

# ELDRITCH HORROR

## ERRATA & FAQ

FAQ deutsch (Stand: 17.09.2018)



### ERRATA

#### GRUNDSPIEL

- **Mythos: Verlorenes Wissen**  
Der zweite Absatz sollte lauten:  
„Sobald keine Mythosmarker mehr auf dieser Karte liegen, müssen alle Ermittler alle ihre Hinweise ablegen und alle Hinweise auf dem Spielplan werden abgelegt; damit ist dieses **Gerücht** aufgeklärt.“
- **Mythos: Alles war umsonst**  
Der erste Absatz sollte lauten:  
„Ein aufgeklärtes Mysterium wird zurück in den Stapel gemischt, es sei denn, die Ermittler geben als Gruppe halb so viele Hinweise wie  aus.“ (gilt für 1. Auflage)
- **Lexikon: S.6: Gerüchte**  
Der dritte Stichpunkt sollte lauten:  
„Sobald eine Mythoskarte mit Eigenschaft **Gerücht** aufgeklärt ist, legt man sie zusammen mit allen darauf liegenden Markern und zugehörigen Gerücht-Markern, sowie die Epischen Monster und Mythosmarker, die durch das Gerücht ausgelegt wurden, ab.“
- **Lexikon: S.9: Proben**  
Unter dem vierten Stichpunkt von 1. Würfelpool bestimmen sollte stehen:  
„Man rechnet den höchsten Einzelbonus, der sich auf die entsprechende Fähigkeit bezieht, hinzu. (z. B. „Du erhältst + 3 “).“
- **Lexikon: S.10: Sieg/Niederlage**  
Unter dem vierten Stichpunkt sollte stehen:  
„Wenn in der Mythosphase keine Mythoskarte gezogen werden kann, endet die Mythosphase sofort. Falls die Ermittler dann das Spiel nicht gewonnen haben, verlieren die Ermittler das Spiel.“
- **Charakterbogen: Lola Hayes**  
Lola Hayes' erste Fähigkeit sollte lauten:  
„**Aktion:** Gib eine beliebige Anzahl Verbesserungsmarker aus, um anschließend für jeden ausgegebenen Marker, eine Fertigkeit deiner Wahl zu verbessern (ein „+2“-Marker zählt wie zwei einzelne Marker).“
- **Unterstützung: Dynamit**  
Der Text sollte lauten:  
„**Aktion:** Du kannst diese Karte ablegen, um jedes Monster auf deinem Feld 3 Ausdauer verlieren zu lassen.“
- **Unterstützung: Weihwasser**  
Der zweite Effekt sollte den Text haben:  
„**Aktion:** Du kannst diese Karte ablegen, um einen Ermittler auf deinem Feld zu wählen. Dieser Ermittler erhält den Zustand „Segnung“.“
- **Unterstützung: Rätselkästchen**  
Der Text sollte lauten:  
„Wenn du die Aktion **Ausruhen** ausführst, kannst du versuchen, das Rätselkästchen zu öffnen ( - 2). Bei Erfolg kannst du diese Karte ablegen, um ein Artefakt zu erhalten.“

#### BERGE DES WAHNSINNS

- **Besondere Unterstützung: Antarktis-Experte**  
Der Text sollte lauten:  
„Falls du auf einem Feld des Antarktis-Nebenspielplanes stehst, kannst du einmal pro Runde den Wurf eines Würfels, der im Rahmen einer Probe geworfen wurde, wiederholen (außer bei Anderen Welten-Begegnungen).“ (gilt für 1. Auflage)
- **Zustand: Schulden**  
Die Karte sollte die folgenden Eigenschaften haben:  
„Vertrag – Einfach“  
Dies gilt für beide Varianten der Karte, unabhängig von ihrer jeweiligen Rückseite.  
(gilt für 1. Auflage)

