlangen, dass sie zum Kodex hinzugefügt werden und alle anderen Schlagzeilen mit der Eigenschaft Gerücht aus dem Kodex abgelegt werden. (Siehe Regel 453, „Kodex“.)
- 467.8 Der spielmechanische Text einer Schlagzeile mit der Eigenschaft Gerücht bleibt aktiv, solange die Karte im Kodex liegt.

468 Schleicher

- 468.1 „Schleicher“ ist ein Fähigkeitsname, der in den Aktivierungstexten mancher Monster vorkommt. (Siehe Regel 435, „Fähigkeitsname“.)

- 468.2 Monster mit Schleicher-Aktivierungen bewegen sich normalerweise nicht. Stattdessen verursachen sie einen negativen Effekt wie das Zufügen von Schaden und Horror oder das Platzieren von Verderben.

469 Schlüsselwort

- 469.1 Ein Schlüsselwort ist ein Kürzel für eine bestimmte Art von spielmechanischem Text, der häufig auf Karten auftaucht und Nuancen hat, die nicht in wenigen Worten beschrieben werden können.
- 469.2 Hinter einem Schlüsselwort steht meist ein kurzer Erinnerungstext, der die Regeln der Fähigkeit zusammenfasst.
- 469.3 Es gibt folgende Schlüsselwörter: Ausweichend, Beobachter, Blutsauger, Elite und Gewaltig.

470 Schurke

- 470.1 „Schurke“ ist eine Ermittlerrolle. (Siehe Regel 431.)
- 470.2 Schurken verfügen über besondere Begabungen in ganz speziellen Bereichen.
- 470.3 Jeder Schurke hat ein Spezialgebiet, passend zu seinem Charakter. Dieses Spezialgebiet kann sich mit anderen Rollen überschneiden oder sie ergänzen. Welches individuelle Spezialgebiet ein Schurke hat, ist auf seinem Ermittlerbogen angegeben.

471 Spezialkarten

- 471.1 Eine Spezialkarte kann ein Verbündeter, ein Gegenstand, ein Zauber oder ein Talent sein. Alle Regeln für Unterstützungen gelten auch für Spezialkarten. (Siehe Regel 485, „Unterstützung“.)
- 471.2 Zur einfachen Handhabung sollte der Spezialkartenstapel stets alphabetisch sortiert sein.
- 471.3 Spielmechanische Texte nennen Spezialkarten immer beim Namen. Dabei erscheint der Name der Spezialkarte in KAPITÄLCHEN.
- 471.4 Spielmechanische Texte können zum Erhalt einer Spezialkarte auffordern. Dabei verwenden sie die Formulierungen „du erhältst“, „du wirst“ oder „schließt sich dir an“. Der spielmechanische Text sagt nicht ausdrücklich, um welche Art von Karte es sich handelt.

Beispiel: „Ezra Graves schließt sich dir an“ bedeutet, dass du die Spezialkarte „Ezra Graves“ erhältst.
- 471.5 Wer eine Spezialkarte erhält, geht den alphabetisch sortierten Stapel durch und sucht nach der namentlich genannten Karte.
- 471.6 Sobald eine Spezialkarte abgelegt wird, kehrt sie in den sortierten Stapel zurück.

472 Spielerreihenfolge

- 472.1 Immer wenn eine Sequenz von Effekten „in Spielerreihenfolge“ abgehandelt werden soll, handelt zuerst der Ermittlungsleiter seinen Teil der Sequenz ab, gefolgt von den anderen Ermittlern im Uhrzeigersinn. (Siehe Regel 432, „Ermittlungsleiter“.)

473 Spielmarker

- 473.1 Spielmarker haben unterschiedliche Vorderseiten, aber gleiche Rückseiten.
- 473.2 An sich haben Spielmarker keine spielmechanischen Effekte oder Bedeutungen. Platziert werden sie durch die spielmechanischen Texte von Archivkarten oder anderen Spielkomponenten. Diese Texte definieren auch, was sie darstellen und wie sie funktionieren.

474 Spielplan

- 474.1 „Spielplan“ ist ein Sammelbegriff für alle Stadtviertel- und Straßenteile sowie für alle Felder, die auf diesen Teilen eingezeichnet sind. (Siehe Regel 436, „Feld“.)

