

DAS ARKHAM GRIMOIRE

Grimoire v1.1

Inhalt; Glossar; Timing und Spielablauf; Spielvorbereitung; Aufbau der Karten; Kampagnenspiel; Deckbau; Errata-Liste; Häufig gestellte Fragen (FAQ); Optionale Regeln; Symbol-Übersicht

Dunkle Geheimnisse liegen verborgen ...

„Die größte Gnade auf dieser Welt ist, so scheint es mir, das Nichtvermögen des menschlichen Geistes, all ihre inneren Geschehnisse miteinander in Verbindung zu bringen. Wir leben auf einem friedlichen Eiland des Unwissens inmitten schwarzer Meere der Unendlichkeit, und es ist uns nicht bestimmt, diese weit zu bereisen."

– H. P. Lovecraft, *Cthulhus Ruf*

Über die Verwendung dieses Dokuments

Das Arkham Grimoire ist ein umfassendes Referenzhandbuch, das die Regeln für alle Situationen im Spiel abdeckt. Es wird online gepflegt und regelmäßig aktualisiert, sobald neue Karten und Regeln eingeführt werden. Dieses Dokument enthält komplexere Spielkonzepte wie etwa die Interpretation von Kartentexten, die Abhandlung von Timing-Konflikten, Antworten auf häufig gestellten Fragen sowie eine Liste aller Schlüsselwörter und anderer Regeltexte.

Das Arkham Grimoire ist nicht dafür gedacht, die Spielregeln vor dem ersten Spiel zu lernen. Solltet ihr neu mit *Arkham Horror: Das Kartenspiel* anfangen, empfehlen wir, dass ihr stattdessen zuerst die Spielanleitung aus dem Grundspiel lest.

Der erste Abschnitt des Arkham Grimoire enthält ein Glossar mit Begriffen, Regeln, und Schlüsselwörtern. Der mittlere Teil des Dokuments enthält Timing-Übersichten für die Spielvorbereitung, für Fertigkeitsproben und für Spielphasen sowie den Aufbau der Karten. Der letzte Teil des Dokuments enthält Regeln zum Deckbau und zum Kampagnenspiel, Errata von Spielregeln und Karten, Antworten auf häufig gestellte Fragen sowie optionale Regeln zu Spielvarianten. Abgerundet wird das Dokument mit einer Liste der Produkte dieses Spiels und der Begegnungssetsymbole.

Das Arkham Grimoire geht nur auf Regeln, Themen und Fragen zum Grundspiel *Arkham Horror: Das Kartenspiel* aus dem Jahr 2026 und nachfolgend veröffentlichte Produkte ein. Alle Erwähnungen zum Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* beziehen sich auf das 2026 veröffentlichte Grundspiel, außer es ist etwas anderes angegeben.

Der Vorgänger dieses Dokuments (Regelklarstellungen, Errata und häufig gestellte Fragen (FAQ)), welches sich auf alle vor 2026 veröffentliche Produkte bezieht, findet ihr zum Herunterladen auf www.asmodee.de oder www.fantasyflightgames.com.

STOPP!

Falls ihr neu bei *Arkham Horror: Das Kartenspiel* seid, lest zunächst die Spielanleitung aus dem Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Dokument ist nicht zum Lernen der Spielregeln geeignet. Sollten während des Spiel Fragen aufkommen, könnt ihr hier nachschlagen.

Inhalt

Übersicht 2
Inhalt 2
Glossar von Begriffen und Schlüsselwörtern 3
Zusätzliche Regeln und Grundlagen 30
Timing und Spielablauf 31
Timing von Fertigkeitsproben 34
Initiierungssequenz 35
Szenariovorbereitung 35
Aufbau der Karten 36
Kampagnenspiel 40
Deckbau 43
Klarstellungen und Errata 45
Häufig gestellte Fragen (FAQ) 45
Optionale Regeln 46
Modifizierte Reprints 48
Symbolübersicht 48
Liste der Begegnungssetsymbole 49
Schnellübersicht 51
Index 52

I. Glossar von Begriffen und Schlüsselwörtern

Im folgenden Glossar-Teil werden alle Spielregeln, Begriffe und Situationen, die während des Spiels auftreten können, in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Ablagestapel

Immer wenn eine Karte abgelegt wird, wird sie offen auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Begegnungskarten sind im Besitz des Begegnungsdecks.

- Jeder Ablagestapel ist eine Zone, die nicht im Spiel ist.
- Jeder Ermittler hat seinen eigenen Ablagestapel und das Begegnungsdeck hat ebenfalls einen eigenen Ablagestapel.
- Jeder Ablagestapel ist eine offene Information und darf zu jedem Zeitpunkt von jedem Spieler angesehen werden.
- Die Reihenfolge der Karten in einem Ablagestapel darf nicht verändert werden, es sei denn, ein Spieler wird durch eine Kartenfähigkeit angewiesen, dies zu tun.
- Falls mehrere Karten gleichzeitig abgelegt werden, darf der Besitzer dieser Karten sie eine nach der anderen in beliebiger Reihenfolge oben auf seinen Ablagestapel legen. Falls mehrere Begegnungskarten gleichzeitig abgelegt werden, werden sie in beliebiger Reihenfolge (festgelegt durch den Ermittlungsleiter) oben auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

- Eine Fähigkeit, die einen Ablagestapel, der keine Karten enthält, in ein Deck mischen würde, mischt das Deck nicht.

Adjektive

Falls ein Kartentext ein Adjektiv enthält, dem mehrere Begriffe folgen, gilt das Adjektiv für jeden Begriff in der Liste. *(Beispiel: Im Satz „jeder einzigartige Verbündete und Gegenstand" ist „einzigartig" ein Adjektiv, das sich auf „Verbündeter" und auf „Gegenstand" bezieht.)*

Agendakarten

Eine Agenda ist ein Kartentyp. Das Agendadeck besteht aus Agendakarten mit aufeinanderfolgenden Nummern (1a, 2a, 3a usw.).

Agendakarten sind Teil das Agendadecks und stehen für den Fortschritt und die Ziele der finsteren Mächte, denen die Ermittler im Szenario gegenüberstehen. Das Vorrücken im Agendadeck ist normalerweise schlecht für die Ermittler.

- Andauernde Fähigkeiten und oder erzwungene Fähigkeiten auf der „a"-Seite von Agendakarten bleiben aktiv, während der Text auf ihrer „b"-Seite abgehandelt wird.

Siehe „Kartentypen" auf Seite 18 und „Szenendeck und Agendadeck" auf Seite 26.

Aktion

Zu Beginn seines Zuges erhält ein Ermittler normalerweise 3 Aktionen. Diese Aktionen können ausgegeben werden, um Basisaktionen oder Nicht-Basisaktionen zu nehmen, aktionsausgelöste Fähigkeiten zu aktivieren, oder zusätzliche Kosten für andere Fähigkeiten und Effekte zu zahlen. Sobald eine Aktion genommen wird, werden zunächst sämtliche Kosten der Aktion gezahlt. Dann werden die Konsequenzen der Aktion abgehandelt.

- Am Ende seines Zuges verliert der Ermittler alles Aktionen, die er nicht ausgegeben hat.
- Falls ein Ermittler die Anweisung erhält, dass er außerhalb seines Zuges 1 oder mehr Aktionen verliert, hat er in seinem nächsten Zug entsprechend weniger Aktionen zum Ausgeben zur Verfügung.
- Falls ein Ermittler die Anweisung erhält, dass er außerhalb seines Zuges 1 oder mehr Aktionen erhält, hat er in seinem nächsten Zug entsprechend mehr Aktionen zum Ausgeben zur Verfügung.

Manche Kartenfähigkeiten weisen einen Ermittler an, sofort „eine Aktion zu nehmen". Sobald eine solche Aktion abgehandelt wird, gilt der Ermittler, als hätte er eine Aktion erhalten und dann ausgegeben, um eine gültige Aktionsart durchzuführen (normalerweise durch die Fähigkeit selbst bestimmt). Diese Effekte werden sofort abgehandelt, auch wenn sie außerhalb des Ermittlerzugs stattfinden.

- Falls ein Ermittler, der mit 1 oder mehr Gegnern in einen Kampf verwickelt ist, eine Fähigkeit abhandelt, die dazu führt, dass er „eine Aktion nimmt", löst er damit Gelegenheitsangriffe der mit ihm in einen Kampf verwickelten Gegner aus.

Siehe „Basisaktionen" auf Seite 7. und „Ausgelöste Fähigkeiten" auf Seite 6.

Aktionskennzeichen

Einige Fähigkeiten enthalten fett gedruckte Aktionskennzeichen (wie **Kampf**, **Entkommen**, **Ermitteln** oder **Bewegen**). Die Aktivierung einer solchen Fähigkeit erlaubt es dem Ermittler, die bezeichnete Aktion wie in den Regeln beschrieben durchzuführen, allerdings wird sie auf die in der Fähigkeit angegebenen Weise modifiziert.

- Falls eine Fähigkeit eine Fertigkeitsprobe benötigt, wird die Fertigkeit für die abzulegende Probe nach dem fett gedruckten Aktionskennzeichen angezeigt. *(Beispiel: „➤➤ **Kampf** (✊)." zeigt an,das die Probe mit ✊ abgelegt werden muss.)*

Aktiver Spieler

Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade während der Ermittlungsphase seinen Zug nimmt.

Aktivieren (Aktion)

„Aktivieren" ist eine Aktion, die ein Ermittler in seinem Zug in der Ermittlungsphase nehmen darf.

Sobald diese Aktion genommen wird, initiiert der Ermittler eine Fähigkeit, die eine oder mehrere ➤➤-Symbole als Teil der Kosten der Fähigkeit enthält. Die Anzahl der ➤➤-Symbole in den Kosten der Fähigkeit legt fest, wie viele Aktionen der Ermittler für diese Aktivieren-Aktion ausgeben muss. Sobald eine Aktivieren-Aktion durchgeführt wird, werden zunächst sämtliche Kosten der Aktion gleichzeitig bezahlt. Dann werden die Konsequenzen der Aktion abgehandelt.

Ein Ermittler darf Aktionen von folgenden Quellen aktivieren:

- Eine Karte, die sich im Spiel und unter seiner Kontrolle befindet. Dies umfasst auch seine Ermittlerkarte.
- Eine Szenariokarte, die sich im Spiel und am selben Ort wie der Ermittler befindet. Darunter fällt auch der Ort selbst, Begegnungskarten, die an diesen Ort platziert worden sind, und alle Begegnungskarten in der Bedrohungszone jedes Ermittlers, der sich an diesem Ort befindet.
- Die aktuelle Szenen- oder Agendakarte.

Eine Aktivieren-Aktion provoziert Gelegenheitsangriffe, außer die Aktion hat außerdem noch einen anderen Aktionsart. *(Beispiel: Das Auslösen der ➤➤-Fähigkeit auf Kosmischer Flamme zählt sowohl als eine Aktivieren-Aktion als auch als eine Kampf-Aktion. Deshalb provoziert diese Fähigkeit keinen Gelegenheitsangriff.)*

Alarmiert

Alarmiert ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigkeitsprobe misslingt, während er versucht, einem spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigkeitsprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat.

- Dieser Angriff wird auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler, der zu entkommen versucht, in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

„Als ob"

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

- Wenn nichts anderes angegeben, gilt der Spielzustand nur **während der Abhandlung** der angezeigten Fähigkeit oder Aktion als verändert. Alle Kosten müssen gezahlt werden und Gelegenheitsangriffe müssen abgehandelt sein, bevor die Effekte abgehandelt werden.
  - *Beispiel: Ein Ermittler will eine Fähigkeit verwenden, die etwas tut, „als ob sich der Ermittler an einem anderen Ort befände" oder „als ob er mit anderen Gegnern in einem Kampf verwickelt wäre". Gegner in der Bedrohungszone dieses Ermittlers (und Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig an seinem Ort) führen ihre Gelegenheitsangriffe gegen diesen Ermittler durch, der die Fähigkeit initiiert, sobald alle Kosten gezahlt sind, noch bevor die „Als ob"-Fähigkeit abgehandelt wird.*
- Spielbeschränkungen, Kosten und Auslösebedingungen für „Als ob"-Fähigkeiten gelten unter der Berücksichtigung des neuen Spielzustands.
  - *Beispiel: Ein Ermittler handelt eine Fähigkeit ab, die ihn eine Ereignis spielen lässt, „als ob er sich an einem verbundenen Ort befände". Das Ereignis, das er spielen möchte, kann nur gespielt werden, „falls sich ein Hinweis an seinem Ort befindet". Die Spielbeschränkung gilt als erfüllt, solange der Ort, an dem er das Ereignis mit der „Als Ob"-Fähigkeit spielt, einen Hinweis auf sich hat, auch wenn der ursprüngliche Ort, an dem er die Fähigkeit initiiert hat, keine Hinweise auf sich hat.*
- Gültige Ziele für eine „Als ob"-Fähigkeit werden unter der Berücksichtigung des neuen Spielzustands bestimmt oder gewählt.
- Solange eine „Als ob"-Fähigkeit abgehandelt wird, gilt der veränderte Spielzustand nur in Beziehung zur Abhandlung dieser bestimmten Fähigkeit oder Aktion. Andere Kartenfähigkeiten oder Spieleffekte werden unter Berücksichtigung des eigentlichen Spielzustands abgehandelt.
  - *Beispiel: Trish Scarborough (07. 7) verwendet eine Kartenfähigkeit, mit der sie ermittelt, „als ob sie sich an einem verbundenen Ort befände". Bei der Abhandlung der Fertigkeitsprobe darf sie die -Aktion auf Olivier Bishop (07. 46) auslösen, um sich an einen verbunden Ort zu bewegen. Auch wenn sie gerade eine Fähigkeit abhandelt, als ob sie sich an einem anderen Ort befände, kann die -Fähigkeit auf Olivier Bishop ihre kleine Ermittlerkarte bzw. ihrem Ermittlermarker nur an einen Ort bewegen, der mit dem eigentlichen ‚nicht veränderten Ort verbunden ist, an dem sich Trish befindet (mit anderen Worten: für Oliver Bishops Fähigkeit zählt der Ort, an dem sich ihre kleine Ermittlerkarte bzw. ihr Ermittlermarker wirklich befindet).*
- Wenn nichts anderes angegeben ist, verändert das Abhandeln einer „Als ob"-Fähigkeit" nicht den Inhalt der Bedrohungszone eines Ermittlers.

Siehe„Auslösebedingung" auf Seite 6, „Bedrohungszone" auf Seite 7 und „Initiierungssequenz" auf Seite 35.

Am (zeitlich)

Das Wort „am" (z. B. „am Ende ...") bezieht sich auf den Moment, der gleichzeitig mit der Abhandlung einer angegebenen Timing-Vorgabe oder einer bestimmten Auslösebedingung stattfindet.

- Ein Effekt, der ausgelöst wird, „falls" eine Auslösebedingung erfüllt ist, sollte so behandelt werden, als würde er „an" dieser Timing-Vorgabe ausgelöst werden.
- „Am"- und „Falls"-Fähigkeiten mit einer bestimmten Auslösebedingung werden zwischen „Sobald"- und „Nachdem"-Fähigkeiten derselben Auslösebedingung ausgelöst.

Beispiel: Eine Fähigkeit mit dem Text „am Ende der Runde" wird gleichzeitig mit dem Ende der Runde initiiert und abgehandelt, wohingegen eine Fähigkeit mit dem Text „falls du einen enthüllst" gleichzeitig mit dem Enthüllen eines Chaosmarkers initiiert und abgehandelt wird, jedoch nur, wenn eine bestimmte Auslösebedingung erfüllt wird.

Siehe „„Auslösebedingung" auf Seite 6, „Fähigkeiten" auf Seite 13, „Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung" auf Seite 22 und „Zu (zeitlich)" auf Seite 29.

„Am weitesten entfernt"

Manche Kartenfähigkeiten beziehen sich auf eine „am weitesten entfernte" Entität oder einen „am weitesten entfernten" Ort.

Dies wird ermittelt, indem die Entität bzw. der Ort gefunden wird, dessen bzw. deren kürzestmögliche Distanz (durch Bewegung) zum Subjekt der Fähigkeit von allen gültigen Entitäten bzw. Orten am weitesten entfernt ist. Bei Gleichstand entscheidet der Ermittlungsleiter, welche Entität bzw. welcher Ort „am weitesten entfernt" ist.

Beispiel: Ort A ist 5 Verbindungen von Ermittler A entfernt und 1 Verbindung von Ermittler B. Ort B ist dagegen 3 Verbindungen von Ermittler A entfernt und 4 Verbindungen von Ermittler B. Ort A ist somit insgesamt 6 Verbindungen von allen Ermittlern entfernt und Ort B ist insgesamt 7 Verbindungen entfernt. Deshalb ist Ort B der „am weitesten von allen Ermittlern entfernte" Ort, auch wenn Ort A zu Ermittler A mit 5 Verbindungen die am weitesten entfernte Einzelverbindung aufweist.

Andauernde Effekte

Einige Karten erzeugen Zustände, die den Spielstatus für einen bestimmten Zeitraum beeinflussen (wie z. B. „bis zum Ende der Phase" oder „für diese Fertigkeitsprobe"). Solche Effekte nennt man andauernde Effekte.

- Ein andauernder Effekt besteht über die Abhandlung der Fähigkeit, die ihn erschaffen hat, hinaus. Er wirkt für die Dauer, die durch den Effekt angegeben ist. Der Effekt beeinflusst den Spielstatus für die angegebene Dauer unabhängig davon, ob die Karte, die den andauernden Effekt erschaffen hat, im Spiel ist oder bleibt.
- Falls ein andauernder Effekt Karten beeinflusst, die sich im Spiel (oder in einer bestimmten Zone) befinden, wird er nur auf Karten angewendet, die sich zu dem Zeitpunkt im Spiel (oder in der bestimmten Zone befinden), sobald der andauernde Effekt in Erscheinung tritt. Karten, die ins Spiel (oder in die angegebene Zone) kommen, nachdem der Effekt in Erscheinung getreten ist, sind von dem andauernden Effekt nicht betroffen.
- Ein andauernder Effekt hört auf zu wirken, sobald die Timing-Vorgabe erreicht ist, die durch seine Dauer angegeben wurde. Dies bedeutet, dass ein andauernder Effekt, der „bis zum Ende der Phase" wirkt, aufhört zu wirken, ehe eine Fähigkeit oder ein aufgeschobener Effekt „am Ende der Phase" initiiert werden kann.
- Ein andauernder Effekt, der am Ende eines bestimmten Zeitraums aufhört zu wirken, kann nur während dieses Zeitraums initiiert.

Angreifer, angegriffen

Ein „Angreifer“ ist eine Entität (normalerweise ein Gegner oder Ermittler), die ihren Angriff gegen eine andere Entität ausführt. Die angegriffene Entität nennt man „Ziel“, „Ziel-Gegner/Ermittler/Karte“ oder „angegriffener Gegner/Ermittler“.

Siehe „Kampf (Aktion)“ auf Seite 18 und „Ziel“ auf Seite 29

Anhaltende Fähigkeiten

Eine anhaltende Fähigkeit ist ein Typ einer Kartenfähigkeit.

Eine anhaltende Fähigkeiten interagiert immer mit anderen Spielelementen, solange sich die Karte, auf welche die anhaltende Fähigkeit aufgedruckt ist, im Spiel befindet.

- Einige anhaltende Fähigkeiten überprüfen dauerhaft eine bestimmte Bedingung; dies ist an Wörtern wie „während“ oder „solange“ zu erkennen. Die Effekte einer solchen Fähigkeit sind zu jeder Zeit aktiv, wenn die angegebene Bedingung erfüllt ist.
- Anhaltende Fähigkeiten werden an keinem bestimmten Zeitpunkt ausgelöst.

Anhängen an

Siehe „Verstärkungen“ auf Seite 28.

Anwendungen (X „Art“)

Anwendungen (X „Art“) ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Sobald eine Karte mit diesem Schlüsselwort ins Spiel kommt, werden Ressourcenmarker in Höhe des X-Wertes *(aus dem Markervorrat)* auf dieser Karte platziert. Das Wort nach dem Wert legt die Art der Anwendungen dieser Karte fest. Die Ressourcenmarker auf der Karte gelten als Anwendungen dieser festgelegten Art und nicht als Ressourcenmarker. *(Beispiel: Kosmische Flamme ( 59)hat den Text: „Anwendungen (3 Ladungen).“ Sobald diese Karte gespielt wird, werden 3 Ressourcenmarker aus dem Markervorrat auf ihr platziert. Diese Ressourcenmarker sind jetzt Ladungen und dürfen verwendet werden, um die ➤➤-Fähigkeit von Kosmische Flamme abzuhandeln.)*

- Die meisten Karten mit diesem Schlüsselwort haben außerdem eine Fähigkeit, die sich als Teil ihrer Kosten auf die Anwendungs-Art bezieht, die durch das Schlüsselwort festgelegt worden ist. Sobald eine solche Fähigkeit eine Anwendung ausgibt, muss ein Marker dieser Art von der Karte entfernt werden.
- Andere Karten können sich auf Anwendungen einer bestimmten Art beziehen oder mit ihnen interagieren, normalerweise dadurch, dass sie Anwendungen dieser Art einer Karte hinzufügen oder die Anwendungen für andere Fähigkeiten oder Effekte verwenden.
- Eine Karte kann nur Anwendungen haben, die durch ihr eigenes Anwendungen-Schlüsselwort festgelegt sind. (*Beispiel: Eine Karte mit „Anwendungen (4 Munition)“ kann nicht von einer Fähigkeit betroffen werden, die 1 oder mehr Ladungen auf der Karte platzieren würde.*)
- Einige Karten mit diesem Schlüsselwort enthalten Text, der bewirkt, dass die Karte abgelegt wird, falls sie keine Anwendungen mehr übrig hat. Falls die Karte keinen solchen Text enthält, bleibt sie auch dann im Spiel, falls sie keine Anwendungen mehr hat.
- Falls ein Effekt anweist, die Anwendungen einer Vorteilskarte aufzufüllen, wird die angegebene Anzahl von Anwendungen auf der Vorteilskarte platziert, bis maximal zu der Menge des X-Wertes, der bei der Schlüsselwortfähigkeit angegeben ist.

Siehe „Auffüllen“ auf Seite 5.

Auffüllen

Sobald ein Ermittler aufgefordert wird, 1 oder mehr Marker auf einer Karte aufzufüllen, platziert er so viele Marker auf der Karte, bis die maximal angegebene Menge dieser Marker erreicht ist.

- Bei einer Karte mit dem Schlüsselwort Anwendungen (X „Art“) können so viele Anwendungen aufgefüllt werden, bis maximal zur Höhe des X-Wertes, der bei der Schlüsselwortfähigkeit angegeben ist.
- Bei einem Ort können so viele Hinweise aufgefüllt werden, bis maximal zur Höhe seines Hinweiswertes.
- Falls eine Karte bereits mindestens so viele Marker der entsprechenden Art auf sich hat, kann die Karte mit solchen Marker nicht aufgefüllt werden.

Siehe „Hinweise“ auf Seite 16 und „Anwendungen (X „Art“)“ auf Seite 5.

Aufgeben

Manche Fähigkeiten haben das Aktionskennzeichen **Aufgeben**. Solche Fähigkeiten können durch die Aktivieren-Aktion initiiert werden.

- Sobald ein Ermittler aufgibt, scheidet dieser Ermittler dadurch aus dem Spiel aus. Ein Ermittler, der aufgibt, gilt jedoch nicht als besiegt. *(Deshalb werden Ermittler, die aufgegeben haben, für Fähigkeiten, die „jeden überlebenden Ermittler“ benötigen, nicht benötigt.)*
- Das Nehmen einer Aufgeben-Aktion provoziert **keine** Gelegenheitsangriffe.

Siehe „Aktivieren (Aktion)“ auf Seite 3 und „Ausscheiden“ auf Seite 6.

