

ELDRITCH HORROR™

LEXIKON

VERWENDUNG DES LEXIKONS

Dieses Heft dient als Nachschlagewerk und beantwortet Regelfragen, die im Rahmen des Regelhefts nicht behandelt werden. Der Spielablauf wird an dieser Stelle nicht erklärt. Daher sollte man zuerst das Regelheft vollständig durchlesen und das vorliegende Lexikon nur bei Bedarf während des Spiels konsultieren.

Das Lexikon enthält folgende Abschnitte:

GLOSSAR S. 2-12

Den Großteil des Lexikons macht das Glossar aus. In alphabetischer Reihenfolge werden hier Regeln erklärt und klargestellt.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN.....S. 12

In diesem Abschnitt finden sich Antworten auf viele Fragen, die häufig auftauchen.

ERMITTLERFÄHIGKEITEN.....S. 13

An dieser Stelle werden die Sonderfähigkeiten der Ermittler detailliert beschrieben.

OPTIONALE REGELN.....S. 14

Mit optionalen Regeln kann man den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen und Siege werten.

INDEX.....S. 15

Dieser Abschnitt enthält eine umfassende Themenliste mit Seitenzahlen zur schnellen Übersicht.

KURZÜBERSICHT S. 16

Auf der Rückseite des Lexikons sind die einzelnen Spielphasen kurz und prägnant zusammengefasst.

STOPP!

Zuerst das Regelheft lesen! Danach kann die erste Partie beginnen. Sollten während des Spiels Fragen auftauchen, solltet ihr hier **in diesem Lexikon nach Antworten suchen**, anstatt in der Anleitung.

DIE GOLDENEN REGELN

Das Lexikon ist die entscheidende Quelle bei Regelfragen. Wenn sich Lexikon und Regelheft widersprechen, gilt stets die Variante des Lexikons.

Manchmal widersprechen auch Texte auf Spielkomponenten (z.B. Karten) den Regeln des Lexikons oder Regelhefts. In diesem Fall haben die Spielkomponenten Vorrang.

„Nicht können“ und „nicht dürfen“ beschreiben stets absolute Verbote.





GLOSSAR

Das Glossar erklärt alle Spieltermini und Spielphasen im Detail. Zur besseren Übersicht kann der Index auf S. 15 herangezogen werden.

DIE WICHTIGSTEN THEMEN

Es gibt ein paar grundlegende Konzepte, auf denen alle anderen Themen aufbauen. Folgende Regeln sollten daher zuerst gelesen werden:

| | |
|---|-------|
| Ablegen | S. 2 |
| Erhalten (Ausrüstung und Zustände)..... | S. 4 |
| Halbieren | S. 6 |
| Konflikte | S. 7 |
| Materialbeschränkung..... | S. 8 |
| Verborgene Texte..... | S. 11 |

ABLEGEN

- Man kann nicht die Ausrüstung und Zustände anderer Ermittler ablegen.
- Wenn durch einen Effekt ein Marker vom Spielplan abgelegt wird, übernimmt das der aktive Spieler.
- Wenn eine Karte abgelegt wird, kommt sie offen auf den zugehörigen Ablagestapel.
- Doppelseitige Karten wie Zauber und Zustände werden unmittelbar nach dem Ablegen in den passenden Stapel zurückgemischt.
- Wenn man einen Stapel vergeblich nach einer bestimmten Karte durchsucht hat, sieht man im zugehörigen Ablagestapel nach.
- Sobald ein Stapel zur Neige geht, wird der zugehörige Ablagestapel gemischt und zum neuen Stapel erklärt. Dies gilt nicht für den Mythosstapel.
- Wenn Hinweismarker abgelegt werden, kommen sie auf einen offenen Ablagestapel neben dem Hinweismarkervorrat. Sobald der Hinweismarkervorrat zur Neige geht, werden die Marker im Ablagestapel verdeckt in den Vorrat gelegt und gemischt.
- Abgelegte Tormarker kommen auf einen offenen Ablagestapel neben dem Torstapel. Sobald der Torstapel zur Neige geht, dreht man die abgelegten Marker um, mischt sie und bildet einen neuen Stapel.
- Abgelegte Monstermarker kehren in die Monsterquelle zurück. Anschließend wird die Monsterquelle geschüttelt.
- Beiseitegelegte Monster kehren niemals in die Monsterquelle zurück. Stattdessen legt man sie nach dem Ablegen wieder beiseite.
- Alle anderen Marker kehren nach dem Ablegen in die entsprechenden Markervorräte zurück.
- Wenn ein Ermittler durch einen Effekt gezwungen wird, mehr Exemplare einer Spielkomponente abzulegen, als er hat, muss er so viele wie möglich ablegen.
- Spielkomponenten, die nicht auf dem Spielplan liegen, können auch nicht vom Spielplan abgelegt werden. Wenn ein Effekt verlangt, dass mehr Exemplare einer Spielkomponente vom Spielplan abgelegt werden, als dort vorhanden sind, werden so viele wie möglich abgelegt.

Verwandte Themen: Doppelseitige Karten, Beiseitelegen

AKTIONEN

In der Aktionsphase kann jeder Ermittler bis zu zwei Aktionen ausführen. Der Ermittlungsleiter beginnt und führt seine beiden Aktionen zuerst aus. Dann geht es weiter im Uhrzeigersinn, bis jeder an der Reihe war und seine Aktionen ausgeführt hat.

- Jeder Ermittler kann jede Aktionsart nur ein Mal pro Runde ausführen.
- Wenn ein Ermittler keine Aktionen ausführen kann oder will, darf er auch passen (oder nur eine Aktion ausführen und für die zweite passen).
- Jede Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor die nächste beginnen kann. Beispielsweise darf man bei der Aktion Reisen nicht zwischendurch tauschen und dann weiterreisen.

Verwandte Themen: Aufgehalten, Ausruhen (Aktion), Ermittlungsleiter, Unterstützung beschaffen, Lokale Aktion, Reisen (Aktion), Reisevorbereitungen treffen (Aktion), Stichwort „Aktion“ nutzen, Tauschen (Aktion)

ANDERE WELTEN-BEGEGNUNGEN

Wenn ein Ermittler in der Begegnungsphase auf einem Feld mit Tormarker steht, kann er als Marker-Begegnung eine Andere Welten-Begegnungskarte ziehen und abhandeln.

- Andere Welten-Begegnungen sind komplexe Begegnungen, bei denen man möglicherweise mehrere Proben ablegen muss.
- Wenn der Text einer Andere Welten-Begegnungskarte von einem „Tor“ spricht, ist stets das Tor gemeint, mit dem man die Marker-Begegnung hat.
- Während der Abhandlung der Andere Welten-Begegnung bleibt der Ermittler auf seinem aktuellen Feld stehen und verlässt den Spielplan nicht.

Verwandte Themen: Komplexe Begegnungen, Tore

ANGRENZEND

Felder grenzen dann aneinander an, wenn sie durch eine einzelne, ununterbrochene Route miteinander verbunden sind.

Verwandte Themen: Felder, Routen

AUFGEHALTEN

Wenn ein Ermittler *aufgehalten* wird, kippt man seinen Ermittlermarker zur Seite.

- *Aufgehaltene* Ermittler können keinerlei Aktionen ausführen.
- Wenn ein Ermittler in seinem Teil der Aktionsphase *aufgehalten* wird, muss er seine Aktion sofort abbrechen und kann keine weiteren Aktionen ausführen. Hat der Ermittler keine Aktion übrig, die er verlieren würde, **wird er nicht aufgehalten** und kann in seinem nächsten Zug regulär Aktionen ausführen.
- *Aufgehaltene* Ermittler führen in der Aktionsphase keine Aktionen aus und richten stattdessen ihren Ermittlermarker wieder auf (d.h. anschließend sind sie nicht mehr *aufgehalten*).

AUSDAUER UND GEISTIGE GESUNDHEIT

- Jeder Ermittler beginnt mit Ausdauer und Geistiger Gesundheit in Höhe seiner jeweiligen Maximalwerte.
- Über den Maximalwert hinaus kann Ausdauer und Geistige Gesundheit nicht regeneriert werden.
- Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit, die mit der Zahl 3 versehen sind, haben denselben Wert wie drei Einzelmarker. Jederzeit kann man drei einzelne Marker desselben Typs in einen entsprechenden 3er-Marker umtauschen (und umgekehrt).
- Wenn ein Ermittler Ausdauer oder Geistige Gesundheit verliert, legt er entsprechend viele Marker in den Vorrat zurück.
- Sobald ein Ermittler auf null Ausdauer oder Geistige Gesundheit fällt, ist er besiegt.
- Effekte, die den Verlust von Ausdauer oder Geistiger Gesundheit verhindern, haben keine Wirkung, wenn Ausdauer oder Geistige Gesundheit freiwillig **ausgegeben** werden.
- Ausdauer und Geistige Gesundheit können nur dann ausgegeben werden, wenn man dadurch nicht besiegt wird (d.h. man darf seinen letzten Marker nicht ausgeben).

Verwandte Themen: Ausgeben, Besiegte Ermittler

AUSGEBEN

- Wenn man Karten oder Marker ausgibt (z.B. Hinweismarker), legt man sie freiwillig ab, um im Gegenzug einen Effekt zu erhalten.
- Man kann nur Karten und Marker ausgeben, die man auch besitzt.
- Das Ausgeben von Karten und Markern ist immer freiwillig.
- Ausdauer und Geistige Gesundheit können nur dann ausgegeben werden, wenn man dadurch nicht besiegt wird (d.h. man darf seinen letzten Marker nicht ausgeben).

AUSRUHEN (AKTION)

Man kann sich als Aktion ausruhen, um 1 Ausdauer und 1 Geistige Gesundheit zu regenerieren.

- Diese Aktion darf nur dann gewählt werden, wenn sich kein Monster auf dem Feld des Ermittlers befindet.

AUSRÜSTUNG

- Unter Ausrüstung fallen die Hinweismarker, Fahrschein-Marker, Unterstützungskarten, Artefaktkarten und Zauberarten eines Ermittlers.
- Mit Ausrüstung kann man oft besondere Aktionen ausführen. Näheres dazu steht auf den jeweiligen Karten.
- Wenn nichts anderes angegeben ist, kann der Effekt eines Ausrüstungsgegenstands nur ein Mal pro Auslöser genutzt werden. Beispiel: Wenn eine Unterstützungskarte besagt, dass man bei der Aktion Ausruhen 1 weitere Ausdauer regeneriert, kann man diesen Effekt nur ein Mal pro Ausruhen-Aktion nutzen.

Verwandte Themen: Erhalten (Ausrüstung und Zustände), Stichwort „Aktion“ nutzen, Tauschen (Aktion)

AUSSCHIEDEN

- Ausgeschiedene Spieler wählen keine neuen Ermittler, nachdem ihre alten besiegt wurden.
- Wenn ein Ermittler besiegt wurde und keine unbenutzten Ermittler mehr vorhanden sind, scheidet der Spieler aus.
- Ein Spieler scheidet auch dann aus, wenn sein Ermittler nach dem Erwachen des Großen Alten besiegt oder verschlungen wird.
- Wenn die Ermittler das Spiel gewinnen, gelten auch ausgeschiedene Mitspieler als Sieger.
- Wenn alle Spieler ausgeschieden sind, verlieren die Ermittler das Spiel.

Verwandte Themen: Sieg/Niederlage

BANKANLEIHE

- Wenn ein Ermittler die Aktion Unterstützung beschaffen ausführt, kann er den Zustand „Schulden“ nehmen, um 2 Erfolge zum Ergebnis der Probe hinzuzuaddieren.
- Wer den Zustand „Schulden“ bereits hat, kann keine weitere Bankanleihe aufnehmen.