475 Stadtviertel

- 475.1 Der Begriff „Stadtviertel“ bezeichnet ein Stadtviertelteil, dessen Felder sowie den zentralen Bereich des Stadtviertels.
- 475.2 Jedes Stadtviertelteil ist in drei Felder und einen zentralen Bereich unterteilt. Der zentrale Bereich ist kein Feld. (Siehe Regel 436, „Feld“.)
- 475.3 Jedes Feld eines Stadtviertels hat einen Namen sowie einige Symbole, die darauf hinweisen, was bei Begegnungen auf diesem Feld häufig passiert. (Siehe Regel 476.5.)
- 475.4 Verlangt ein Effekt, dass eine Spielkomponente in einem Stadtviertel platziert wird (ohne Angabe eines spezifischen Feldes), wird die Spielkomponente im zentralen Bereich des Stadtviertels platziert.
- 475.5 Hinweise und andere Marker, die im zentralen Bereich eines Stadtviertels liegen, deuten auf ungewöhnliche Vorkommnisse in diesem Stadtviertel hin.

476 Stadtviertelkarte

- 476.1 Zu jedem Stadtviertel gibt es ein passendes Kartenset. Jedes dieser Kartensets wird als Stadtviertelstapel bezeichnet.
- 476.2 Jede Stadtviertelkarte enthält drei Begegnungen, die den drei Feldern des Stadtviertels entsprechen.
- 476.3 Wer in seinem Zug der Begegnungsphase auf einem Stadtviertelfeld steht, handelt eine Stadtviertel-Begegnung ab.
- 476.4 Zum Abhandeln einer Stadtviertel-Begegnung zieht man die oberste Karte des passenden Stadtviertelstapels (je nachdem in welchem Stadtviertelteil man sich befindet) und liest die passende Begegnung (je nachdem auf welchem Feld man sich befindet).
- 476.5 Jedes Stadtviertelfeld weist besondere Symbole auf, die andeuten, mit welchen Effekten bei Begegnungen auf diesem Feld zu rechnen ist. Das Symbol oder die Symbole links neben dem Pfeil besagen, welche Fertigkeiten häufig abgefragt und/oder welche Spielkomponenten oft bezahlt werden müssen. Das Symbol oder die Symbole rechts neben dem Pfeil besagen, mit welchen Vorteilen gerechnet werden kann.

Beispiel: Auf dem Feld des Warenhauses befindet sich links neben dem Pfeil ein Geldsymbol (💰) und rechts neben dem Pfeil ein Symbol für Gegenstände mit der Eigenschaft Einfach (🔑). Dies bedeutet, dass man bei Begegnungen im Warenhaus oft Geld ausgibt, um Gegenstände mit der Eigenschaft Einfach zu erhalten.

477 Startkarte

- 477.1 Startkarten stellen den Privatbesitz der Ermittler dar.
- 477.2 Eine Startkarte kann jede Art von Unterstützung sein: Verbündeter, Zustand, Gegenstand, Zauber oder Talent. Alle Regeln für Unterstützungen gelten auch für Startkarten. (Siehe Regel 485, „Unterstützung“.)
- 477.3 Startkarten sollten zur einfachen Handhabung stets sortiert sein – entweder alphabetisch oder nach Ermittlern.
- 477.4 Startkarten erhält man nur beim Spielaufbau oder bei der Wahl eines neuen Ermittlers.
- 477.5 Wenn man eine Startkarte erhält, sucht man sie einfach aus dem sortierten Stapel heraus.
- 477.6 Sobald eine Startkarte abgelegt wird, kehrt sie in den sortierten Stapel zurück.

478 Straße

- 478.1 Der Begriff „Straße“ bezeichnet ein Straßenteil sowie das Feld, das von diesem Teil dargestellt wird.
- 478.2 Es gibt drei Arten von Straßenfeldern auf Straßenteilen. Die Regeln 478.2a–478.2c beschreiben die drei Arten.
 - 478.2a Wohnstraßenfelder sind mit Häuserzeilen illustriert.
 - 478.2b Brückenfelder sind mit Brücken illustriert.
 - 478.2c Alleefelder sind mit Baumreihen illustriert.
- 478.3 Verderben kann nicht auf Straßenfeldern platziert werden. Wenn aus irgendeinem Grund Verderben auf einem Straßenfeld platziert werden müsste, platziert man es stattdessen auf einem angrenzenden Stadtviertelfeld.

479 Straßenkarte

- 479.1 Jede Straßenkarte enthält drei Begegnungen, die den drei Straßenarten entsprechen. (Siehe Regel 478.2.)
- 479.2 Wer in seinem Zug der Begegnungsphase auf einem Straßenfeld steht, handelt eine Straßen-Begegnung ab.
- 479.3 Zum Abhandeln einer Straßen-Begegnung zieht man die oberste Karte des Straßenstapels und liest die passende Begegnung (je nachdem auf welcher Art von Straße man sich befindet).