Aufgedruckt

Das Wort „aufgedruckt“ bezieht sich auf Texte, Eigenschaften, Symbole oder Werte, die auf der Karte aufgedruckt sind.

Aufgeschobene Effekte

Manche Fähigkeiten erschaffen aufgeschobene Effekte. Solche Effekte geben einen zukünftigem Zeitpunkt oder eine zukünftige Bedingung an, der bzw. die eintreten könnte, und einen Effekt, der zu diesem Zeitpunkt eintreten muss.

- Aufgeschobene Effekte werden automatisch und sofort (als erzwungene Fähigkeit) initiiert, falls die angegebene Timing-Vorgabe oder die angegebene Bedingung eintritt.
- Ein aufgeschobener Effekt betrifft alle angegebenen Entitäten, die sich in angegebenen Spielzonen befinden und die zum Zeitpunkt der Abhandlung des aufgeschobenen Effekts gültig sind.

Aufheben

Einige Kartenfähigkeiten können andere Karteneffekte oder Spieleffekte „aufheben“. Aufheben-Fähigkeiten unterbrechen die Initiierung eines Effektes und verhindern, dass der Effekt initiiert wird.

Falls ein Effekt aufgehoben wird, gilt er im Bezug auf Kartenfähigkeiten als nicht geschehen. *(Beispiel: Falls sämtlicher Schaden von einem bestimmten Spieleffekt aufgehoben wird, so gilt der Ermittler, der Ziel des Schadens war, im Bezug auf Karteneffekte (wie z. B. die ↷-Fähigkeit auf Jim Culver (60)), als hätte er keinen Schaden genommen.)*

Aus dem Spiel entfernt

Eine Karte, die aus dem Spiel entfernt worden ist, wird weggelegt und interagiert nicht mehr mit dem Spiel, solange sie aus dem Spiel entfernt ist.

Falls keine Dauer angegeben ist, gilt eine aus dem Spiel entfernte Karte bis zum Ende des Spiels als aus dem Spiel entfernt.

Ausdauer und Schaden

Ausdauer steht für die körperliche Widerstandskraft einer Karte. Schaden zeigt die körperlichen Verletzungen an, die einer Karte in einem Szenario zugefügt worden sind.

- Sobald eine Karte Schaden nimmt, werden Schadensmarker in Höhe der gerade genommenen Schadensmenge auf der Karte platziert.
- Falls ein Ermittler Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder höher) hat, ist dieser Ermittler besiegt. Sobald ein Ermittler besiegt ist, scheidet er aus dem aktuellen Szenario aus.
- Im Kampagnenspiel erleidet ein Ermittler, der durch zu viel Schaden besiegt wurde, 1 körperliches Trauma. Das Nehmen eines körperlichen Traumas kann einen Ermittler **töten**.
- Falls ein Gegner Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder höher) hat, ist dieser Gegner besiegt und wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.
- Falls eine Vorteilskarte Schaden in Höhe ihrer Ausdauer (oder höher) hat, ist sie besiegt und wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- Einer Vorteilskarte ohne Wert für Ausdauer kann kein Schaden zugewiesen werden.
- Die „verbliebene Ausdauer" einer Karte ist ihre Grund-Ausdauer abzüglich der Menge Schaden darauf, plus oder minus aktiver Ausdauermodifikatoren.
- Falls ein Ermittler „direkten Schaden" nimmt, muss dieser Schaden seiner Ermittlerkarte zugewiesen werden.

Siehe „Ausscheiden" auf Seite 6, „Besiegt" auf Seite 8 und „Schaden/Horror zufügen" auf Seite 22.

Ausgelöste Fähigkeiten

Vor einer ausgelösten Fähigkeit steht entweder ein -Symbol, ein -Symbol oder ein -Symbol. Falls die Fähigkeit eine oder mehrere Voraussetzungen hat (Kosten und/oder Bedingungen), werden diese im Text direkt hinter diesem Symbol angegeben. Ein Spieler muss diese Voraussetzungen für ausgelöste Fähigkeiten immer erfüllen, um diese Fähigkeit auslösen zu können. Für alle ausgelösten Fähigkeiten gelten folgende Regeln:

- Eine ausgelöste Fähigkeit auf einer Karte, die ein Spieler kontrolliert, **darf freiwillig ausgelöst** werden, sobald die Timing-Vorgabe, die bei der Fähigkeit angegeben ist, erfüllt ist.
- Eine ausgelöste Fähigkeit kann nur initiiert werden, falls ein gültiges Ziel gewählt werden kann und ihre Kosten (falls vorhanden) vollständig bezahlt werden können.
- Wurde eine Fähigkeit erst einmal initiiert, müssen die Spieler ihre Effekte soweit wie möglich abhandeln, außer wenn der Effekt das Wort „dürfen" enthält.

Es gibt drei Arten ausgelöster Fähigkeiten:

- **Freie ausgelöste Fähigkeiten** ( ): Diese Fähigkeiten dürfen in jedem Spielerfenster als Spielerfähigkeit ausgelöst werden.
- **Reaktionsausgelöste Fähigkeiten** ( ): Diese Fähigkeiten haben eine festgelegte Auslösebedingung und dürfen zu jedem Zeitpunkt ausgelöst werden, an dem die Auslösebedingung erfüllt ist. *(Beispiel: „ Nachdem du einen Gegner besiegt hast:")*
  - Eine -Fähigkeit, die durch eine Timing-Vorgabe ausgelöst wird, die mit dem Wort „sobald …" beginnt, darf sofort ausgelöst werden, sobald die angegebene Timing-Vorgabe erfüllt ist, noch bevor ihre Auswirkungen der Timing-Vorgabe auf das Spiel abgehandelt werden.
  - Eine -Fähigkeit, die durch eine Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung ausgelöst wird, die mit dem Wort „am …" bzw. „zu …" oder „falls …" beginnt, darf gleichzeitig mit der Abhandlung der Auswirkungen der Timing-Vorgabe auf das Spiel ausgelöst werden.
  - Eine -Fähigkeit, die durch eine Timing-Vorgabe ausgelöst wird, die mit dem Wort „nachdem …" beginnt, darf sofort ausgelöst werden, nachdem die Auswirkungen der Timing-Vorgabe auf das Spiel abgehandelt worden sind.
  - Jede -Fähigkeit darf jedes Mal, wenn ihre angegebene Bedingung erfüllt ist, nur ein Mal ausgelöst werden. *(Beispiel: Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „nachdem X passiert ist", darf jedes Mal, wenn X passiert ist, nur ein Mal ausgelöst werden.)*

Aktionsausgelöste Fähigkeiten ( ): Diese Fähigkeiten dürfen nur durch das Verwenden einer Aktivieren-Aktion ausgelöst werden, indem der Ermittler 1 Aktion für jedes in den Kosten der Fähigkeit angegebene -Symbol ausgibt.

Auslösebedingung

Eine Auslösebedingung gibt den Zeitpunkt (bzw. die Timing-Vorgabe) an, an dem eine Fähigkeit ausgelöst werden darf. Die meisten Auslösebedingungen verwenden die Worte „sobald", „am", „zu", „falls" oder „nachdem", um ihre Beziehung zum speziellen Zeitpunkt zu beschreiben.

- Das Wort „sobald" bezieht sich auf den Zeitpunkt, direkt nachdem die angegebene Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung initiiert worden ist, aber bevor die Auswirkungen auf den Spielstatus abgehandelt werden.
  - Die Abhandlung einer „Sobald"-Fähigkeit unterbricht die Abhandlung ihrer Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung.
  - Ein Effekt, der ausgelöst wird, „immer wenn" eine Bedingung erfüllt ist, sollte in jeder Hinsicht wie ein „sobald" behandelt werden.
- Das Wort „am" (z. B. „am Ende …") bzw. „zu" (z. B. „zu Beginn …") bezieht sich auf den Zeitpunkt, der gleichzeitig mit der Abhandlung einer angegebenen Timing-Vorgabe oder einer bestimmten Auslösebedingung stattfindet.
  - Ein Effekt, der ausgelöst wird, „falls" oder „wenn das erste Mal" eine Auslösebedingung erfüllt ist, sollte so behandelt werden, als würde er „an" dieser Timing-Vorgabe ausgelöst werden, und passiert gleichzeitig mit der Abhandlung aller damit verbundenen Effekte.
  - „Am Ende der Runde / des Zuges / der Phase" bezieht sich auf den Zeitpunkt, der gleichzeitig mit dem Ende der Runde / des Zuges / der Phase" stattfindet.
- Das Wort „nachdem" bezieht sich auf den Zeitpunkt, direkt nachdem die angegebene Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung vollständig abgehandelt worden ist, aber noch bevor mit dem nächsten Spielschritt weitergemacht wird.
- Reaktionsausgelöste Fähigkeiten ( ) dürfen pro Timing-Vorgabe nur 1 Mal ausgelöst werden.
- Falls mehrere Instanzen derselben Fähigkeit gültig initiiert werden können, darf jede Instanz 1 Mal verwendet werden. *(Beispiel: 2 Kopien von Glücks-Zigarettenetui (#44) können ausgelöst werden, beide je 1 Mal, nachdem eine Fertigkeitsprobe um 2 oder mehr gelungen ist.)*

Siehe „Am (zeitlich)" auf Seite 4, „Fähigkeiten" auf Seite 13, „Nachdem" auf Seite 21, „Sobald" auf Seite 24 und „Zu (zeitlich)" auf Seite 29.

Ausscheiden

Ein Spieler scheidet aus einem Szenario aus, sobald sein Ermittler besiegt worden ist oder er aufgibt. Ausgeschiedene Ermittler interagieren nicht mehr mit dem Spiel, außer wenn Werte „pro Ermittler" berechnet werden (siehe „Pro Ermittler ( )" auf Seite 22). Immer wenn ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet, geschieht Folgendes:

- In Bezug auf Schwächekarten ist das Spiel für den ausgeschiedenen Ermittler beendet. Alle „Sobald das Spiel endet"-Fähigkeiten auf jeder Schwäche, die der ausgeschiedene Ermittler besitzt und die im Spiel ist, werden ausgelöst. Dann werden jene Schwächen aus dem Spiel entfernt.

- Karten im Spiel, die im Besitz des ausscheidenden Spielers sind und die er kontrolliert, sowie alle Karten in seinen Zonen außerhalb des Spiels (wie z. B. Handkarten, Deck, Ablagestapel) werden aus dem Spiel entfernt.
- Karten im Spiel, die im Besitz des ausscheidenden Spieler sind, die er aber nicht kontrolliert, bleiben im Spiel, aber sobald diese Karten das Spiel verlassen, werden sie aus dem Spiel entfernt.
- Alle Hinweismarker, die dieser Spieler besitzt, werden auf dem Ort platziert, an dem sich der Ermittler befunden hat, als er ausgeschieden ist, und alle Ressourcenmarker dieses Spielers werden zurück in den Markervorrat gelegt.
- Alle Gegner, die mit diesem Spieler in einen Kampf verwickelt sind, werden an dem Ort platziert, an dem der Ermittler war, als er aus dem Spiel ausgeschieden ist.
- Alle anderen Karten in der Bedrohungszone des ausgeschiedenen Ermittlers werden auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt.
- Falls der Ermittlungsleiter aus dem Spiel ausscheidet, wählen die verbliebenen Spieler (falls vorhanden) einen neuen Ermittlungsleiter, der den Ermittlungsleiter-Marker übernimmt.
- Falls es keine verbliebenen Spieler mehr gibt, endet das Szenario. Im Kampagnenleitfaden wird im Eintrag „Falls keine Auflösung erreicht wurde“ für das Szenario nachgelesen, was weiter geschieht.
- *Erinnerung: Ein Ermittler, der aus dem aktuellen Szenario ausscheidet, scheidet nicht auch zwangsläufig aus der Kampagne aus.*

Außergewöhnlich

Außergewöhnlich ist eine Schlüsselwortfähigkeit für den Deckbau.

- Um eine Karte mit dem Schlüsselwort Außergewöhnlich zu erwerben, muss das Doppelte ihrer aufgedruckten Erfahrungspunkte bezahlt werden.
- Ein Ermittlerdeck eines Spielers kann nicht mehr als 1 Kopie (nach Name) einer Karte mit Außergewöhnlich enthalten.

Automatischer Erfolg/Misserfolg

Einige Karten- und Markerfähigkeiten können dafür sorgen, dass eine Fertigkeitsprobe automatisch gelingt oder misslingt. Falls eine Fertigkeitsprobe automatisch gelingt oder misslingt, geschieht dies in Schritt „FP. 6“ des Timings von Fertigkeitsproben, wie auf Seite 34 beschrieben.

- Falls eine Fertigkeitsprobe automatisch misslingt, wird der Gesamt-Fertigkeitswert des Ermittlers für diese Probe als 0 behandelt. Bei Gleichstand misslingt die Probe.
- Falls eine Fertigkeitsprobe automatisch gelingt, wird die Gesamtschwierigkeit dieser Probe als 0 behandelt.
- Falls noch vor Schritt 3 (Chaosmarker enthüllen) klar ist, dass einem Ermittler die Fertigkeitsprobe automatisch gelingt oder misslingt, wird jener Schritt zusammen mit Schritt 4 übersprungen. Aus dem Chaosbeutel werden keine Chaosmarker enthüllt. Der Ermittler macht sofort mit Schritt 5 weiter. Alle anderen Schritte der Fertigkeitsprobe werden wie üblich abgehandelt.
- Falls eine Fähigkeit dazu führt, dass einem oder mehreren Gegnern „automatisch entkommen wird“, ist dies nicht dasselbe wie ein automatischer Erfolg bei einem Entkommen-Versuch (siehe„Entkommen, Entkommen (Aktion)“ auf Seite 11).

Basisaktionen

Basisaktionen sind Aktionen, die genommen werden können, ohne Modifikatoren, Karten oder andere Fähigkeiten zu verwenden. Folgende Basisaktionen stehen den Spielern zur Verfügung:

- **Ziehen:** 1 Karte ziehen.
- **Ressource:** 1 Ressource erhalten.
- **Bewegen:** Sich auf einen verbundenen Ort bewegen.
- **In einen Kampf verwickeln:** Einen Gegner an seinem aktuellen Ort in einen Kampf verwickeln.
- **Kampf:** Gegen einen Gegner an seinem aktuellen Ort mit kämpfen.
- **Entkommen:** Versuchen, einem Gegner, der mit ihm in einen Kampf verwickelt ist, mit zu entkommen.
- **Ermitteln:** An seinem aktuellen Ort mit ermitteln.

Spielen, **Aktivieren**, **Verhandlung** und **Aufgeben** sind Aktionen, jedoch keine Basisaktionen. Um sie zu initiieren, sind Karten oder Kartenfähigkeiten nötig.

Bedrohungszone

Die Bedrohungszone eines Ermittlers ist die Spielzone, in die Begegnungskarten platziert werden, mit denen der Ermittler aktuell in einen Kampf verwickelt ist und/oder die Auswirkungen auf diesen Ermittler haben.

- Die Karten in der Bedrohungszone eines Ermittlers befinden sich am selben Ort wie der Ermittler.
  - Wenn nichts anderes angegeben ist, verändert das Abhandeln einer „Als ob“-Fähigkeit “ nicht den Inhalt der Bedrohungszone eines Ermittlers (siehe „„Als ob““ auf Seite 4).
- Ermittlern ist es erlaubt, ausgelöste Fähigkeiten auf Szenariokarten in der Bedrohungszone eines Ermittlers zu verwenden, der sich am selben Ort befindet.

Begegnungsdeck

Das Begegnungsdeck enthält die Begegnungskarten (Gegner-, Verrats- und andere szenariospezifische Karten), auf welche die Ermittler in einem Szenario treffen können.

- Falls das Begegnungsdeck leer ist, wird der Begegnungs-Ablagestapel zurück in das Begegnungsdeck gemischt.
- Falls das Begegnungsdeck leer wird, während eine Kartenfähigkeit oder ein Spieleffekt abgehandelt wird, wird der Begegnungs-Ablagestapel zurück in das Begegnungsdeck gemischt, nachdem der Effekt vollständig abgehandelt worden ist.

Siehe „Decks“ auf Seite 9.

Begegnungsset

Ein Begegnungsset ist eine Gruppe von Begegnungskarten, erkennbar an dem gemeinsamen Begegnungssetsymbol neben dem Kartentyp.

Belohnung

Belohnung ist eine Schlüsselwortfähigkeit für den Deckbau.

Karten mit dem Schlüsselwort Belohnung befinden sich als Kampagnenbelohnungen in Kampagnen und/oder Szenario-Packs.

- Belohnungskarten sind neutrale Karten, die an der goldenen Farbe in der oberen linken Ecke der Karte zu erkennen sind.
- Belohnungskarten dürfen nicht beim Deckbau verwendet werden und dürfen nicht gespielt werden, bis sie durch das Ergebnis einer Kampagne freigeschaltet worden sind. Sobald die Kampagnenregeln den Spielern mitteilen, dass sie eine Belohnungskarte verdient haben (meist durch den Text einer Auflösung oder eines Zwischenspiels), wird die Karte der Sammlung der Spielerkarten hinzugefügt und dürfen in allen zukünftigen Decks beim Deckbau verwendet werden.
- Belohnungskarten können die Art und Weise ändern, wie das Spiel gespielt wird: durch neue Deckbau-Optionen, neue Fähigkeiten oder einzigartige Einschränkungen für das Ermittlerdeck.
- Die Ermittler sind nicht gezwungen, freigeschaltete Kampagnen-Belohungskarten in ihr Deck aufzunehmen.

Siehe „Dauerhaft“ auf Seite 9.

Beschränkung und Maximum

Manche Karten haben Beschränkungen oder ein Maximum, um bestimmte Fähigkeiten daran zu hindern, mehr als eine gewisse Anzahl von Malen in einem gewissen Zeitraum verwendet zu werden.

- Wenn nicht anders angegeben, sind Beschränkungen auf den einzelnen Spieler bezogen.
- Die Angabe „für die gesamte Gruppe“ bezieht sich auf die gesamte Gruppe der Ermittler. *(Beispiel: Falls ein Ermittler eine Fähigkeit mit dem Text „ein Mal im Spiel für die gesamte Gruppe“ auslöst, darf kein Ermittler diese Fähigkeit in diesem Spiel mehr auslösen.)*

„Nur X pro [Zeitraum]“ ist eine Beschränkung, die auf manchen Karten zu finden ist, und die Anzahl angibt, wie oft der Effekt einer Fähigkeit im angegebenen Zeitraum ausgelöst werden kann. Falls eine Kopie der Karte mit dem Text „Nur X pro [Zeitraum]“ das Spiel verlässt und während desselben Zeitraums erneut ins Spiel kommt, wird die Beschränkung X für jene Karte zurückgesetzt, als würde sie das Spiel das erste Mal betreten.

„Nur X pro [Karte/Spielelement]“ ist eine Beschränkung, die auf manchen Karten zu finden ist und die Anzahl der Kopien dieser Karte (nach Name) beschränkt, die gleichzeitig im Spiel sein können.

„Max. X pro [Zeitraum]“ legt eine Maximalzahl für alle Kopien einer Karte (nach Name) fest, die im angegebenen Zeitraum gespielt werden können.

- Falls ein Maximum das Wort „beitragen“ enthält *(z. B. „Max. 1 pro Fertigkeitsprobe beitragen“)*, legt es fest, wie viele Kopien dieser Karte (nach Name) im angegebenen Zeitraum zu Fertigkeitsproben beigetragen werden dürfen.
- Falls ein Maximum als Teil einer Fähigkeit angegeben ist, gibt es an, wie oft die Fähigkeit von allen Kopien der Karte (nach Name), die diese Fähigkeit haben (einschließlich der Karte selbst), im angegebenen Zeitraum maximal ausgelöst werden kann.

„(Max. X)“ oder **„bis zu einem Maximum von X”** legt die maximale Anzahl oder Menge fest, die ein skalierbarer Wert erreichen kann.

Falls der Effekt einer Karte oder Fähigkeit mit einer Beschränkung oder einem Maximum ignoriert wird, zählt er im Hinblick auf die Beschränkung/das Maximum immer noch mit, da die Fähigkeit ausgelöst wurde.

Besiegt

Ein Ermittler, ein Gegner oder eine Vorteilskarte kann durch das Nehmen von Schaden/Horror besiegt werden.

- Falls ein Ermittler Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder höher) hat, ist dieser Ermittler besiegt. Falls ein Ermittler Horror in Höhe seiner Geistigen Gesundheit (oder höher) hat, ist dieser Ermittler besiegt. Ein Ermittler kann auch durch eine Kartenfähigkeit besiegt werden. Sobald ein Ermittler besiegt ist, scheidet er aus dem Szenario aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 6).
- Im Kampagnenspiel erleidet ein Ermittler, der durch Schaden in Höhe seiner Ausdauer besiegt worden ist, 1 körperliches Trauma. Ein Ermittler, der durch Horror in Höhe seiner Geistigen Gesundheit besiegt worden ist, erleidet 1 seelisches Trauma. Durch das Erleiden eines Traumas kann ein Ermittler **getötet** oder **wahnsinnig** werden (siehe „Trauma, Tod und Wahnsinn“ auf Seite 41).
- Falls ein Gegner Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder höher) hat, ist dieser Gegner besiegt und wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt (oder auf den Ablagestapel seines Besitzers, falls es eine Schwäche ist). Besiegte Gegner mit **Sieg X** werden auf den Siegpunktestapel gelegt.
- Falls eine Vorteilskarte mit einem Ausdauerwert Schaden in Höhe ihrer Ausdauer (oder höher) hat, ist sie besiegt. Falls eine Vorteilskarte mit einem Wert für Geistige Gesundheit Horror in Höhe ihrer Geistigen Gesundheit (oder höher) hat, ist sie besiegt. Eine besiegte Vorteilskarte wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Besitz und Kontrolle

Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, in dessen Deck oder Spielzonen (im Spiel und außerhalb des Spiels) sich die Karte zu Beginn des Spiels befunden hat.

Ein Spieler kontrolliert die Karten, die sich in seinen Spielzonen im Spiel und außerhalb des Spiels befinden (wie Handkarten, Deck, Ablagestapel).

Das Szenario kontrolliert die Karten in den Zonen in und außerhalb des Spiels (wie Begegnungs-, Szenen- und Agendadeck und den Begegnungs-Ablagestapel). Es kontrolliert auch Szenariokarten in den Bedrohungszonen der Spieler.

- Normalerweise kommen Karten unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel. Einige Fähigkeiten können dafür sorgen, dass die Kontrolle über eine Karte im Verlauf des Spiels wechselt.
- Falls eine Karte in eine Zone außerhalb des Spiels kommen würde, die nicht dem Besitzer der Karte gehört, wird die Karte stattdessen in der entsprechenden „Nicht im Spiel“-Zone ihres Besitzers platziert. Die Karte wird behandelt, als hätte sie die „Nicht im Spiel“-Zone des Spielers, der sie kontrolliert, betreten. Nur die Stelle, an welcher die Karte tatsächlich platziert wird.

Siehe „Träger“ auf Seite 26.

Beute

Beute ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Wenn sie die Möglichkeit haben, verfolgen einige Gegner einen bestimmten Ermittler. Diese Gegner kann man am Schlüsselwort Beute in ihrem Textfeld erkennen.

- Hinter dem Schlüsselwort Beute folgt in Klammern das Ziel, welches der Gegner in einen Kampf verwickeln möchte. „Beute (höchster 🗣-Wert)“ bedeutet beispielsweise, dass der Gegner den Ermittler mit dem höchsten Willenskraft-Wert in einen Kampf verwickeln wird, wenn er die Möglichkeit dazu hat.
- Besteht die Wahl zwischen mehreren gleich weit entfernten Ermittlern (oder zwischen Ermittlern am Ort des Gegners), nimmt der Gegner mit dem Schlüsselwort Beute den Ermittler zum Ziel, der seine „Beute“-Anweisung am besten erfüllt.
- Falls das bestimmte Ziel das Wort „nur“ enthält, bewegt sich der Gegner nur auf diesen Ermittler zu und verwickelt auch nur ihn in einen Kampf (als ob er der einzige Ermittler im Spiel wäre), und ignoriert alle anderen Ermittler bei der Bewegung und dem Verwickeln in einen Kampf. Andere Ermittler dürfen die „In einen Kampf verwickeln“-Aktion oder eine Kartenfähigkeit verwenden, um diesen Gegner in einen Kampf zu verwickeln.
- Das Schlüsselwort Beute hat keinen unmittelbaren Effekt darauf, wo ein Gegner erscheinen wird.