#### ABSONDERLICHE RUINEN

- **Artefakt: Maske des Wächters**  
Der erste Absatz sollte lauten:  
„Reduziere den Horror aller Monster, denen du begegnest, auf 1.“

#### ZEICHEN VON CARCOSA

- **Zustand: Schwer zu fassen**  
Der erste Absatz sollte lauten:  
„In der Begegnungsphase kannst du eine -Probe ablegen. Bei Erfolg kannst du deine Begegnung so wählen, als wären keine Monster auf deinem Feld.“

#### TRAUMLANDE

- **Prolog: In den Sternen geschrieben**  
Der vierte Absatz sollte lauten:  
„Nach dem Spielaufbau wird der Verderbensmarker um 3 zurückgestellt.“

#### STÄDTE IN TRÜMMERN

- **Unterstützung: Gatling-Repetiergeschütz**  
Die Karte sollte die folgenden Eigenschaften haben:  
„Gegenstand – Waffe“

## FAQ

### GRUNDMECHANIKEN

**F:** Wann tritt die Mindestens-Ein-Würfel-Bei-Jeder-Probe-Regel in Kraft?

**A:** Beim Ablegen der Probe berechnet der Ermittler zuerst die ihm zur Verfügung stehenden Würfel. Sollte danach kein Würfel übrig bleiben, wirft er stattdessen einen einzigen Würfel.

**F:** Kann ein Ermittler eine Fähigkeit benutzen um „zusätzliche“ Würfel, nach dem Wurf für eine Probe, zu würfeln?

**A:** Nein. Wenn ein Ermittler eine Probe abhandelt, muss er vor dem Würfelwurf jeden zusätzlichen Würfel den er werfen möchte ankündigen.

**F:** Was passiert, wenn ein Effekt es einem Ermittler erlaubt, bis zu zwei (oder mehr) Würfel nachzuwerfen, er aber nur einen Würfel geworfen hat?

**A:** Der Ermittler darf diesen Effekt verwenden um seinen einen Würfel einmal nachzuwerfen. Er kann den Effekt nicht zweimal auf den selben Würfel anwenden.

**F:** Wird jeder Würfelwurf wie eine Probe behandelt?

**A:** Nein. Ein Effekt der besagt das ein Ermittler eine bestimmte Anzahl Würfel werfen soll, wie z.B. ein  Effekt, ist keine Probe. Diese Würfelwürfe dürfen nicht, durch Effekte die sich auf Proben beziehen, wiederholt oder modifiziert werden.

**F:** Kann ein Effekt, den ein Ermittler ausgewählt hat, verhindert werden?

**A:** Ja. Ein Effekt, der von einem Ermittler gewählt wurde, kann durch andere Effekte verhindert werden. Die Auswahl der Ermittlers wird dadurch jedoch nicht aufgehoben.

**F:** Kann ich einen ausgelösten Effekt mehrfach auslösen?

**A:** Nein. Ein ausgelöster Effekt wird für jedes Auslösen exakt einmal ausgelöst. So wird beispielsweise der Effekt von „Bankdarlehen“ exakt ein Mal ausgelöst, sobald ein Ermittler die Aktion Unterstützung beschaffen ausführt. Dementsprechend ist der Ermittler nicht in der Lage den Effekt mehr als ein Mal auszulösen.

**F:** Sind Effekte die „darf“, „oder“ und „es sei denn“ besagen optional?

**A:** Ja. Effekte die diese Formulierungen verwenden stellen den Ermittler vor die Wahl. Wenn ein Effekt „darf“ besagt, wählt der Ermittler ob er den Effekt abhandeln möchte oder nicht. Wenn ein Effekt „oder“ besagt, wählt der Ermittler einen der Effekte aus. Wenn ein Effekt „es sei denn“ besagt, darf der Ermittler den Effekt der nach dem „es sei denn“ kommt abhandeln. Entscheidet er sich dagegen oder ist er nicht in der Lage diesen Effekt abzuhandeln, muss er den Effekt vor dem „es sei denn“ abhandeln.