480 Sucher

- 480.1 „Sucher“ ist eine Ermittlerrolle. (Siehe Regel 431.)
- 480.2 Sucher sind die geborenen Spürnasen. Sie sind besonders gut darin, Hinweise zu sammeln und ihre tiefere Bedeutung zu recherchieren. Wer die Pläne der Großen Alten vereiteln will, kann auf ihre Expertise kaum verzichten.
- 480.3 Oft haben Sucher Fähigkeiten oder Startunterstützungen, die ihnen beim Recherchieren ihrer gesammelten Hinweise helfen oder ihnen bestimmte Vorteile verleihen, wenn sie Hinweise sammeln oder sich in der Nähe von Hinweisen aufhalten.

481 Szenario

- 481.1 Bei jeder Partie von *Arkham Horror* wird ein Szenario gespielt. Jedes Szenario erzählt eine andere Geschichte über den Kampf der Ermittler gegen die Mächte der Großen Alten.

- 481.2 Das gewählte Szenario beeinflusst den Spielaufbau und somit den gesamten Ablauf der Partie. Erzähltexte, Spielplanteile, Monster, Ereignisse sowie die Bedingungen für Sieg und Niederlage sind von Szenario zu Szenario verschieden.
- 481.3 Die folgenden Regeln beschreiben die Attribute der Vorderseite eines Szenariobogens.
- 481.3a Titel und Illustration des Szenariobogens haben keinen spielmechanischen Effekt.
- 481.3b Das Startfeld des Szenarios legt fest, wo beim Spielaufbau die Ermittlermarker platziert werden. (Siehe Regel 110.6a.) Das Startfeld ist standardmäßig das instabile Feld (Siehe Regel 449.3.)
- 481.3c Der Rache-Effekt des Szenarios wird immer dann abgehandelt, wenn ein Ermittler einen Rache-Marker aus der Mythosquelle zieht. (Siehe Regel 204.12.)
- 481.4 Folgende Regeln beschreiben die Attribute der Rückseite eines Szenariobogens.
- 481.4a Die Spielplanskizze wird nur während des Spielaufbaus verwendet. (Siehe Regel 102.1.)
- 481.4b Unter „Monsterstapel“ ist angegeben, welche Monster in dieser Partie vorkommen. (Siehe Regel 104, „Monsterstapel bilden“.)
- 481.4c Unter „Mythosquelle“ ist angegeben, welche Mythosmarker in dieser Partie verwendet werden. (Siehe Regel 105, „Mythosquelle bilden“.)
- 481.4d Die „letzten Aufbauschritte“ verraten, wie der Spielaufbau abgeschlossen wird. (Siehe Regel 111.4.)

482 Talent

- 482.1 Ein Talent ist eine angeborene oder antrainierte Begabung, von der ein Ermittler profitiert. Talente sind Unterstützungen, die durch Spezialkarten dargestellt werden. Alle Regeln für Unterstützungen gelten auch für Talente. (Siehe Regel 485, „Unterstützung“.)
- 482.2 Die Ausdauer und geistige Gesundheit eines Talents (falls vorhanden) besagt, wie viel Schaden bzw. Horror ihm zugeteilt werden kann. (Siehe Regeln 485.7–485.9.)
- 482.3 Sobald eine Spezial- oder Startkarte abgelegt wird, kehrt sie in ihren jeweiligen sortierten Stapel zurück.

483 Überlebender

- 483.1 „Überlebender“ ist eine Ermittlerrolle. (Siehe Regel 431.)
- 483.2 Überlebende sind wie ein Fels in der Brandung und helfen ihren Ermittlerkollegen, die Stürme des Mythos abzuwettern. Sie wissen, wie wichtig Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung für den Erfolg sind.
- 483.3 Oft haben Überlebende Fähigkeiten oder Startunterstützungen, die ihnen dabei helfen, gefährliche Situationen zu meistern oder sich selbst und andere Ermittler bei Proben zu unterstützen.

484 Übersichtskarte

- 484.1 Die Übersichtskarten bieten einen schnellen Überblick über die Rundenstruktur und die Aktionen, die den Ermittlern zur Verfügung stehen.

- 484.2 Übersichtskarten enthalten keine umfassenden Regelerklärungen zu diesen Themen. Die vollständigen Regeln sind dem Referenzhandbuch zu entnehmen.