Bewegen

Immer wenn sich eine Entität (ein Ermittler oder Gegner) bewegt, wird die Gegnerkarte oder der Ermittlermarker bzw. die kleine Ermittlerkarte vom aktuellen Ort auf einen anderen Ort verschoben.

- Falls durch den Bewegungseffekt oder die Fähigkeit nicht anders angegeben, muss die sich bewegende Einheit auf einen verbundenen Ort bewegt werden. Welche Orte verbunden sind, kann man auf der aktuellen Ortskarte der Entität erkennen (siehe unten).



Ein Ermittler darf sich vom Geschäftsviertel zum Uferviertel bewegen.

- Immer wenn sich eine Entität bewegt, wird sie behandelt, als würde sie den aktuellen Ort verlassen und gleichzeitig den neuen Ort betreten.
- Falls eine Entität zu einem bestimmten Ort „bewegt wird“, wird diese Entität direkt auf diesen Ort bewegt und bewegt sich nicht auf dem Weg dorthin durch andere Orte.
- Falls sich ein Ermittler an einen verhüllten Ort bewegt, wird dieser Ort enthüllt, indem er auf die andere Seite gedreht wird, und es werden Hinweise entsprechend des Hinweiswertes des Ortes auf ihn platziert. Die meisten Hinweiswerte sind Werte „pro Ermittler“ (👤).
- Falls sich ein Gegner auf einen verhüllten Ort bewegt, bleibt dieser Ort verhüllt.
- Spielelemente *(Marker oder Karten)* können ebenfalls durch Kartenfähigkeiten von einer Karte auf eine andere Karte oder von einer Spielzone in eine andere Spielzone bewegt werden.
- Sobald sich eine Entität oder ein Spielelement bewegt, kann es sich nicht zu seinem gleichen (d. h. seinem aktuellen) Standort bewegen. Falls es kein legales Ziel für eine Bewegung gibt, kann die Bewegung nicht versucht werden.

Bewegen (Aktion)

„Bewegen“ ist eine Aktion, die ein Ermittler in seinem Zug in der Ermittlungsphase nehmen darf.

Sobald ein Ermittler diese Aktion nimmt, wird dieser Ermittler (den Ermittlermarker oder die kleine Ermittlerkarte) auf einen anderen Ort bewegt, der als mit dem aktuellen Ort als verbunden markiert ist.

- Das Nehmen einer Bewegen-Aktion provoziert Gelegenheitsangriffe.

Siehe „Bewegen“ auf Seite 8.

Chaosmarker

Chaosmarker werden während Fertigkeitsproben aus dem Chaosbeutel enthüllt, um die Ergebnisse der Fertigkeitsproben zu modifizieren oder zu beeinflussen. (Siehe „Fertigkeiten und Fertigkeitsproben“ auf Seite XX.)

- Totenschädel (💀), Kultist (🜏), Schrifttafel (📜), Älteres Wesen (🐙): Falls einer dieser Marker für eine Fertigkeitsprobe enthüllt wird, handelt man den Effekt des entsprechenden Symbols auf der Szenarioübersichtskarte des aktuellen Szenarios ab.
- Automatischer Misserfolg (-2): Falls dieser Marker für eine Fertigkeitsprobe enthüllt wird, bedeutet das, dass dem Ermittler die Fertigkeitsprobe automatisch misslingt. (Siehe „Automatischer Erfolg/Misserfolg“ auf Seite 7.)
- Älteres Zeichen (✡): Falls dieser Marker für eine Fertigkeitsprobe enthüllt wird, wird der ✡-Effekt auf der Ermittlerkarte des Spielers abgehandelt, der die Fertigkeitsprobe durchführt.
- Falls der enthüllte Chaosmarker (oder der Effekt, auf den sich dieser Chaosmarker bezieht) einen numerischen Modifikator hat, wird dieser Modifikator auf den Fertigkeitswert des Ermittlers für diese Probe angewendet.
- Falls sich eine Kartenfähigkeit auf ein „Symbol-Marker“ bezieht, ist jeder Marker ohne eine Zahl darauf gemeint.

Dann

Falls der Effekt einer Fähigkeit das Wort „dann“ enthält, muss der Text vor dem Wort „dann“ erfolgreich und vollständig abgehandelt werden, bevor der Rest des Effektes nach dem Wort „dann“ abgehandelt werden kann.

- Falls der Teil eines Effektes vor dem „dann“ erfolgreich und vollständig abgehandelt wird, muss der Teil des Effektes nach dem „dann“ ebenfalls abgehandelt werden.
- Der Teil des Effektes nach dem „dann“ hat Timing-Vorrang vor allen anderen indirekten Konsequenzen der Abhandlung des Teils vor dem „dann“. *(Beispiel: Falls ein Effekt lautet: „Ziehe eine Begegnungskarte. Dann nimmst du 1 Horror“ und ein Spieler eine Fähigkeit mit dem Text „Nachdem du eine Begegnungskarte gezogen hast“ kontrolliert, tritt der Teil „Dann nimmst du 1 Horror“ ein, bevor die „Nachdem du eine Begegnungskarte gezogen hast“-Fähigkeit initiiert werden kann.)*
- Falls der Teil eines Effektes vor dem „dann“ nicht erfolgreich und vollständig abgehandelt wird, wird der Teil des Effektes nach dem „dann“ nicht abgehandelt.

Dauerhaft

Dauerhaft ist eine Schlüsselwortfähigkeit für den Deckbau.

- Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft zählt nicht gegen die Deckgröße eines Ermittlers.
- Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft zählt aber weiterhin als Teil des Decks eines Ermittlers und muss deswegen alle anderen Einschränkungen beim Deckbau beachten.
- Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft ist zu Beginn jedes Spiels im Spiel und kann das Spiel nicht verlassen (es sei denn, ihr Besitzer scheidet aus dem Spiel aus).
- Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann nicht als Ziel gewählt werden, um an andere Spielerkarten angehängt zu werden. (Andere Spielerkarten dürfen jedoch eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft zum Ziel haben, um sich selbst an sie anzuhängen.)
- Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann nicht aus dem Spiel entfernt werden, ihr Schlüsselwort Dauerhaft kann nicht behandelt werden, als ob es leer wäre, und sie kann ihr Schlüsselwort Dauerhaft auch nicht auf andere Weise verlieren.
- Ein Deck kann nicht mehr als 1 Belohnungskarte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft enthalten.

Deckbau

Siehe „Deckbau“ auf Seite 43.

Decks

Es gibt in jedem Spiel 4 Hauptarten von Decks: Ermittlerdecks, das Begegnungsdeck, das Szenendeck und das Agendadeck.

- Die Reihenfolge der Karten in einem Deck darf nicht verändert werden, es sei denn, ein Spieler wird durch eine Kartenfähigkeit angewiesen dies zu tun.
- Bei Karteneffekten, die einen Ermittler anweisen, „X Karten zu ziehen“, werden die Karten vom Deck des Ermittlers gezogen, es sei denn, es wird etwas anderes angegeben.

Siehe „Begegnungsdeck“ auf Seite 7, „Ermittlerdeck“ auf Seite 12 und „Szenendeck und Agendadeck“ auf Seite 26.

Direkter Schaden, Direkter Horror

Falls eine Fähigkeit dazu führt, dass eine Karte direkten Schaden oder direkten Horror nimmt, muss dieser direkt der angegebenen Karte zugewiesen werden und kann nicht woandershin umverteilt werden.

Du/dein

Eine Fähigkeit auf einer Karte im Spiel mit den Worten „du“ oder „dein“ bezieht sich auf den Ermittler, der die Karte kontrolliert, mit ihr in einen Kampf verwickelt ist oder aktuell auf andere Art mit ihr interagiert.

- Eine **Enthüllung**-Fähigkeit mit den Worten „du“ oder „dein“ bezieht sich auf den Ermittler, der die Karte gezogen hat und die Fähigkeit abhandelt.
- Solange eine Fähigkeit, die durch die Aktivieren-Aktion initiiert worden ist, abgehandelt wird, bezieht sich „du“ oder „dein“ auf den Ermittler, der die Aktion durchführt.

Durchsuchen

Sobald ein Spieler angewiesen wird, eine Zone nach etwas zu durchsuchen, sieht er sich alle Karten an, die sich in der zu durchsuchenden Zone befinden, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

- Die zu durchsuchende Zone wir durch die Fähigkeit definiert, welche die Suche gestartet hat und kann mehrere voneinander getrennte Zonen beinhalten oder sich auf einen bestimmten Bereich einer Zone beziehen. *(Beispiel: Ein Durchsuchen-Effekt könnte lauten: „Durchsuche dein Deck und Ablagestapel“, während ein anderer spezifischer wird: „Durchsuche die obersten 9 Karten des Begegnungsdecks“.)*
- Sobald eine Durchsuchen-Effekt abgehandelt wird, muss der durchsuchende Spieler auch ein Objekt finden, wenn sich 1 oder mehr gültige Objekte in der zu durchsuchenden Zone befinden.
- Solange sich Karten im Prozess des Durchsuchens befinden, gelten sie nicht, als ob sie ihre derzeitige Spielzone verlassen hätten.

Dürfen

Eine Form des Wortes „dürfen“ gibt an, dass der betreffende Spieler die Möglichkeit hat, das zu tun, was auf die Form von „dürfen“ folgt. Falls kein Spieler angegeben ist, betrifft dies den Spieler, der die Karte kontrolliert, auf der sich die Fähigkeit befindet.

- Falls eine Fähigkeit besagt, dass ein Spieler 1 oder mehr Optionen wählen „darf“ (oder er zwischen diesen auswählen „darf“), muss er sich nicht unbedingt für eine der Optionen entscheiden.

Effekte

Ein Karteneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Fähigkeitstextes, der auf eine Karte aufgedruckt ist oder den man durch eine Karte erhalten hat, hervorgerufen wird. Ein Rahmeneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Rahmenereignisses hervorgerufen wird.

- Karteneffekten können Kosten, Auslösebedingungen, Spieleinschränkungen und/oder Spielberechtigungen vorausgehen; Diese Elemente werden nicht als Effekte behandelt.
- Ist der Effekt einmal initiiert, müssen die Spieler jeden Teil des Effektes so gut sie können abhandeln, es sei denn der Effekt enthält das Wort „darf“.
  - Damit ein Effekt mit einem Ziel initiiert und demnach abgehandelt werden kann, muss er ein gültiges Ziel zur Auswahl haben. Falls eine Kartenfähigkeit einen Spieler z. B. anweist, einen Gegner/Ermittler an seinem Ort zu wählen, und sich dort keiner befindet, scheitert der Effekt.
- Sobald ein nicht gezielter Effekt versucht mit einer Anzahl von Spielelementen zu interagieren *(Beispiel: „Ziehe 3 Karten“ oder „Durchsuche die obersten 5 Karten deines Decks“)*, die größer ist als die Anzahl dieser Elemente, die sich derzeit in der angegebenen Spielzone befinden, interagiert der Effekt mit so vielen Elementen wie möglich.
- Alle Aspekte eines Effektes haben Timing-Priorität vor allen „nachdem“-Auslösebedingungen, die als Konsequenz des Effektes auftreten können. (*Beispiel: Falls ein Effekt besagt „Du erhältst 3 Ressourcen und ziehst 3 Karten“, werden beide Aspekte des Effektes (das Erhalten von Ressourcen und das Ziehen von Karten) abgehandelt, bevor eine Fähigkeit initiiert wird, die den Text hat „Nachdem du eine Karte gezogen hast …“*).

Siehe „Fähigkeiten“ auf Seite 13, „Genaue Erläuterung der Rahmenereignisse“ auf Seite 31 und „Ziel“ auf Seite 29.

Eingebettete Sequenzen

Manche Spieleffekte können zu einer Kettenreaktion (oder zu einer **eingebetteten Sequenz**) führen.

Jedes Mal wenn eine Auslösebedingung eintritt, wird die folgende Sequenz angewandt:

1. „Sobald …“- Effekte, die die Auslösebedingung unterbrechen, werden ausgeführt.
2. Die Auslösebedingung wird abgehandelt, zusammen mit allen zeitlichen „Am …“- bzw. „Zu …“-Effekten oder „Falls …“-Effekten, die gleichzeitig mit der Auslösebedingung abgehandelt werden.
3. Dann werden die „Nachdem …“-Effekte als Reaktion auf die abgeschlossene Abhandlung der Auslösebedingung ausgeführt.

Innerhalb dieser Sequenz pausiert das Spiel und beginnt mit einer neuen Sequenz, falls die Verwendung einer ↬- oder **Erzwungen**-Fähigkeit zu einer neuen Auslösebedingung führt, wobei die oben beschriebenen Schritte 1–3 als Reaktion auf die neue Auslösebedingung ausgeführt werden. Dies ist eine sogenannte **eingebettete Sequenz**.

Ist die eingebettete Sequenz abgeschlossen, geht das Spiel dort weiter, wo es unterbrochen worden ist; bei der ursprünglichen Auslösebedingung der Sequenz.

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

Einzelspielszenario (Einzelspielmodus)

Sobald ein Einzelspielszenario gespielt wird (d. h. ein Szenario wird als eigenständiges Abenteuer gespielt, nicht als Teil seiner Kampagne), gelten folgende Regeln:

- Sobald ein Deck für ein Einzelspielszenario gebaut wird, kann ein Ermittler höherstufige Karten in seinem Deck verwenden (solange sie den Einschränkungen beim Deckbau für diesen Ermittler entsprechen), indem er die Summe der Erfahrungspunkte aller höherstufigen Karten in diesem Deck zählt und zusätzlich zufällige Grundschwächen nach der folgenden Tabelle hinzufügt.

  0–9 Erfahrungspunkte: 0 zusätzliche zufällige Grundschwächen
  10–19 Erfahrungspunkte: 1 zusätzliche zufällige Grundschwäche
  20–29 Erfahrungspunkte: 2 zusätzliche zufällige Grundschwächen
  30–39 Erfahrungspunkte: 3 zusätzliche zufällige Grundschwächen
  40–49 Erfahrungspunkte: 4 zusätzliche zufällige Grundschwächen

  Ein Spieler kann nicht mehr als 49 Erfahrungspunkte verwenden, um einem Deck Karten für ein Einzelszenario hinzuzufügen.

  - Als optionale Variante können die Spieler bei bestimmten Einzelspielszenarien ihre Auflösung und ihre verdienten Erfahrungspunkte als „Wertung“ notieren, um festzuhalten, wie gut sie das Szenario abgeschlossen haben. Dies kann mit der Wertung anderer Durchläufe oder anderer Spieler verglichen werden.

- Nachdem man ein Szenario ausgewählt hat, liest man im Kampagnenleitfaden des gewählten Szenarios nach, wie das Szenario vorbereitet wird. Zusätzliche Anweisungen für das Einzelspielszenario findet man gewöhnlich am Ende der normalen Vorbereitung, falls vorhanden.
- Falls die Spieler angewiesen werden, einen bestimmten Moment ihres Abenteuers, eine Entscheidung oder andere Informationen im Kampagnenlogbuch zu „notieren", „merken" sich die Spieler dies stattdessen bis zum Ende des Szenarios. (Siehe „Merke dir, dass …" auf Seite 40.)
- Falls eine Szenario-Schwäche oder eine Story-Belohnung verdient wird, die sich in einer Erweiterung befindet, zu der die Spieler keinen Zugriff haben, fahren sie ohne diese Karte fort.

Einzigartig (*)

Eine Karte mit dem *-Symbol vor dem Kartennamen ist eine einzigartige Karte. Es kann sich nicht mehr als 1 Kopie jeder einzigartigen Karte (nach Name) gleichzeitig im Spiel befinden.

- Ein Spieler kann eine einzigartige Karte nicht ins Spiel bringen, falls sich bereits eine Kopie dieser Karte (nach Name) im Spiel befindet.
- Falls eine einzigartige Szenariokarte ins Spiel kommen würde, die den gleichen Namen wie eine einzigartige Spielerkarte hat, wird die Spielerkarte zum gleichen Zeitpunkt abgelegt, an dem die Szenariokarte ins Spiel kommt.

Enthüllung

Eine Enthüllungsfähigkeit ist ein Typ einer Kartenfähigkeit.

Enthüllungsfähigkeiten sind am fett gedruckten **Enthüllung**-Aktionskennzeichen zu erkennen. Sie kommen häufig auf Begegnungs- oder Schwächekarten vor und werden ausgelöst, sobald die Karte, auf der sie aufgedruckt sind, von einem Ermittler gezogen werden.

- Sobald ein Ermittler eine Begegnungskarte zieht, muss dieser Ermittler alle Enthüllungsfähigkeiten dieser Karte abhandeln (falls vorhanden). Dies passiert, bevor die Karte ins Spiel kommt, oder bei einer Verratskarte, während sie sich im Limbus befindet.
- Sobald eine Schwächekarte auf die Hand eines Ermittlers gelangt, muss dieser Ermittler sofort alle Enthüllungsfähigkeiten auf dieser Karte abhandeln, als ob er sie gerade gezogen hätte.

Siehe „Limbus" auf Seite 20.

Entkommen, Entkommen (Aktion)

„Entkommen" ist eine Aktion, die ein Ermittler in seinem Zug in der Ermittlungsphase nehmen darf.

Um einem Gegner zu entkommen, mit dem eine Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, legt der Ermittler eine Beweglichkeitsprobe (-Probe) gegen den Entkommenwert dieses Gegners ab. Falls die Probe gelingt, entkommt der Ermittler diesem Gegner. (Siehe „Fertigkeitsproben" auf Seite 14.)

- Falls die Probe misslingt, entkommt der Ermittler dem Gegner nicht und bleibt mit ihm in einen Kampf verwickelt.

Immer wenn ein Ermittler einem Gegner entkommt, wird der Gegner erschöpft (falls er vorher spielbereit war) und der Ermittler löst sich aus dem Kampf. Der Gegner wird aus der Bedrohungszone des Ermittlers an den derzeitigen Ort des Ermittlers verschoben, um anzuzeigen, dass er nicht länger mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist.

- Anders als bei den Aktionen „Kampf" und „In einen Kampf verwickeln" kann ein Ermittler eine Entkommen-Aktion nur gegen einen mit ihm in einen Kampf verwickelten Gegner durchführen.
- Eine Entkommen-Aktion provoziert **keine** Gelegenheitsangriffe.
- Falls eine Fähigkeit dazu führt, dass einem oder mehreren Gegnern „automatisch entkommen wird", wird für diesen Entkommen-Versuch keine Fertigkeitsprobe abgelegt und sie kann deshalb nicht „erfolgreich" sei oder „gelingen". Der Ermittler führt nur die Schritte durch, die abgehandelt werden, sobald er einem Gegner entkommt: Er erschöpft den Gegner und löst sich von ihm).

Siehe „Automatischer Erfolg/Misserfolg" auf Seite 7, „Fertigkeitsproben" auf Seite 14 und „Timing für Fertigkeitsproben" auf Seite 34.

Ereigniskarten

Ereigniskarten stehen für taktische Aktionen, Manöver, Zaubersprüche, Tricks und andere spontane Effekte, die einem Spieler zur Verfügung stehen.

- Falls eine Ereigniskarte nicht das Schlüsselwort Schnell hat, darf sie nur durch eine Spielen-Aktion während des Zuges eines Spielers von dessen Hand durchgeführt werden. Sämtliche Berechtigungen und Einschränkungen für das Spielen der Karte müssen dabei beachtet werden.
- Eine Ereigniskarte mit dem Schlüsselwort Schnell darf jederzeit nach den Anweisungen zum Spielen der Karte von der Hand eines Spielers gespielt werden *(normalerweise in einem Spielerfenster oder in Reaktion auf eine Auslösebedingung)*.
- Immer wenn ein Spieler eine Ereigniskarte spielt, werden ihre Kosten bezahlt, ihre Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) und die Karte wird auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt, nachdem diese Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) worden sind.
- Falls die Effekte einer Ereigniskarte aufgehoben werden, gilt die Karte immer noch als gespielt und ihre Kosten als bezahlt. Nur die Effekte werden aufgehoben.
- Das Spielen (oder Nichtspielen) einer Ereigniskarte von der Hand ist für einen Spieler immer optional, falls das Ereignis in den Spielanweisungen nicht das Wort „muss" verwendet.

Erfahrung

Nachdem die Ermittler die Ergebnisse eines Szenarios notiert haben, können sie mit ihrer gewonnenen Erfahrung neue Karten für ihre Decks erwerben. Dazu werden die folgenden Schritte in angegebener Reihenfolge durchgeführt:

1. **Erfahrungspunkte zählen:** Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe der Summe der Siegpunktewerte auf allen Karten im Siegpunktestapel, modifiziert durch Boni und Mali, die im Kampagnenleitfaden für diese Auflösung angegeben sind. Diese Summe wird zu eventuell noch nicht ausgegebenen Erfahrungspunkten des Ermittlers addiert, die er in vorherigen Szenarien dieser Kampagne gewonnen hat.
2. **Neue Karten erwerben:** Nun dürfen neue Karten erworben und dem Deck des Spielers hinzugefügt werden, indem man Erfahrungspunkte in Höhe der Kartenstufe ausgibt (erkennbar an der Anzahl der weißen Punkte oben links auf der Karte). Beim Erwerben neuer Karten müssen folgende Regeln beachtet werden:
   - Die Deckbaurichtlinien des Ermittlers (auf der Rückseite der Ermittlerkarte) müssen beim Erwerb neuer Karten beachtet werden. Es dürfen nur Karten erworben werden, auf die der Ermittler Zugriff hat. Die Anforderungen für die Deckgröße müssen ebenfalls beachtet werden, indem für jede (nicht dauerhafte) Karte, die erworben und dem Deck hinzugefügt worden ist, eine andere Karte aus dem Deck entfernt wird. Schwächekarten und Karten, die dem Deck eines Ermittlers hinzugefügt werden müssen, dürfen nicht für neu erworbene Karten entfernt werden.

- Jede Karte kostet Erfahrungspunkte in Höhe der Kartenstufe, bis zu einem Minimum von 1 (der Kauf einer Karte der Stufe 0 kostet trotzdem 1 Erfahrungspunkt). Die Anzahl der weißen Punkte unter den Kosten einer Karte gibt die Stufe der Karte an.
- Sobald ein Ermittler eine Karte erwirbt, die eine höherstufige Version einer Karte mit demselben Kartennamen ist, darf er diese Karte „verbessern", indem er nur die Differenz der Erfahrung zwischen den beiden Karten zahlt (bis zu einem Minimum von 1) und die niedrigerstufige Version aus seinem Deck entfernt.
- Neue Karten werden einzeln erworben (oder verbessert). Falls ein Ermittler mehr als 1 Kopie einer neuen Karte erwerben möchte, muss er für jede Kopie einzeln zahlen und für jede erworbene Kopie eine Karte aus seinem Deck entfernen.
- Ein Spieler kann sein Deck im Verlauf einer Kampagne nur durch die oben angegebenen Schritte und durch besondere Anweisungen im Kampagnenleitfaden verändern.

3. **Nicht ausgegebene Erfahrungspunkte notieren:** Jeder Ermittler notiert seine nicht ausgegebenen Erfahrungspunkte im Kampagnenlogbuch. Diese Erfahrungspunkte können zu einem späteren Zeitpunkt in der Kampagne ausgegeben werden.

Erforscht

Erforscht ist eine neue Schlüsselwortfähigkeit, die auf manchen Karten zu finden ist.