**F:** Kann ein Ermittler sich entscheiden einen passiven Bonus, beim Abhandeln einer Probe, nicht zu verwenden?

**A:** Nein. ein passiver Bonus (z.B. Du erhältst +3 ) muss bei einer Probe angewendet werden. Wenn allerdings ein „darf“ dabei steht, darf der Ermittler wählen ob er den Bonus anwenden möchte.

### ERMITTLER

**F:** Was passiert, wenn die Startausrüstung (oder Teile davon) eines Ermittlers, der neu ins Spiel kommt, bereits von einem anderen Ermittler verwendet werden?

**A:** Wenn ein Spieler einen neuen Ermittler auswählt, werden die Decks, die Ablagestapel und die Reserve nach seiner Startausrüstung durchsucht. Falls Teile der Startausrüstung sich nicht in diesen Orten befinden, muss der neue Ermittler das Spiel ohne sie beginnen.

**F:** Verlieren die Ermittler das Spiel, wenn alle Ermittler zur gleichen Zeit besiegt werden?

**A:** Nein. Am Ende der Mythosphase wählt jeder besiegte Ermittler einen neuen Ermittler aus. Wenn besiegt werden allerdings dafür sorgen würde, dass die Ermittler ausscheiden (etwa wenn der Große Alte erwacht ist) verlieren die Ermittler das Spiel.

**F:** Wie funktioniert die Aktionsfähigkeit von Finn Edward?

**A:** Wenn Finn Edwards seine Aktionsfähigkeit ausführt, wählt er sich selbst, einen anderen Ermittler auf seinem Feld oder sich selbst und einen anderen Ermittler auf seinem Feld. Wenn er nur sich selbst wählt, bewegt er sich auf ein benachbartes Feld, das benachbart zu einer Schiffs- oder Eisenbahnroute liegt. Wenn er nur einen anderen Ermittler auf seinem Feld wählt, bewegt dieser sich auf ein benachbartes Feld, das benachbart zu einer Schiffs- oder Eisenbahnroute liegt. Wenn er sich und einen anderen Ermittler auf seinem Feld wählt, bewegt sich zuerst Finn auf ein benachbartes Feld, das benachbart zu einer Schiffs- oder Eisenbahnroute liegt. Der gewählte andere Ermittler kann entscheiden, ob er sich auf das selbe Feld bewegt. Finn und der andere Ermittler können durch diesen Effekt nicht auf unterschiedliche Felder bewegt werden.

**F:** Was passiert, wenn ich durch Finn Edwards passive Fähigkeit verhindere, dass eine aufgedeckte besondere Unterstützung abgelegt wird?

**A:** Wenn der Ermittler nicht ausdrücklich dazu aufgefordert wird, die Karte nach dem Abhandeln des Effekts „aufzudecken“, wird sie zurück zu den anderen besonderen Unterstützungen gemischt.

**F:** Wie funktioniert Ursula Downs passive Fähigkeit?

**A:** Ein Mal pro Runde kann Ursula die Fokuskosten für einen Effekt um 1 reduzieren. Dies zählt auch für die Fokuskosten bei der Wiederholung eines Würfelwurfes bei einer Probe. Diese Fähigkeit kann die Kosten eines Effektes auf 0 reduzieren.

**F:** Darf Wilson Richard durch seine passive Fähigkeit einen einzigen Würfelwurf zweimal wiederholen?

**A:** Nein. Wenn Wilson oder ein anderer Ermittler auf seinem Feld 1 Fokus ausgibt um den Wurf eines Würfels zu wiederholen, er aber nur 1 Würfel geworfen hat, kann Wilsons passive Fähigkeit nicht verwendet werden.

**F:** Kann Charlie Kane, während das Mysterium „Vorräte für den Norden“ im Spiel ist, 1 besondere Unterstützung „Proviant“ für einen anderen Ermittler erwerben?