485 Unterstützung

- 485.1 „Unterstützung“ ist ein Sammelbegriff für alle Karten, die ein Ermittler erhalten kann. Es gibt fünf Arten von Unterstützungen: Gegenstände, Talente, Verbündete, Zauber und Zustände.
- 485.2 Unterstützungen werden durch Verbündetenkarten, Gegenstandskarten, Zauberarten, Spezialkarten oder Startkarten dargestellt. Insbesondere Spezialkarten und Startkarten können jede Art von Unterstützung darstellen.
- 485.3 Alle Arten von Unterstützungen weisen einige gemeinsame Attribute auf. Wo diese Attribute auf der Karte zu finden sind, ist von Art zu Art unterschiedlich.
- 485.4 Name und Illustration einer Unterstützung haben keinen spielmechanischen Effekt.
- 485.5 Die Typenbezeichnung einer Unterstützung hat keinen spielmechanischen Effekt. Sie zeigt lediglich an, um welche Art von Unterstützung es sich handelt.
- 485.6 Das Textfeld einer Unterstützung enthält ihren spielmechanischen und/oder atmosphärischen Text.
- 485.7 Unterstützungen, die eine Ausdauer von mehr als 0 haben, können Schaden zugeteilt bekommen. Unterstützungen, die eine geistige Gesundheit von mehr als 0 haben, können Horror zugeteilt bekommen. (Siehe Regeln 466.7 und 446.7.)
- 485.8 Hat eine Unterstützung Schaden in Höhe ihrer Ausdauer oder Horror in Höhe ihrer geistigen Gesundheit erlitten, wird sie abgelegt.
- 485.9 Einer Unterstützung kann nicht mehr Schaden oder Horror zugeteilt werden, als sie Ausdauer bzw. geistige Gesundheit hat.
- 485.10 Sobald eine Gegenstands-, Verbündeten- oder Zauberkarte abgelegt wird, platziert man sie unter ihrem Stapel. Wird eine Spezial- oder Startkarte abgelegt, kehrt sie in ihren jeweiligen sortierten Stapel zurück.

486 Verbündeter

- 486.1 Ein Verbündeter ist eine Art von Unterstützung, dargestellt durch eine Verbündetenkarte oder eine Spezialkarte. Alle Regeln für Unterstützungen gelten auch für Verbündete. (Siehe Regel 485, „Unterstützung“.)
- 486.2 Die Ausdauer und geistige Gesundheit eines Verbündeten besagt, wie viel Schaden bzw. Horror ihm zugeteilt werden kann. (Siehe Regeln 485.7 und 485.9.)
- 486.3 Spielmechanische Texte können zum Erhalt eines Verbündeten auffordern. Dazu zieht man die oberste Karte des Verbündetenstapel und platziert sie im eigenen Spielbereich.
- 486.4 Spielmechanische Texte können besagen, dass ein Verbündeter Ausdauer oder geistige Gesundheit regeneriert. Ausdauer regenerieren heißt Schaden entfernen; geistige Gesundheit regenerieren heißt Horror entfernen. (Siehe Regeln 466.10 und 446.10.)

- 486.5 Als Teil der Aktion „Tauschen“ können Verbündete zwischen Ermittlern getauscht werden. (Siehe Regel 409, „Aktion ‚Tauschen‘“.)
- 486.6 Sobald eine Verbündetenkarte abgelegt wird, platziert man sie unter dem Verbündetenstapel. Wird eine Spezial- oder Startkarte abgelegt, kehrt sie in ihren jeweiligen sortierten Stapel zurück.

487 Verderben

- 487.1 Verderben stellt die zunehmende Bedrohung durch die Großen Alten dar. Regeln und spielmechanische Texte können besagen, dass sich das Verderben ein Mal oder mehrere Male ausbreitet.
- 487.2 Wenn sich das Verderben ausbreitet, wird die unterste Karte des Ereignisstapels abgelegt. 1 Verderben wird auf dem Feld platziert, das auf der gerade abgelegten Karte mit einem Verderbensymbol (☠) gekennzeichnet ist.
- 487.3 Weist die Ereigniskarte mehrere Verderbensymbole auf, wird für jedes Symbol 1 Verderben auf dem entsprechenden Feld (bzw. den Feldern) platziert.
- 487.4 Jedes Szenario fügt 1 oder mehrere Karten zum Kodex hinzu, auf denen angegeben ist, wie das Verderben, das sich auf dem Spielplan ansammelt, zur Platzierung von Verderben auf dem Szenariobogen führt. Jedes Verderben auf dem Szenariobogen ist ein Schritt in Richtung Niederlage für die Ermittler.
- 487.5 Mit der Aktion „Bannen“ kann Verderben vom Spielplan entfernt werden. (Siehe Regel 403, „Aktion ‚Bannen‘“.)
- 487.6 Verderben und Hinweise sind zwei Seiten desselben Markers. (Siehe Regel 445, „Hinweis“.)