Bevor eine Karte mit dem Schlüsselwort Erforscht einem Ermittlerdeck hinzugefügt werden kann, muss sie zuerst „identifiziert" oder „übersetzt" werden. Dies geschieht, indem eine auf einer niederstufigen Version der Karte beschriebene Aufgabe durchgeführt wird und diese im Kampagnenlogbuch notiert wird.

- Eine Karte mit dem Schlüsselwort Erforscht darf einem Deck nur hinzugefügt werden, indem eine niederstufige Version von ihr verbessert wird.
- Eine Karte mit dem Schlüsselwort Erforscht darf einem Deck nur hinzugefügt werden, falls im Kampagnenlogbuch steht, dass die auf der niederstufigeren Version der Karte beschriebene Aufgabe erfüllt wurde.
- Nachdem ein Ermittler eine dieser Aufgaben erfüllt hat und dies im Kampagnenlogbuch notiert hat, darf ein beliebiger Ermittler in der Kampagne die entsprechende Karte verbessern, bei dem die normalen Regeln zum Verbessern von Spielerkarten angewandt werden.

Erhalten

Das Wort „erhalten" kommt in verschiedenen Zusammenhängen vor.

- Falls ein Spieler eine oder mehrere Ressourcen erhält, nimmt dieser Spieler die angegebene Anzahl Ressourcen aus dem Markervorrat und fügt sie seinem Ressourcenvorrat hinzu.
- Falls ein Ermittler eine Aktion erhält, darf dieser Ermittler im angegebenen Zeitraum eine zusätzliche Aktion nehmen.
  - Falls ein Ermittler eine Aktion außerhalb seines Zuges erhält, darf er diese Aktion in seinem nächsten Zug nehmen
- Falls eine Karte eine Eigenschaft erhält (wie ein Symbol, ein Merkmal, ein Schlüsselwort oder einen Fähigkeitstext), funktioniert die Karte, als ob sie die erhaltene Eigenschaft besitzen würde.
- „Erhaltene" Eigenschaften gelten nicht als auf der Karte „aufgedruckt". Falls sich eine Fähigkeit auf die aufgedruckten Eigenschaften einer Karte bezieht, bezieht sie sich nicht auf erhaltene Eigenschaften.

Ermitteln (Aktion)

„Ermitteln" ist eine Aktion, die ein Ermittler während seines Zuges in der Ermittlungsphase nehmen darf.

Immer wenn ein Ermittler diese Aktion nimmt, legt er eine Intellektprobe (-Probe) gegen den Schleierwert dieses Ortes ab.

Falls diese Probe gelingt, hat der Ermittler erfolgreich an dem Ort ermittelt und er entdeckt dort 1 Hinweis. (Dies passiert in Schritt 7 der Fertigkeitsprobe.)

Immer wenn ein Ermittler einen Hinweis an einem Ort entdeckt, nimmt er den Hinweis von dem Ort und platziert ihn auf seine Ermittlerkarte unter seiner Kontrolle.

Falls die Probe misslingt, hat der Ermittler keinen Erfolg beim Ermitteln an dem Ort.

- Ein Ermittler darf eine Ermitteln-Aktion auch dann nehmen, falls sich auf seinem Ort kein Hinweis befindet. Falls die Probe gelingt, werden keine Hinweise entdeckt.

Siehe „Fertigkeitsproben" auf Seite 14, und „FP.7 Ergebnis der Fertigkeitsprobe anwenden" auf Seite 12.

Ermittlerdeck

Das „Ermittlerdeck" eines Spielers ist das Deck, das dessen Vorteils-, Ereignis-, Fertigkeits- und Schwächekarten enthält. Eine Anweisung, die sich auf „dein Deck" bezieht, bezieht sich auf das Ermittlerdeck unter der Kontrolle des betreffenden Spielers.

Siehe „Decks" auf Seite 9.

Ermittlungsleiter

Der Ermittlungsleiter muss gelegentlich für das Szenario wichtige Entscheidungen treffen. Zu Beginn eines Szenarios wählen die Ermittler einen Ermittlungsleiter. Falls sie sich nicht einigen können, wird zufällig ein Ermittlungsleiter bestimmt.

- Immer wenn es mehrere gültige Optionen für eine Wahl oder eine Entscheidung gibt (z. B. ein Jäger-Gegner, der sich in 2 verschiedene Richtungen bewegen könnte), hat der Ermittlungsleiter das letzte Wort bei der Wahl zwischen diesen Optionen.
- Falls der Ermittlungsleiter ausscheidet, wählen die verbliebenen Spieler (falls vorhanden) einen neuen Ermittlungsleiter.

Ermittlungsphase

Die Ermittlungsphase ist die zweite Phase in jeder Runde. In dieser Phase ist jeder Ermittler in beliebiger Reihenfolge am Zug, im dem er (standardmäßig) bis zu 3 Aktionen durchführen kann.

- Falls ein Karteneffekt dazu führt, dass ein Ermittler außerhalb der Ermittlungsphase 1 oder mehr Aktionen erhält bzw. verliert, so erhält bzw. verliert der Ermittler diese Aktionen , sobald sein Zug in der Ermittlungsphase beginnt.

Siehe „Ermittlungsphase" auf Seite 32.

Erscheinen

Einige Gegner erscheinen an einem speziellen Ort, sobald sie vom Begegnungsdeck gezogen werden. Dieser Ort wird durch eine fett gedruckte **Erscheinen**-Anweisung im Textfeld angegeben.

- Die Erscheinen-Anweisung eines Gegners wird abgehandelt, sobald der Gegner ins Spiel kommt, unabhängig davon, auf welche Weise er ins Spiel gekommen ist.

- Falls ein Gegner keine Erscheinen-Anweisung hat, erscheint er mit dem Ermittler, der ihn gezogen hat, in einen Kampf verwickelt.
- Falls es keinen legalen Ort gibt, an dem ein Gegner erscheinen kann (z. B. falls in seiner Erscheinen-Anweisung ein spezieller Ort angegeben ist, der aber nicht im Spiel ist, oder kein Ort im Spiel seine Erscheinen-Anweisung erfüllt), erscheint er nicht und wird stattdessen abgelegt.
- Falls mehrere Orte die Erscheinen-Anweisung erfüllen, entscheidet sich der Ermittler, der den Gegner erscheinen lässt, zwischen diesen Orten.
- Falls eine Kartenfähigkeit die Spieler anweist, einen Gegner an einem bestimmten Ort erscheinen zu lassen *(Beispiel: „Durchsuche das Begegnungsdeck nach einer Kopie von Akolyth und lasse sie in der Südstadt erscheinen.“)*, behandelt man die Fähigkeit, welche die Karte ins Spiel bringt, als die Erscheinen-Anweisung dieses Gegners, die jede andere Erscheinen-Anweisungen überschreibt.

Erschöpfen, erschöpft

Eine Karte gilt als erschöpft, solange sie um 90° gedreht ist.

Eine Karte wird entweder als Teil von Fähigkeitskosten oder durch andere Spieleffekte erschöpft. Sobald eine Karte erschöpft wird, wird sie um 90° (zur Seite) gedreht.

- Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit ist (normalerweise in der Unterhaltsphase oder durch eine Kartenfähigkeit).

Erzwungene Fähigkeiten

Eine erzwungene Fähigkeit ist ein Typ einer Kartenfähigkeit.

Erzwungene Fähigkeiten erkennt man an der fett gedruckten Anweisung „**Erzwungen** –“. Erzwungene Fähigkeiten werden zu einem festgelegten Zeitpunkt ausgelöst. Solche Zeitpunkte sind normalerweise an Wörtern wie „sobald“, „nachdem“, „falls“, „am“ oder „zu“ erkennbar.

- Falls eine erzwungene Fähigkeit ihr Ziel nicht beeinflussen kann, wird sie nicht initiiert.
- Eine erzwungenen Fähigkeit, welche ihr Ziel beeinflussen kann, **muss** jedes Mal ausgelöst werden, wenn der angegebene Zeitpunkt erfüllt ist.
- Eine erzwungene Fähigkeit mit einer Timing-Vorgabe, die mit dem Wort „sobald ...“ beginnt, wird sofort ausgelöst, sobald die angegebene Timing-Vorgabe erfüllt ist, noch bevor ihre Auswirkungen der Timing-Vorgabe auf das Spiel abgehandelt werden. *(Beispiel: Ein Effekt mit dem Text „**Erzwungen** – Sobald du eine Vorteilskarte spielst: Nimm 1 Horror.“ fügt 1 Horror zu, sobald die Vorteilskarte gespielt wird, noch bevor sie das Spiel betritt.)*
- Eine erzwungene Fähigkeit mit einer Timing-Vorgabe, die mit dem Wort „nachdem ...“ beginnt, wird ausgelöst, nachdem die Auswirkungen der Timing-Vorgabe auf das Spiel abgehandelt worden sind.
- Erzwungene Fähigkeiten haben zeitlichen Vorrang vor Fähigkeiten von Spielerkarten. Zu jeder Timing-Vorgabe müssen alle erzwungenen Fähigkeiten, die sich auf diese Timing-Vorgabe beziehen, abgehandelt werden, bevor ↪-Fähigkeiten, die sich auf dieselbe Timing-Vorgabe beziehen, ausgelöst werden dürfen.

Siehe „Fähigkeiten“ auf Seite 13.

Exil / Ins Exil schicken

Exil ist eine Fähigkeit, die auf manchen Spielerkarten und im Kampagnenleitfaden zu finden ist.

Einige Spielerkarten müssen ins Exil geschickt werden, sobald sie verwendet werden. Sobald eine Karte ins Exil geschickt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt und zurück in die Sammlung gelegt.

- Während des Kampagnenspiels muss eine Karte, die nicht die Stufe 0 hat, und die ins Exil geschickt worden ist, zwischen Szenarien mit Erfahrungspunkten erneut erworben werden, falls man sie wieder in sein Deck aufnehmen will.
- Falls 1 oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden und dadurch die Deckgröße unter die für den Ermittler vorgegebene Größe sinkt, müssen, sobald man zwischen Szenarien Karten erwirbt, so viele Karten erworben werden, dass die Deckgröße wieder den Regeln entspricht. *(Sobald auf diese Weise Karten erworben werden, dürfen Karten der Stufe 0 für 0 Erfahrungspunkte erworben werden, bis die vorgegebene Deckgröße wieder erreicht ist.)*

Fähigkeiten

Eine Fähigkeit ist der spezielle Spieltext, der angibt, wie eine Karte das Spiel beeinflusst. Folgende Typen von Kartenfähigkeiten gibt es: anhaltende Fähigkeiten, erzwungene Fähigkeiten, Enthüllungsfähigkeiten, ausgelöste Fähigkeiten, Schlüsselwortfähigkeiten und Anweisungen für Gegner (wie z. B. Erscheinen).

- Kartenfähigkeiten interagieren nur mit anderen Spielelementen, falls die Karte mit der Fähigkeit im Spiel ist, es sei denn, die Fähigkeit (oder die Regel für den entsprechenden Kartentyp) bezieht sich ausdrücklich auf die Verwendung aus einer Zone heraus, die sich nicht im Spiel befindet.
- Kartenfähigkeiten interagieren nur mit anderen Karten, die im Spiel sind, es sei denn, die Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf eine Interaktion mit Karten in einer Zone außerhalb des Spiels.
- Falls sich mehrere Instanzen derselben Fähigkeit im Spiel befinden, interagiert jede Instanz individuell mit ihrem Ziel (oder darf mit ihrem Ziel interagieren).

Siehe „Anhaltende Fähigkeiten“ auf Seite 5, „Ausgelöste Fähigkeiten“ auf Seite 6, „Enthüllung“ auf Seite 11, „Erzwungene Fähigkeiten“ auf Seite 13 und „Schlüsselwörter“ auf Seite 23.

Fertigkeitskarten

Eine Fertigkeit ist ein Kartentyp.

Fertigkeitskarten stehen für angeborene oder erlernte Attribute oder Charaktermerkmale, welche die Fertigkeitsproben eines Ermittlers verbessern.

- Fertigkeitskarten werden nicht von der Hand eines Spielers gespielt. Um ihre Fähigkeiten abzuhandeln, müssen Fertigkeitskarten zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen werden.
- Falls eine Fertigkeitskarte zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen wird, darf ihre Fähigkeit während der Abhandlung dieser Fertigkeitsprobe wie auf der Karte angegeben angewendet werden.

Siehe „Timing für Fertigkeitsproben“ auf Seite 34.

Fertigkeitsproben

Viele Situationen im Spiel erfordern, dass ein Ermittler eine Fertigkeitsprobe gegen eine seiner vier Fertigkeiten ablegt: Willenskraft (), Intellekt (), Kampf () oder Beweglichkeit (). Bei Fertigkeitsproben wird mit dem Wert eines Ermittlers für eine bestimmte Fertigkeit gegen einen Schwierigkeitswert angetreten, der von der Fähigkeit oder dem Spielschritt bestimmt wird, der/die diese Probe initiiert hat. Der Ermittler versucht den Schwierigkeitswert zu erreichen oder zu übertreffen, um bei dieser Probe erfolgreich zu sein.

Eine Fertigkeitsprobe wird oft als Probe gegen diese Fertigkeit angegeben. *(Beispiel: „Beweglichkeitsprobe", „Kampfprobe", „Willenskraftprobe" oder „Intellektprobe".)*

Bei der Durchführung einer Fertigkeitsprobe darf der Ermittler beliebig viele gültige Karten von seiner Hand zur Probe beitragen. Jeder andere Ermittler am selben Ort wie der Ermittler, der die Probe durchführt, darf **1 Karte** von seiner Hand beitragen, um ihm zu helfen.

- Am Ende der Fertigkeitsprobe werden alle zur Probe beigetragenen Karten abgelegt.

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

- Falls die erste Fertigkeitsprobe Teil einer Aktion ist, wird die zweite Fertigkeitsprobe erst dann initiiert, nachdem die Abhandlung der Aktion abgeschlossen ist.

Siehe„Aktionskennzeichen" auf Seite 3, „Fertigkeitssymbole" auf Seite 14 und „Timing für Fertigkeitsproben" auf Seite 34.

Fertigkeitssymbole

Zusätzlich zu ihren Fähigkeiten haben viele Spielerkarten 1 oder mehr Fertigkeitssymbole im oberen linken Bereich der Karte, direkt unterhalb ihrer Kosten, ihrer Stufe und ihres Kartentyps.

Eine Karte auf der Hand eines Spielers darf zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen werden, falls die Karte 1 oder mehr Symbole enthält, die mit der Fertigkeit der gerade abgelegten Probe übereinstimmen. Jedes übereinstimmende Symbol, das zu einer Probe beigetragen wird, erhöht den Fertigkeitswert des Ermittlers für diese Probe um 1.

- Fertigkeits-, Vorteils- und Ereigniskarten können alle zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen werden. Die Fähigkeiten auf Vorteilen und Ereignissen werden aber nicht abgehandelt, falls sie zu einer Probe beigetragen werden, wohingegen die Fähigkeiten auf beigetragenen Fertigkeitskarten abgehandelt werden.

Ein Joker-Fertigkeitssymbol (**?**) auf einer Spielerkarte darf zur Übereinstimmung als jedes andere Fertigkeitssymbol verwendet werden, welches für Kartenfähigkeiten oder zum Beitragen einer Fertigkeitsprobe benötigt wird.

- Sobald Joker-Fertigkeitssymbole zum Abhandeln einer Kartenfähigkeit verwendet werden, muss der Spieler ansagen, welchem Fertigkeitssymbol sie zum Zeitpunkt der Verwendung der Karte entsprechen.

Siehe „Fertigkeitskarten" auf Seite 13 und „Timing für Fertigkeitsproben" auf Seite 34.

„Für jede(n)" / „Für je"

Manche Karteneffekte weisen einen Ermittler an, einen Effekt mehrmals durchzuführen – für jede Instanz einer bestimmten Bedingung (wie z. B. „für jeden Horror auf dir" oder „für jede Vorteilskarte auf deiner Hand"). Falls ein solcher Effekt zusammengefasst werden kann, dann sollte die Anzahl ermittelt werden und der Effekt gleichzeitig abgehandelt werden (und kann zusammen aufgehoben, ignoriert oder verhindert werden).

Falls ein Karteneffekt nicht gleichzeitig abgehandelt werden kann, sollte jede Instanz als eigenständiger Effekt abgehandelt werden (und muss daher einzeln aufgehoben, ignoriert oder verhindert werden).

- Dies passiert normalerweise, wenn es mehrere Schritte, eine Auswahl oder andere Abhängigkeiten gibt. *(Beispiel: Eine Verratskarte weist dich an: „Nimm für jeden Punkt, um den die Probe misslingt, 1 Horror." Da du auf einen Blick erkennen kannst, um wie viele Punkte die Probe misslungen ist, handle den zugefügten Horror gleichzeitig als 1 einzigen Effekt ab. Eine andere Verratskarte weist dich an: „Für jeden Punkt, um den die Probe misslingt, musst du entweder 1 Aktion verlieren oder 1 Horror nehmen." Bei dieser Verratskarte müssen die Effekte einzeln abgehandelt werden, da jeder Punkt, um den dir die Probe misslingt, dich vor die Wahl stellt, entweder 1 Aktion zu verlieren oder 1 Horror zu nehmen. Jede Instanz muss einzeln abgehandelt werden, auch wenn das endgültige Resultat nur das Nehmen von Horror ist.)*

Gegnerkarten

Gegnerkarten stehen für Schurken, Kultisten, Nichtsnutze, fürchterliche Monster und die unvorstellbarsten Wesenheiten aus anderen Dimensionen oder dem Kosmos.

Sobald ein Ermittler eine Gegnerkarte zieht, muss er diesen Gegner erscheinen lassen und dabei die Erscheinen-Anweisung der Karte beachten. Falls der Gegner keine Erscheinen-Anweisung hat, erscheint er mit dem Ermittler, der auf diese Karte getroffen ist, in einen Kampf verwickelt und wird in die Bedrohungszone dieses Ermittlers platziert.

- Ein spielbereiter, nicht in einen Kampf verwickelter Gegner verwickelt einen Ermittler in einen Kampf, wenn er sich am selben Ort wie dieser befindet.
  - Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig oder Zurückhaltend sind eine Ausnahme zu den oben genannten Regeln. Sobald ein Ermittler auf einen Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig oder Zurückhaltend trifft, wird er auf dem Ort des Ermittlers platziert (und nicht in die Bedrohungszone des Ermittlers).
  - Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend verwickeln einen Ermittler am selben Ort nicht automatisch in einen Kampf.
  - Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig werden behandelt, als wären sie mit jedem Ermittler am selben Ort wie sie in einen Kampf verwickelt, solange sie spielbereit sind, und mit keinem Ermittler in einem Kampf verwickelt, solange sie erschöpft sind.
- Falls ein Ermittler mit einem Gegner in einen Kampf verwickelt ist und eine Aktion für etwas anderes als **kämpfen**, **entkommen** oder die Aktivierung einer **Verhandlung**- oder **Aufgeben**-Fähigkeit nimmt, macht jeder dieser Gegner einen Gelegenheitsangriff.
- Gegner mit dem Schlüsselwort Jäger oder Patrouille bewegen sich in der Gegnerphase (siehe „Gegnerphase" auf Seite 14).
- In einen Kampf verwickelte Gegner greifen im Schritt 3.3 der Gegnerphase an (siehe„Gegnerphase" auf Seite 14).

Siehe „Gelegenheitsangriff" auf Seite 15, „Gewaltig" auf Seite 15, „Jäger" auf Seite 18, „Patrouille" auf Seite 21 und „Zurückhaltend" auf Seite 29.

Gegnerphase

In der Gegnerphase bewegt sich jeder spielbereite Gegner mit dem Schlüsselwort Jäger ein Mal auf einen verbundenen Ort in Richtung des nächstgelegenen Ermittlers zu und jeder spielbereite Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille ein Mal auf einen verbundenen Ort in Richtung seines Ziels zu.

Jeder spielbereite Gegner, der mit einem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, greift diesen an und wird dann erschöpft.

Siehe „Gegnerphase" auf Seite 33.

Geistige Gesundheit und Horror

Geistige Gesundheit steht für die mentale und emotionale Widerstandskraft, die eine Karte einem Ermittler zur Verfügung stellt. Horror hält fest, welcher Schaden der Seele einer Karte durch die Konfrontation mit den Mächten des Mythos zugefügt wurde.

- Sobald eine Karte Horror nimmt, werden Horrormarker in Höhe der gerade genommenen Horrormenge auf der Karte platziert.
- Falls ein Ermittler Horror in Höhe seiner Geistigen Gesundheit (oder mehr) hat, ist dieser Ermittler besiegt. Sobald ein Ermittler besiegt worden ist, scheidet er aus dem aktuellen Szenario aus.
- Im Kampagnenspiel erleidet ein Ermittler, der durch zu viel Horror besiegt worden ist, 1 seelisches Trauma. Das Nehmen eines seelischen Traumas kann dazu führen, dass ein Ermittler **wahnsinnig** wird.
- Falls eine Vorteilskarte mit einem Wert für Geistige Gesundheit Horror in Höhe ihrer Geistigen Gesundheit (oder mehr) hat, ist sie besiegt.
- Einer Vorteilskarte ohne Wert für Geistige Gesundheit kann kein Horror zugewiesen werden.
- Die „verbliebene Geistige Gesundheit“ einer Karte ist ihr Grundwert für Geistige Gesundheit abzüglich der Menge Horror darauf, plus oder minus aktiver Modifikatoren für Geistige Gesundheit.
- Falls ein Ermittler „direkten Horror“ nimmt, muss dieser Horror seiner Ermittlerkarte zugewiesen werden.

Siehe „Ausscheiden“ auf Seite 6, „Besiegt“ auf Seite 8 und „Schaden/Horror zufügen“ auf Seite 22.

Gelegenheitsangriff

Jedes Mal wenn ein Ermittler mit einem oder mehreren spielbereiten Gegnern in einen Kampf verwickelt ist und eine Aktion ausgibt (außer die Aktion wird ausgegeben, um eine **Kampf**-, **Entkommen**-, **Verhandlung**- oder **Aufgeben** -Aktion durchzuführen), führt jeder dieser in einen Kampf verwickelten Gegner einen Angriff gegen den Ermittler durch. Dies wird Gelegenheitsangriff genannt.

- Der Ermittler, der den Angriff bzw. die Angriffe ausgelöst hat, wählt die Reihenfolge, in der die Angriffe abgehandelt werden.
- Ein Gelegenheitsangriff wird sofort, nachdem alle Kosten für das Initiieren der Aktion, die diesen Angriff provoziert hat, gezahlt worden sind, aber bevor die Effekte dieser Aktion abgehandelt werden, durchgeführt.
- Eine Fähigkeit, die mehr als eine Aktion kostet, provoziert nur einen Gelegenheitsangriff von jedem Gegner, der in einen Kampf verwickelt ist.
- Ein Gegner wird nicht erschöpft, solange er einen Gelegenheitsangriff durchführt.
- Nachdem alle Gelegenheitsangriffe durchgeführt worden sind, wird das Spiel mit der Abhandlung der Fähigkeit, welche die Angriffe provoziert hat, fortgesetzt.
- Im Bezug auf Kartenfähigkeiten zählen Gelegenheitsangriffe als Gegnerangriffe.
- Ein Ermittler provoziert einen Gelegenheitsangriff, falls er 1 oder mehr Aktionen ausgibt, um eine Fähigkeit oder Aktion durchzuführen. -Fähigkeiten mit fett gedruckten Aktionskennzeichnen provozieren keinen Gelegenheitsangriffe.

Getötete/Wahnsinnige/Verschlungene Ermittler

Im Kampagnenspiel müssen Ermittler, die getötet oder wahnsinnig geworden sind, im Kampagnenlogbuch notiert werden und können für den Rest der Kampagne nicht mehr verwendet werden.

- Ein Ermittler mit körperlichen Traumata in Höhe seiner aufgedruckten Ausdauer (oder höher) wird **getötet**.