**A:** Nein. Der Effekt, der es Ermittlern erlaubt 1 besondere Unterstützung „Proviant“ zu erhalten, tritt zwar während der Aktion Unterstützung beschaffen in Kraft, ist aber NICHT Teil dieser Aktion. Folglich kann Charlie „Proviant“ nicht erwerben und somit auch nicht verteilen.

### GROSSE ALTE UND MYSTERIEN

**F:** Beeinflussen Effekte, die ein Mysterium voranschreiten lassen oder es auflösen auch das letzte Mysterium?

**A:** Nein. Das letzte Mysterium ist weder eine Mysterienkarte noch wird es als Mysterium behandelt. Alle Effekte, die andere Mysterien adressieren, finden auf das letzte Mysterium keine Anwendung.

**F:** Welchen Effekt hat der Mythosmarker auf der Vorzeichenleiste im Spiel gegen Azathoth?

**A:** Wenn der Vorzeichenmarker auf das grüne Feld weitergerückt wird, wird der Verderbensmarker für jeden Mythosmarker auf diesem Feld um eins weitergerückt. Es ist zu beachten, dass Mythosmarker auf dem grünen Feld der Vorzeichenleiste dieses Feld nicht ersetzen. Das Weiterrücken der Verderbensmarkers geschieht zusätzlich zum Weiterrücken für jedes Tor auf dem Spielplan, das ein grünes Symbol besitzt.

**F:** Was passiert, wenn im Spiel gegen Yig ein Ermittler besiegt wird und Yig bereits erwacht ist?

**A:** Im Gegensatz zu anderen Großen Alten, scheidet der Ermittler nicht aus, sondern wählt einen neuen Ermittler, so als sei der Große Alte nicht erwacht.

**F:** Wenn am Ende der Mythosphase das Dritte Mysterium aufgeklärt werden würde, die Ermittler aber während der Mythosphase verlieren, haben sie dann gleichzeitig gewonnen?

**A:** Nein. Wenn die Ermittler beim Auflösen des Effekts einer Mysterienkarte das Spiel verlieren, haben sie in diesem Moment verloren. Sieg und Niederlage gleichzeitig kann zum Beispiel dann Auftreten, wenn der letzte verbleibende Ermittler beim Kampf gegen Cthulhu während der Abhandlung der -Probe im selben Moment besiegt werden würde, wie der Große Alte.

## GEGENSTÄNDE UND ZUSTÄNDE

**F:** *Wie funktioniert der Effekt der Unterstützungskarte Donnerbüchse?*

**A:** Ähnlich wie bei der Doppelläufigen Schrotflinte erhält der Ermittler 2 Erfolge für jede 6 die er bei einer -Probe würfelt. Und für jede 1 die er würfelt wird ein Erfolg negiert. Das bedeutet, dass beim Zusammenzählen seiner Erfolge 1 für jede gewürfelte 1 abgezogen wird (Bis zu einem Minimum von 0).

**F:** *Kann ein Ermittler mehrere Kopien einer besonderen Unterstützung gleichzeitig besitzen?*

**A:** Ja. Es gibt kein Limit an besonderen Unterstützungen, die ein Ermittler haben kann.

**F:** *Kann ein Ermittler 1 zufällige besondere Unterstützung nehmen, wenn ein Effekt ihm erlaubt 1 zufällige Unterstützung zu nehmen?*

**A:** Nein. Wenn ein Effekt erlaubt 1 Unterstützung vom Deck zu nehmen, dann bezieht sich dies auf das Unterstützungsdeck, nicht auf das Besondere Unterstützungsdeck. Wenn 1 Effekt auch besondere Unterstützungen meint, so steht dies ausdrücklich da.