488 Verhindern

- 488.1 Spielmechanische Texte können besagen, dass Schaden oder Horror verhindert wird. Verhinderter Schaden oder Horror wird nicht zugefügt oder erlitten. (Siehe Regel 466, „Schaden“ und Regel 446, „Horror“.)

489 Verschlungen

- 489.1 Spielmechanische Texte können dazu führen, dass Ermittler „verschlungen“ werden. Ein verschlungener Ermittler wird besiegt, egal wie viel Schaden und Horror er bereits erlitten hat. (Siehe Regel 446.6.)

490 Wächter

- 490.1 „Wächter“ ist eine Ermittlerrolle. (Siehe Regel 431.)
- 490.2 Wächter kümmern sich um das Wohlergehen ihrer Ermittlerkollegen, entweder indem sie ihnen bei der Bewältigung ihrer Traumata helfen oder indem sie Monster unschädlich machen, bevor sie zu einer Gefahr werden.
- 490.3 Oft haben Wächter Fähigkeiten oder Startunterstützungen, die ihnen beim Besiegen von Monstern helfen, Schaden oder Horror verhindern oder andere Ermittler Ausdauer oder geistige Gesundheit regenerieren lassen.

491 Würfel

- 491.1 Bei *Arkham Horror* kommen gewöhnliche sechsseitige Würfel zum Einsatz. Im Spielumfang sind sechs Würfel enthalten, allerdings ist die Anzahl an Würfeln, die gleichzeitig geworfen werden dürfen, nicht auf diese Zahl beschränkt. Gerne können weitere sechsseitige Würfel aus anderen Quellen (wie z. B. dem *Arkham Horror Dice Set™*) mitverwendet werden.

492 Würfeln, Würfel werfen

- 492.1 Normalerweise werden Würfel beim Ablegen von Proben geworfen. Es gibt jedoch spielmechanische Texte, die keine Probe fordern und trotzdem verlangen, dass ein oder mehrere Würfel geworfen werden.
- 492.2 Würfel, die außerhalb einer Probe geworfen werden, können nicht von Effekten manipuliert werden, die als Teil von Proben Würfel oder Würfelergebnisse manipulieren.
- Beispiel: Ein Dunkler Pakt besagt: „Wirf einen Würfel.“ Dieser Würfel ist nicht Teil einer Probe. Effekte, die dich als Teil einer Probe neu werfen lassen, können nicht zum Wiederholen dieses Würfelwurfs verwendet werden.*

493 Zauber

- 493.1 Zauber stellen die mysteriösen und manchmal furchterregenden magischen Rituale dar, die ein Ermittler lernen und später wirken kann. Ein Zauber ist eine Art von Unterstützung, dargestellt durch eine Zauberkarte oder eine Spezialkarte. Alle Regeln für Unterstützungen gelten auch für Zauber. (Siehe Regel 485, „Unterstützung“.)
- 493.2 Zauber, die durch Zauberkarten dargestellt werden, haben einen Wert. (Siehe Regel 451, „Kaufen“.) Zauber, die durch Spezialkarten dargestellt werden, haben keinen Wert.
- 493.3 Das Handsymbol eines Zaubers besagt, wie viele Hände man braucht, um diesen Zauber zu wirken oder ihn bei einer Probe zu verwenden. (Siehe Regel 463.2c.)
- 493.4 Die Horrorsymbole eines Zaubers geben an, wie viel Horror ein Ermittler durch das Wirken dieses Zaubers erleidet. (Siehe Regel 493.7.)
- 493.5 Spielmechanische Texte können zum Erhalt eines Zaubers auffordern. Dazu zieht man die oberste Karte des Zauberstapels und platziert sie im eigenen Spielbereich.
- 493.6 Es kann auch passieren, dass spielmechanische Texte zum Erhalt eines Zaubers mit bestimmten Eigenschaften (wie „Ritual“ oder „Beschwörung“) auffordern. Dazu deckt man die obersten Karten des Zauberstapels auf, bis man auf einen Zauber mit der geforderten Eigenschaft stößt. Diese Karte platziert man im eigenen Spielbereich, alle anderen Karten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, werden gemischt und unter dem Zauberstapel platziert.
- 493.7 Anders als andere Unterstützungen müssen Zauber „gewirkt“ werden, damit sie ihre Effekte entfalten. Wer einen Zauber wirkt, erleidet Horror in Höhe der Horrorsymbole auf der Karte und handelt dann die Effekte der Karte ab, die stets eine Wissensprobe (🧠) beinhalten.
- 493.8 Der Horror wird vor dem Abhandeln der Probe erlitten. Wird der Zauberende dadurch besiegt, schafft er es nicht mehr, den Zauber zu wirken.