Verwandte Themen: Erhalten (Ausrüstung und Zustände), Unterstützung beschaffen (Aktion), Reserve

BEGEGNUNGEN

In der Begegnungsphase muss jeder Ermittler eine Begegnung abhandeln. Der Ermittlungsleiter beginnt, dann geht es der Reihe nach weiter im Uhrzeigersinn.

- Ein Ermittler, auf dessen Feld ein oder mehrere Monster stehen, hat **zwangsweise** eine Kampf-Begegnung mit jedem einzelnen Monster auf seinem Feld. Er bekämpft ein Monster nach dem anderen, die Reihenfolge legt er selbst fest.
- Wenn in der Begegnungsphase nach Abschluss einer Kampf-Begegnung keine Monstermarker auf dem Feld des Ermittlers verbleiben, kann er sofort eine zusätzliche Begegnung seiner Wahl abhandeln.
- Stehen dem Ermittler mehrere Begegnungsarten zur Verfügung, muss er sich für eine entscheiden.
- Ein Ermittler mit dem Zustand „Verhaftet“ hat keine Begegnung und handelt stattdessen den Effekt auf der Rückseite seiner Zustandskarte ab. Das gilt **selbst dann**, wenn Monster auf seinem Feld stehen.

Verwandte Themen: Andere Welten-Begegnungen, Besiegte Ermittler, Expeditions-Begegnungen, Forschungs-Begegnungen, Gerüchte, Kampf-Begegnungen, Komplexe Begegnungen, Standort-Begegnungen, Spezial-Begegnungen

BEISEITELEGEN

- Beim Spielaufbau müssen eventuell bestimmte Spielkomponenten beiseitegelegt werden. Man bewahrt sie in der Nähe des Bogens des Großen Alten auf.
- Beiseitegelegte Karten werden nach Rückseiten sortiert, gemischt und verdeckt neben den Bogen des Großen Alten gelegt.
- Wenn eine Spielkomponente, die beim Spielaufbau beiseitegelegt wurde, abgelegt wird, kommt sie nicht zurück in den normalen Stapel

oder Vorrat (wie andere Spielkomponenten seiner Art), sondern wird wieder beiseitegelegt.

- Beiseitegelegte Spielkomponenten können nur von Effekten genutzt werden, die sie ausdrücklich beim Namen nennen. Beispielsweise kann ein beiseitegelegter Monstermarker nur dann erscheinen, wenn ein Effekt ausdrücklich besagt, dass ebendieses Monster erscheint.

Verwandte Themen: Großer Alter, Hinterhalt

BESIEGTE ERMITTLER

Wenn ein Ermittler all seine Ausdauer oder Geistige Gesundheit verloren hat, ist er sofort besiegt und muss folgende Schritte ausführen:

1. **Verderben:** Der Verderbenmarker wird um 1 weitergerückt.
2. **Ortswechsel:** Der Ermittlermarker wird auf das nächstgelegene Stadtfeld gesetzt. Dort kippt man ihn zur Seite und legt einen Marker für Ausdauer darauf (wenn seine Ausdauer auf null gefallen ist) oder einen für Geistige Gesundheit (wenn seine Geistige Gesundheit auf null gefallen ist).
3. **Ausrüstung einsammeln:** Der Ermittler legt all seine Zustandskarten, Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit sowie Verbesserungsmarker ab und platziert seine Ausrüstung auf dem Ermittlerbogen. Bogen und Ausrüstung werden zur Seite gelegt.
4. **Ermittlungsleiter abgeben:** Falls der besiegte Ermittler der Ermittlungsleiter war, gibt er den entsprechenden Marker an einen Ermittler seiner Wahl weiter.

SONSTIGE REGELN FÜR BESIEGTE ERMITTLER

- Wenn der Ermittler gleichzeitig alle **Ausdauer und Geistige Gesundheit** verloren hat, darf er entscheiden, ob ein Marker für Ausdauer oder Geistige Gesundheit auf seinen Ermittlermarker kommt.
- Am Ende der Mythosphase wählt der Spieler des besiegten Ermittlers einen neuen Ermittler aus. Es darf kein Ermittler sein, der in dieser Partie bereits besiegt wurde. Wenn keine unbenutzten Ermittler mehr zur Verfügung stehen, scheidet der Spieler aus.
- Wenn ein Ermittler nach Erwachen des Großen Alten besiegt wird, scheidet der Spieler aus.
- Besiegte Ermittler gelten nicht mehr als Ermittler. Sie können keine Aktionen ausführen, Effekte abhandeln und sind nicht von Effekten betroffen, die sich auf Ermittler auswirken.
- Wenn ein Ermittler während einer Begegnung oder Aktion besiegt wird, muss er die Abhandlung der Begegnung oder Aktion sofort abbrechen.
- In der Begegnungsphase kann ein Ermittler, auf dessen Feld der Marker eines besiegten Ermittlers liegt, die Begegnung abhandeln, die auf der Rückseite des Bogens des besiegten Ermittlers aufgeführt ist. Wenn ein Marker für Ausdauer auf dem Marker des besiegten Ermittlers liegt, handelt man die obere Begegnung ab, wenn es ein Marker für Geistige Gesundheit ist, die untere Begegnung.

Verwandte Themen: Ausdauer und Geistige Gesundheit, Ausscheiden

DOPPELSEITIGE KARTEN

- Doppelseitige Karten haben keine neutrale Rückseite. Man erkennt sie daran, dass unter dem Kartentitel die Kartenart angegeben ist.
- Doppelseitige Kartenstapel sind immer offen (d.h. die Vorderseite ist sichtbar). Ermittler dürfen die Vorderseite der obersten Karte jedes doppelseitigen Kartenstapels ansehen.

- Wenn man eine zufällige Karte aus einem doppelseitigen Stapel ziehen soll, nimmt man die unterste Karte.
- Abgelegte doppelseitige Karten werden sofort in den passenden Stapel zurückgemischt.
- Nachdem ein doppelseitiger Stapel gemischt wurde, muss ein anderer Spieler abheben.

DURCHSUCHEN

- Wenn man einen Stapel nach einer bestimmten Karte durchsucht, beginnt man ganz unten und sieht Karte für Karte durch, bis man eine gefunden hat, die den Suchkriterien entspricht.
- Falls keine passende Karte gefunden wird, durchsucht man anschließend den zugehörigen Ablagestapel.
- Nachdem ein Stapel durchsucht wurde, muss er gemischt werden.

Verwandte Themen: Erhalten (Ausrüstung und Zustände)

EIGENSCHAFTEN

- Artefakt-, Unterstützungs-, Zustands-, Zauber- und Mythoskarten haben Eigenschaften.
- Eigenschaften erkennt man an ihrem Textformat: fettgedruckt, kursiv und in Kapitalchen (z.B. „**WAFFE**“).
- Von sich aus haben Eigenschaften keine Effekte.
- Es gibt aber Effekte, die sich auf Eigenschaften beziehen, z.B.: „Du erhältst einen Zustand mit Eigenschaft **GEISTESKRANKHEIT**“.

EPISCHE MONSTER

Epische Monster gelten als normale Monster mit folgenden Ausnahmen:

- Ein episches Monster kann nur dann besiegt werden, wenn es mindestens so viel Ausdauer verliert, wie es Widerstand hat (und nicht durch andere Effekte).
- Epische Monster können nicht abgelegt werden.
- Epische Monster können nur durch die Effekte ihres Markers oder der Spielkomponente, der sie erscheinen ließ, bewegt werden.
- Epische Monster kommen niemals in die Monsterquelle.
- Wenn ein episches Monster besiegt wird, legt man es in die Spielschachtel zurück.
- Der Terminus „Monster“ bezieht sich **gleichermaßen** auf normale und epische Monster. „Nicht-epische Monster“ bezeichnet alle Monster **außer** den epischen.

ERHALTEN

(AUSRÜSTUNG UND ZUSTÄNDE)

- **Zufällige Karten erhalten:** Manche Effekte besagen, dass man eine zufällige Karte erhält (z.B. „Du erhältst 1 Artefakt“). In diesem Fall zieht man die oberste Karte des jeweiligen Stapels.
 - Wenn man einen Zauber oder Zustand zieht, den man bereits hat, legt man ihn ab und zieht noch einmal. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis man eine Karte gezogen hat, die man noch nicht besitzt (falls möglich).
 - Bei doppelseitigen Karten nimmt man die unterste Karte des Stapels.

➤ **Karten mit bestimmten Eigenschaften erhalten:** Manche Effekte besagen, dass man eine Karte mit einer bestimmten Eigenschaft erhält (z.B. „Du erhältst einen Zustand mit Eigenschaft **GEISTESKRANKHEIT**“). In diesem Fall durchsucht man den jeweiligen Stapel (notfalls auch den Ablagestapel) und nimmt die erstbeste Karte mit der passenden Eigenschaft. Anschließend wird der Stapel gemischt.

- Bei Zaubern und Zuständen nimmt man die erstbeste Karte mit der passenden Eigenschaft, die man noch nicht besitzt.

➤ **Konkrete Karten erhalten:** Manche Effekte besagen, dass man eine ganz bestimmte Karte erhält (z.B. „Du erhältst die Unterstützung ‚Axt‘“). In diesem Fall durchsucht man den jeweiligen Stapel (notfalls auch den Ablagestapel) nach der Karte mit diesem Titel und nimmt das erstbeste Exemplar. Anschließend wird der Stapel gemischt.

- Falls die gesuchte Karte in der Reserve liegt, nimmt man sie von dort.
- Wenn die gesuchte Karte nicht gefunden werden kann, erhält man sie auch nicht. Beispielsweise könnten sich alle Exemplare der Karte im Besitz anderer Ermittler bzw. besiegtter Ermittler oder in der Spielschachtel befinden.

➤ **Eine Karte aus der Reserve erhalten:** Manche Effekte besagen, dass man eine Karte (ggf. mit bestimmter Eigenschaft) aus der Reserve erhält (z.B. „Du erhältst eine Unterstützung mit Eigenschaft **VERBÜNDETER** aus der Reserve“). In diesem Fall darf man eine dementsprechende Karte aus der Reserve **wählen**.

➤ **Hinweise erhalten:** Manche Effekte besagen, dass man einen Hinweis erhält. In diesem Fall nimmt man einen zufälligen Hinweismarker aus dem Vorrat und legt ihn neben den Ermittlerbogen. Forschungskarten besagen oft: „Du erhältst diesen Hinweis“. Damit ist der Hinweismarker auf dem Feld des Ermittlers gemeint.

Verwandte Themen: Ausrüstung, Doppelseitige Karten, Durchsuchen

ERMITTLER

- Der Terminus „Ermittler“ bezieht sich sowohl auf den Spieler als auch auf seine Spielfigur, dargestellt durch Ermittlerbogen und Ermittlermarker.
- Der **AKTIVE ERMITTLER** ist der Spieler, der gerade am Zug ist und Aktionen ausführt oder Begegnungen abhandelt. In der Mythosphase gilt der Ermittlungsleiter als aktiver Ermittler.
- Jeder Ermittler hat eine spezielle Aktionsfähigkeit, die er in der Aktionsphase nutzen kann, sowie eine passive Fähigkeit, die ihn von anderen Ermittlern unterscheidet.
- Außerdem stehen auf dem Ermittlerbogen die Maximalwerte für Ausdauer und Geistige Gesundheit sowie die Werte der fünf Fertigkeiten: Wissen (📖), Einfluss (👑), Wahrnehmung (👁️), Stärke (👊) und Willenskraft (👊).
- Auf der Rückseite des Ermittlerbogens befinden sich Angaben zum Startfeld (mit Karte), der Startausrüstung, anfänglicher Zustände und Effekte.