Ein Ermittler mit seelischen Traumata in Höhe seiner aufgedruckten geistigen Gesundheit (oder höher) wird **wahnsinnig**.

- Ein Ermittler kann auch durch Kartenfähigkeiten oder die Auflösung eines Szenarios **getötet** oder **wahnsinnig** werden.
- Manche Spieleffekte können einen Ermittler **verschlingen**. Ein **verschlungener** Ermittler wird **getötet**.
- In Einzelszenarien besteht praktisch kein Unterschied zwischen **getötet**, **wahnsinnig**, **verschlungen** oder **besiegt** werden.

Siehe „Besiegt“ auf Seite 8 und „Kampagnenspiel“auf Seite 40.

Gewaltig

Gewaltig ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Ein spielbereiter Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig wird behandelt, als sei er mit jedem Ermittler am selben Ort wie er in einen Kampf verwickelt.

- Ein erschöpfter Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig wird nicht behandelt, als sei er mit Ermittlern am selben Ort wie er in einen Kampf verwickelt.
- Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig kann nicht in der Bedrohungszone eines Ermittlers platziert werden.
- Sobald ein Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig während der Gegnerphase angreift, wird sein (vollständiger) Angriff gegen jeden Ermittler, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, nacheinander abgehandelt. Der Ermittlungsleiter wählt die Reihenfolge, in der die Angriffe abgehandelt werden. Der Gegner mit Gewaltig wird nicht erschöpft, bis sein letzter Angriff abgehandelt worden ist.
  - Falls ein Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig (durch eine andere Fähigkeit) erschöpft wird, bevor er alle seine Angriffe abgehandelt hat, werden die verbliebenen Angriffe nicht initiiert.
- Falls ein Ermittler einen Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig in einen Kampf verwickelt, während der Gegner seine Angriffe abhandelt, wird der Ermittler der Liste der Ziele hinzugefügt, die der Gegner angreift.
- Sobald ein Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig einen Gelegenheitsangriff durchführt, wird dieser Angriff nur gegen den Ermittler abgehandelt, der den Angriff provoziert hat.
- Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig bewegt sich nicht gemeinsam mit einem mit ihm in einen Kampf verwickelten Ermittler mit, der sich von seinem aktuellen Ort wegbewegt.
- Falls einem Ermittler eine Kampfprobe misslingt, die einen Gegner mit Gewaltig zum Ziel hat, wird den anderen mit dem Ziel in einen Kampf verwickelten Ermittlern kein Schaden zugefügt.

Gewinnen und Verlieren

Jedes Szenario hat mehrere verschiedene mögliche Enden.

Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Einige Anweisungen im Szenendeck (sowie auf anderen Begegnungskartentypen) enthalten Auflösungspunkte in folgendem Format: „(→**A#**)“. Das vorrangige Ziel der Spieler ist es, im Szenendeck vorzurücken, bis eine (hoffentlich vorteilhafte) Auflösung erreicht wird. Sollte das Szenendeck eine Auflösung hervorrufen, haben die Spieler das Szenario abgeschlossen (und vielleicht sogar gewonnen).

Das Agendadeck steht für den Fortschritt und die Ziele der bösen Mächte, denen die Ermittler in einem Szenario gegenüberstehen. Einige Anweisungen im Agendadeck (sowie auf anderen Begegnungskartentypen) enthalten ebenfalls Auflösungspunkte in folgendem Format: „(→**A#**)“. Sollte das Agendadeck eine (normalerweise finsterere) Auflösung hervorrufen, haben die Spieler das Szenario mit aller Wahrscheinlichkeit verloren.

- Anweisungen für die Abhandlung der angegebenen Auflösung befinden sich im Kampagnenleitfaden im Abschnitt „Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen“.
  - Sollte das Szenario ohne Auflösung enden (falls z. B. alle Ermittler ausgeschieden sind oder aufgegeben haben), befinden sich Anweisungen für die Abhandlung im Kampagnenleitfaden im Abschnitt „Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen“.
- Falls die Spieler eine Kampagne spielen, fahren sie unabhängig vom Ausgang dieses Szenarios normalerweise mit dem nächsten Szenario in der Kampagne fort. Auch wenn die Spieler ein Szenario „verlieren“, setzen sie die Kampagne trotzdem fort, wenn nichts anderes angegeben ist *(allerdings mit den negativen Konsequenzen ihrer Niederlage)*.
- Wird ein Einzelspielszenario gespielt, haben die Spieler das Szenario gewonnen (oder zumindest überlebt), falls sie eine Auflösung erreicht haben, außer in der Auflösung steht etwas anderes. Falls das Szenario endet und die Spieler keinen Auflösungspunkt erreicht haben, haben sie verloren.
  - Bei bestimmten Szenarien ist die Grenze zwischen Sieg und Niederlage recht verschwommen. Andere Szenarien können die Auflösungspunkte in ungewöhnlicher Weise verwenden oder haben gar keinen Auflösungspunkt, der erreicht werden kann. In diesen Fällen können die Spieler ihrer Vorstellungskraft verwenden, um selbst zu bestimmen, ob sie gewonnen oder verloren haben.

Siehe „Einzelspielszenario (Einzelspielmodus)“ auf Seite 10 und „Szenendeck und Agendadeck“ auf Seite 26.

Grundwert

Der Grundwert ist der Wert eines Elementes, bevor Modifikatoren angewendet werden. Wenn nicht anders angegeben, ist der Grundwert eines Elementes, das von einer Karte abgeleitet ist, der auf dieser Karte aufgedruckte Wert.

Handkartenlimit

Das Handkartenlimit jedes Ermittlers beträgt normalerweise 8. Die Anzahl der Karten wird nur in der Unterhaltsphase überprüft, nachdem die Ermittler je 1 Karte gezogen und je 1 Ressource erhalten haben.

Siehe „Unterhaltsphase“ auf Seite 33.

Handlungskarten

Eine Handlungskarte ist ein Kartentyp. Handlungskarten dienen dem Zweck, die Kampagne mit noch mehr erzählter Handlung zu füllen. Sie befinden sich normalerweise auf der Rückseite einer anderen Szenariokarte.

Erhalten die Spieler die Anweisung, eine Handlungskarte abzuhandeln, wird der Handlungstext der Karte sowie ihr Spieltext gelesen, falls vorhanden.

- Das Umdrehen und Abhandeln einer Karte mit Handlungstext auf der Rückseite gilt im Bezug auf Kartentexte nicht als „umdrehen“. Sämtlicher Text auf der Vorderseite der Handlungskarte gilt noch immer als aktiv. Bis sämtlicher Text auf der Rückseite abgehandelt ist, werden keine Marker, Verstärkungen oder andere Spielelemente verändert.

Siehe „Kartentypen“ auf Seite 18.

Heilen

„Heilen“ ist eine Anweisung, die eine angegebene Menge Schaden oder eine angegebene Menge Horror von einer Karte entfernt.

- Falls eine Karte um mehr Schaden oder Horror geheilt wird, als sie aktuell auf sich hat, wird so viel von der angegebenen Menge wie möglich entfernt. Schaden/Horror, der über diese Menge hinaus geheilt worden wäre, gilt als „überschüssige“ Heilung, die über die maximale Ausdauer /Geistige Gesundheit einer Karte hinausgeht.
- Das Bewegen von Schaden/Horror von einer Karte auf eine andere zählt in Bezug auf Karteneffekte nicht als Heilen der einen oder Beschädigen der anderen Karte.

Heimgesucht

Heimgesucht ist eine Fähigkeit, die auf manchen Orten zu finden ist.

Immer wenn einem Ermittler beim Ermitteln an einem Ort eine Fertigkeitsprobe misslingt, muss er zunächst alle Ergebnisse jener Fertigkeitsprobe anwenden und anschließend alle „**Heimgesucht**“-Fähigkeiten auf jenem Ort abhandeln.

- Ein Ort gilt im Bezug auf andere Karteneffekte als „heimgesucht“, wenn er mindestens 1 „**Heimgesucht**“-Fähigkeit aufweist (aufgedruckt oder aus einer anderen Quelle).

Hinweise

Hinweise stellen den Fortschritt dar, den die Ermittler bei der Lösung eines Geheimnisses, der Aufdeckung einer Verschwörung und/oder dem Vorrücken im Szenario machen können.

- Wenn ein Ort zum ersten Mal enthüllt wird oder enthüllt ins Spiel kommt (auch während der Vorbereitung), werden Hinweise in Höhe des Hinweiswertes des Ortes auf ihm platziert (aus dem Markervorrat). Die meisten Hinweiswerte sind Werte „pro Ermittler (👤)“. (Siehe „Ortskarten“ auf Seite 21.)
- Ein Hinweis kann an einem Ort entdeckt werden, indem an diesem Ort erfolgreich ermittelt wird (siehe „Ermitteln (Aktion)“ auf Seite XX), oder durch die Fähigkeit einer Karte. Falls ein Ermittler einen Hinweis entdeckt, nimmt er den Hinweis von dem Ort und platziert ihn unter seiner Kontrolle auf seiner Ermittlerkarte.
- Falls es keine „**Ermittlungsziel** –“-Voraussetzungen für das Vorrücken der aktuellen Szene gibt, dürfen die Ermittler als Gruppe während des Zugs eines beliebigen Ermittlers die benötigte Anzahl Hinweise von ihren Ermittlerkarten ausgeben (normalerweise als Wert „pro Ermittler (👤)“ angegeben), um das Szenendeck vorzurücken. Dies passiert normalerweise als ⚡-Spielerfähigkeit. Beliebig viele Ermittler dürfen Hinweise zur Gesamtzahl der Hinweise beitragen, die benötigt werden, um das Szenendeck vorzurücken.
- Eine Kartenfähigkeit, die sich auf Hinweise „an einem Ort“ oder „auf einem Ort“ bezieht, bezieht sich auf die noch nicht entdeckten Hinweise, die sich aktuell auf dem Ort befinden.
  - Jeder Ort mit Sieg X, der am ende eines Szenarios keine unentdeckten Hinweise mehr auf sich hat wird dem Siegpunktestapel hinzugefügt. (Siehe „Sieg X“ auf Seite 24.)
- Falls eine Spielerkarte (wie eine Ermittler- oder eine Vorteilskarte) besiegt oder abgelegt wird, werden alle Hinweise, die sich auf der Karte befunden haben, auf dem aktuellen Ort platziert.

Im Spiel / Nicht im Spiel

Die Karten, die ein Spieler in seiner Spielzone kontrolliert, gelten als im Spiel.

Die aktuelle Szene, die aktuelle Agenda, die Szenarioübersichtskarte, jeder Ort in der Spielzone und jede Begegnungskarte in der Bedrohungszone eines Ermittlers oder an einem Ort gelten alle als im Spiel.

Nicht im Spiel bezieht sich auf Karten auf der Hand eines Spielers, in einem Deck, auf einem Ablagestapel, im Siegpunktestapel und beiseitegelegte oder aus dem Spiel entfernte Karten.

- Eine Karte kommt ins Spiel, sobald sie von einer nicht im Spiel befindlichen Zone in eine Zone wechselt, die im Spiel ist.
- Eine Karte verlässt das Spiel, sobald sie von einer Zone, die im Spiel ist, in eine nicht im Spiel befindliche Zone wechselt.
- Marker auf Karten, die im Spiel sind, gelten als im Spiel. Ressourcen im Ressourcenvorrat jedes Ermittlers gelten ebenfalls als im Spiel.

Immun

Falls eine Karte immun gegen bestimmte Effekt-Arten ist (z. B. „Immun gegen Verratskarteneffekte“ oder „Immun gegen Spielerkarteneffekte“), kann sie nicht Ziel von Effekten dieser Art werden oder von ihnen direkt betroffen werden. Nur die Karte selbst ist geschützt; andere Entitäten, die in direktem Zusammenhang mit der immunen Karte stehen (wie angehängte Vorteilskarten, Marker auf der Karte oder Fähigkeiten, deren Quelle die immune Karte ist), sind selbst nicht immun.

- Falls eine Karte eine Immunität gegen einen Effekt erhält, werden bestehende andauernde Effekte, die bereits vorher auf die Karte angewendet worden sind, nicht entfernt. Falls eine Karte eine Immunität gegen einen Effekt verliert, werden bestehende andauernde Effekte dieser Art nicht auf die Karte angewendet.
- Immunität beschützt eine Karte nur vor Effekten. Sie beschützt eine Karte nicht vor Kosten.

In einen Kampf verwickeln (Aktion)

„In einen Kampf verwickeln“ ist eine Aktion, die ein Ermittler in seinem Zug in der Ermittlungsphase nehmen darf.

Um einen Gegner am selben Ort in einen Kampf zu verwickeln, platziert ein Ermittler den gewählten Gegner in seiner Bedrohungszone *(beispielsweise um einen Gegner mit Zurückhaltend in einen Kampf zu verwickeln oder um einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln, der erschöpft oder mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist)*. Der Ermittler und der Gegner sind jetzt in einen Kampf verwickelt.

- Ein Ermittler darf die „In einen Kampf verwickeln“-Aktion durchführen, um einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln, der am selben Ort mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist. Der Gegner löst sich gleichzeitig vom vorherigen Ermittler und verwickelt den Ermittler, der die Aktion durchführt, in einen Kampf.
- Ein Ermittler kann die „In einen Kampf verwickeln“-Aktion nicht verwenden, um einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln, mit dem er bereits in einen Kampf verwickelt ist.
- Eine „In einen Kampf verwickeln“-Aktion provoziert Gelegenheitsangriffe.

In Spielerreihenfolge

Falls die Spieler angewiesen werden eine Reihe von Handlungen „in Spielerreihenfolge“ durchzuführen, führt der Ermittlungsleiter seinen Teil der Handlungen zuerst durch und die anderen Spieler sind im Uhrzeigersinn danach an der Reihe. Der Begriff „der nächste Spieler“ bezieht sich in diesem Zusammenhang auf den nächsten Spieler, der (im Uhrzeigersinn) in Spielerreihenfolge handelt.

Ins Exil schicken

Siehe „Exil“ auf Seite 13.

Ins Spiel bringen

Einige Kartenfähigkeiten bewirken, dass eine Karte „ins Spiel gebracht wird“. Diese Fähigkeiten bringen die Karte direkt aus einer Zone außerhalb des Spiels ins Spiel.

- Die Ressourcenkosten der Karte, die ins Spiel gebracht wird, werden nicht bezahlt.
- Falls von der „Ins Spiel bringen“-Fähigkeit nichts anders angegeben wird, werden diese Karten in einer Zone ins Spiel gebracht, welche die normalen Spielregeln für das Spielen oder (im Fall von Begegnungskarten) Ziehen dieser Karte erfüllt.
- Eine Karte, die ins Spiel gebracht worden ist, gilt nicht als gespielt.

Siehe „Im Spiel / Nicht im Spiel“ auf Seite 17 und „Spielen“ auf Seite 25.

Ins Spiel kommen

Der Begriff „ins Spiel kommen“ bezieht sich auf jeden Zeitpunkt, an dem eine Karte aus einer Zone außerhalb des Spiels eine Zone im Spiel übergeht.

- Falls eine Fähigkeit (entweder auf der Karte selbst oder von einer anderen Karte) eine Karte in einem anderen Zustand als durch die Regeln angegeben ins Spiel kommen lässt, gibt es keinen Übergang zu diesem Status. Sie kommt einfach in diesem Zustand ins Spiel.

Siehe „Im Spiel / Nicht im Spiel“ auf Seite 17.

Ignorieren

Manche Kartenfähigkeiten können die Kosten oder Effekte anderer Fähigkeiten oder Spielaktionen „ignorieren”. Solche Kartenfähigkeiten können entweder: (a) das Bezahlen von Kosten umgehen, ohne die Abhandlung einer Karte oder den Effekt einer Fähigkeit zu beinträchtigen; oder (b) einen oder mehrere Effekte einer Karte, eines Markers oder einer Fähigkeit verhindern, ohne andere, nicht ignorierte Effekte zu beeinträchtigen; oder (c) die Initiierung einer Fähigkeit aufheben.

- Falls Kosten ignoriert werden, müssen sie nicht mehr gezahlt werden, um die entsprechende Karte oder die Fähigkeit abzuhandeln.
  - Manche Karten erlauben es einem Ermittler, eine Karte zu spielen oder eine Fähigkeit zu aktivieren, wobei „alle Kosten ignoriert“ werden. Diese Effekte ignorieren nur die Kosten zur Aktivierung der Fähigkeit, sie ignorieren jedoch nicht zusätzliche Kosten, die für die Abhandlung der Fähigkeit gezahlt werden dürfen oder müssen. *(In anderen Worten: Alles vor dem Doppelpunkt wird ignoriert, aber alle zusätzlichen Kosten nach dem Doppelpunkt müssen ganz normal gezahlt werden.)*
  - Falls eine Karte oder Fähigkeit Kosten von X hat, wobei X durch die Wahl eines Spieler bestimmt wird, und diese Kosten ignoriert werden, gilt X bei der Abhandlung der Karte oder Fähigkeit als 0.
- Falls ein Effekt ignoriert wird, gilt der Effekt im Bezug auf Kartenfähigkeiten als nicht abgehandelt worden. Dennoch ist die entsprechende Fähigkeit oder Spielaktion initiiert worden, worauf andere Fähigkeiten reagieren können. *(Beispiel: Während ein „aufgehobener“ Chaosmarker behandelt wird, als wäre er gar nicht gezogen worden, gilt ein „ignorierter“ Chaosmarker als gezogen, allerdings werden weder seine Modifikatoren noch seine Effekte abgehandelt oder auf die aktuelle Fertigkeitsprobe angewendet.)*
- Fähigkeiten, die als Kosten eine Karte ins Exil schicken und/oder eine Karte aus dem Spiel entfernen, können nicht ignoriert werden.

Siehe „Exil / Ins Exil schicken“ auf Seite 13, „Kosten“ auf Seite 19 und „X (Buchstabe)“ auf Seite 28.

Jäger

Jäger ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Zu Beginn der Gegnerphase bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Jäger auf kürzestem Weg in Richtung des nächstgelegenen Ermittlers zu einem verbundenen Ort. Gegner an einem Ort mit einem oder mehreren Ermittlern bewegen sich nicht.

- Manche Gegner zielen auf bestimmte Beute (angegeben in Klammern hinter dem Beute-Schlüsselwort).
- Falls es mehrere gleich weit entfernte Ermittler gibt, die alle als „nächstgelegene Ermittler" in Frage kommen, bewegt sich der Gegner auf den Ermittler zu, der sein Ziel ist. Falls dies keiner ist oder falls der Gegner keine Beute-Anweisung hat, entscheidet der Ermittlungsleiter.
- Falls sich ein Jäger-Gegner zu einem Ort bewegen müsste, der Weg zu diesem Ort aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

Siehe „Beute" auf Seite 8.

Kampagnenspiel

Siehe „Kampagnenspiel"auf Seite 40.

Kampf (Aktion)

„Kampf" ist eine Aktion, die ein Ermittler in seinem Zug in der Ermittlungsphase nehmen darf.

Um gegen einen Gegner an seinem Ort zu kämpfen, handelt ein Ermittler einen Angriff gegen den Gegner ab, indem er eine Kampfprobe (-Probe) gegen den Kampfwert dieses Gegners ablegt.

Falls die Probe gelingt, ist der Angriff erfolgreich und dem angegriffenen Gegner wird 1 Schaden zugefügt(in Schritt 7 der Fertigkeitsprobe).

- Normalerweise wird durch einen Angriff 1 Schaden zugefügt. Einige Waffen, Zauber oder andere Karteneffekte können diesen Schaden modifizieren.

Falls die Probe misslingt, wird dem angegriffenen Gegner kein Schaden zugefügt. Falls einem Ermittler diese Probe jedoch gegen einen Gegner, der mit einem einzelnen anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, misslingt, wird der Schaden dem Ermittler zugefügt, der mit dem Gegner in einen Kampf verwickelt ist.

- Eine Kampf-Aktion (entweder durch das Spielen einer Karte mit einem fett gedruckten **Kampf**-Fähigkeit, durch das Aktivieren einer fett gedruckten **Kampf**-Fähigkeit auf einer Karte oder eine Kampf-Basisaktion) provoziert **keine** Gelegenheitsangriffe.
- Ein Ermittler darf gegen einen beliebigen Gegner an seinem Ort kämpfen: den Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, einen Gegner am selben Ort, der nicht in einen Kampf verwickelt ist, oder einen Gegner, der mit einem anderen Ermittler am selben Ort in einen Kampf verwickelt ist.

Siehe „Fertigkeitsproben" auf Seite 14 und „Zurückhaltend" auf Seite 29.

Kann nicht / Können nicht

Der Begriff „kann nicht" hat absolute Gültigkeit und kann nicht von anderen Fähigkeiten widerrufen werden.

Karten ziehen

Sobald ein Spieler angewiesen wird eine oder mehrere Karten zu ziehen, zieht er diese Karten oben von seinem Ermittlerdeck und fügt sie seiner Hand hinzu.

Sobald ein Spieler angewiesen wird eine oder mehrere Begegnungskarten zu ziehen, zieht er diese Karten oben vom Begegnungsdeck und handelt diese nach den Regeln für das Ziehen von Begegnungskarten im Rahmenereignisschritt „1.4 Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte." auf Seite 31.

- Sobald ein Spieler zwei oder mehr Karten als Ergebnis einer einzigen Fähigkeit oder eines Spielschrittes zieht, werden diese Karten gleichzeitig gezogen. Falls auf diese Weise mehrere Schwächen oder Begegnungskarten gezogen werden, werden ihre Effekte in der Reihenfolge abgehandelt, in der sie auf die Hand des Spielers gekommen sind. Falls ein Deck währenddessen leer wird, wird es zunächst neu gemischt und dann werden die restlichen Karten gezogen.
- Es gibt kein Limit, wie viele Karten ein Spieler in jeder Runde ziehen darf.
- Falls ein Ermittler mit einem leeren Ermittlerdeck eine oder mehrere Karten ziehen muss, mischt er seinen Ablagestapel zurück in sein Deck. Dann zieht er die Karte(n) und nimmt 1 Horror.
  - Das Ziehen der Karte(n) und das Nehmen des Horrors passieren gleichzeitig.
  - Falls ein Ermittler mit einem leeren Ermittlerdeck beim Ziehen auch keine Karten in seinem Ablagestapel hat, wird der Ermittler sofort besiegt und erleidet 1 seelisches Trauma.

Kartentypen

Die Kartentypen sind im Abschnitt „Aufbau der Karten" ab Seite 36 abgebildet.

Falls eine Fähigkeit dafür sorgt, dass eine Karte ihren Kartentyp ändert, verliert sie alle anderen Kartentypen, die sie möglicherweise hat, und funktioniert genau wie andere Karten des neuen Kartentyps.

Ereignis-, Fertigkeits-, Vorteilskarten sowie Ermittlerkarten werden als **Spielerkarten** zusammengefasst, wobei Agenda-, Gegner-, Orts-, Szenarioübersichts-, Story- und Verratskarten als **Szenariokarten** zusammengefasst werden. Gegner- und Verratskarten sind zusätzlich noch **Begegnungskarten**, eine Unterkategorie von Szenariokarten.

Die große Ausnahme der obigen Regel bilden die Schwächen, eine Kartenunterart. Schwächen sind Spielerkarten, solange sie sich im Deck des Trägers befinden, und (abhängig von ihrem Hauptkartentyp) entweder Begegnungs- oder Spielerkarten, solange sie abgehandelt werden oder im Spiel sind.

Agendakarten

Agendakarten sind Teil das Agendadecks und stehen für den Fortschritt und die Ziele der finsteren Mächte, denen die Ermittler im Szenario gegenüberstehen. Das Vorrücken im Agendadeck ist normalerweise schlecht für die Ermittler. (Siehe „Agendakarten" auf Seite 3.)