**F:** *Können die Ermittler auch mit Unterstützungskarten vom Schlüsselwort Auftrag handeln?*

**A:** Ja. Unabhängig vom Auftrag Schlüsselwort sind sie normale Unterstützungskarten und könne somit im Rahmen einer Handeln Aktion getauscht werden. Sollten sich Marker auf der Karte befinden, so werden diese mitgetauscht.

**F:** *Was passiert, wenn ein Spieler die besondere Unterstützung Kurierfahrt erhält, sich aber keine Hinweismarker die zu Stadtfeldern gehören mehr im Vorrat befinden?*

**A:** Dann legt dieser Ermittler den obersten Hinweismarker der nächstgelegenen Stadt ab und legt ihn aufgedeckt auf seine Kurierfahrt-Karte.

**F:** *Kann ein Ermittler gleichzeitig vom Zauber Geistersturm und von einer Waffe profitieren?*

**A:** Nein. Der Geistersturm-Zauber erlaubt es dem Ermittler beim Abhandeln einer Kampfbewegung eine -Probe anstelle der normalen -Probe abzulegen. Wenn er dies tut, werden auch nur seine Boni auf angewandt.

**F:** *Wann kann ich den Effekt des Sponsorengelder-Zustandes einsetzen, um einen Schulden-Zustand abzulegen?*

**A:** Wenn ein Ermittler den Schulden-Zustand erhalten würde und in diesem Moment schon im Besitz von Sponsorengelder ist, kann er Sponsorengelder ablegen, um den Zustand gar nicht erst zu erhalten. Hat ein Ermittler beide Zustände, so kann er sie jederzeit gleichzeitig abwerfen, es sei denn einer der. Wenn ein Ermittler beispielsweise den -Effekt einer Mysterienkarte abhandeln muss, dann kann er, bevor er mit dem Abhandeln beginnt, entscheiden, beide Zustände abzulegen und dann den -Effekt abzuhandeln, dann entscheiden, dass ihm nicht gefällt, was er sieht, die Zustände abwerfen und dann den Effekt zu Ende abhandeln.

**F:** *Wenn ein Ermittler einen Zustand hat, der verhindert, dass er im Rahmen seiner Ausruhen Aktion Ausdauer oder Geistige Gesundheit regeneriert, kann er dann trotzdem Ausdauer oder Geistige Gesundheit durch Effekte wie den Zauber Heilende Hände oder die besondere Unterstützung Proviant regenerieren?*

**A:** Nein. Wenn der Zustand dem Ermittler verbietet, während der Ausruhen Aktion Ausdauer oder Geistige Gesundheit wiederherzustellen, dann gilt dies auch für zusätzliche Effekte, die im Rahmen der Ausruhen Aktion ausgeführt werden. Effekte, die dem Ermittler erlauben Ausdauer oder Geistige Gesundheit AUSSERHALB der Ausruhen Aktion wiederherzustellen, können nach wie vor verwendet werden.

**F:** *Kann ein Ermittler einen Gegenstand, den er nicht mehr möchte, ablegen?*

**A:** Nein. Ein Ermittler darf Gegenstände, die er nicht mehr möchte, nicht einfach ablegen. Allerdings darf er sie mit anderen Ermittlern tauschen oder ablegen, wenn ein Effekt ihm dies erlaubt oder ihn dazu zwingt.

**F:** *Kann das Artefakt Grotteske Statue andere Spieler davor bewahren, Geistige Gesundheit zu verlieren?*

**A:** Nein. Der zweite Effekt der Grottesken Statue erlaubt es ihm, einen Hinweis auszugeben, um sich selbst davor zu bewahren Geistige Gesundheit zu verlieren. Er erlaubt es ihm nicht, irgendeinen Ermittler davor zu bewahren.