Außerdem findet man auf der Rückseite die Begegnungen, die andere Ermittler haben können, wenn der fragliche Ermittler besiegt wurde (durch den Verlust von Ausdauer oder Geistiger Gesundheit).

Verwandte Themen: Ausdauer und Geistige Gesundheit, Besiegte Ermittler, Ermittlungsleiter, Fertigkeiten

ERMITTLUNGSLEITER

- Der Spieler, der den Ermittlungsleiter-Marker hat, wird als „Ermittlungsleiter“ bezeichnet.

- In der Aktions- und Begegnungsphase ist der Ermittlungsleiter als erster am Zug. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.
- In der Mythosphase handelt der Ermittlungsleiter eine Mythoskarte ab.
- Am Ende der Mythosphase kann der Ermittlungsleiter den Ermittlungsleiter-Marker an einen Ermittler seiner Wahl weitergeben.
- Wenn die Ermittler gemeinsam eine Entscheidung treffen müssen, hat der Ermittlungsleiter das letzte Wort.

Verwandte Themen: Konflikte

EXPEDITIONS-BEGEGNUNGEN

- Expeditions-Begegnungen sind komplexe Begegnungen, bei denen man möglicherweise mehrere Proben ablegen muss.
- Auf der Rückseite der Expeditions-Begegnungskarten ist stets das zugehörige Feld abgebildet.
- Alle Expeditions-Begegnungskarten werden zusammen gemischt und auf einen gemeinsamen Stapel gelegt. Nach dem Mischen des Stapels muss ein anderer Spieler abheben.
- Der Marker Aktive Expedition kommt auf das Feld, das auf der Rückseite der obersten Karte des Expeditionsstapels abgebildet ist. Wann immer die oberste Karte des Stapels wechselt, wird auch der Marker Aktive Expedition verschoben.
- Wenn ein Ermittler in der Begegnungsphase auf dem Feld des Markers Aktive Expedition steht, kann er als Marker-Begegnung die oberste Karte des Expeditionsstapels ziehen und abhandeln.

Verwandte Themen: Komplexe Begegnungen

FELDER

- Es gibt folgende Arten von Feldern: Stadtfelder, Wildnisfelder und Ozeanfelder. Die Legende des Spielplans hilft dabei, die drei Arten auseinanderzuhalten.
- Jedes Feld ist über mindestens eine Route mit einem angrenzenden Feld verbunden.

Verwandte Themen: Angrenzend, Reisen (Aktion), Routen

FERTIGKEITEN

- Auf jedem Ermittlerbogen sind folgende Fertigkeiten aufgelistet:
- Wissen (📖) wird hauptsächlich für Zauber und Andere Welten-Begegnungen gebraucht.
 - Einfluss (👑) benötigt man für die Aktion Unterstützung beschaffen, für viele Allgemeine Begegnungen auf Stadtfeldern und Begegnungen mit besiegtten Ermittlern.
 - Wahrnehmung (👁️) wird bei vielen Forschungs- und Expeditions-Begegnungen gebraucht.
 - Stärke (👊) benötigt man bei Kampf- und Expeditions-Begegnungen
 - Willenskraft (👊) kommt bei vielen Kampf- und Andere Welten-Begegnungen zum Einsatz.
- Der Fertigkeitenswert gibt an, wie viele Würfel man basismäßig bei einer Probe auf diese Fertigkeit erhält.

Verwandte Themen: Proben, Verbesserung von Fertigkeiten

FORSCHUNGS-BEGEGNUNGEN

- Wenn ein Ermittler in der Begegnungsphase auf einem Feld mit Hinweismarker steht, kann er als Marker-Begegnung eine Forschungs-Begegnungskarte ziehen und abhandeln.
- Auf der Rückseite aller Forschungs-Begegnungskarten ist der zugehörige Große Alte abgebildet.
- Wenn der Text einer Forschungs-Begegnungskarte von „diesem Hinweis“ spricht, ist stets der Hinweis gemeint, mit dem man die Marker-Begegnung hat.
- Wenn man den Hinweismarker im Zuge der Forschungs-Begegnung weder erhält noch ablegen muss, bleibt er auf dem Feld liegen und man kann später erneut eine Begegnung mit ihm haben.
- Spricht der Text einer Forschungs-Begegnungskarte von „weiteren Hinweisen“, sind damit die Hinweismarker im Vorrat gemeint.

Verwandte Themen: Großer Alter, Hinweise

GERÜCHTE

- Gerücht-Marker kommen über Mythoskarten auf den Spielplan.
- Wenn ein Ermittler in der Begegnungsphase auf einem Feld mit Gerücht-Marker steht, kann er als Marker-Begegnung den Begegnungseffekt der Mythoskarte abhandeln, die den Gerücht-Marker dort platziert hat.
- 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.
 - Alle anderen Marker, die durch das Gerücht ausgelegt wurden, wie z.B. Hinweise, nicht epische Monster oder Tore, die durch den Effekt des Gerüchts erschienen sind, werden nicht abgelegt. Zustände und Marker, die die Ermittler aufgrund des Effekts der Mythoskarte mit Eigenschaft **GERÜCHT** erhalten haben, werden ebenfalls nicht abgelegt.

Verwandte Themen: Eigenschaften, Mythoskarten

GROSSER ALTER

- Beim Spielaufbau wird ein Bogen des Großen Alten gewählt, der für den Rest der Partie im Spiel bleibt.
- Der Große Alte ist auf der Rückseite aller zugehörigen Spezial-Begegnungskarten, Forschungs-Begegnungskarten und Mysterienkarten abgebildet.
- Der Effekt des Großen Alten kann verlangen, dass bestimmte Monstermarker oder andere Spielkomponenten beiseitegelegt werden.
- Auf dem Bogen des Großen Alten ist angegeben, welche Werte Kultisten haben.
- Wenn der Große Alte erwacht, wird der Bogen umgedreht und der „Erwacht“-Effekt tritt in Kraft (falls vorhanden).
- Nach dem Erwachen des Großen Alten ersetzt der Text auf der Rückseite des Bogens den auf der Vorderseite.
- Nachdem der Große Alte erwacht ist, müssen die Ermittler zusätzlich zu den regulären Mysterien das Letzte Mysterium aufklären, das auf der Rückseite des Bogens des Großen Alten beschrieben wird.
- Nach dem Erwachen des Großen Alten scheiden Spieler aus, wenn ihre Ermittler besiegt oder verschlungen werden.

Verwandte Themen: Beiseitelegen, Forschungs-Begegnungen, Kultisten, Mysterien, Mythoskarten, Spezial-Begegnungen, Verderben

HALBIEREN

Wenn sich ein Effekt auf die Hälfte eines Zahlenwerts bezieht, wird stets aufgerundet.

HINTERHALT

Wenn ein Ermittler von einem Monster aus dem Hinterhalt angegriffen wird, zieht man einen zufälligen Monstermarker aus der Monsterquelle. Der Ermittler hat sofort eine Kampf-Begegnung mit diesem Monster.

- Das Monster „erscheint“ nicht. Erscheinungseffekte treten also nicht in Kraft.
- Nach Abschluss der Kampf-Begegnung wird das Monster abgelegt, auch wenn es nicht besiegt wurde.
- Wenn ein **bestimmtes** Monster den Ermittler aus dem Hinterhalt angreift, zieht man keinen Monstermarker, sondern verwendet die Werte des beiseitegelegten oder auf dem Spielplan liegenden Markers.
- Wenn ein Kultist den Ermittler aus dem Hinterhalt angreift, wird kein Monstermarker gezogen. Stattdessen verwendet man die Kultistenwerte auf dem Bogen des Großen Alten.
- Anders als bei normalen Kampf-Begegnungen kann ein aus dem Hinterhalt angegriffener Ermittler keine weitere Begegnung haben, nachdem er das Monster besiegt hat.

Verwandte Themen: Beiseitelegen, Kampf-Begegnungen, Kultisten

HINWEISE

- Hinweismarker werden verdeckt in einem Vorrat aufbewahrt, bis sie erscheinen, abgelegt werden oder ein Ermittler sie erhält.
- Wenn ein Hinweismarker abgelegt wird, kommt er offen auf einen Ablagestapel neben dem normalen Vorrat. Erst wenn dieser aufgebraucht ist, dreht man die abgelegten Hinweismarker um, mischt sie und erklärt sie zum neuen Hinweismarkervorrat.
- Wenn durch einen Effekt ein Hinweis erscheint, zieht man einen zufälligen Hinweismarker aus dem Vorrat und legt ihn auf das Feld, das auf der Vorderseite des Markers genannt ist.
- Wenn der Effekt ein konkretes Feld nennt, auf dem ein Hinweis erscheint, zieht man einen Hinweismarker aus dem Vorrat und legt ihn auf dieses Feld. Die Vorderseite des Markers wird nicht angesehen, da die Angaben darauf keine Rolle spielen.
- Wenn ein Ermittler in der Begegnungsphase auf einem Feld mit Hinweismarker steht, kann er als Marker-Begegnung eine Forschungs-Begegnungskarte ziehen und abhandeln.
- Bei Proben kann man einen Hinweismarker ausgegeben, um den Wurf eines Würfels zu wiederholen. Beliebig viele Hinweismarker können zu diesem Zweck ausgegeben werden.

Verwandte Themen: Erhalten (Ausrüstung und Zustände), Forschungs-Begegnungen, Würfelwürfe wiederholen

KAMPF-BEGEGNUNGEN

In der Begegnungsphase hat jeder Ermittler, auf dessen Feld ein oder mehrere Monster stehen, mit jedem dieser Monster eine Kampf-Begegnung (eine nach der anderen; die Reihenfolge legt er selbst fest). Kampf-Begegnungen werden in folgenden Schritten abgehandelt:

1. **Monstereffekte:** Eventuell hat das Monster einen Effekt, der die Kampfgeln variiert. Bevor man also mit der Kampf-Begegnung beginnt, sollte man den Text des Monstermarkers aufmerksam durchlesen.
 2. **Willenskraftprobe:** Der Ermittler legt die -Probe des Monstermarkers ab.
 - Wenn der Ermittler weniger Erfolge würfelt, als das Monster **HORROR** hat, verliert er Geistige Gesundheit in Höhe der Differenz.
 3. **Stärkeprobe:** Der Ermittler legt die -Probe des Monstermarkers ab.
 - Wenn der Ermittler weniger Erfolge würfelt, als das Monster **KAMPFKRAFT** hat, verliert er Ausdauer in Höhe der Differenz.
 - Bei Erfolg verliert das Monster 1 Ausdauer pro gewürfeltem Erfolg. Um das anzuzeigen, werden entsprechend viele Marker für Ausdauer auf den Monstermarker gelegt. Ausdauerverluste passieren bei Ermittler und Monster gleichzeitig.
- Wenn das Monster mindestens so viel Ausdauer verloren hat, wie sein **WIDERSTAND** beträgt, ist es besiegt und kehrt in die Monsterquelle zurück.
 - Wenn auf einem Monstermarker  oder  nicht angegeben sind, muss die entsprechende Probe auch nicht abgelegt werden.
 - Wenn ein Ermittler in der Begegnungsphase alle Monster auf seinem Feld besiegt, kann er eine weitere Begegnung seiner Wahl abhandeln.

Verwandte Themen: Monster, Proben

KOMPLEXE BEGEGNUNGEN

Expeditions-Begegnungen, Andere Welten-Begegnungen und Spezial-Begegnungen sind komplexe Begegnungen.