Ereigniskarten

Ereigniskarten stehen für taktische Aktionen, Manöver, Zaubersprüche, Tricks und andere spontane Effekte, die einem Spieler zur Verfügung stehen. Immer wenn ein Spieler eine Ereigniskarte spielt, werden ihre Kosten bezahlt, ihre Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) und die Karte wird auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt.

Ermittlerkarten

Ermittlerkarten stehen für die tapferen Personen, die sich (freiwillig oder auch nicht) den dunklen Mächten des Mythos entgegenstellen.

Ermittler werden beim Deckbau zuerst gewählt und beginnen ein Szenario bereits im Spiel. Auf den Ermittlerkarten sind die Fertigkeiten der Ermittler vermerkt, ihre persönlichen Fähigkeiten sowie andere Karten, auf die sie direkt Zugriff haben oder die ihnen im Verlauf der Kampagne zur Verfügung stehen.

Fertigkeitskarten

Fertigkeitskarten stehen für angeborene oder erlernte Attribute oder Charaktermerkmale, welche die Fertigkeitsproben eines Ermittlers verbessern. Fertigkeitskarten haben keine Kosten und werden nicht von der Hand eines Spielers gespielt. Um ihre Fähigkeiten abzuhandeln, müssen Fertigkeitskarten zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen werden.

Gegnerkarten

Gegnerkarten stehen für Schurken, Kultisten, fürchterliche Monster und die unvorstellbarsten Wesenheiten aus anderen Dimensionen oder dem Kosmos dahinter.

Gegner werden aus dem Begegnungsdeck gezogen und können Ermittler in der Ermittlerphase und/oder der Mythosphase angreifen.

Handlungskarten

Handlungskarten dienen dem Zweck, die Kampagne mit noch mehr erzählter Handlung zu füllen. Sie befinden sich normalerweise auf der Rückseite einer anderen Szenariokarte. Die Spieler können im Verlauf eines Szenarios die Anweisung erhalten, eine Handlungskarte oder die Handlungskarten-Seite einer Szenariokarte abzuhandeln.

Ortskarten

Ortskarten stehen für die Orte, welche die Ermittler im Verlauf eines Szenarios erkunden. Verwendet die Ermittlermarker oder die kleinen Ermittlerkarten, um anzuzeigen, an welchem Ort sich der jeweilige Ermittler befindet. Solange sich ein Ermittler an einem Ort befindet, befindet sich der entsprechende Ermittler, alle seine Vorteilskarten und jede Karte in der Bedrohungszone dieses Ermittlers am selben Ort.

Szenarioübersichtskarten

Die Szenarioübersichtskarte wird bei der Szenariovorbereitung neben dem Agendadeck platziert. Auf der Szenarioübersichtskarte sind die für jedes Szenario unterschiedlichen Effekte der Chaosmarker-Symbole aufgeführt.

Szenenkarten

Szenenkarten sind Teil des Szenendecks und stehen für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Das Vorrücken im Szenendeck ist normalerweise gut für die Ermittler. (Siehe „Szenenkarten“ auf Seite 26.)

Verratskarten

Verratskarten stehen für Flüche, Heimsuchungen, Wahnsinn, Hindernisse, Katastrophen und andere unerwartete Vorkommnisse, auf die ein Ermittler im Verlauf eines Szenarios treffen kann. Sobald ein Ermittler eine Verratskarte zieht, muss er ihren Effekt abhandeln. Dann wird die Karte auf ihren Ablagestapel gelegt, falls durch eine Fähigkeit nichts anderes angegeben wird.

Vorteilskarten

Vorteilskarten stehen für Gegenstände, Verbündete, Talente, Zaubersprüche und andere Dinge, die dem Ermittler helfen oder von ihm in einem Szenario verwendet werden dürfen. Sobald ein Ermittler eine Vorteilskarte spielt, platziert er sie in seiner Spielzone. Normalerweise bleiben Vorteilskarten im Spiel, wenn sie nicht durch eine Kartenfähigkeit oder einen Szenarioeffekt abgelegt werden.

- Einige Vorteilskarten haben Werte für Ausdauer und/oder Geistige Gesundheit. Sobald einem Ermittler Schaden oder Horror zugefügt wird, darf dieser Ermittler einen Teil davon oder den kompletten Schaden oder Horror einer gültigen Vorteilskarte zuweisen, bis maximal zu den Werten der Vorteilskarte für ihre Ausdauer und Geistige Gesundheit.
- Die meisten Vorteilskarten benötigen einen oder mehrere Slots, solange sie sich im Spiel befinden. (Siehe „Slots“ auf Seite 24.)

Der Kodex

Manche Karten weisen ein Kodexsymbol (📖) im Text auf. Während des Szenarios lassen euch manche Karteneffekte und Fähigkeiten bestimmte Kodexeinträge lesen. Haltet den Kampagnenleitfaden beim Spielen am besten immer griffbereit.

Bestimmte Orte, Charaktere und Gegner haben Kodexeinträge, auf die mit (📖 X) verwiesen wird. Um einen Kodexeintrag lesen zu dürfen, müssen zuerst alle Kosten jener Fähigkeit gezahlt werden bzw. alle Effekte, die mit der Auslösebedingung in Zusammenhang stehen, abgehandelt werden. Lest dann den Kodexeintrag im entsprechenden Abschnitt des aktuellen Szenarios im Kampagnenleitfaden und handelt ihn ab.

- Jeder Kodexeintrag kann nur ein Mal pro Szenario abgehandelt werden, außer es ist etwas anderes angegeben.
- Beim Abhandeln eines Kodexeintrags handelt der Spieler, der den Eintrag ausgelöst hat, alle Effekte ab (z. B. eine Probe ablegen, Schaden zufügen, Ressourcen bezahlen). Falls unklar ist, wer den Kodexeintrag ausgelöst hat, handelt der Ermittlungsleiter den Eintrag ab.
- Kodexeinträge, die durch eine bestimmte Aktionsart (z. B. **Kampf**, **Entkommen**, **Verhandlung** usw.) ausgelöst werden, gelten während der Abhandlung des Kodexeintrags als diese Aktionsart.
- Während ein Kodexeintrag abgehandelt wird, darf nur der Teilabschnitt im Eintrag gelesen werden, dessen Bedingungen zutreffen. Falls die Bedingungen des ersten Abschnitts eines Kodexeintrags nicht zutreffen, springe zum nächsten Abschnitt.
- Falls ein Karteneffekt euch anweist, einen Kodexeintrag abzuhandeln, der in dem gespielten Szenario nicht existiert, scheitert der Effekt.
- Nachdem ein Kodexeintrag abgehandelt und Änderungen im Kampagnenlogbuch vorgenommen wurden, geht das Spiel normal weiter.

Kontrolle

Siehe „Besitz und Kontrolle“ auf Seite 8.

Kopie

Eine Kopie einer Karte wird durch ihren Kartennamen bestimmt. Eine zweite Kopie einer Karte ist eine andere Karte mit demselben Kartennamen, unabhängig von Kartentyp, Text, Bild oder anderen Eigenschaften der Karte.

Sobald eine Karte das Spiel verlässt und wieder ins Spiel kommt, gilt sie als eine neue Kopie ihrer selbst. Daraus ergibt sich, dass jeder Aspekt eines Spielzustands, der auf die vormalige Karte Anwendung gefunden hat, nicht mehr auf die neue Karte angewendet wird.

Kosten

Die meisten Kartenfähigkeiten haben Kosten, die bezahlt werden müssen, um initiiert zu werden. Es gibt zwei Arten von Kosten im Spiel: Ressourcenkosten und Fähigkeitskosten.

Die **Ressourcenkosten** einer Karte entsprechen ihrem numerischen Wert, der (in Ressourcen) bezahlt werden muss, um diese Karte von der Hand zu spielen. Um die Ressourcenkosten zu bezahlen, nimmt ein Ermittler eine bestimmte Anzahl Ressourcen aus seinem Ressourcenvorrat und legt sie in den Markervorrat zurück.

Die **Fähigkeitskosten** haben das Format „Kosten: Effekt“. Manche Kartenfähigkeiten verlangen von Spielern, zusätzliche Ressourcen auszugeben, Schaden/Horror zu nehmen oder andere Bedingungen zu erfüllen, um ausgelöst zu werden. In diesem Fall gibt der Teil vor dem Doppelpunkt die Kosten der Fähigkeit an, die bezahlt werden müssen, sowie Auslösebedingungen, die erfüllt sein müssen, um die Fähigkeit auszulösen. Der Teil nach dem Doppelpunkt ist der Effekt.

- Falls mehrere Kosten für eine einzelne Karte oder Fähigkeit bezahlt werden müssen, müssen diese Kosten gleichzeitig bezahlt werden.
- Nur der Spieler, der eine Karte oder Fähigkeit kontrolliert, darf ihre Kosten bezahlen.
- Sobald ein Spieler Karten erschöpft, ablegt oder anderweitig verwendet, um Kosten zu bezahlen, dürfen nur Karten im Spiel und unter der Kontrolle jenes Spielers verwendet werden, falls die Kosten nicht ausdrücklich den Status außerhalb des Spiels angeben.
- Falls zum Bezahlen von Kosten ein Spielelement benötigt wird, das nicht im Spiel ist (wie das Ablegen von 1 oder mehr Karten von der Hand), darf der Spieler, der die Kosten bezahlt, nur Spielelemente verwenden, die sich in seinen Spielzonen befinden (wie seine Hand oder sein Deck), um die Kosten zu bezahlen.
- Falls die Ermittler angewiesen werden, Kosten als Gruppe zu bezahlen, darf jeder Ermittler (oder jeder Ermittler der durch die von der Fähigkeit definierten Gruppe) zu den Kosten beitragen.
- Eine Fähigkeit kann nicht initiiert werden und ihre Kosten nicht bezahlt werden, falls das Abhandeln ihrer Effekte das Ziel nicht beeinflusst oder verändert.
- Falls ein Ermittler als Kosten Schaden oder Horror nimmt und einen Teil davon auf einer Vorteilskarte zuweist, gelten die Kosten trotzdem als bezahlt.

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

- Zusätzliche Kosten sind Kosten, die außerhalb des normalen Zeitpunkts zum Zahlen von Kosten gezahlt werden können (z. B. während des Abhandelns eines Effekts).
- Falls ein Effekt, der zusätzliche Kosten voraussetzt, abgehandelt werden würde, müssen die zusätzlichen Kosten zu diesem Zeitpunkt gezahlt werden. Falls die zusätzlichen Kosten nicht gezahlt werden können, misslingt das Abhandeln dieses Teils des Effekts.
- Zusätzliche Kosten müssen nicht gezahlt werden, sobald eine verpflichtende Anweisung (wie etwa im Kampagnenleitfaden oder auf der Rückseite einer Szenen-oder Agendakarte) einen Ermittler dazu auffordert, einen Effekt abzuhandeln.

Siehe „Ignorieren“ auf Seite 17.

Leer

Falls das aufgedruckte Textfeld einer Karte durch eine Fähigkeit behandelt wird, als ob es „leer“ wäre, wird dieses Textfeld behandelt, als ob es keinen aufgedruckten Inhalt hätte. Text und/oder Symbole, die aus anderen Quellen stammen, werden dadurch nicht geleert.

Das Textfeld einer Karte enthält Merkmale, Schlüsselwörter, Kartentexte und Fähigkeiten.

- Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft verlieren das Schlüsselwort Dauerhaft nicht, falls ihr Textfeld geleert wird.

Leerer Ort

Ein leerer Ort ist ein Ort, an dem sich keine Gegner oder Ermittler befinden.

Limbus

Solange die Effekte einer Ereignis- oder Verratskarte abgehandelt werden, oder solange eine Fertigkeitskarte zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen wird, ist die Karte weder im Spiel noch auf dem Ablagestapel oder auf der Hand eines Ermittlers. Der Übergangszustand, in der sich die Karte befindet, wird „Limbus“ genannt.

Eine Ereigniskarte betritt den Limbus, nachdem die Kosten bezahlt und Gelegenheitsangriffe abgehandelt worden sind. Eine Verratskarte betritt den Limbus, nachdem sie gezogen worden ist, während ihre Enthüllung-Fähigkeit abgehandelt wird. Eine Fertigkeitskarte betritt den Limbus, sobald sie zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen wird.

Solange sich eine Karte im Limbus befindet, wird sie normalerweise auf den Tisch gelegt, um anzuzeigen, dass ihre Effekte gerade abgehandelt werden. Solange sich eine Karte im Limbus befindet, zählt sie im Bezug auf andere Karteneffekte als nicht im Spiel.

Nachdem die Effekte der Karte vollständig abgehandelt worden sind, verlässt sie den Limbus und wird auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Falls die Effekte der Karte dazu führen, dass die Karte ins Spiel kommt (wie z. B. durch das Anhängen an ein anderes Spielelement oder dem Platzieren in der Bedrohungszone oder in der Spielzone eines Ermittlers), verlässt die Karte den Limbus und betritt gleichzeitig das Spiel.

Siehe „Fertigkeitsproben“ auf Seite 14.

Marker, keine mehr übrig

Es gibt keine Begrenzungen für die Anzahl der Marker (jeder Art), die sich zu einem Zeitpunkt in der Spielzone befinden können. Falls die Spieler keine von den mitgelieferten Markern mehr übrig haben, können andere Marker, Zähler oder Münzen verwendet werden, um den aktuellen Spielstatus festzuhalten.

Merkmale

Die meisten Karten haben 1 oder mehr Merkmale, die oben im Textfeld in ***fett-kursiv*** gedruckt sind.

- Merkmale haben keinen eigenständigen Effekt auf das Spiel. Stattdessen beziehen sich einige Kartenfähigkeiten auf Karten, die spezielle Merkmale besitzen.

Modifikatoren

Einige Fähigkeiten modifizieren Werte oder Mengen von Eigenschaften. Der Spielstatus fragt ständig variable Werte und Mengen ab und bringt (falls nötig) die modifizierten Werte auf den neusten Stand.

Immer wenn ein neuer Modifikator angewendet (oder entfernt) wird, wird das gesamte Ergebnis komplett neu berechnet, ausgehend vom nicht modifizierten Grundwert und unter Beachtung aller aktiven Modifikatoren.

- Sobald ein Wert berechnet wird, gelten alle Modifikatoren als gleichzeitig angewendet. Bei der Berechnung werden jedoch alle Modifikatoren, die etwas addieren oder subtrahieren, durchgeführt, bevor ein Wert verdoppelt oder halbiert wird.
- Bruchzahlen werden aufgerundet, nachdem alle Modifikatoren angewendet worden sind.
- Eine Mengenangabe auf einer Karte (wie ein Eigenschaftswert, ein Symbol, die vorhandene Anzahl eines Merkmals oder Schlüsselwortes) kann nicht funktional unter 0 fallen. Negative Modifikatoren, die über die aktuelle Anzahl des Wertes hinausgehen, werden zwar angewendet, aber ein negatives Ergebnis wird nach der Anwendung aller Modifikatoren behandelt, als ob der Wert 0 wäre.

(Beispiel: Matteo legt eine Beweglichkeitsprobe ab und deckt einen Chaosmarker mit dem Wert –8 auf. Sobald dieser Modifikator auf seine Beweglichkeit von 4 angewendet wird, würde dies seinen Fertigkeitswert auf –4 senken. Seine Beweglichkeit kann jedoch nicht so weit gesenkt werden, dass sie funktional unter 0 liegen würde. Auch wenn der Modifikator von –8 existiert, wird seine Beweglichkeit wie 0 behandelt. Falls Matteo nun Rechtzeitiges Eingreifen ( 81) spielen würde, um einen Bonus von +2 zu erhalten, würde dieser Bonus allerdings nicht auf den funktionalen Wert der Fertigkeit von 0 angewendet, sondern gemeinsam mit allen anderen aktiven Modifikatoren. Matteos Beweglichkeit würde dann folgendermaßen berechnet werden: Grundfertigkeitswert 4, –8 durch den Chaosmarker, +2 durch Rechtzeitiges Eingreifen was ein Ergebnis von –2 ergeben würde, was immer noch wie 0 behandelt wird.)

Mulligan

Nachdem ein Spieler während der Vorbereitung seine Starthand gezogen hat, erhält dieser Spieler einmalig einen Mulligan: Er darf eine beliebige Anzahl der gezogenen Karten auswählen, die er nicht auf seiner Starthand behalten will. Diese Karten werden beiseitegelegt und er zieht genauso viele Karten nach und fügt sie seiner Starthand hinzu. Die beiseitegelegten Karten werden dann zurück in das Deck dieses Spielers gemischt.

- Die Spieler nehmen ihren Mulligan (oder verzichten darauf) in Spielerreihenfolge.
- Wenn während des Ziehens der Starthand und beim Nehmen des Mulligans eine Schwächekarte gezogen wird, wird sie beiseitegelegt und an ihrer Stelle eine weitere Karte gezogen. Beiseitegelegte Schwächekarten werden zusammen mit den anderen bei diesem Prozess beiseitegelegten Karten zurück in das Deck des Spielers gemischt.

Multi-Klassen-Karten

Manche Spielerkarten gehören mehr als einer Klasse an – Wächter (), Sucher (), Schurke (), Mystiker () oder Überlebender (). Diese Karten sind durch ihre goldene Farbe und das Vorhandensein mehrerer Klassensymbole gekennzeichnet. Eine Multi-Klassen-Karte kann einem Ermittlerdeck hinzugefügt werden, falls der Ermittler zu mindestens einer der Klassen der Karte Zugriff hat.

- Falls ein Ermittler unbegrenzten Zugriff zu 1 der Klassen auf einer Multi-Klassen-Karte hat und begrenzten Zugriff zu 1 der anderen Klassen der Karte hat, belegt jene Karte **keinen** jener begrenzten Slots, weil sie in die unbegrenzte Kategorie fällt.

Mythosphase

Während jeder Mythosphase wird 1 Verderbensmarker auf der aktuellen Agenda platziert. Falls der Verderbensschwellenwert der Agenda erreicht wird, rücken die Ermittler die Agenda vor und handeln den Text auf der Rückseite („b"-Seite) ab.

Danach zieht jeder Ermittler in Spielerreihenfolge die oberste Karte des Begegnungsdecks.

Siehe „Mythosphase" auf Seite 31.

Nachdem

Das Wort „nachdem" bezieht sich auf den Zeitpunkt, direkt nachdem die angegebene Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung vollständig abgehandelt worden ist, aber noch bevor mit dem nächsten Spielschritt weitergemacht wird.

(Beispiel: Eine Fähigkeit mit dem Text: „Nachdem du eine Gegnerkarte gezogen hast" wird sofort initiiert, nachdem alle Schritte für das Ziehen einer Gegnerkarte abgehandelt worden sind – seine Enthüllungsfähigkeit abgehandelt worden ist, er erschienen ist, usw.)

Siehe „Auslösebedingung" auf Seite 6, „Fähigkeiten" auf Seite 13 und „Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung" auf Seite 22.

Nächstgelegen

Manche Kartenfähigkeiten beziehen sich auf die „nächstgelegene" Entität. Nächstgelegen bezieht sich auf die Entität der angegebenen Art an einem Ort, deren kürzestmögliche Distanz (durch Bewegung) zum Subjekt der Fähigkeit von allen gültigen Entitäten nächstgelegen ist. Bei Gleichstand entscheidet der Ermittlungsleiter, welche Entität bzw. welcher Ort „nächtgelegen" ist.

- Der Weg zur nächstgelegenen Entität ist der „kürzeste" Weg zu dieser Entität.

Nachrüsten

Nachrüsten ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Nachdem ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten gezogen und abgehandelt hat, muss er eine weitere Karte vom Begegnungsdeck ziehen.

- Falls ein Ermittler eine Karte mit Nachrüsten während der Vorbereitung zieht, wird das Schlüsselwort Nachrüsten dennoch abgehandelt.

Nicht im Spiel

Siehe „Im Spiel" auf Seite 17.

Ortskarten

Ortskarten stehen für die Orte, welche die Ermittler im Verlauf eines Szenarios erkunden.

- Die Ermittlermarker oder die kleinen Ermittlerkarten werden verwendet, um anzuzeigen, an welchem Ort sich der jeweilige Ermittler befindet.
- Solange sich ein Ermittler an einem Ort befindet, befindet sich der entsprechende Ermittler, alle seine Vorteilskarten und jede Karte in der Bedrohungszone dieses Ermittlers am selben Ort.

Orte kommen mit dem Spielstatus „verhüllt" ins Spiel, also mit der Seite ohne Schleier- und/oder Hinweiswert nach oben. Zu diesem Zeitpunkt wird die enthüllte Seite noch nicht gelesen.

- Sobald ein Ermittler einen verhüllten Ort betritt, wird der entsprechende Ort enthüllt. Ein Ort kann auch durch die Anweisung anderer Fähigkeiten enthüllt werden.
- Sobald ein Ort enthüllt wird, wird er auf seine andere Seite gedreht und es werden Hinweise entsprechend des Hinweiswertes des Ortes auf ihm platziert (dies kann auch während der Vorbereitung passieren). Die meisten Hinweiswerte sind Werte „pro Ermittler" ().

Ein Ort, dessen Seite mit Schleier-/Hinweiswert oben liegt, hat den „enthüllten" Status.

- Manche Orte kommen bereits im „enthüllten" Status ins Spiel. Sobald dies passiert, werden Hinweise entsprechend des Hinweiswertes des Ortes auf ihm platziert (dies kann auch während der Vorbereitung passieren).

Patrouille

Patrouille ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Zu Beginn der Gegnerphase bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf kürzestem Weg in Richtung seines Ziels (angegeben in Klammern hinter dem Schlüsselwort) zu einem verbundenen Ort.

- Falls es mehrere Orte gibt, die als Ziel infrage kommen, entscheidet der Ermittlungsleiter, auf welchen dieser Orte sich der Gegner zubewegt.
- Falls das Ziel kein Ort ist (und stattdessen ein anders Spielelement wie ein Gegner oder eine Storyvorteilskarte), gibt der aktuelle Ort des Ziels das Ziel für die Abhandlung des Patrouille-Schlüsselworts an.
- Falls sich ein Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille zu einem Ort bewegen müsste, der Weg aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.
- Falls sich ein Gegner aufgrund des Schlüsselwortes Patrouille zu einem Ort bewegen würde, er sich jedoch schon am Ort seines Ziels befindet (oder der Ort sein Ziel ist), bewegt sich der Gegner nicht.

Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung

Falls ein Effekt gleichzeitig Auswirkungen auf mehrere Spieler hat, aber die Spieler individuell Entscheidungen treffen müssen, um den Effekt abzuhandeln, werden die Entscheidungen in Spielerreihenfolge getroffen. Sind alle notwendigen Entscheidungen getroffen, wird der Effekt gleichzeitig auf alle betroffenen Entitäten angewendet.

- Erzwungene Fähigkeiten auf Szenariokarten werden ausgelöst, bevor erzwungene Fähigkeiten auf Spielkarten ausgelöst werden.
- Falls zwei oder mehr erzwungene Fähigkeiten (einschließlich aufgeschobene Effekte) gleichzeitig abgehandelt werden würden, bestimmt der Ermittlungsleiter, in welcher Reihenfolge die Fähigkeiten abgehandelt werden.
- Falls zwei oder mehr anhaltende Fähigkeiten und/oder andauernde Effekte nicht gleichzeitig angewendet werden können, bestimmt der Ermittlungsleiter die Reihenfolge, in der sie anwendet werden.

Pro Ermittler (🕵)

Sobald das 🕵-Symbol nach einem Wert erscheint, wird dieser Wert mit der Anzahl der Spieler multipliziert, die zu Beginn des Szenarios im Spiel waren.

- Die Multiplikation „pro Ermittler“ erfolgt vor allen anderen Modifikatoren und das Ergebnis dieser Multiplikation wird behandelt, als wäre es der aufgedruckte Wert dieser Karte.
- Bei Text, der den Begriff „pro Ermittler“ enthält, zählt man die Anzahl der Ermittler zu Beginn des Szenarios und er wird vor allen anderen Modifikatoren angewendet.
- Falls Ermittler aus dem Szenario ausgeschieden sind, zählen sie bei der Bestimmung des Wertes „pro Ermittler“ weiterhin mit.