**F:** *Können epische Monster durch die Unterstützungskarte Säuberung oder den Zauber Vertrocknen Ausdauer verlieren?*

**A:** Ja. Effekte, die dafür sorgen, dass Monster Ausdauer verlieren, gelten auch für epische Monster.

**F:** *Wird ein Effekt, der einen Bonus auf bei der Abhandlung eines Zaubers gibt, auch bei der Abhandlung der -Probe auf der Vorderseite der Zauberkarte angewendet?*

**A:** Ja. Der gesamte Text auf der Zauberkarte, also Vorder- und Rückseite, ist ihr Effekt. Dementsprechend erhält der Ermittler den Bonus auf bereits bei der -Probe auf der Vorderseite der Zauberkarte.

**F:** *Wenn es einem Ermittler misslingt, den Welken Zauber zu wirken, darf er dann trotzdem noch andere Zauber oder Unterstützungen einsetzen um sich einen Bonus bei seiner -Probe während einer Kampfbegegnung zu verschaffen?*

**A:** Ja. Die Entscheidung den Welken Zauber zu verwenden, verbietet in keiner Form das Verwenden anderer Effekt zur Modifikation seiner -Probe.

**F:** *Kann ein Ermittler den Nebel von Releh Zauber wirken, auch wenn sich keine Monster auf seinem Feld befinden?*

**A:** Ja. Der Nebel von Releh Zauber erfordert nicht, dass sich Monster auf dem Feld der Ermittlers befinden müssen. Nichtsdestotrotz muss der Ermittler alle etwaigen Konsequenzen, die beim Ausführen der Zaubereffekts auftreten können, erleiden.

**F:** *Kann ein Ermittler den Nebel von Releh Zauber verwenden, um eine Begegnung mit einzelnen Monstern auf seinem Feld herbeizuführen (anstatt mit allen)?*

**A:** Nein. Wenn ein Ermittler die -Probe von Nebel von Releh besteht, wählt er entweder, seine Begegnung durchzuführen, als gäbe es keine Monster auf seinem Feld oder er handelt sie wie gewöhnlich mit allen Monstern auf seinem Feld ab.

**F:** *Darf ein Ermittler durch den Effekt des Hellsicht Zaubers Monster auf seinem Feld ignorieren?*

**A:** Nein. Der Hellsicht Zauber erlaubt es dem Ermittler eine Marker-Begegnung auf einem anderen Feld zu haben und die Monster auf diesem Feld zu ignorieren.

**F:** *Wann wird der Ermittler beim Wirken des Segen der Isis oder Dimensionsportal Zaubers ausgewählt?*

**A:** Der Ermittler wird vor dem Durchführen -Probe gewählt. Diese Auswahl wird vom Ausgang der Probe nicht beeinflusst.

**F:** *Wenn ein Ermittler während einer Ausruhen Aktion einen Zustand erhält, kann er dann direkt den „wenn du die Aktion Ausruhen durchführst“-Effekt dieses Zustands ausführen?*

**A:** Nein. Effekt die ausgelöst werden, wenn ein Ermittler eine Ausruhen Aktion ausführt, werden dann ausgelöst, wenn er die Aktion durchführt. Jeder Zustand den er danach oder dadurch erhält, wird nicht ausgelöst, bis er seine nächste Ausruhen Aktion ausführt.

**F:** *Kann ein Ermittler mit einem Verloren in Zeit und Raum Zustand von einem anderen Ermittler mithilfe eines Dimensionsportal Zaubers bewegt werden?*

**A:** Nein. Wenn ein Effekt, wie etwa Verloren in Zeit und Raum oder Verhaftet, einen Ermittler daran hindert sich zu bewegen, dann kann er auch nicht von anderen Ermittlern oder durch andere Effekte bewegt werden.

## AKTIONEN UND VERZÖGERUNGEN

**F:** *Kann ein Ermittler eine Aktion, die auf einer Spielkomponente (wie dem Ermittlerbogen o.ä.) angegeben ist, mehrfach nutzen, wenn er mehrere Kopien dieser Komponente besitzt?*

**A:** Ja. Ein Ermittler kann jede Aktion auf jeder Komponente einmal nutzen.

**F:** Kann die Bonusaktion eines Ermittlers dafür eingesetzt werden, eine Aktion durchzuführen, die er in dieser Runde bereits durchgeführt hat?