- Beim Abhandeln einer komplexen Begegnung führt man zunächst den **ANFANGSEFFEKT** (die oberste Sektion der Karte) aus. Dann geht man zu einem der beiden anderen Effekte über: dem **ERFOLG-EFFEKT** (die mittlere Sektion der Karte), falls die Probe des Anfangseffekts ein Erfolg war, oder dem **MISSERFOLG-EFFEKT** (die unterste Sektion der Karte), falls die Probe ein Misserfolg war.
- Wenn der Anfangseffekt der komplexen Begegnung keine Probe beinhaltet, ist explizit angegeben, mit welchem Effekt man fortfahren soll.

Verwandte Themen: Proben

KONFLIKTE

- Wenn mehrere Effekte zur selben Zeit eintreten würden, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.
- Wenn die Ermittler gemeinsam eine Entscheidung treffen müssen, hat der Ermittlungsleiter das letzte Wort.
- Wenn ein Karteneffekt den Regeln widerspricht, hat der Kartentext stets Vorrang.
- Einschränkungen sind immer absolut. Beispielsweise besagt der Zustand „Verhaftet“: „Du kannst dich nicht bewegen“. Das bedeutet, dass der Ermittler durch keinerlei Aktionen oder Effekte bewegt werden kann.

KULTISTEN

- Im Gegensatz zu den meisten Monstern haben Kultisten keine aufgedruckten Werte auf der Rückseite ihrer Marker.

- Wenn ein Ermittler einem Kultisten begegnet, liest er die Werte auf dem Großer-Alter Bogen nach. Dort stehen Modifikatoren für  und -Proben, Horror, Kampfstärke und Widerstand sowie sonstige Effekte der Kultisten.
- Auf allen Kultisten-Monstermarkern ist ein  und ein  aufgedruckt. Es soll daran erinnern, auf dem Bogen des Großen Alten nachzulesen, ob der Kultist einen Erscheinungs- oder -Effekt hat.

LOKALE AKTION

Manche Ausrüstungen und Zustände haben das fettgedruckte Stichwort „Lokale Aktion“.

- Das Stichwort „Lokale Aktion“ kann vom Besitzer der Ausrüstung / des Zustands genutzt werden.
- Andere Ermittler, die sich auf demselben Feld wie der Besitzer aufhalten, können das Stichwort „Lokale Aktion“ ebenfalls nutzen.
- Jede Lokale Aktion kann ein Mal pro Runde von jedem Ermittler ausgeführt werden. Innerhalb einer Aktionsphase können auch mehrere Ermittler dieselbe Lokale Aktion ausführen.

Verwandte Themen: Felder

MATERIALBESCHRÄNKUNG

- Ermittler können Karten und Marker nur dann erhalten, wenn sie zur Verfügung stehen.
 - Karten sind dann verfügbar, wenn sie auf einem Stapel, Ablagestapel oder in der Reserve liegen.
 - Karten und Marker, die auf den Ermittlerbögen besiegt er Ermittler liegen, sind nicht verfügbar.
- Wenn sowohl der Hinweismarkenvorrat als auch sein Ablagestapel aufgebraucht sind, können keine Hinweise mehr erscheinen und man kann sie auch nicht mehr erhalten.
- Wenn sowohl der Torstapel als auch sein Ablagestapel aufgebraucht sind und ein Tor erscheinen würde, wird stattdessen **der Verderbenmarker um 1 weitergerückt**.
- Wenn die Monsterquelle leer ist, können keine Monster von dort erscheinen. Beiseitegelegte Monster können nicht erscheinen, wenn alle beiseitegelegten Monster dieses Namens bereits auf dem Spielplan sind.
- Alle sonstigen Marker (außer Hinweisen, Toren und Monstern) sind immer verfügbar. Wenn die Pappmarker zur Neige gehen, nimmt man stattdessen Münzen oder notiert den Wert auf einem Zettel.
- Sobald ein Stapel zur Neige geht, wird der zugehörige Ablagestapel gemischt und zum neuen Stapel erklärt. Dies gilt nicht für den Mythosstapel.

Verwandte Themen: Ablegen, Beiseitelegen



MONSTER

- Monster, die nicht erschienen oder beiseitegelegt wurden, werden in der Monsterquelle aufbewahrt.
- Wenn durch einen Effekt ein Monster erscheint, zieht man einen Monstermarker aus der Monsterquelle und legt ihn auf das vom Effekt vorgegebene Feld.
- Falls das Monster auf der Vorderseite des Markers ein -Symbol aufweist, muss sofort nach dem Erscheinen der auf der Rückseite beschriebene Erscheinungseffekt abgehandelt werden.
- In der Begegnungsphase gilt: Jeder Ermittler, auf dessen Feld ein Monster steht, hat zwangsweise eine Kampf-Begegnung mit diesem Monster.
- Wenn ein Monster mindestens so viel Ausdauer verloren hat, wie sein Widerstand beträgt, ist es besiegt.
- Besiegte und abgelegte Monster kehren in die Monsterquelle zurück. Anschließend wird die Monsterquelle geschüttelt.
- Der Terminus „Monster“ bezieht sich **gleichermaßen** auf normale und epische Monster. „Nicht-epische Monster“ bezeichnet alle Monster **außer** den epischen.

Verwandte Themen: Beiseitelegen, Epische Monster, Kampf-Begegnungen

MONSTERFLUT

- Bei einer Monsterflut erscheinen so viele Monster, wie auf der Übersichtskarte angegeben. Wo sie erscheinen, bestimmt der Effekt, der die Monsterflut ausgelöst hat.
 - 1-2 Spieler: 1 Monster
 - 3-6 Spieler: 2 Monster
 - 7-8 Spieler: 3 Monster
- Bei Mythoskarten mit dem Symbol für Monsterflut gibt es eine Monsterflut auf jedem Feld mit einem Tor, das dem aktuellen Sternbild entspricht. Falls es keine passenden Tore auf dem Spielplan gibt, erscheint stattdessen 1 Tor.

Verwandte Themen: Monster, Mythoskarten

MYSTERIEN

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Ermittler eine Reihe von Mysterien aufklären. Wie viele das genau sind, ist auf dem Bogen des Großen Alten angegeben.

- Auf der Rückseite der Mysterienkarten ist der zugehörige Große Alte abgebildet.
- Der Terminus „aktives Mysterium“ bezeichnet die Mysterienkarte, die offen im Spiel, aber noch nicht aufgeklärt ist.
- Sobald das aktive Mysterium aufgeklärt oder aus dem Spiel entfernt wurde, legt man sämtliche Marker ab, die auf der Karte liegen oder durch sie ins Spiel kamen. Dann wird eine neue Mysterienkarte gezogen und auf die bereits aufgeklärten Mysterien gelegt.
- Wenn ein aufgeklärtes Mysterium in den Stapel zurückgemischt oder in die Spielschachtel zurückgelegt wird, zählt es nicht mehr als aufgeklärtes Mysterium.

- Nachdem der Große Alte erwacht ist, müssen die Ermittler zusätzlich zu den regulären Mysterien das Letzte Mysterium aufklären, das auf der Rückseite des Bogens des Großen Alten beschrieben wird.

Verwandte Themen: Großer Alte, Sieg/Niederlage

MYTHOSKARTEN

- Wenn der Mythosstapel zur Neige geht, wird der Ablagestapel **nicht** neu gemischt. Stattdessen gilt: Wenn keine Mythoskarte mehr gezogen werden kann, endet die Mythosphase und die Ermittler verlieren das Spiel.
- Mythoskarten mit der Eigenschaft **DAUERHAFT** kommen nach dem Abhandeln neben den Bogen des Großen Alten und bleiben im Spiel, bis sie abgelegt werden.
- Ein -Symbol in der unteren rechten Ecke einer Mythoskarte weist darauf hin, dass die Karte einen -Effekt hat. Andere -Effekte werden dadurch **nicht** ausgelöst.
- Beim Abhandeln einer Mythoskarte, müssen alle Elemente der Karte abgehandelt werden, wenn möglich. Sollte dadurch eine weitere Mythoskarte abgehandelt werden müssen, muss auch dies vollständig geschehen, wenn möglich.

Verwandte Themen: Eigenschaften, Hinweise, Monsterflut, Mythoskartensymbole (S. 16), Rache, Sieg/Niederlage, Sterne, Tore, Übersichtskarte

MYTHOSMARKER

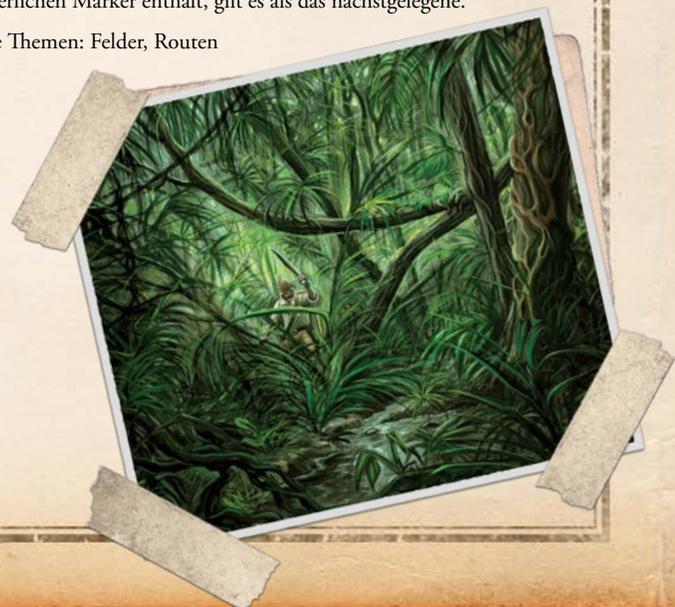
- Mythosmarker werden zu verschiedensten Zwecken benutzt, auch von Großen Alten.
- Wenn Mythosmarker über eine Spielkomponente auf den Spielplan kommen, ist explizit angegeben, was die Ermittler damit tun können.
- Mit Mythosmarkern auf dem Spielplan kann man nur dann eine Marker-Begegnung haben, wenn die Spielkomponente, die sie dorthin gebracht hat, das gestattet.

NÄCHSTGELEGEN

Das „nächstgelegene“ Feld ist das Feld, das über möglichst wenige Routen erreicht werden kann.

- Wenn zwei Felder gleich weit entfernt sind, entscheidet der aktive Ermittler.
- Falls das Ausgangsfeld selbst die Kriterien erfüllt oder den erforderlichen Marker enthält, gilt es als das nächstgelegene.