Ermittler 430.0
 besiegt..... 430.6
 ersetzen..... 430.7
 neuen wählen..... 430.7
 Rollen..... 431.0
 Wächter 490.0
 Mystiker..... 458.0
 Schurke..... 470.0
 Sucher..... 480.0
 Überlebender 483.0
 Startausrüstung..... 477.0
 Ermittlungsleiter 432.0
 Ermittlungsleitermarker 410.4
 letztes Wort..... 432.4
 erscheinen

F
 Fähigkeitsname..... 435.0
 falls..... 400.1i
 Feld..... 436.0
 instabiles Feld 449.0
 Fertigkeit..... 437.0
 Fokus..... 438.6
 Fokus 438.0
 ausgeben zum
 Neuwürfeln..... 438.7
 Fokuslimit 438.8
 Fokuslimit
 überschritten..... 438.10
 Fokusmarker 438.2
 Fokuslimit überschritten..... 438.10
 Fragment..... 439.0
 ausgeben beim Zaubern 493.9
 Monstertrophäe 457.8c
 Tortrophäe..... 403.3

G
 Gegenstand 440.0
 Ausdauer..... 440.4
 ablegen 440.9
 erhalten..... 440.5
 einfach 440.6
 Kuriosität..... 440.6
 geistige Gesundheit..... 440.4
 Hände..... 440.3
 geistige Gesundheit 441.0
 Ermittler regeneriert
 geistige Gesundheit 446.5
 geistige Gesundheit..... 446.10
 Unterstützung regeneriert
 Geld..... 442.0
 Wertigkeiten 442.2
 gesegnet..... 495.2
 Gerücht..... 467.7
 Gewaltig..... 443.0
 Gleichstand
 letztes Wort..... 432.4
 mehrere Effekte..... 004.0
 mehrere Konsequenzen 004.0
 Goldene Regeln..... 0.0
 Materialbeschränkung... 005.0
 mehrere Effekte..... 004.0
 mehrere Konsequenzen 004.0
 möglichst viel abhandeln. 003.0
 „nicht können“ steht über
 „können“ 002.0
 Spielkomponente steht
 über Regeln 001.0

H
 halbieren 444.0
 aufrunden..... 444.1
 halber Preis 451.2
 Hände..... 463.2c

Hinweis..... 445.0
 ausgeben..... 445.7
 erscheinen..... 445.3
 Hinweise erhalten 445.5
 recherchieren 445.7
 zum Neuwürfeln
 Horror..... 446.0
 direkter Horror..... 446.8
 einer Karte zuteilen 446.7
 erleiden..... 446.3
 zufügen..... 446.3
 Horrormarker 446.1
 Wertigkeiten 446.2
 verhindern 488.0

I
 im Kampf..... 447.0
 Aktionen..... 447.5
 Begegnungen 447.6
 in einen Kampf verwickeln.. 448.0
 in Spielerreihenfolge..... 472.0
 instabiles Feld 449.0
 standardmäßig Startfeld 449.3

J
 Jäger..... 450.0

K
 kampfbereit..... 452.0
 kampfbereite Seite 457.3
 Kartenseite im Kampf 457.8
 kaufen 451.0
 Kodex..... 453.0
 Komponentenaktion 454.0
 Konditionalsatz 400.1i
 Kosten..... 400.1d
 als Kosten aufgehalten
 werden 400.1g
 als Kosten Zustand
 erhalten 400.1h
 vollständig bezahlen 400.1f
 Kuriosität 440.6

L
 lösen..... 455.0

M
 Materialbeschränkung 005.0
 mischen..... 456.0
 Monster..... 457.0
 ablegen 457.11
 besiegen 457.9
 Beute 423.0
 episches Monster..... 413.5e
 ablegen..... 413.5g
 erscheinen..... 457.5
 erschöpft..... 457.2
 erschöpfte Seite..... 457.8
 Fragment..... 457.8c
 im Kampf..... 457.2
 kampfbereit 457.2
 kampfbereite Seite..... 457.3
 Kartenseite im
 Kampf 457.8
 Monstertrophäe 457.8c
 nicht-episches
 Monster 413.5f
 Zielort 494.0
 Monsterphase
 Schritt
 „Monsteraktivierung“ 202.2
 Schritt
 „Monsterrangriff“ 202.3
 Schritt „Monster werden
 kampfbereit“ 202.4
 Reihenfolge..... 202.1
 Monstertrophäe..... 402.7
 Fragmentmarker 439.0
 Mystiker..... 458.0
 Mythosphase 204.0
 Mythosquelle..... 460.0