**A:** Nein. Ein Ermittler darf eine Aktion nur einmal pro Runde durchführen, auch wenn er durch einen Effekt dazu in der Lage ist eine oder mehrere Bonusaktionen durchzuführen.

**F:** Kann ein Ermittler mehr als einmal aufgehalten werden?

**A:** Nein. Wenn ein Ermittler bereits aufgehalten wurde, hat ein Effekt, der ihn erneut aufhalten würde, keinen Effekt. Dementsprechend kann er auch nicht aufgehalten werden um für einen Effekt zu bezahlen, solange er aufgehalten ist.

**F:** Was passiert, wenn ein Ermittler während seiner Aktion aufgehalten wird?

**A:** Wenn ein Ermittler während der Aktionsphase aufgehalten wird, beendet er unverzüglich seine aktuelle Aktion, verliert alle weiteren Aktionen und beendet seinen Zug. Hat er keine Aktionen mehr zu verlieren, wird er nicht aufgehalten und kann im nächsten Zug ganz normal seine Aktion durchführen.

**F:** Wenn der Ermittlungsleiter oder die Ermittler als Gruppe die Entscheidung treffen, dass ein Ermittler aufgehalten werden soll, kann dieser dies dann mit dem Effekt der Unterstützungskarte Taschenuhr verhindern?

**A:** Ja. Sowohl die Taschenuhr als auch Mark Harrigans passive Fähigkeit verhindern, dass der Ermittler aufgehalten wird, es sei denn er entscheidet sich dafür, etwa um für einen Effekt zu bezahlen. In diesem Fall ist zwar eine Entscheidung involviert, allerdings wird sie nicht getroffen um für einen Effekt zu bezahlen. Daran ändert sich auch nichts wenn Mark Harrigan der Ermittlungsleiter ist oder der Ermittlungsleiter die Taschenuhr besitzt und sich selbst wählt.

## BEGEGNUNGEN UND KAMPF

**F:** Welche Effekte werden von physischer bzw. magischer Resistenz beeinflusst?

**A:** Beim Abhandeln einer Kampfbewegung mit einem Monster mit physischer oder magischer Resistenz kann der Ermittler keine Würfelpool-Boni einrechnen, die von Effekten mit dem Stichwort „magisch“ bzw. „physisch“ stammen. Boni sind Effekte die von Karten oder Komponenten stammen und dem Ermittler zusätzliche Würfel bei einer Probe geben. Boni werden immer nach der Formel „Erhalte +X Fähigkeit“ geschrieben, wobei „X“ für die Anzahl der zusätzlichen Würfel und „Fähigkeit“ für die modifizierte Fähigkeit steht. So steht beispielsweise auf der Unterstützung „38er Revolver“: „Erhalte +2 🍀“ Alle anderen Effekte, die Wiederholungen von Würfeln (z.B. Hasenpfote), Manipulationen von Würfeln (z.B. Glückszigaretten) oder „zusätzliche Würfel“ (z.B. die passiven Fähigkeiten von Jim Culver und Agnes Baker) erlauben, tun dies auch weiterhin.

**F:** Verhindern physische oder magische Resistenzen das ein Ermittler die Zauber Geistersturm, Vertrocknen oder Verbannung verwendet?

**A:** Nein. Der Geistersturm-Zauber erlaubt dem Ermittler eine 🍀-Probe statt einer 🍀-Probe abzulegen. Dies ist kein Bonus und dementsprechend auch nicht von Resistenzen betroffen. Ebenso geben weder Vertrocknen noch Verbannung einen Bonus und sind dementsprechend auch nicht betroffen.