Verwandte Themen: Felder, Routen



PROBEN

Wenn ein Ermittler eine Probe ablegen muss, führt er folgende Schritte aus:

1. **Würfelpool bestimmen:** Man überprüft, wie viele Würfel man für die Probe erhält. Diese bilden den **WÜRFELPOOL**.
 - Man beginnt mit dem Wert der fraglichen Fertigkeit.
 - Dann rechnet man den – positiven oder negativen – Modifikator der Probe ein (die Zahl, die im Effekttext hinter dem Fertigkeitssymbol steht).
 - Wenn man für die fragliche Fertigkeit einen Verbesserungsmarker hat, wird dieser Wert hinzuaddiert.
 - Man rechnet den höchsten Einzelbonus, der sich auf die entsprechende Fertigkeit bezieht, hinzu (z.B. „Du erhältst + 3 🍀“).
 - Anschließend werden alle Effekte eingerechnet, die in dieser Situation Bonuswürfel geben. Bonuswürfel-Effekte sind kumulativ und können zusätzlich zu anderen Effekten genutzt werden.
2. **Würfeln:** Man nimmt den Würfelpool und würfelt damit.
 - Wenn der Pool weniger als einen Würfel beinhaltet, erhält man trotzdem einen Würfel.
 - Wenn der Pool mehr Würfel beinhaltet, als man zur Hand hat, würfelt man mit so vielen Würfeln wie möglich, zählt die Erfolge und würfelt erneut, bis man jeden Würfel des Pools ein Mal gewürfelt hat.
3. **Ergebnisse auswerten:** Jede gewürfelte 5 oder 6 ist ein **ERFOLG**. Die Gesamtzahl der gewürfelten Erfolge ist das **Ergebnis der Probe**. Wenn mindestens ein Erfolg gewürfelt wurde, ist die Probe insgesamt ein **ERFOLG**. Wurde kein Erfolg gewürfelt, ist die Probe ein **MISSERFOLG**.
4. **Erfolg- oder Misserfolg-Effekt ausführen:** Die Konsequenzen eines Erfolgs oder Misserfolgs sind abhängig von dem Effekt, der die Probe gefordert hat.
 - Bei manchen Effekten gibt es nur einen Erfolg- oder nur einen Misserfolg-Effekt. Wenn es nur einen Erfolg-Effekt gibt, hat ein Misserfolg keine Konsequenzen. Gibt es nur einen Misserfolg-Effekt, hat ein Erfolg keine Auswirkungen.
 - Auf Begegnungskarten werden Proben allein durch ein in Klammern gesetztes Fertigkeitssymbol (ggf. mit Modifikator) gefordert.
 - Erfolg- und Misserfolg-Effekte werden stets durch die Phrase „Bei Erfolg“ bzw. „Bei Misserfolg“ eingeleitet. Der Rest des Satzes gilt nur, wenn die Probe ein Erfolg bzw. ein Misserfolg war. Nach Satzende beginnt ein neuer Abschnitt, der unabhängig vom Ausgang der Probe ist.

Verwandte Themen: Fertigkeiten

RACHE

Beim Abhandeln von Rache-Effekten (☞) muss folgende Reihenfolge eingehalten werden:

1. **Monster:** Zuerst werden die ☞-Effekte aller Monster auf dem Spielplan abgehandelt, die auf der Vorderseite ein ☞-Symbol haben (falls vorhanden).
2. **Großer Alter:** Dann wird der ☞-Effekt des Bogens des Großen Alten abgehandelt (falls vorhanden).
3. **Mythoskarten:** Anschließend handelt man die ☞-Effekte aller Mythoskarten mit Eigenschaft **DAUERHAFT** ab, die gerade im Spiel sind (falls vorhanden).

4. **Ausrüstung und Zustände:** Beginnend mit dem Ermittlungsleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn handelt jeder Ermittler die ☞-Effekte seiner Ausrüstung und Zustandskarten ab (falls vorhanden). Die Reihenfolge kann er selbst bestimmen.
 - Rache-Effekte sind mit einem ☞-Symbol markiert.
 - Spielkomponenten mit ☞-Effekten haben als Gedächtnisstütze ein ☞-Symbol in der unteren rechten Ecke.
 - Wenn beim Abhandeln eines ☞-Effekts ein Monster erscheint oder ein Ermittler eine Spielkomponente erhält, werden die ☞-Effekte des neuen Monsters oder der Spielkomponente nicht abgehandelt.

REISEN (AKTION)

Ermittler können sich als Aktion auf ein beliebiges, angrenzendes Feld bewegen. Anschließend können sie beliebig viele Fahrschein-Marker ausgeben, um pro ausgegebenem Fahrschein ein weiteres Feld vorzurücken. Mit Eisenbahn-Fahrscheinern kann man sich nur auf Eisenbahnrouten, mit Schiffs-Fahrscheinern nur auf Schiffsrouten fortbewegen.

Verwandte Themen: Angrenzend, Felder, Reisevorbereitungen treffen (Aktion), Route

REISEVORBEREITUNGEN TREFFEN (AKTION)

Auf Stadtfeldern können Ermittler als Aktion einen Fahrschein erhalten.

- Wenn das Feld des Ermittlers durch eine Eisenbahnroute mit einem angrenzenden Feld verbunden ist, hat er die Möglichkeit, einen Eisenbahn-Fahrschein zu nehmen.
- Ist sein Feld durch eine Schiffsroute mit einem angrenzenden Feld verbunden, hat er die Möglichkeit, einen Schiffs-Fahrschein zu nehmen.
- Jeder Ermittler darf maximal zwei Fahrschein gleichzeitig haben. Wenn er beim Ausführen dieser Aktion bereits zwei hat, kann er einen davon ablegen und dann einen neuen nehmen.

Verwandte Themen: Reisen (Aktion)

RESERVE

- Beim Spielaufbau werden vier Unterstützungskarten offen in die Reserve gelegt.
- Ermittler können über die Aktion Unterstützung beschaffen Karten aus der Reserve erwerben.
- Immer wenn ein Ermittler eine Karte aus der Reserve erhält oder ablegt, wird sie durch die oberste Karte des Unterstützungstapels ersetzt.
Bei der Aktion Unterstützung beschaffen wird die Reserve erst nach Abschluss der Aktion wieder aufgefüllt.

Verwandte Themen: Unterstützung beschaffen (Aktion)

ROUTEN

Eine Route verbindet zwei angrenzende Felder. Es gibt folgende Arten von Routen: Eisenbahnrouten, Schiffsrouten und unerforschte Routen. Die Legende des Spielplans hilft dabei, die drei Arten auseinanderzuhalten.

- Eine Route, die in den Rand des Spielplans führt, ist verbunden mit der entsprechenden Route auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans.

Verwandte Themen: Angrenzend, Felder, Reisen (Aktion)

SIEG/NIEDERLAGE

Wenn ein Effekt besagt: „die Ermittler gewinnen das Spiel“ oder „die Ermittler verlieren das Spiel“, endet die Partie sofort.

- In Ausnahmefällen kann es passieren, dass beide oben genannten Effekte gleichzeitig eintreten. In diesem Fall gewinnen die Ermittler.
- Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Ermittler Mysterien aufklären.
- Wenn alle Spieler ausgeschieden sind, verlieren die Ermittler das Spiel.
- Wenn in der Mythosphase keine Mythoskarte gezogen werden kann, endet die Mythosphase. Falls die Ermittler dann das Spiel nicht gewonnen haben, verlieren die Ermittler das Spiel.
- Sobald der Verderbenmarker die „0“ auf der Verderbenleiste erreicht, erwacht der Große Alte. Man dreht den Bogen des Großen Alten um und liest auf der Rückseite nach, unter welchen Umständen die Ermittler das Spiel gewinnen oder verlieren.

Verwandte Themen: Ausscheiden, Großer Alter, Mysterien, Mythoskarten

SPEZIAL-BEGEGNUNGEN

Spezial-Begegnungen sind besondere Begegnungen, die mit dem Großen Alten zu tun haben.

- Auf der Rückseite jeder Spezial-Begegnungskarte ist abgebildet, zu welchem Großen Alten und welchem Mysterium oder Letzten Mysterium sie gehört. Außerdem haben Spezial-Begegnungskarten denselben Titel wie das zugehörige Mysterium oder Letzte Mysterium.
- Wie genau Spezial-Begegnungen abgehandelt werden, ist auf dem Bogen des Großen Alten oder der Mysterienkarte beschrieben.

Verwandte Themen: Großer Alter, Komplexe Begegnungen, Mysterien

STANDORT-BEGEGNUNGEN

- In der Begegnungsphase hat jeder Ermittler die Möglichkeit, als Standort-Begegnung eine Allgemeine Begegnungskarte zu ziehen und die Sektion abzuhandeln, die seinem aktuellen Feld entspricht.
- Wer die Begegnungsphase in Arkham, Buenos Aires oder San Francisco verbringt, kann als Standort-Begegnung eine Amerika-Begegnungskarte ziehen und die Sektion abhandeln, die seinem aktuellen Feld entspricht.
- Ermittler, die sich in der Begegnungsphase in Istanbul, London oder Rom aufhalten, können als Standort-Begegnung eine Europa-Begegnungskarte ziehen und die Sektion abhandeln, die ihrem aktuellen Feld entspricht.
- Wer sich in der Begegnungsphase in Shanghai, Sydney oder Tokyo aufhält, kann als Standort-Begegnung eine Asien/Australien-Begegnungskarte ziehen und die Sektion abhandeln, die seinem aktuellen Feld entspricht.
- Unter jedem Spielplanfeld mit Namen (außer den Expeditionsfeldern) steht, welcher Effekt bei Standort-Begegnungen auf diesem Feld besonders häufig eintritt.

Verwandte Themen: Felder

STERNE

- Das „aktuelle Sternbild“ ist das Symbol der Vorzeichenleiste, das momentan den Vorzeichenmarker enthält.

- Wenn der Vorzeichenmarker weitergerückt wird, bewegt man ihn auf der Vorzeichenleiste um entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts (ein Feld nach dem anderen). Immer wenn der Vorzeichenmarker ein neues Feld betritt, wird der Verderbenmarker für jedes Tor, das dem aktuellen Sternbild entspricht, um 1 weitergerückt.

Verwandte Themen: Verderben

STICHWORT „AKTION“ NUTZEN

Auf Spielkomponenten (z.B. Ermittlerbögen, Zuständen oder Ausrüstung) können zusätzliche Aktionen angegeben sein, die in der Aktionsphase ausgeführt werden können.

- Wie bei allen Aktionen können auch Effekte mit dem Stichwort „Aktion“ nur ein Mal pro Runde genutzt werden. Des Weiteren ist **verboten**, dass mehrere Ermittler in derselben Runde dieselbe Aktion einer Spielkomponente nutzen (außer das Stichwort lautet „Lokale Aktion“). Beispiel: Wenn man das Stichwort „Aktion“ einer Unterstützung nutzt und es anschließend einem anderen Ermittler gibt, kann der neue Besitzer es in dieser Runde nicht noch einmal nutzen.
- Die auf dem Ermittlerbogen beschriebene Aktionsfähigkeit kann nur vom jeweiligen Ermittler selbst genutzt werden.
- Das Stichwort „Aktion“ auf Ausrüstung und Zuständen kann nur vom Besitzer der jeweiligen Spielkomponente genutzt werden.
- Auf manchen Spielkomponenten steht das Stichwort „Lokale Aktion“. Es kann von allen Ermittlern genutzt werden, die auf dem Feld des Besitzers stehen.

Verwandte Themen: Ausrüstung, Lokale Aktion

TAUSCHEN (AKTION)

Ermittler können als Aktion beliebig viele Ausrüstungen mit einem anderen Ermittler auf ihrem Feld tauschen. Beiden Ermittlern steht es frei, jede beliebige Ausrüstung an den anderen weiterzureichen, solange dieser zustimmt.

- Zustandskarten, Verbesserungsmarker sowie Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit können nicht getauscht werden.
- Mit besiegten Ermittlern darf man grundsätzlich nicht tauschen.

Verwandte Themen: Ausrüstung

TORE

- Bis sie erscheinen, liegen Tormarker verdeckt auf einem Stapel.
- Wenn ein Tor geschlossen wird, legt man es ab.
- Abgelegte Tore kommen auf einen offenen Ablagestapel neben dem Torstapel und bleiben dort, bis der Torstapel aufgebraucht ist. Sobald der Torstapel zur Neige geht, dreht man die abgelegten Tore um, mischt sie und bildet einen neuen Torstapel.
- Wenn durch einen Effekt ein Tor erscheint, zieht man den obersten Marker des Torstapels und legt ihn auf das auf der Vorderseite angegebene Feld. Anschließend erscheint auf demselben Feld ein Monster.
- Wird ein Tor durch einen Effekt abgelegt zählt dies nicht als „ein Tor schließen“.
- Falls kein Tor erscheinen kann, da Torstapel und Ablagestapel leer sind, wird stattdessen **der Verderbenmarker um 1 weitergerückt**.