Mythosmarker 459.0
 Dimensionsriss..... 204.11
 Hinweis erscheint 204.9
 leerer Marker 204.13
 Monster erscheint 204.8
 Mythosquelle 460.0
 Rache..... 204.12
 Schlagzeile lesen..... 204.10
 Verderben breitet
 sich aus 204.7

N
 neu werfen, neu würfeln..... 463.4b
 nicht können
 „nicht können“ steht
 über „können“ 002.0

P
 Patrouille..... 461.0
 Phase
 Aktionsphase 201.0
 Begegnungsphase 203.0
 Monsterphase 202.0
 Mythosphase 204.0
 Phasenreihenfolge 200.0
 platzieren..... 462.0
 Probe..... 463.0
 Begegnungen 420.7
 bestehen 463.5b
 Erfolg 463.5a
 Erfolge hinzufügen..... 463.4d
 Hände..... 463.2c
 Minimum 1 Würfel 463.3b
 Modifikator 463.2b
 neu würfeln 463.4b
 Probenergebnis 463.5a
 Proben in
 scheitern 463.5b
 zusätzliche Würfel 463.2d

R
 Rache
 Rache-Effekt 204.12b
 Rache (Mythos-
 marker) 204.12
 recherchieren 464.0
 regenerieren
 Ausdauer..... 466.5
 geistige Gesundheit..... 446.5
 Rolle
 Ermittlerrolle 431.0
 Ruhestand 465.0
 Runde
 Ende der Runde..... 205.0
 Phasen 200.0
 Aktionsphase..... 201.0
 Begegnungsphase 203.0
 Monsterphase 202.0
 Mythosphase..... 204.0
 Reihenfolge..... 200.0
 runden
 immer aufrunden..... 444.1

S
 Schaden, 466.0
 einer Karte zuteilen 466.7
 Schadensmarker 466.1
 Wertigkeiten 466.2
 zufügen 466.3
 direkter Schaden 466.8
 verhindern 488.0
 regenerieren 466.5
 erleiden..... 466.3
 scheitern..... 463.5b
 Schlagzeile..... 467.0
 ablegen 476.5
 leerer Stapel 476.6
 Gerücht 476.7
 Schleicher..... 468.0
 „schließt sich dir an“ 471.4

Schlüsselwort..... 469.0
 Ausweichend..... 419.0
 Beobachter..... 422.0
 Blutsauger..... 425.0
 Elite..... 427.0
 Gewaltig..... 443.0

Schritt
 „Monsteraktivierung“ 202.2
 Schritt „Monsterrangriff“ 202.3
 Schritt „Monster werden
 kampfbereit“ 202.4
 Schurke..... 470.0
 Sieg 301.0
 Spielziel 413.5c
 Spieldaufbau..... 1.0
 Spielerreihenfolge..... 472.0
 Spielmarker 473.0
 spielmechanischer Text 400.1
 Konditionalsatz..... 400.1i
 Kosten 400.1d
 Schlüsselwort 400.1c
 Spielplan 474.0
 Spielziel 413.5c
 Spezialkarte 471.0
 ablegen 471.6
 erhalten..... 471.5
 namentlicher Bezug 471.3
 Unterstützung..... 485.0
 Stadtviertel 475.0
 Stadtviertel-
 Begegnung..... 420.4
 erwartete
 Ergebnisse..... 476.5
 Stadtviertelkarte 476.0
 Stadtviertelteil 475.2
 zentraler Bereich 475.2
 Symbole..... 475.3
 Standort 436.2
 Standfuß 430.5
 Startkarten 477.0
 ablegen 477.6
 erhalten..... 477.5
 Startfeld 481.3b
 instabiles
 Feld (Standard) 449.3
 Stärke..... 437.7
 Straße..... 478.0
 Feld 478.2
 Straßenkarte..... 479.0
 Straßenbegegnung..... 420.5
 Straßenteil 478.2
 Verderben kann nicht
 platziert werden 478.3
 Sucher 480.0
 Szenario..... 481.0

T
 Talent..... 482.0
 Text
 atmosphärischer Text 400.3
 Erinnerungstext 400.2
 spielmechanischer
 Text 400.1
 Tortrophäe 439.4
 Fragmentmarker 439.0

U
 Überlebender 483.0
 Übersichtskarte 484.0
 Uneinigkeit
 letztes Wort..... 432.4
 Unterstützung 485.0
 ablegen 485.10
 Ausdauer..... 485.7
 Gegenstand..... 440.0
 geistige Gesundheit..... 485.7
 Spezialkarte..... 471.0
 Startkarte 477.0
 Talent 482.0
 Verbündeter 486.0
 Zauber..... 493.0
 Zustand 495.0