Ressource (Aktion)

„Ressource“ ist eine Aktion, die ein Ermittler in seinem Zug in der Ermittlerphase nehmen darf.

Sobald ein Ermittler diese Aktion nimmt, erhält dieser Ermittler 1 Ressource, die er aus dem Markervorrat nimmt und seinem Ressourcenvorrat hinzufügt.

- Die Ressource-Aktion provoziert Gelegenheitsangriffe.

Ressourcen

Ressourcen stehen für die verschiedenen finanziellen Möglichkeiten, an neue Vorräte, Werkzeuge, Wissen, Gefallen, Verbündete usw. zu gelangen. Ressourcenmarker werden verwendet, um die Ressourcenkosten zu bezahlen, die zum Spielen von Karten und Auslösen verschiedener Fähigkeiten nötig sind.

- Um eine Karte zu spielen oder eine Fähigkeit zu verwenden, die Ressourcenkosten hat, muss ein Ermittler ihre Ressourcenkosten bezahlen, indem er die angegebene Anzahl Ressourcen aus seinem Ressourcenvorrat nimmt und sie zurück in den Markervorrat legt.
- Ressourcen können durch die Ressource-Aktion erhalten werden.
- In der Unterhaltsphase erhalten die Ermittler nach dem Kartenziehen je1 Ressource.

Sammlung

Falls eine Fähigkeit sich auf die Sammlung eines Spielers bezieht (*Beispiel: „durchsuche die Sammlung“*), wird die Kartensammlung verwendet, aus er das Spielerdeck des betreffenden Spielers gebaut wurde.

- Karten, die aktuell vom Spiel verwendet werden, sind nicht Teil der Sammlung eines Spielers. *(Beispiel: Matteo und Luna verwenden jeweils ein Deck, das aus der Kartensammlung von Matteo erstellt wurde. Falls Luna angewiesen wird „die Sammlung zu durchsuchen“, durchsucht sie Matteos Sammlung, jedoch nicht ihr eigenes Deck, den Ablagestapel, ihre Hand usw.)*
- Falls ein Spieler mehrere Kopien eines Produkts besitzt, wird seine Sammlung (in Bezug auf Spieleffekte) so betrachtet, als ob er nur eine Kopie jedes einzelnen Produkts in seiner Sammlung hat.

Schaden/Horror zufügen

Ermittler können in diesem Spiel auf zwei Arten in Bedrängnis geraten: Durch Schaden und durch Horror. Schaden betrifft die Ausdauer eines Ermittlers, Horror die Geistige Gesundheit.

Sobald einem Ermittler oder einem Gegner Schaden und/oder Horror zugefügt wird, befolgt man die nachstehenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge:

1. **Schaden/Horror zuweisen:** Man bestimmt die Menge an Schaden und/oder Horror, die zugefügt wird. Schadens- und/oder Horrormarker in Höhe des zugefügten Schadens/Horrors werden neben der Karte, welcher der Schaden/Horror zugefügt wird, platziert.
   - Sobald einem Ermittler Schaden oder Horror zugefügt wird, darf dieser Ermittler ihn beliebigen gültigen Vorteilskarten zuweisen, die er kontrolliert. Damit eine Vorteilskarte gültig ist, Schaden zugewiesen zu bekommen, muss sie Ausdauer haben. Damit sie gültig ist, Horror zugewiesen zu bekommen, muss die Karte Geistige Gesundheit haben.
   - Einer Vorteilskarte kann nicht mehr Schaden und/oder Horror zugewiesen werden, als nötig wäre, um diese Karte zu besiegen.
   - Sämtlicher Schaden/Horror, der keiner Vorteilskarte zugewiesen werden kann, muss dem Ermittler zugewiesen werden.
2. **Schaden/Horror anwenden:** Zugewiesener Schaden/Horror, der nicht verhindert worden ist, wird nun gleichzeitig auf allen Karten platziert, denen er zugewiesen worden ist. Falls in diesem Schritt kein Schaden/Horror angewendet wird, ist kein Schaden/Horror erfolgreich zugefügt worden.
   - Fähigkeiten, die zugeteilten Schaden und/oder Horror verhindern, senken oder umverteilen, werden zwischen Schritt 1 und Schritt 2 abgehandelt.
   - Falls ein Ermittler, nachdem Schaden/Horror angewendet worden ist, Schaden in Höhe seiner Ausdauer oder höher bzw. Horror in Höhe seiner Geistigen Gesundheit oder höher erhalten hat, ist er besiegt. Sobald ein Ermittler besiegt worden ist, scheidet er aus dem Szenario aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite XX).
   - Falls ein Gegner, nachdem Schaden/Horror angewendet worden ist, Schaden in Höhe seiner Ausdauer oder höher hat, ist er besiegt und wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt (oder auf den Ablagestapel ihres Besitzers, falls der Gegner eine Schwäche-Karte ist).
   - Falls eine Vorteilskarte, nachdem Schaden/Horror angewendet worden ist, Schaden in Höhe ihrer Ausdauer oder höher bzw. Horror in Höhe ihrer Geistigen Gesundheit oder höher hat, ist sie besiegt und wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Siehe „Ausdauer und Schaden“ auf Seite 6, „Besiegt“ auf Seite 8 und „Geistige Gesundheit und Horror“ auf Seite 15.

Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist eine Kartenfähigkeit.

Schlüsselwörter sind Abkürzungen für Spieleffekte. Jedes Schlüsselwort hat seine eigenen Regeln.

- Manche Schlüsselwörter *(wie z. B. Außergewöhnlich und Dauerhaft)*sind Schlüsselwörter für den Deckbau. Schlüsselwörter für den Deckbau beeinflussen die individuelle Gestaltung während des Deckbaus und/oder des Hochstufens eines Decks.
- Eine Karte kann dasselbe Schlüsselwort nicht mehrfach haben/erhalten. *(Beispiel: Eine Agenda und eine Verratskarte, die beide einem Gegner das Schlüsselwort Zurückschlagen geben, lassen den Gegner das Schlüsselwort nicht zweimal erhalten.)*
- Die Initiierung eines Schlüsselwortes, welches eine Form des Wortes „dürfen“ enthält, ist optional. Die Anwendung aller übrigen Schlüsselwörter ist verpflichtend.

Schnell

Schnell ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Das Spielen einer Karte mit Schnell kostet keine Aktion und sie wird nicht durch die Verwendung einer „Spielen“-Aktion gespielt.

- Das Spielen einer Karte mit Schnell provoziert **keine** Gelegenheitsangriffe, weil es keine Aktion kostet, eine solche Karte zu spielen.
- Eine Vorteilskarte mit Schnell darf **nur** von einem Ermittler in einem Spielerfenster in seinem Zug gespielt werden.
- Eine Ereigniskarte mit Schnell darf **jederzeit** nach den Anweisungen zum Spielen der Karte von der Hand eines Spielers gespielt werden.
- Falls die Anweisungen einer Karte Angaben wie „sobald/nachdem“ in Verbindung mit einer Timing-Vorgabe enthalten, ist die Timing-Vorgabe die Auslösebedingung der Karte.
- Falls die Anweisungen einer Karte eine bestimmte Dauer oder einen bestimmten Zeitraum enthalten, darf die Karte in jedem Spielerfenster innerhalb dieses Zeitraums gespielt werden.
- Falls die Anweisungen einer Karte sowohl eine Timing-Vorgabe mit „sobald/nachdem“ als auch eine Dauer oder einen Zeitraum enthalten, darf die Karte in einem Spielerfenster gespielt werden, sobald die angegebene Auslösebedingung innerhalb dieses Zeitraums auftritt.

Siehe „Schlüsselwörter“ auf Seite 23.

Schwäche

Schwäche ist eine spezielle Unterart von Spielerkarten. Diese Karten stehen für die Charakterschwächen, Flüche, Wahnsinn, Verletzungen, Verpflichtungen, Gegner oder Storyelemente, die Teil der Hintergrundgeschichte eines Ermittlers sind oder im Verlauf einer Kampagne erworben werden. Schwächekarten werden unterschiedlich abgehandelt, abhängig von ihrem Kartentyp.

- Sobald ein Ermittler eine Schwächekarte vom Kartentyp Begegnungskarte zieht, handelt er diese Karte ab, als ob sie gerade vom Begegnungsdeck gezogen worden wäre.
- Sobald ein Ermittler eine Schwächekarte vom Kartentyp Spielerkarte zieht (*zum Beispiel eine Vorteils-, Ereignis- oder Fertigkeitsschwäche*), handelt er sämtliche Enthüllungsfähigkeiten auf der Karte ab und fügt sie seiner Hand hinzu. Die Karte darf dann wie jede andere Spielerkarte ihres Typs verwendet werden.
- Falls eine Schwächekarte anders als durch das Ziehen einer Karte auf die Hand eines Ermittlers gelangt, muss der Ermittler die Karte abhandeln (einschließlich aller Enthüllungsfähigkeiten), als ob er sie gerade gezogen hätte.
- Falls eine Schwächekarte einem Spielerdeck, einer Hand oder einer Bedrohungszone während eines Szenarios hinzugefügt wird, wird der entsprechende Ermittler zum Träger dieser Schwäche. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers und bleibt für den Rest der Kampagne Teil des Decks des Ermittlers, außer wenn sie durch eine Kartenfähigkeit oder eine Szenarioauflösung aus der Kampagne entfernt wird.
- Ein Spieler kann sich nicht dafür entscheiden, eine Schwächekarte von seiner Hand abzulegen, falls eine Karte nicht ausdrücklich etwas anderes besagt.
- Einige Effekte beziehen sich auf „Grundschwächen“. Eine Grundschwäche kann an dem Begriff „Grundschwäche“ und dem unten abgebildeten Symbol erkannt werden:



Siehe „Träger“ auf Seite 26.

Schwer zu fassen

Schwer zu fassen ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Schwer zu fassende Gegner sind solche Gegner, die den Kontakt zu Ermittlern vermeiden wollen, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen oder um einfach zu überleben. Falls ein spielbereiter Gegner mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen angreift oder angegriffen wird, löst sich jener Gegner nach der Abhandlung des Angriffs sofort von allen Ermittlern, bewegt sich an einen verbundenen Ort (falls möglich an einen Ort ohne Ermittler) und wird erschöpft.

- Dieser Effekt geschieht unabhängig davon, ob der Gegner mit dem angreifenden oder angegriffenen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Schwierigkeit (Fertigkeitsprobe)

Die Schwierigkeit einer Fertigkeitsprobe ist die Zahl, die ein Ermittler mit seinem modifizierten Fertigkeitswert zu erreichen oder zu übertreffen versucht, damit er die Probe besteht.

- Sobald man einen Gegner angreift, wird als Grundschwierigkeit für die Fertigkeitsprobe der Kampfwert des Gegners verwendet.
- Sobald man an einem Ort ermittelt, wird als Grundschwierigkeit für die Fertigkeitsprobe der Schleierwert des Ortes verwendet.
- Beim Versuch, einem Gegner zu entkommen, wird als Grundschwierigkeit der Entkommen-Wert des Gegners verwendet.
- Beim Abhandeln einer Fertigkeitsprobe, die durch eine Kartenfähigkeit erzeugt wird, steht die Grundschwierigkeit in Klammern hinter der Angabe, auf welche Fertigkeit die Probe abgelegt wird. *(Beispiel: Eine Intellekt- Fertigkeitsprobe mit der Schwierigkeit von 3 wird folgendermaßen angegeben: -Probe (3).)*

Siehe „Timing für Fertigkeitsproben“ auf Seite 34 für die vollständigen Regeln für Fertigkeitsproben.

Schwierigkeits(grad)

In *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gibt es vier Schwierigkeitsgrade: Einfach, Normal, Schwer und Experte. Die Spieler wählen zu Beginn einer Kampagne oder eines Einzelszenarios den gewünschten Schwierigkeitsgrad. Der Abschnitt Kampagnenvorbereitung im Kampagnen- oder Szenarioleitfaden gibt an, welche Chaosmarker beim Spiel für die jeweiligen Schwierigkeitsgrade in den Chaosbeutel gelegt werden sollen.

- Beim Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad Einfach oder Normal wird die Seite „Einfach/Normal“ der jeweiligen Szenarioübersichtskarte verwendet. Beim Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte wird stattdessen die Seite „Schwer/Experte“ der jeweiligen Szenarioübersichtskarte verwendet.

Selbstreferenzieller Text

Sobald sich der Text einer Kartenfähigkeit auf ihren eigenen Namen bezieht, bezieht er sich nur auf die Karte selbst, nicht auf andere Kopien der Karte (nach Name).

Selbstreferenzielle Fähigkeiten, die das Wort „diese(r)“ verwenden (z. B. „diese Karte“) beziehen sich nur auf die Karte mit dieser Fähigkeit, nicht auf andere Kopien dieser Karte.

Sieg X

Sieg X ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Eine Begegnungskarte, die Siegpunkte wert ist, stellt einen besonders herausfordernden Gegner oder einen wirklich mächtigen Fluch dar. Haben die Ermittler eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X überwinden können, wird diese bis zum Ende des Szenarios auf den Siegpunktestapel gelegt. Der Siegpunktestapel ist eine Zone, die sich nicht im Spiel befindet und von allen Spielern geteilt wird.



Jede dieser Karten ist 1 Siegpunkt wert.

Auch manche Orte weisen das Schlüsselwort Sieg X auf, was sie zu einem besonders kniffligen, gefährlichen oder besonderen Schauplatz macht. Sobald das aktuelle Szenario endet, wird jeder enthüllte Ort mit dem Schlüsselwort Sieg X im Spiel, der keine Hinweise hat, auf den Siegpunktestapel gelegt.

Sobald ein Szenario beendet wird, liefern die Karten im Siegpunktestapel für jeden Ermittler Erfahrungspunkte, die sie verwenden können, um ihre Decks zu verbessern.

- Wird ein Gegner mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt, wird die Karte auf den Siegpunktestapel gelegt, statt abgelegt zu werden.
- Nach der Abhandlung einer Verratskarte mit dem Schlüsselwort Sieg X wird sie auf den Siegpunktestapel gelegt, statt abgelegt zu werden.
- Falls eine Nicht-Begegnungskarte (wie z. B. ein Vorteil) mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, wird die Karte auf den Siegpunktestapel gelegt, statt abgelegt zu werden.
- Falls eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X an einen Gegner angehängt wird und der Gegner besiegt wird, wird die Karte auf den Siegpunktestapel gelegt, statt abgelegt zu werden.

Slots, Equipment-Slots

Jeder Ermittler hat eine Anzahl bestimmter Slots, die mit Karten gefüllt werden können. Jede Vorteilskarte in der Spiel- oder Bedrohungszone eines Ermittlers mit einem Slotsymbol befindet sich auf einem Slot dieser Art. Slots begrenzen die Anzahl der Vorteilskarten, die ein Ermittler gleichzeitig im Spiel haben kann.

Die Slots, die einem Ermittler normalerweise zur Verfügung stehen, sind: **1 Zubehörslot, 1 Kopfslot, 1 Körperslot, 1 Verbündeter-Slot, 2 Handslots** und **2 arkane Slots**.



Die oben gezeigten Symbole zeigen an, dass eine Vorteilskarte einen freien Slot des Ermittlers in der entsprechenden Kategorie einnimmt. Falls eine Vorteilskarte kein Slot-Symbol hat, verbraucht sie keinen Slot.

- Es gibt keine Begrenzung, wie viele Vorteilskarten ohne Slot ein Ermittler im Spiel haben darf, außer es ist auf der Karte selbst angegeben.

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

Falls ein Ermittler eine Vorteilskarte spielen oder die Kontrolle über sie übernehmen will, die einen Slot benötigt, aber kein Platz mehr frei ist, muss der Ermittler eine oder mehrere Vorteilskarten, die er kontrolliert, wählen und ablegen, um Platz für die neu erworbene Vorteilskarte zu schaffen.

Sobald

Das Wort „sobald“ bezieht sich auf den Zeitpunkt, direkt nachdem die angegebene Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung initiiert worden ist, aber bevor die Auswirkungen auf den Spielstatus abgehandelt werden. Die Abhandlung einer „Sobald“-Fähigkeit unterbricht die Abhandlung ihrer Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung.

(Beispiel: Eine Fähigkeit, die besagt „Sobald du eine Gegnerkarte ziehst“, wird sofort initiiert, nachdem die Gegnerkarte gezogen worden ist, aber bevor ihre Enthüllungsfähigkeit, ihr Erscheinen usw. abgehandelt werden)

Siehe „Auslösebedingung“ auf Seite 6, „Fähigkeiten“ auf Seite 13 und „Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung“ auf Seite 22.

Spiel

Ein „Spiel“ besteht aus einem einzelnen Szenario, nicht aus einer gesamten Kampagne. In einer Kampagne bedeutet der Beginn eines neuen Szenarios auch den Beginn eines neuen Spiels.

Spiel verlassen

Der Begriff „Spiel verlassen“ bezieht sich auf jeden Zeitpunkt, an dem eine Karte vom „Im Spiel“-Status in den „Nicht im Spiel“-Status übergeht.

Falls eine Karte das Spiel verlässt, treten folgende Konsequenzen gleichzeitig in dem Moment ein, in dem die Karte das Spiel verlässt.

- Alle Marker auf der Karte werden zurück in den Markervorrat gelegt.
- Alle Verstärkungen an der Karte werden abgelegt.
- Andauernde und/oder aufgeschobene Effekte, die diese Karte betroffen haben, solange sie im Spiel war, hören für diese Karte auf zu wirken.

Siehe„Im Spiel / Nicht im Spiel“ auf Seite 17.

Spielbereit

Eine Karte in aufrechter Position, sodass der Spieler, der die Karte kontrolliert, den Text von links nach rechts lesen kann, gilt als spielbereit.

- Karten kommen im spielbereiten Status ins Spiel.
- Sobald eine erschöpfte Karte spielbereit gemacht wird, wird sie in die aufrechte Position (um 90°) zurückgedreht. Diese Karte ist dann im spielbereiten Status.
- Eine spielbereite Karte kann nicht erneut spielbereit gemacht werden *(sie muss zuerst erschöpft werden, normalerweise durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit).*

Spieleinschränkungen, Berechtigungen und Anweisungen

Viele Karten und Fähigkeiten enthalten spezielle Anweisungen, wann oder wie sie verwendet oder nicht verwendet werden dürfen, oder Angaben zu speziellen Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um sie zu verwenden. Um eine solche Fähigkeit zu verwenden oder eine solche Karte zu spielen, müssen alle Spieleinschränkungen beachtet werden.

Eine Berechtigung ermöglicht es einem Spieler, außerhalb der normalen Timing-Angaben dere Spielregeln eine Karte zu spielen oder eine Fähigkeit zu nutzen.

Eine Spielanweisung beschreibt den Zeitpunkt oder den Zeitraum, an/in dem eine Ereigniskarte gespielt werden darf.

Siehe „Initiierungssequenz“ auf Seite 35.

Spielen

Um eine Karte zu spielen, muss ein Ermittler die Ressourcenkosten der Karte bezahlen und sonstige Einschränkungen und Bedingungen der Karte beachten. Die meisten Karten können nur durch das Nehmen einer Spielen-Aktion gespielt werden.

Karten mit dem Schlüsselwort Schnell werden nicht während der Verwendung einer Spielen-Aktion gespielt. Eine solche Karte darf immer gespielt werden, wenn ihre angegebene Auslösebedingung erfüllt ist, oder, falls sie keine Auslösebedingung hat, während eines passenden Spielerfensters.

- Immer wenn eine Ereigniskarte gespielt wird, werden ihre Effekte abgehandelt. Dann wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- Immer wenn ein Ermittler eine Vorteilskarte spielt, wird sie in seiner Spielzone platziert und bleibt so lange im Spiel, bis eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt dafür sorgt, dass sie das Spiel verlässt.
- Fertigkeitskarten werden nicht „gespielt“. Diese Karten werden zu einer Fertigkeitsprobe von der Hand eines Spielers „beigetragen“, um ihre Fähigkeiten verwenden zu können.

Siehe „Initiierungssequenz“ auf Seite 35, „Schnell“ auf Seite 23, „Spielen (Aktion)“ auf Seite 25 und „Spieleinschränkungen, Berechtigungen und Anweisungen“ auf Seite 25.

Spielen (Aktion)

„Spielen“ ist eine Aktion, die ein Ermittler in seinem Zug in der Ermittlungsphase nehmen darf.

Sobald ein Ermittler diese Aktion nimmt, wählt er eine Vorteils- oder Ereigniskarte auf seiner Hand aus, zahlt die Ressourcenkosten und spielt sie.

- Eine Spielen-Aktion provoziert Gelegenheitsangriffe, außer die Aktion hat außerdem noch eine andere Aktionsart, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert (z. B. **Kampf**, **Entkommen** usw.).
- Karten mit dem Schlüsselwort Schnell werden nicht unter Verwendung dieser Aktion gespielt und können andere Timing-Fenster oder Spieleinschränkungen haben.
- Sobald eine Fähigkeit einem Spieler erlaubt, eine Karte zu „spielen“ *(normalerweise mit gesenkten Kosten oder zusätzlich zu anderen Effekten)*, verwendet dies nicht die Spielen-Aktion und provoziert **keine** Gelegenheitsangriffe.
- Fertigkeitskarten werden nicht „gespielt“. Diese Karten werden zu einer Fertigkeitsprobe von der Hand eines Spielers „beigetragen“, um ihre Fähigkeiten verwenden zu können.

Siehe „Ins Spiel bringen“ auf Seite 17, „Schnell“ auf Seite 23 und „Spielen“ auf Seite 25.

Startend

Startend ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Nachdem ein Ermittler seine Starthand gezogen und seinen Mulligan genommen hat (aber noch bevor er die Karten, die in diesem Schritt beiseitegelegt wurden, ins Deck zurückgemischt hat), darf der Ermittler sein Deck nach 1 Kopie einer Karte mit dem Schlüsselwort Startend durchsuchen und sie seiner Hand hinzufügen.

- Das bedeutet, dass ein Ermittler das Spiel mit 1 zusätzlichen Karte auf seiner Starthand beginnen darf.

Stattdessen

Die Wörter „stattdessen“ und „(an)statt“ zeigen einen Ersatzeffekt an. Ein Ersatzeffekt ist ein Effekt, der die Abhandlung einer Auslösebedingung mit einer anderen Abhandlung ersetzt.

- Falls mehrere Ersatzeffekte aufgrund derselben Auslösebedingung initiiert werden und so ein Konflikt entsteht, wie die Auslösebedingung abgehandelt wird, wird der neueste Ersatzeffekt für die Abhandlung der Auslösebedingung verwendet.
- Das Wort „würde“ wird verwendet, um die Auslösebedingung einiger Fähigkeiten zu definieren, und setzt eine höhere Priorität dieser Fähigkeiten gegenüber Fähigkeiten mit derselben Auslösebedingung ohne das Wort „würde“. *(Beispiel: „Sobald X passieren würde“ wird vor „Sobald X passiert“ abgehandelt.)*
- Falls ein Ersatzeffekt, der das Wort „würde“ verwendet, das Wesen einer Auslösebedingung verändert, wird die ursprüngliche Auslösebedingung durch die neue Auslösebedingung ersetzt. Es dürfen keine weiteren Fähigkeiten angewendet werden, die sich auf die ursprüngliche Auslösebedingung beziehen.

Stimmungstext

Ein Stimmungstext ist zusätzlicher Text auf einer Karte, der thematischen Kontext zu der Karte und/oder ihrer Fähigkeit bietet. Ein Stimmungstext interagiert in keiner Weise mit dem Spiel.

Szenendeck und Agendadeck

Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Das Agendadeck steht für den Fortschritt und die Ziele der finsteren Mächte, denen die Ermittler in einem Szenario gegenüberstehen. Das Vorrücken im Szenendeck ist normalerweise gut für die Ermittler, ein Vorrücken im Agendadeck hingegen schlecht.