- In der Begegnungsphase kann ein Ermittler, auf dessen Feld ein Tormarker liegt, als Marker-Begegnung eine Andere Welten-Begegnungskarte ziehen und abhandeln.

Verwandte Themen: Andere Welten-Begegnungen

ÜBERSICHTSKARTE

- Beim Spielaufbau wird die Übersichtskarte herausgesucht, die der Spieleranzahl entspricht, und neben den Spielplan gelegt.
- Auf der Übersichtskarte ist angegeben, wie viele Tor- und Hinweismarker durch Mythoskarten erscheinen und wie viele Monster bei Monsterfluten.

Verwandte Themen: Hinweise, Monsterflut, Mythoskarten, Tore

UMDREHEN VON KARTEN UND BÖGEN

- Wenn eine Karte oder ein Bogen auf die Rückseite gedreht wird, muss man sofort alle dort genannten Effekte ausführen. Ausgenommen sind Effekte, die nur durch bestimmte Ereignisse ausgelöst werden (z.B. ⚔-Effekte).
- Wird eine Karte oder ein Bogen auf die Vorderseite gedreht, führt man keine der dort genannten Effekte aus.

UNTERSTÜTZUNG BESCHAFFEN (AKTION)

Als Aktion kann ein Ermittler auf einem Stadtfeld eine -Probe ablegen. Dann wählt er beliebig viele Karten aus der Reserve, deren Gesamtwert nicht über dem Ergebnis der Probe (d.h. der Anzahl an Erfolgen) liegt und erhält diese Karten.

- Wenn er keine Karten aus der Reserve nehmen kann oder will, darf er stattdessen eine Karte seiner Wahl aus der Reserve ablegen.
- Die Aktion kann nur dann ausgeführt werden, wenn kein Monster auf dem Feld des Ermittlers steht.

Verwandte Themen: Bankanleihe, Proben, Reserve

VERBESSERUNG VON FERTIGKEITEN

- Wenn sich eine Fertigkeit eines Ermittlers verbessert, nimmt er den passenden Verbesserungsmarker und legt ihn mit der „+1“-Seite nach oben unter seinen Ermittlerbogen.

Falls er diese Fertigkeit bereits verbessert hat, dreht er stattdessen den Marker auf die „+2“-Seite.

- Jede Fertigkeit kann höchstens zwei Mal verbessert werden.

Verwandte Themen: Fertigkeiten, Proben

VERBORGENE TEXTE

Manche Texte werden bewusst vor den Augen der Spieler verborgen. Sie dürfen nur dann gelesen werden, wenn ein Effekt das ausdrücklich verlangt. Verborgene Texte befinden sich auf ...

- den Rückseiten doppelseitiger Karten, z.B. Zauber und Zustände.
- den Vorderseiten der Karten, die auf verdeckten Stapeln liegen (auch deren Reihenfolge ist geheim).

- den Vorderseiten von Hinweis- und Tormarkern im Hinweismarkervorrat bzw. Tormarkertapel.

- den Mythoskarten, die in die Spielschachtel zurückgelegt werden.

Folgende Texte sind nicht verborgen:

- die Rückseiten von Monstermarkern
- Karten, die auf Ablagestapeln liegen
- die Rückseiten der Ermittlerbögen
- die Rückseiten des Bogens des Großen Alten
- die Vorderseiten der Hinweismarker auf dem Ablagestapel und im Besitz von Ermittlern

Es ist nicht verboten, diese Texte zu lesen. Allerdings wird das Spiel spannender, wenn man sie erst dann ansieht, wenn ein Effekt dazu auffordert. Außerdem trägt es zur Spannung bei, wenn Begegnungskarten von einem anderen Spieler als dem aktiven vorgelesen werden und mögliche Konsequenzen erfolgreicher oder misslungener Proben nicht im Voraus verraten werden.

VERDERBEN

- Wenn der Verderbenmarker um X weitergerückt wird, bewegt man ihn X Felder **in Richtung der „0“** auf der Verderbenleiste.
- Wenn der Verderbenmarker um X zurückgestellt wird, bewegt man ihn X Felder von der „0“ auf der Verderbenleiste **weg**.
- Sobald der Verderbenmarker die „0“ auf der Verderbenleiste erreicht, erwacht der Große Alte.
- Nach dem Erwachen des Großen Alten kann der Verderbenmarker nicht mehr zurückgestellt werden. Auf dem Bogen des Großen Alten steht, was passiert, wenn der Verderbenmarker nach dem Erwachen weitergerückt wird.
- Wenn der Verderbenmarker durch einen Effekt über die „0“ hinaus weiterrücken würde, setzt man ihn zuerst auf die „0“ und der Große Alte erwacht. Dann wird er unter Verwendung der Sonderregeln des Großen Alten weitergerückt.

Verwandte Themen: Großer Alte, Sterne

VERSCHLUNGEN

Wenn ein Ermittler verschlungen wird, führt er folgende Schritte aus:

1. **Verderben:** Der Verderbenmarker wird um 1 weitergerückt.
2. **Ausrüstung ablegen:** Der Ermittler legt all seine Ausrüstung, Zustände, Marker für Ausdauer und Geistige Gesundheit sowie Verbesserungsmarker ab und legt seinen Ermittlerbogen in die Spielschachtel zurück.
3. **Ermittlungsleiter abgeben:** Falls der verschlungene Ermittler der Ermittlungsleiter war, gibt er den entsprechenden Marker an einen Ermittler seiner Wahl weiter.

- Am Ende der Mythosphase wählt der Spieler einen neuen Ermittler.

Verwandte Themen: Besiegte Ermittler

WÜRFELWÜRFE WIEDERHOLEN

- Beim Wiederholen von Würfelwürfen zählt stets das neue Ergebnis, auch wenn es schlechter ist.
- Wenn man durch mehrere Effekte Würfelwürfe wiederholen darf, wird jeder einzeln abgehandelt. Der Wurf eines Würfels kann beliebig oft wiederholt werden, solange dem Spieler nicht die Mittel dazu ausgehen.

- Die meisten Effekte, die das Wiederholen von Würfelwürfen erlauben (z.B. Hinweismarker), können **nur bei Proben** eingesetzt werden. Andere Würfe, wie der ⚡-Effekt der Zustandskarte „Segnung“, kann man damit nicht wiederholen.

ZAUBER

- Zauberkarten sind doppelseitig. **Man darf sich die Rückseite nur dann ansehen, wenn ein Effekt es ausdrücklich erlaubt.**
- Der Effekt einer Zauberkarte wird, wie auf der Karte beschrieben, abgehandelt. Manche Zaubereffekte werden durch bestimmte Ereignisse ausgelöst, andere erfordern eine Aktion.
- Beim Abhandeln einer Zauberkarte wird zunächst der Effekt der Vorderseite ausgeführt. Dabei können Proben und/oder das Umdrehen der Karte gefordert werden.
- Man darf nicht mehrere Exemplare desselben Zaubers besitzen. Wenn man eine Zauberkarte erhält, die man bereits hat, muss man die neugewonnene Karte ablegen.

Verwandte Themen: Erhalten (Ausrüstung und Zubehör), Doppelseitige Karten, Eigenschaften, Umdrehen von Karten und Bögen

ZUFÄLLIG GEWÄHLTE FELDER

Wenn ein „zufällig gewähltes Feld“ bestimmt werden muss, legt man einen Hinweismarker aus dem Vorrat ab und verwendet das auf der Vorderseite genannte Feld.

- Falls keine Hinweismarker im Vorrat oder Ablagestapel vorhanden sind, wählt der Ermittlungsleiter ein Feld.

ZURÜCK IN DIE SPIELSCHACHTEL

- Spielkomponenten, die in die Spielschachtel zurückgelegt wurden, können in dieser Partie nicht mehr verwendet werden, es sei denn man erhält die explizite Anweisung, sie aus der Spielschachtel herauszuholen.

ZUSTÄNDE

- Zustandskarten sind doppelseitig. **Man darf sich die Rückseite nur dann ansehen, wenn ein Effekt es ausdrücklich erlaubt.**
- Zustandskarten können nicht getauscht werden.
- Ein Ermittler **kann** eine Zustandskarte, die er bereits besitzt, **nicht** noch einmal erhalten. Ein Ermittler **kann** auch **nicht wählen**, einen Zustand zu erhalten, den er bereits besitzt.
- Manche Zustände ermöglichen das Ausführen spezieller Aktionen.
- Wenn nichts anderes angegeben ist, kann der Effekt einer Zustandskarte nur ein Mal pro Auslöser genutzt werden.

Verwandte Themen: Erhalten (Ausrüstung und Zustände), Doppelseitige Karten, Eigenschaften, Umdrehen von Karten und Bögen

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

In diesem Abschnitt werden häufig missverstandene Regeln und komplizierte Ermittlerfähigkeiten erklärt.

Angenommen ich benutze einen Effekt, der sich auf „Ermittler“ bezieht. Bin ich damit auch selbst gemeint?

Grundsätzlich ja. Der Benutzer des Effekts ist nur dann nicht gemeint, wenn die Formulierung „andere Ermittler“ lautet.

Kann ich nach dem Würfeln einer Probe noch Fähigkeiten einsetzen, mit denen ich Bonuswürfel bekomme?

Nein. Man muss sich vor dem Würfeln der Probe entscheiden, ob man Bonuswürfel dazu nehmen will oder nicht.

Kann ich im Kampf mehrere Waffen verwenden?

Ja. Allerdings zählt bei jeder Probe nur der höchste Bonus. Andere Effekte zusätzlicher Ausrüstung können jedoch genutzt werden. Wenn man z.B. die Unterstützungen „Peitsche“ und „45er Automatik“ hat, kann man den +3-Bonus der 45er auf die ⚡-Probe anrechnen und trotzdem den Effekt der Peitsche nutzen, um den Wurf eines Würfels zu wiederholen.

Ist jeder Würfelwurf eine Probe?

Nein. Wenn ein Effekt verlangt, dass man eine bestimmte Anzahl von Würfeln wirft (z.B. der ⚡-Effekt des Zustands „Fluch“) dann ist das keine Probe. Effekte, die sich auf Proben beziehen, können nicht genutzt werden, um Würfe dieser Art zu wiederholen oder zu modifizieren.

Darf ich einen „als Begegnung“-Effekt auch dann ausführen, wenn Monster auf meinem Feld stehen?

Nein. Effekte mit der Formulierung „als Begegnung“ werden wie normale Begegnungen behandelt. Du hast zwangsweise eine Kampf-Begegnung mit allen Monstern auf deinem Feld. Dann, falls keine Monster auf deinem Feld stehen, kannst du den Effekt als deine weitere Begegnung ausführen.

Anders ist es bei Effekten mit der Formulierung „anstatt einer Begegnung“ (z.B. der Zustand „Verhaftet“). Sie können auch dann ausgeführt werden, wenn Monster auf deinem Feld stehen.

Treffe ich bei allen Effekten mit den Formulierungen „kann“, „darf“, „oder“ und „es sei denn“ eine Entscheidung?

Ja. Bei Effekten mit diesen Formulierungen hast du die Wahl. „Kann“ oder „darf“ bedeutet, dass man etwas freiwillig tun kann, aber nicht muss.

Ein Effekt mit der Formulierung „oder“ bedeutet, dass man sich für eine Wahlmöglichkeit entscheiden muss.