V
 Verbündeter 486.0
 ablegen 486.6
 Ausdauer..... 486.2
 erhalten..... 486.3
 geistige Gesundheit..... 486.2
 Verderben..... 487.0
 Anomalie 412.0
 ausbreiten 487.2
 mehrere
 Verderbensymbole.... 487.3
 Ausbruch 415.0
 auf Straßen 478.3
 Verderben entfernen..... 487.5
 verflucht 295.2
 verhindern
 Horror 488.0
 Schaden 488.0
 verlieren 302.0
 verschlungen 489.0

W
 Wächter..... 490.0
 Wahrnehmung 437.6
 Wert 442.2
 Widersprüche
 mehrere Effekte
 gleichzeitig 004.0
 mehrere mögliche
 Konsequenzen..... 004.0
 „nicht können“ steht
 über „können“ 002.0
 Spielkomponente steht
 über Regeln..... 001.0
 Willenskraft..... 437.8
 Wirken eines Zaubers 493.7
 Wissen 437.5
 Würfel 491.0
 Material-
 beschränkung..... 491.1
 zusätzliche Würfel
 werfen 463.2d
 Würfeln, Würfel werfen..... 492.0
 außerhalb einer Probe ... 492.2

Z
 Zauber 493.0
 ablegen 493.12
 erhalten..... 493.5
 Hände..... 493.3
 wirken 493.7
 Zielort 494.0
 Zustand..... 495.0
 namentlicher Bezug 495.3
 geheime
 Informationen..... 495.7
 zusätzliche Aktion 401.3
 Zugreihenfolge
 Aktionsphase 201.2
 Begegnungsphase 203.1
 zum Kodex hinzufügen..... 453.2
 zufügen
 Horror 446.3
 Schaden 466.3
 Zug
 Aktionsphase 201.2
 Begegnungsphase 203.2
 Mythosphase..... 204.2

Kurzübersicht

Mythosmarker



Verderben breitet sich aus (♣) – Die **unterste Karte** des Ereignisstapels wird offen abgelegt und auf dem Feld, das auf der Karte mit einem Verderbensymbol (♣) gekennzeichnet ist, wird 1 Verderbenmarker platziert.



Monster erscheint (♣) – Die **unterste Karte** des Monsterstapels wird gezogen und gemäß ihrem Erscheinungstext auf dem Spielplan platziert.



Schlagzeile lesen (📰) – Die **oberste Karte** des Schlagzeilenstapels wird gelesen. Sofern nichts anderes angegeben ist, wirkt sie sich nur auf den Ermittler aus, der den Marker gezogen hat.



Hinweis erscheint (🔍) – Die **oberste Karte** des Ereignisstapels wird genommen und in dem dort abgebildeten Stadtviertel wird ein Hinweis platziert. Dann wird die Karte mit den obersten beiden Karten jenes Stadtviertelstapels gemischt.



Dimensionsriss (✳) – Die **oberste Karte** des Ereignisstapels wird genommen und **auf jedem** Feld des dort abgebildeten Stadtviertels wird 1 Verderbenmarker platziert. Dann wird die Karte in den Ablagestapel gemischt und dieser wird unter dem Ereignisstapel platziert.



Rache (👊) – Die Rache-Effekte aller Komponenten im Spiel werden abgehandelt.



Leerer Marker – keine Auswirkungen

Monsterkarten



kampfbereite Seite



erschöpfte Seite

© 2018 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

Begegnungssymbole

Probe/ Zahlungsmittel



Wissensprobe



Einflussprobe



Wahrnehmungsprobe



Stärkeprobe



Willenskraftprobe



Geld ausgeben



Fragmente ausgeben

Belohnung



Ausdauer regenerieren



geistige Gesundheit regenerieren



Gegenstand mit der Eigenschaft Einfach erhalten



Gegenstand mit der Eigenschaft Kuriosität erhalten



Zauber erhalten



Verbündeten erhalten



Geld erhalten



Fragmente erhalten



Verderben entfernen

Straßenbegegnungen



Wohnstraße



Brücke



Allee

Nach einer Ereigniskarten-Begegnung

Falls nach dem Abhandeln einer Ereigniskarten-Begegnung **ein Hinweis aus dem Stadtviertel erhalten wurde**, kommt die Karte offen auf den Ereigniskarten-Ablagestapel.

Wurde kein Hinweis erhalten, wird sie mit den obersten zwei Karten des jeweiligen Stadtviertelstapels gemischt, dann werden alle drei Karten oben auf diesem Stapel platziert.