**F:** Kann ein Ermittler einen „als Begegnung“-Effekt abhandeln wenn sich Monster auf seinem Feld befinden?

**A:** Nein. Effekte mit einem solchen Effekt werden behandelt, wie jede andere Begegnungsaktion auch. Der Ermittler muss Begegnungen mit allen Monster auf seinem Feld haben. Falls dann keine Monster mehr auf seinem Feld sind, kann er den „als Begegnung“-Effekt als zusätzliche Begegnung abhandeln.

**F:** Warum erhält der Ermittler durch manche Forschungs-Begegnungen nicht den Hinweis?

**A:** Nicht jede Forschungs-Begegnung enthält den Text „erhalte diesen Hinweis“. Dafür haben diese oftmals andere positive Effekte.

**F:** Kann ein Ermittler im Kampf mehrere Waffen verwenden?

**A:** Ein Ermittler kann nur einen Bonus für seine Probe erhalten, darf aber alle anderen Effekte seiner anderen Besitztümer verwenden. Hat er zum

Beispiel die Unterstützungskarte Peitsche und 45er Automatik, so kann er für seine 🍀-Probe den +3 Bonus der 45er Automatik, anstatt der +1 Bonus der Peitsche, verwenden. Nichtsdestotrotz kann er den Effekt der Peitsche verwenden, der es ihm erlaubt einen Würfel nachzuwerfen.

## MYTHOS, TORE UND MONSTER

**F:** Wenn der Effekt einer Mythoskarte dafür sorgt, dass eine andere Mythoskarte abgehandelt wird, werden dann auch alle Effekte dieser Mythoskarte abgehandelt?

**A:** Ja. Beim Abhandeln einer Mythoskarte müssen alle Effekte abgehandelt werden, wenn möglich. Wenn der Effekt einer Mythoskarte die Abhandlung einer zusätzlichen Mythoskarte erfordert, müssen auch alle Effekte der zusätzlichen Karte abgehandelt werden.

**F:** Ist „ein Tor schließen“ dasselbe wie „ein Tor ablegen“?

**A:** Nein. Obwohl ein geschlossenes Tor abgelegt wird, gilt ein Tor, das nur abgeworfen wird, nicht als geschlossen. Dementsprechend können Tore auch weiterhin abgeworfen werden, selbst wenn ein Effekt besagt, dass Tore nicht geschlossen werden können.

**F:** Wann wird der „erscheinen“-Effekt eines Monsters abgehandelt?

**A:** Wenn ein Monster erscheint, wird sein „erscheinen“-Effekt direkt als Teil des Effektes, der es erscheinen lässt, abgehandelt.

## FELDER UND WEGE

**F:** Welche Art von Feld sind die Felder auf dem Antarktis Nebenspielplan?

**A:** Sie sind keine spezielle Art von Feld. Wenn ein Ermittler einem Hinweis auf einem Feld auf dem Antarktis Nebenspielplan begegnet, dann zieht er eine Antarktis Forschungsbegegnung.

**F:** Sind zwei Felder die durch eine lokale Route verbunden sind benachbart?

**A:** Ja. Wenn zwei Felder durch eine lokale Route miteinander verbunden sind, gelten sie als benachbart.

**F:** Sind Wege, die auf einer Seite des Spielplans von diesem herunterführen, mit der entgegengesetzten Seite des Spielplans verbunden?

**A:** Ja. So sind beispielsweise Tokyo und das Feld 2 benachbart und durch eine Schiffsroute verbunden.

**F:** Können sich mehrere Hinweise auf einem Feld befinden?

**A:** Ja. Manche Effekte bewegen Hinweise auf andere Felder oder lassen sie auf bestimmten Feldern erscheinen. Es gibt kein Limit an Hinweisen, die auf einem einzigen Feld liegen können. Nichtsdestotrotz wird jeder Hinweis mit einer eigenen Begegnung abgehandelt.