Bei „es sei denn“ hat man die Wahl, entweder die folgenden Bedingungen zu erfüllen oder den vorangehenden Effekt hinzunehmen.

Falls meine ⚡-Probe fürs Abhandeln der Zauber Segen der Isis oder Dimensionsportal ein Misserfolg ist, soll ich dennoch einen Ermittler auswählen, bevor ich die Karte umdrehe?

Ja. Beim Abhandeln der Zaubers Segen der Isis oder Dimensionsportal soll auf jeden Fall ein Ermittler gewählt werden, und zwar bereits vor der ⚡-Probe. Damit ist die Wahl unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg der Probe.

ERMITTLERFÄHIGKEITEN

AKACHI ONYELE

- Akachi kann alles, was sie über ihre Aktionsfähigkeit herausfindet, mit den anderen Ermittlern teilen. Wenn auf dem Torstapel nur noch ein oder gar kein Tormarker mehr liegt, mischt sie den Ablagestapel und legt ihn ggf. unter den verbleibenden Tormarker, bevor sie ihre Fähigkeit ausführt.

Wenn es im Torstapel und Ablagestapel insgesamt nur noch einen Tormarker gibt, kann sie sich mit ihrer Aktionsfähigkeit diesen einen Marker ansehen.

- Wenn sich Akachi aufgrund eines Effekts nicht bewegen kann, darf sie ihre passive Fähigkeit nicht einsetzen.

Wenn Akachi ihre passive Fähigkeit nutzt, bewegt sie sich direkt auf das gewählte Feld und überspringt alle dazwischenliegenden Felder.



CHARLIE KANE

- Charlie kann seine Aktionsfähigkeit nicht auf *aufgehaltene* Ermittler anwenden.

Er darf die Fähigkeit auch auf Ermittler anwenden, die noch keine Aktionen ausgeführt haben.

- Wenn Charlie seine passive Fähigkeit nutzt, kann er die gewonnenen Unterstützungen beliebig auf alle Ermittler (auch sich selbst) verteilen, unabhängig von ihrem Standort.

Falls ein anderer Ermittler durch Charlies passive Fähigkeit eine Unterstützung *DIENSTLEISTUNG* erhält, muss er die Karte sofort abhandeln.



DIANA STANLEY

- Wenn Diana ihre Aktionsfähigkeit nutzt, um einen Kultisten zu bewegen, darf sie keine weiteren Monster bewegen oder ablegen.

- Wenn Diana bei Kampf-Begegnungen eine -Probe ablegen muss, genügt aufgrund ihrer passiven Fähigkeit 1 Erfolg, um keine Geistige Gesundheit zu verlieren. Auch bei Misserfolg verliert sie nur 1 Geistige Gesundheit, da der Horror des Monsters auf 1 gesenkt wurde.



JACQUELINE FINE

- Jacqueline kann ihre Aktionsfähigkeit einsetzen, um beliebig viele Hinweismarker an einen anderen Ermittler zu geben und diesem zu ermöglichen, beliebig viele Hinweismarker an Jacqueline zu geben. Sonstige Ausrüstung kann über die Fähigkeit nicht getauscht werden.

- Wenn Jacqueline ihre passive Fähigkeit einsetzt, darf sie den anderen Ermittlern sagen, was sie auf der Rückseite der Zustandskarte gelesen hat.

Jacqueline kann ihre passive Fähigkeit nicht einsetzen, wenn ein Ermittler einen Zustand mit der Eigenschaft *EINEFACH* erhält (z.B. Schulden) oder wenn sie selbst einen Zustand erhält.



JIM CULVER

- Durch Jims Aktionsfähigkeit können er und alle anderen Ermittler auf seinem Feld 1 Geistige Gesundheit regenerieren. Das hält sie nicht davon ab, in derselben Aktionsphase durch Ausruhen 1 weitere Geistige Gesundheit zu regenerieren.



LEO ANDERSON

- Leo kann seine Aktionsfähigkeit auf jedem beliebigen Feld nutzen, selbst wenn sich Monster darauf befinden. Er muss nur einen Erfolg würfeln, um eine Unterstützung mit Eigenschaft *VERBÜNDETER* aus der Reserve oder dem Ablagestapel auszuwählen. Er erhält die Karte unabhängig von ihrem Wert.



LILY CHEN

- Wenn Lily ihre Aktionsfähigkeit nutzt, muss sie entweder Geistige Gesundheit oder Ausdauer ausgeben, nicht beides gemischt. Sie kann nicht Ausdauer ausgeben, um Ausdauer zu regenerieren oder Geistige Gesundheit, um Geistige Gesundheit zu regenerieren.



- Lily kann ihre passive Fähigkeit nicht verwenden, um eine Fertigkeit um mehr als +2 zu verbessern. Fähigkeiten, die bereits verbessert wurden, kann sie mit ihrer passiven Fähigkeit nicht noch einmal verbessern.

LOLA HAYES

- Wenn Lola ihre Aktionsfähigkeit nutzt, zählt jeder ausgegebene „+2“-Verbesserungsmarker wie zwei „+1“-Verbesserungsmarker. Alle ausgegeben Marker werden abgelegt.

Sie hat die Möglichkeit, eine Fertigkeit zwei Mal zu verbessern, wenn sie genügend Marker ausgibt.

- Lolas passive Fähigkeit ist auch auf sie selbst anwendbar. Wie alle Bonuswürfel-Effekte muss sie vor dem Würfelwurf eingesetzt werden.



MARK HARRIGAN

- Wenn Mark mit seiner Aktionsfähigkeit einem Monster den letzten Ausdauerpunkt entzieht, hat er das Monster besiegt. Dies zählt jedoch nicht als Kampf-Begegnung.

- Wenn ein Effekt mehrere Wahlmöglichkeiten bietet und Mark sich dafür entscheidet, *aufgehalten* zu werden oder den Zustand „Verhaftet“ zu nehmen, wird er auch tatsächlich *aufgehalten* bzw. verhaftet. Seine Immunität bezieht sich nur auf Effekte, die ihn zwangsweise *aufhalten* oder in den Zustand „Verhaftet“ versetzen.

Wenn der Effekt besagt: „du wirst *aufgehalten*, es sei denn“ oder „du erhältst den Zustand ‚Verhaftet‘, es sei denn“, ist Mark immun, auch wenn er die Bedingungen nicht erfüllt.



NORMAN WITHERS

- Norman kann seine passive Fähigkeit immer einsetzen, wenn er normalerweise einen Hinweismarker ausgeben würde, beispielsweise um einen Würfelwurf zu wiederholen oder um für seine Aktionsfähigkeit zu bezahlen.



SILAS MARSH

- Wenn Silas seine Aktionsfähigkeit nutzt, kann er keine Fahrtscheine ausgeben, um sich noch weiter zu bewegen. Die Bonusaktion, die er dadurch erhält, zählt nicht gegen das normale Limit von zwei Aktionen pro Runde. Seine Aktionsfähigkeit hält ihn nicht davon ab, in derselben Runde die Aktion Reisen auszuführen.



TRISH SCARBOROUGH

- Wenn ein Ermittler auf Trishs Feld (auch sie selbst) einen Hinweis ausgibt, um bei einer Probe den Fokus eines Würfels zu wiederholen, kann sie ihm erlauben, stattdessen den Wurf zweier Würfel zu wiederholen. Sollte der Ermittler nur einen Würfel in seinem Pool haben, kann sie ihre passive Fähigkeit nicht nutzen.



OPTIONALE REGELN

Manche Spieler wollen den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen oder Siege werten, um ihre Leistung über mehrere Partien vergleichen zu können. Im folgenden Abschnitt werden optionale Regeln zur Anpassung der Schwierigkeit und Spiellänge sowie zur Wertung von Siegen erklärt.

ANPASSUNG DER SCHWIERIGKEIT

Manche Gruppen empfinden *Eldritch Horror* als zu einfach oder zu schwierig. Wenn sich alle Mitspieler einig sind, können zu Spielbeginn folgende Schritte unternommen werden, um das Spiel einfacher oder herausfordernder zu gestalten.

MYTHOSSTAPEL

Der Schwierigkeitsgrad wird über den Mythosstapel angepasst.

Wenn man ein einfacheres Spiel will, entfernt man vor dem Zusammenstellen des Mythosstapels alle **SCHWIERIGEN** Karten (mit roten Tentakeln) und legt sie in die Spielschachtel zurück.

Gleichmaßen erhöht man den Schwierigkeitsgrad, indem man vor dem Zusammenstellen des Mythosstapels alle **EINFACHEN** Karten (mit blauen Älteren Zeichen) in die Spielschachtel zurücklegt.



ANFANGSGERÜCHT

Wenn eine noch größere Herausforderung gewünscht ist, kann man das Spiel mit einer Mythoskarte mit Eigenschaft **GERÜCHT** beginnen. Nach dem Spielaufbau zieht man eine unbenutzte Mythoskarte mit Eigenschaft **GERÜCHT** aus der Spielschachtel und bringt sie ins Spiel. Alle „Wenn diese Karte ins Spiel kommt“-Effekte werden ausgeführt und der Gericht-Marker wird (wie auf der Karte beschrieben) platziert. Hinweise erscheinen durch die entsprechenden Symbole der Mythoskarte nicht.

WERTUNG

Erfolgreiche Ermittler wollen ihren Sieg möglicherweise werten und festhalten. Auf einem Blatt Papier notieren sie ihre Wertung, welchen Großen Alten sie besiegt haben und welche optionalen Regeln dabei verwendet wurden. Je niedriger die Wertung, desto besser!

Die Wertung beginnt bei null und wird folgendermaßen modifiziert:

- +1 für jedes Tor auf dem Spielplan
- +1 für je drei Monster auf dem Spielplan (aufgerundet)
- +1 für jeden Zustand „Fluch“ oder „Dunkler Pakt“ der Ermittler
- +3 für jede Mythoskarte mit Eigenschaft **GERÜCHT** im Spiel
- -1 für je drei Hinweismarker der Ermittler (aufgerundet)
- -1 für jeden Zustand „Segnung“ der Ermittler
- Zuletzt wird die aktuellen Position des Verderbenmarkers von der Wertung abgezogen.

SOLOSPIEL

Bei Einzelspielerpartien gelten alle normalen Regeln, außer dass es nur einen Ermittler gibt. Spielkomponenten mit der Eigenschaft **TEAMWORK** werden beim Aufbau einer Einzelspielerpartie in die Spielschachtel zurückgelegt.

Wer ein etwas dynamischeres Spiel möchte, kann auch zwei Ermittler steuern. In diesem Fall wählt man beim Spielaufbau zwei Ermittlerbögen und verwendet die Übersichtskarte für zwei Spieler. Jeder Ermittler wird behandelt, als würde er von einem separaten Spieler gesteuert. Beispielsweise ist einer von beiden der Ermittlungsleiter; in Aktions- und Begegnungsphase kommen sie nacheinander an die Reihe.

CREDITS

Autoren: Corey Konieczka und Nikki Valens

Ko-Autoren: Tim Uren und Richard Launius

Inspiziert von *Arkham Horror*, einem Spiel von: Kevin Wilson und Richard Launius

Redaktion und Lektorat: Brendan Weiskotten

Grafikdesign: Michael Silsby mit Dallas Melhoff, Chris Beck, und Shaun Boyke

Schachtelillustration: Anders Finer

Ermittlerillustration: Magali Villeneuve

Spielplanillustration: Raymong Bonilla, David Griffith, Ed Mattinian, Patrick McEvoy, Emilio Rodriguez, Tim Tsang, Magali Villeneuve und Drew Whitmore

Sonstige Illustrationen: Die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files*-Produkte

Künstlerische Leitung (Ermittler und Standorte): Zoë Robinson

Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navaro

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Produktionsmanager: Eric Knight

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

MITARBEITER DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Unter Mitarbeit: Philip Strietzel, Peer Lagerpusch, Marcus Lange, Linus Janßen, Tim Leuftink

Korrektorat: Heiko Eller

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey, Marina Fahrenbach

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Testspieler: Steve Avery, Samuel Bailey, Deb Beck, Carolina Blanken, Joost Boere, Shaun Boyke, Ricardo Basilio Donoso, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Jason Glawe, Nathan I. Hajek, Trent Hammer, Anita Hilberdink, Tim Huckelberg, Justin Kempainen, Steven Kimball, Jose Anselmo Lapini Jr, Mark Larson, Richard Launius, Josh Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Danilo Martins, Bas Mattern, Jason Maxwell, Eelco Osnabrugge, Marijke van der Pal, Sebastiaan van der Pal, Adam Sadler, Brady Sadler, Martin van Schaijk, Alex Stragey, Zach Tewelthomas, Leon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ian Tolen, Vera Visscher, Remco van der Waal, Jason Walden, Ruud Wiegers, Brian Wilson, Mark Zoghby

Besonderer Dank gilt unseren Beta-Testern.

INDEX

| | | | | | |
|----------|--|----------|--|----------|---|
| A | Ablegen..... 2 | G | Gegenstand – siehe: Eigenschaften..... 4 | R | Rache 9 |
| | Akachi Onyele 13 | | Geistige Gesundheit – siehe: Ausdauer und Geistige Gesundheit 3 | | Regenerieren – siehe: Ausdauer und Geistige Gesundheit 3 |
| | Aktionen..... 2 | | Gerüchte 6 | | Reisen (Aktion) 9 |
| | Aktiver Ermittler – siehe: Ermittler..... 5 | | Gleichstand – siehe: Konflikte 7 | | Reisevorbereitungen treffen (Aktion) ... 9 |
| | Aktives Mysterium – siehe: Mysterien .. 8 | | Großer Alter..... 6 | | Reserve 9 |
| | Aktuelles Sternbild – siehe: Sterne..... 10 | H | | | Ritual – siehe: Eigenschaften 4 |
| | Andere Welten-Begegnungen..... 2 | | Halbieren..... 6 | | Routen 9 |
| | Angrenzend 2 | | Häufig gestellte Fragen 12 | S | |
| | Anpassung der Schwierigkeit 14 | | Hinterhalt 6 | | Schiffsrouten – siehe: Routen..... 9 |
| | Auf-/Abrunden – siehe: Halbieren 6 | | Hinweise 6 | | Schließen – siehe: Tore..... 10 |
| | Aufgehalten 2 | | Horror – siehe: Kampf-Begegnungen ... 6 | | Schwierigkeit – siehe: Anpassung der Schwierigkeit 14 |
| | Aufklären von Gerüchten – siehe: Gerüchte 6 | J | | | Sieg/Niederlage..... 10 |
| | Aufklären von Mysterien – siehe: Mysterien 8 | | Jacqueline Fine 13 | | Silas Marsh 13 |
| | Ausdauer und Geistige Gesundheit..... 3 | | Jim Culver 13 | | Solospiel 14 |
| | Ausgeben 3 | K | | | Spezial-Begegnungen 10 |
| | Ausruhen (Aktion) 3 | | Kampf-Begegnungen 6-7 | | Beschwörung – siehe: Eigenschaften 4 |
| | Ausrüstung..... 3 | | Kampfkraft – siehe: Kampf-Begegnungen 6 | | Stadtfeld – siehe: Felder 5 |
| | Ausscheiden 3 | | Klein – siehe: Eigenschaften 4 | | Standort-Begegnungen..... 10 |
| B | | | Komplexe Begegnungen..... 7 | | Sterne 10 |
| | Bankanleihe 3 | | Konflikte 7 | | Stichwort „Aktion“ nutzen..... 10 |
| | Begegnungen 3 | | Kultisten 7 | T | |
| | Beiseitelegen 3 | | Kurzübersicht 16 | | Tauschen (Aktion) 10 |
| | Besiegte Ermittler..... 4 | L | | | Teamwork – siehe: Solospiel..... 14 |
| C | | | Leo Anderson 13 | | Tore 10 |
| | Charlie Kane 13 | | Lily Chen 13 | | Trish Scarborough..... 13 |
| D | | | Lokale Aktion 7 | U | |
| | Dauerhaft – siehe: Mythoskarten..... 8 | | Lola Hayes..... 13 | | Übersichtskarte 11 |
| | Diana Stanley..... 13 | M | | | Umdrehen von Karten und Bögen 11 |
| | Dienstleistung – siehe: Eigenschaften ... 4 | | Magisch – siehe: Eigenschaften..... 4 | | Unerforschte Route – siehe: Routen..... 9 |
| | Doppelseitige Karten 4 | | Mark Harrigan..... 13 | | Unterstützung beschaffen (Aktion) 11 |
| | Durchsuchen..... 4 | | Materialbeschränkung..... 7 | V | |
| E | | | Misserfolg-Effekt – siehe: Komplexe Begegnungen 7 | | Verbesserung von Fertigkeiten..... 11 |
| | Eigenschaften..... 4 | | Monster 8 | | Verborgene Texte 11 |
| | Eisenbahnroute – siehe: Routen..... 9 | | Monsterflut..... 8 | | Verbündeter – siehe: Eigenschaften..... 4 |
| | Epische Monster..... 4 | | Mysterien..... 8 | | Verderben 11 |
| | Erfolg, einzeln – siehe: Proben..... 9 | | Mythoskarten 8 | | Verhaftet – siehe: Begegnungen 3 |
| | Erfolg, gesamt – siehe: Proben 9 | | Mythosmarker 8 | | Verhindern – siehe: Ausdauer und Geistige Gesundheit 3 |
| | Erfolg-Effekt – siehe: Komplexe Begegnungen 7 | N | | | Verlust von Ausdauer und Geistiger Gesundheit – siehe: Ausdauer und Geistige Gesundheit 3 |
| | Ergebnis der Probe – siehe: Proben..... 9 | | Nächstgelegen 8 | | Verschlungen 11 |
| | Erhalten (Ausrüstung und Zustände)..... 4 | | Niederlage – siehe: Sieg/Niederlage..... 10 | W | |
| | Ermittler 5 | | Norman Withers 13 | | Waffe – siehe: Eigenschaften..... 4 |
| | Ermittlerfähigkeiten 13 | O | | | Wertung 14 |
| | Ermittlungsleiter 5 | | Optionale Regeln..... 14 | | Wildnisfeld – siehe: Felder..... 5 |
| | Erscheinen, Hinweise – siehe: Hinweise 6 | | Ozeanfeld – siehe: Felder 5 | | Wirken – siehe: Zauber 12 |
| | Erscheinen, Monster – siehe: Monster .. 8 | P | | | Würfeln wiederholen 11 |
| | Erscheinen, Tore – siehe: Tore 10 | | Passive Fähigkeit – siehe: Ermittler 5 | Z | |
| | Erscheinungseffekt – siehe: Monster 8 | | Proben 9 | | Zauber 12 |
| | Expeditions-Begegnungen 5 | | | | Zufällig gewählte Felder 12 |
| F | | | | | Zustände..... 12 |
| | Felder 5 | | | | |
| | Fertigkeiten 5 | | | | |
| | Forschungs-Begegnungen - 6 | | | | |

KURZÜBERSICHT

Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen. In Aktionsphase und Begegnungsphase handelt der Ermittlungsleiter zuerst, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn.

I. AKTIONSPHASE

Jeder Ermittler hat bis zu zwei Aktionen. Man kann dieselbe Aktion nicht zwei Mal ausführen.

- **Reisen:** Bewege dich um ein Feld. Dann kannst du Fahrscheine ausgeben, um dich weiterzubewegen.
- **Reisevorbereitungen treffen:** Du erhältst 1 Fahrschein (max. 2 Fahrscheine pro Ermittler). **Nur auf Stadtfeldern ausführbar.**
- **Unterstützung beschaffen:** Lege eine -Probe ab. Du erhältst beliebige viele Unterstützungen aus der Reserve, deren Gesamtwert das Ergebnis der Probe nicht überschreiten darf. **Nur auf Stadtfeldern ohne Monster ausführbar.**
- **Ausruhen:** Du regenerierst 1 Ausdauer und 1 Geistige Gesundheit. **Nur auf Feldern ohne Monster ausführbar.**
- **Tauschen:** Tausche Ausrüstung mit einem anderen Ermittler auf deinem Feld.
- **Stichwort „Aktion“ nutzen:** Benutze eine Fähigkeit auf deinem Ermittlerbogen oder deiner Ausrüstung, die mit dem Stichwort „Aktion“ oder „Lokale Aktion“ versehen ist.

2. BEGEGNUNGSPHASE

Jeder Ermittler hat eine Begegnung auf seinem Feld. Monstern muss man zwangsweise begegnen (jedem einzeln).

Wenn man auf einem Feld ohne Monster steht, wählt man eine der folgenden Optionen:

- **Standort-Begegnung:** Handle entweder eine Begegnungskarte ab, auf deren Rückseite dein aktuelles Feld abgebildet ist, oder eine Allgemeine Begegnungskarte.
- **Marker-Begegnung:** Handle eine Begegnungskarte passend zu einem Marker auf deinem Feld ab.



© 2013 Fantasy Flight Games. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Eldritch Horror ist TM von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © der Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, Arkham Horror und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Alle Rechte vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

Besucht uns im Internet:
[WWW.ASMODEE.DE](http://www.asmodee.de)

3. MYTHOSPHASE

Eine Mythoskarte wird abgehandelt. Die Reihenfolge der Effekte ist wie folgt. **Es werden nur die Schritte durchgeführt, deren Symbole auf der Karte abgebildet sind.**



Vorzeichenmarker: Wird um 1 Feld im Uhrzeigersinn weitergerückt. Dann rückt der Verderbenmarker für jedes Tor auf dem Spielplan, das dem aktuellen Sternbild entspricht, um 1 weiter.



Rache-Effekte: Die -Effekte sämtlicher Spielkomponenten werden in folgender Reihenfolge abgehandelt:

- Monster auf dem Spielplan

- Bogen des Großen Alten

- Mythoskarten im Spiel

- Ausrüstung und Zustände der Ermittler



Tore erscheinen: Es erscheinen so viele Tore, wie auf der Übersichtskarte angegeben. Aus jedem neuen Tor erscheint ein Monster.



Monsterflut: Auf jedem Feld, das ein Tor passend zum aktuellen Sternbild enthält, kommt es zur Monsterflut. Wenn es kein passendes Tor gibt, erscheint stattdessen ein Tor.



Hinweise erscheinen: Es erscheinen so viele Hinweise, wie auf der Übersichtskarte angegeben.



Gerücht-Marker: Ein Gerücht-Marker kommt auf das angegebene Feld.



Mythosmarker: Die angegebene Anzahl an Mythosmarkern wird auf die Mythoskarte gelegt.

Texteffekt: Wenn die Karte die Eigenschaft **EREIGNIS** hat, wird der Effekt abgehandelt und die Karte danach abgelegt. Karten mit der Eigenschaft **DAUERHAFT** bleiben im Spiel und kommen neben den Bogen des Großen Alten.

ALLGEMEINE SYMBOLÜBERSICHT



Spieleranzahl



Rache-Effekt

MONSTER-SYMBOLÜBERSICHT



Horror



Erscheinungseffekt



Kampfstärke



Rache-Effekt