- Im Szenendeck rücken die Ermittler vor, falls sie als Gruppe die erforderliche Anzahl Hinweise ausgeben (die auf der Szenenkarte angegeben ist). Eine Szenenkarte kann hierfür einen festen Wert (wie z. B. „4“) oder einen Wert pro Ermittler (erkennbar an dem -Symbol) angeben. Dies passiert normalerweise als -Spielerfähigkeit. Ein oder alle Ermittler können eine beliebige Anzahl Hinweise zur Gesamtzahl der Hinweise beitragen, die benötigt werden, um von einer Szene aus vorzurücken. Falls die Szene eine „**Ermittlungsziel** –“-Anweisung enthält, überschreibt diese das Ausgeben von Hinweisen oder fügt zusätzliche Voraussetzungen hinzu.
- Das Agendadeck rückt vor, falls sich die erforderliche Anzahl Verderbensmarker im Spiel befindet (Verderbensmarker auf der Agendakarte und Verderbensmarker auf anderen Karten im Spiel), die auf der Agendakarte angegeben ist. Eine Agendakarte kann einen festen Wert oder einen Wert pro Ermittler angeben. Falls die Agendakarte eine „**Ermittlungsziel** –“-Anweisung enthält, überschreibt diese die Verderbensmarker-Voraussetzung oder sie fügt zusätzliche Voraussetzungen hinzu.
- Die oberste Szenen-/Agendakarte des Szenen-/Agendadecks bezeichnet man als „aktuelle“ Szene/„aktuelle“ Agenda.

Um im Szenendeck oder Agendadeck vorzurücken, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge befolgt:

1. Alle Marker werden von der Karte, von der aus vorgerückt werden soll, entfernt. Falls im Agendadeck vorgerückt wird, werden alle Verderbensmarker von jeder Karte im Spiel entfernt.
2. Die Karte, von der aus vorgerückt wird, wird umgedreht und man folgt den Anweisungen auf der Rückseite („b“-Seite). Andauernde Fähigkeiten und oder erzwungene Fähigkeiten auf der „a“-Seite von Szenen- oder Agendakarten bleiben aktiv, während der Text auf ihrer „b“-Seite abgehandelt wird.
3. Falls die Rückseite der Szenen- oder Agendakarte eine Begegnungskarte ist, folgt man den Regeln für das Ziehen des entsprechenden Begegnungskartentyps. Ansonsten folgt man einfach den Anweisungen auf der Karte.
4. Manchmal gibt die Szenen-/Agendakarte, von der aus vorgerückt wird, an, welche Karte zur nächsten Szene/Agenda wird. Falls sie dies nicht tut, wird die nächste Karte im Deck automatisch zur „aktuellen“ Szene/Agenda. Wenn eine neue Karte zur aktuellen Szene/Agenda wird, wird die Karte, von der aus vorgerückt wird, gleichzeitig aus dem Spiel entfernt.
    - Einige Anweisungen im Szenen- oder Agendadeck (sowie auf anderen Szenariokartentypen) enthalten Auflösungspunkte in folgendem Format: “(→**A#**)”. Falls ein Auflösungspunkt erreicht wird, endet das Szenario. Im Kampagnenleitfaden wird dann die entsprechende Auflösung nachgelesen.

Szenenkarten

Eine Szene ist ein Kartentyp.

Das Szenendeck besteht aus 1 oder mehr Szenenkarten mit aufeinanderfolgenden Nummern. Szenenkarten sind Teil des Szenendecks und stehen für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Das Vorrücken im Szenendeck ist normalerweise gut für die Ermittler.

- Eine Szenenkarte rückt normalerweise vor, indem die Ermittler Hinweise ausgeben, eine Ermittlungsziel-Fähigkeit erfüllen oder einen erzwungenen Effekt auf ihrer enthüllten Seite abhandeln.
- Szenendecks haben normalerweise einen benötigten Hinweisschwellenwert, um vorzurücken. Die Ermittler dürfen als Gruppe in einem Spielerfenster mit einer -Spielerfähigkeit die benötigte Anzahl Hinweise ausgeben, um vorzurücken.
    - Eine Szenenkarte kann hierfür einen festen Wert (wie z. B. „4“) oder einen Wert pro Ermittler (erkennbar an dem -Symbol) angeben.
    - *Erinnerung: Auch wenn 1 oder mehr Ermittler während des Szenarios ausgeschieden sind, bleibt das -Symbol auf dem gleichen Wert wie zu Beginn des Szenarios.*
- Manche Szenendecks haben zusätzliche Ermittlungsziele, die erfüllt werden müssen, die angeben, wann und wie die Ermittler vorrücken können oder müssen. „**Ermittlungsziel** –“-Anweisungen überschreiben das Ausgeben von Hinweisen oder fügen zusätzliche Voraussetzungen für das Vorrücken hinzu, zusätzlich zu den Hinweisen, die sowieso ausgegeben werden müssen.
- Falls eine Szenenkarte eine Ermittlungsziel-Anweisung enthält, muss das Szenendeck bei der angegebenen Timing-Vorgabe vorrücken, bei der die Voraussetzungen erfüllt sind, außer die Fähigkeit gibt an, dass die Spieler vorrücken „dürfen“.
- Falls eine Ermittlungsziel-Anweisung angibt, dass die Spieler vorrücken „dürfen“, jedoch kein bestimmtes Timing-Fenster zum Vorrücken angibt, darf in einem beliebigen -Spielerfenster vorgerückt werden.
- Andauernde Fähigkeiten und oder erzwungene Fähigkeiten auf der „a“-Seite von Szenenkarten bleiben aktiv, während der Text auf ihrer „b“-Seite abgehandelt wird.

Siehe „Kartentypen“ auf Seite 18 und „Szenendeck und Agendadeck“ auf Seite 26.

Träger

Ein Ermittler, der eine bestimmte Karte in seinem Deck hat, ist der „Träger“ dieser Karte.

- Falls ein Spieleffekt einen Ermittler dazu anweist, zum „Träger“ einer bestimmten Storyvorteilskarte (normalerweise einer Schwäche- oder einer Storyvorteilskarte) zu werden, wird sie seinem Deck hinzugefügt, wobei alle Deckbau-Einschränkungen ignoriert werden. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- Der Träger einer Schwäche ist der Ermittler, der das Spiel mit der Schwäche in seinem Deck oder in seiner Spielzone begonnen hat, oder der Ermittler, der während des Spiels zum Träger einer Schwäche wird (wodurch sie seinem Deck hinzugefügt wird).

Siehe „Schwäche“ auf Seite 23.

Trauma

Trauma steht für dauerhaften Schaden an der Ausdauer oder der Geistigen Gesundheit eines Ermittlers.

- Falls ein Ermittler durch Schaden in Höhe seiner Ausdauer besiegt worden ist, erleidet er 1 körperliches Trauma. Falls ein Ermittler durch Horror in Höhe seiner Geistigen Gesundheit besiegt worden ist, erleidet er 1 seelisches Trauma.
    - Falls ein Ermittler besiegt worden ist, indem er gleichzeitig Schaden in Höhe seiner Ausdauer und Horror in Höhe seiner Geistigen Gesundheit erhalten hat, wählt er, welches Trauma er erleidet.
- Sobald ein Ermittler ein Trauma erleidet, wird dies im entsprechenden Feld unter dem Namen des Ermittlers im Kampagnenlogbuch notiert.
- Falls ein Ermittler körperliche Traumata in Höhe seiner aufgedruckten Ausdauer hat, wird der Ermittler **getötet**. Falls ein Ermittler seelische Traumata in Höhe seiner aufgedruckten Geistigen Gesundheit hat, ist der Ermittler **wahnsinnig** geworden.

- Für jedes körperliche und/oder seelische Trauma des Ermittlers beginnt dieser jedes künftige Szenario der Kampagne mit 1 Schaden bzw. 1 Horror.

Siehe „Kampagnenspiel“auf Seite 40.

Unterhaltsphase

In der Unterhaltsphase wird jede Karte im Spiel spielbereit gemacht.

Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource. Dann legt jeder Ermittler Karten von seiner Hand ab, bis er noch 8 Karten auf der Hand hat.

Siehe „Spielbereit“ auf Seite 25 und „Unterhaltsphase“ auf Seite 33.

„Unterschiedlich“/„Verschieden“

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

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

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

Unzählig

Unzählig ist eine Schlüsselwortfähigkeit für den Deckbau.

Das Deck eines Ermittlers darf statt der üblichen 2 Kopien bis zu 3 Kopien einer Spielerkarte (nach Name) mit dem Schlüsselwort Unzählig enthalten. Zusätzlich gilt beim Erwerb einer Karte mit dem Schlüsselwort Unzählig, dass ein Ermittler bis zu 2 zusätzliche Kopien dieser Karte (der gleichen Stufe) erwerben darf, ohne ihre Erfahrungspunkte zu bezahlen.

Verborgen

Verborgen ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Verborgen-Karten haben eine **Enthüllung**-Fähigkeit, die sie geheim, der Hand eines Ermittlers hinzufügt. Dies sollte geschehen, ohne den anderen Ermittlern die Karte oder ihren Text zu enthüllen. Solange sich eine Verborgen-Verratskarte auf der Hand eines Ermittlers befindet, wird sie so behandelt, als ob sie sich in seiner Bedrohungszone befände. Ihre anhaltenden Fähigkeiten sind aktiv und Fähigkeiten auf ihr können ausgelöst werden, aber nur von diesem Ermittler.

- Eine Verborgen-Karte zählt bei der Überprüfung des Handkartenlimits mit, kann aber nicht von der Hand abgelegt werden, außer auf die auf der Karte beschriebene Art.
- Sobald Verborgen-Karten abgelegt werden, werden sie auf den Begegegnungs-Ablagestapel gelegt.
- Für ein optimales Spielerlebnis sollten die Spieler ihre Charaktere „verkörpern“ und keine Informationen über Verborgen-Karten auf ihrer Hand mit anderen teilen.

Verdammt

Verdammt ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Sobald ein Gegner mit dem Schlüsselwort Verdammt besiegt wird (unabhängig davon, ob dies durch einen Ermittler oder einen Szenariokarteneffekt geschieht), wird 1 Verderben auf der aktuellen Agenda platziert. Durch diesen Effekt kann die aktuelle Agenda vorrücken.

- Ein Effekt, der einen Gegner „ablegt“, gilt nicht als Besiegen des Gegners und löst nicht das Schlüsselwort Verdammt aus.

Verderben

Verderben steht für den Fortschritt der Mächte des Mythos bei der Durchführung ihrer üblen Rituale, der Beschwörung kosmischer Wesenheiten und/oder dem Voranschreiten des Szenarios in eine ungünstige Richtung.

- Während jeder Mythosphase wird 1 Verderbensmarker auf der aktuellen Agenda platziert (siehe „Mythosphase“ auf Seite 31).
- Falls es keine „**Ermittlungsziel** –“-Voraussetzungen für das Vorrücken der aktuellen Agenda gibt und die angegebene Anzahl Verderbensmarker im Spiel ist (auf der Agenda und allen anderen Karten im Spiel), wird die Agenda in Schritt 2 der Mythosphase vorgerückt. Dies ist die einzige Möglichkeit, das Agendadeck vorzurücken, falls nicht eine Karte oder eine Schlüsselwortfähigkeit ausdrücklich angibt, dass sie das Agendadeck vorrückt.
- Verderbensmarker auf Karten außer der Agenda (wie zum Beispiel auf Gegnern, Verbündeten oder Orten) zählen mit bei der Bestimmung der Verderbensmarker im Spiel.

Verhandlung

Verhandlung ist eine Aktion, die ein Spieler in seinem Zug nehmen darf.

Verhandlung-Fähigkeiten stellen die Versuche eines Ermittlers dar, sich aus einer Situation herauszureden oder eine Ablenkung zu initiieren. Verhandlung-Fähigkeiten werden ausschließlich durch das Spielen von Karten oder durch das Aktivieren von Fähigkeiten abgehandelt und sind am fett gedruckten **Verhandlung**-Aktionskennzeichen zu erkennen.

Siehe „Aktivieren (Aktion)“ auf Seite 3.

Verratskarten

Verratskarten stehen für Flüche, Heimsuchungen, Wahnsinn, Hindernisse, Katastrophen und andere unerwartete Vorkommnisse, auf die ein Ermittler im Verlauf eines Szenarios treffen kann.

Sobald ein Ermittler eine Verratskarte zieht, muss er ihren Effekt abhandeln. Dann wird die Karte auf ihren Ablagestapel gelegt, falls durch eine Fähigkeit nichts anderes angegeben wird.

- Falls die Karte das Schlüsselwort Nachrüsten hat, wird die oberste Karte des Begegnungsdecks gezogen.
- Falls die Karte das Schlüsselwort Wagnis hat, kann sich der Ermittler, der die Karte gezogen hat, nicht mit anderen Ermittlern beraten, solange er die Effekte der Karte abhandelt.

Siehe „1.4 Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte“ auf Seite 31.

Versiegeln

Versiegeln ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Manche Karten können einen Spieler anweisen, einen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel auf einer Karte zu versiegeln.

Sobald eine Kartenfähigkeit einen Spieler anweist, einen Marker zu versiegeln, muss der Spieler den Chaosbeutel nach einem bestimmten Chaosmarker durchsuchen, ihn auf der Karte platzieren und damit versiegeln.

- Bei einer Spielerkarte, auf der Versiegeln (Markerart) ohne weitere Anweisungen aufgedruckt ist, wird das Schlüsselwort Versiegeln sofort ausgelöst, nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist, was bedeutet, dass der Spieler den Chaosbeutel nach dem angegebenen Marker durchsuchen und ihn auf der Karte versiegeln muss.
- Falls mehrere Marker zur Auswahl stehen, trifft der Spieler, der die Karte kontrolliert, diese Wahl.
- Das Schlüsselwort Versiegeln wird wie Kosten zum Spielen einer Spielerkarte behandelt. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, kann die Karte entweder nicht gespielt oder ihre Versiegeln-Fähigkeit nicht ausgelöst werden.
- Ein versiegelter Chaosmarker gilt als nicht im Chaosbeutel befindlich und kann deshalb nicht als Teil einer Fertigkeitsprobe oder einer Fähigkeit aus dem Chaosbeutel enthüllt werden.
- Sobald ein Chaosmarker „freigesetzt“ wird, wird er zurück in den Chaosbeutel geschickt und gilt nicht länger als versiegelt.
- Falls eine Karte mit einem oder mehreren versiegelten Chaosmarkern darauf aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, werden alle darauf versiegelten Chaosmarker sofort freigesetzt.
- Falls eine Kartenfähigkeit oder eine Karte ohne das Schlüsselwort Versiegeln anweist, einen Marker zu „versiegeln“, geschieht dies auf die oben angegebene Weise.
  - Sobald ein Marker auf diese Weise versiegelt wird, wird der Chaosbeutel nach dem angegebenen Marker durchsucht, aus dem Chaosbeutel entfernt und auf der angegebenen Karte platziert. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, misslingt der Effekt.

Verstärkungen

Eine Karte, die den Begriff „hänge diese Karte ... an“ verwendet, muss an das angegebene Spielelement angehängt werden, sobald sie ins Spiel kommt (sie wird teilweise überlappend darunter platziert). Sobald eine Karte angehängt ist, wird sie als „Verstärkung“ bezeichnet.

- Der Begriff „anhängen an“ wird immer auf Zulässigkeit des Ziels überprüft, sobald eine Karte an ein Spielelement angehängt wird, aber nach dem Anhängen wird diese nicht erneut überprüft. Falls die ursprüngliche Überprüfung beim Anhängen ungültig ist, ist die Karte nicht in der Lage, angehängt zu werden, und bleibt in ihrem vorherigen Status oder ihrer vorherigen Spielzone. Falls eine solche Karte nicht in ihrem vorherigen Spielstatus oder ihrer vorherigen Spielzone bleiben kann, wird sie abgelegt.
- Ist eine Verstärkung einmal im Spiel, bleibt sie angehängt, bis entweder die Verstärkung oder das Spielelement, an das sie angehängt ist, das Spiel verlässt (die Verstärkung wird in diesem Fall abgelegt), oder bis eine Kartenfähigkeit die Karte ausdrücklich löst.
- Eine Verstärkung wird unabhängig von dem Spielelement, an das sie angehängt ist, erschöpft oder spielbereit gemacht.

Vorteilskarten

Ein Vorteil ist ein Kartentyp.

Vorteilskarten stehen für Gegenstände, Verbündete, Talente, Zaubersprüche und andere Dinge, die dem Ermittler helfen oder von ihm in einem Szenario verwendet werden dürfen.

- Sobald ein Ermittler eine Vorteilskarte spielt, platziert er sie in seiner Spielzone. Normalerweise bleiben Vorteilskarten im Spiel, wenn sie nicht durch eine Kartenfähigkeit oder einen Spielschritt abgelegt werden.
- Einige Vorteilskarten haben Werte für Ausdauer und/oder Geistige Gesundheit. Sobald einem Ermittler Schaden oder Horror zugefügt wird, darf dieser Ermittler einen Teil davon oder den kompletten Schaden oder Horror einer gültigen Vorteilskarte zuweisen, die er kontrolliert (siehe „Schaden/Horror zufügen“ auf Seite 22).
- Die meisten Vorteilskarten benötigen einen oder mehrere Slots, solange sie sich im Spiel befinden (siehe „Slots“ auf Seite 24.)
- Einige Vorteilskarten haben ein Begegnungssetsymbol und keine Stufenanzeige. Solche Vorteilskarten nennt man Storyvorteile. Storyvorteile sind Teil eines Begegnungssets und dürfen nicht zu Spielerdecks hinzugefügt werden, es sei denn, die Auflösung oder die Vorbereitung eines Szenarios macht einen Spieler zu einem Träger einer solchen Vorteilskarte.

Wagnis

Wagnis ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Solange ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Wagnis abhandelt, kann er sich nicht mit anderen Spielern beraten. Andere Spieler können keine Karten spielen, Fähigkeiten auslösen oder Karten zu Fertigkeitsproben des Ermittlers beitragen, solange die Wagnis-Begegnung abgehandelt wird.

X (Buchstabe)

Der Wert des Buchstaben X wird durch eine Kartenfähigkeit oder durch Wahl der Spieler definiert. Falls X nicht definiert ist, ist sein Wert 0.

- Bei Kosten, die den Buchstaben X enthalten, ist X durch die Kartenfähigkeit oder die Wahl des Spielers definiert. Danach darf die zu zahlende Menge durch Effekte modifiziert werden, ohne dass dies den Wert von X verändert.
- Falls eine Karte oder Fähigkeit Kosten von X hat, wobei X durch die Wahl eines Spielers bestimmt wird, und eine Fähigkeit es einem Ermittler erlaubt, die Karte zu spielen oder die Fähigkeit zu aktivieren, ohne Kosten zu bezahlen, so gilt X gleich 0.

Siehe „Ignorieren“ auf Seite 17 und„Kosten“ auf Seite 19.

Ziehen (Aktion)

„Ziehen“ ist eine Aktion, die ein Ermittler in seinem Zug in der Ermittlungsphase nehmen darf.

Sobald ein Ermittler diese Aktion nimmt, zieht er 1 Karte von seinem Deck.

- Das Nehmen einer Ziehen-Aktion provoziert Gelegenheitsangriffe.

Ziel

Eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt darf eine Spielentität, einen Spieler oder den Spielzustand selbst zum Ziel nehmen. Eine solche Fähigkeit kann nur initiiert werden, falls es ein gültiges Ziel hat (d. h., eines, dass alle Voraussetzungen und/oder Anforderungen der Fähigkeit erfüllt).

- Eine Fähigkeit, die einen „aufgeschobenen“ oder „andauernden“ Effekt erschafft oder entfernt, wird so betrachtet, als wäre der Spielzustand ihr Ziel (und würde es beeinflussen, falls die Fähigkeit erfolgreich abgehandelt wird).

Falls eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt verlangt, dass ein Ermittler 1 oder mehr Ziele wählen soll, kann die Fähigkeit nur initiiert werden, falls es mindestens ein gültiges Ziel gibt.

- Falls eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt verlangt, dass ein Spieler mehr als ein Ziel wählen soll, wählt er die Ziele gleichzeitig.
- Falls eine Fähigkeit von einem Spieler verlangt, „eine beliebige Anzahl“ Ziele zu wählen, kann die Fähigkeit nicht initiiert werden, falls er 0 Ziele wählt.

Falls durch die Abhandlung einer Fähigkeit oder eines Spieleffekts der Zustand eines gewählten Ziels nicht geändert werden kann, ist das Ziel keine gültige Wahl für diese Fähigkeit bzw. diesen Effekt. *(Beispiel: Ein erschöpfter Gegner kann nicht als Ziel eines Effekts gewählt werden, dessen Text lautet: „wähle und erschöpfe einen Gegner“.)*

- Falls eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt mehrere Effekte auf ein Ziel hat, gilt das Ziel als gültiges Ziel, falls mindestens 1 dieser Effekte den Zustand des Ziels ändern kann. Jeder Effekt, der den Zustand des Ziels nicht ändern kann, wird nicht abgehandelt.
- Falls eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt mehrere Spielelemente eines bestimmten Typs *(z. B: „jeder Gegner“)* zum Ziel hat, kann die Fähigkeit initiiert werden, falls mindestens 1 dieser Elemente ein gültiges Ziel ist. Die Fähigkeit wird nur bei den gültigen Zielen des bestimmten Spielelements abgehandelt, jedoch nicht bei den übrigen Zielen, die nicht gültig sind.

Siehe „Aufheben“ auf Seite 5, „Dürfen“ auf Seite 10 und „Ignorieren“ auf Seite 17.

Zu (zeitlich)

Das Wort „zu“ (z. B. „zu Beginn …“) bezieht sich auf den Moment, der gleichzeitig mit der Abhandlung einer angegebenen Timing-Vorgabe oder einer bestimmten Auslösebedingung stattfindet.

- Ein Effekt, der ausgelöst wird, „falls“ eine Auslösebedingung erfüllt ist, sollte so behandelt werden, als würde er „zu“ dieser Timing-Vorgabe ausgelöst werden.
- „Zu“- und „Falls“-Fähigkeiten mit einer bestimmten Auslösebedingung werden zwischen „Sobald“- und „Nachdem“-Fähigkeiten derselben Auslösebedingung ausgelöst.

Beispiel: Eine Fähigkeit mit dem Text „zu Beginn der Runde“ wird gleichzeitig mit dem Ende der Runde initiiert und abgehandelt, wohingegen eine Fähigkeit mit dem Text „falls du einen 💀 enthüllst“ gleichzeitig mit dem Enthüllen eines Chaosmarkers initiiert und abgehandelt wird, jedoch nur wenn eine bestimmte Auslösebedingung erfüllt wird.

Siehe „Am (zeitlich)“ auf Seite 4, „Auslösebedingung“ auf Seite 6, „Fähigkeiten“ auf Seite 13 und „Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung“ auf Seite 22.

Zurückhaltend

Zurückhaltend ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend verwickelt Ermittler am selben Ort nicht automatisch in einen Kampf.

- Sobald ein Gegner mit Zurückhaltend erscheint, erscheint dieser, ohne in einen Kampf verwickelt zu sein.
- Ein Ermittler darf die Aktion „In einen Kampf verwickeln“ oder eine Kartenfähigkeit verwenden, um einen Gegner mit Zurückhaltend in einen Kampf zu verwickeln.
- Ein Ermittler kann einen Gegner mit Zurückhaltend nicht angreifen oder versuchen, ihm zu entkommen, solange dieser Gegner nicht mit einem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist.

Siehe „Entkommen, Entkommen (Aktion)“ auf Seite 11 und „Kampf (Aktion)“ auf Seite 18.

Zurückschlagen

Zurückschlagen ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigkeitsprobe misslingt, während er einen spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückschlagen angreift, führt dieser Gegner einen Angriff gegen den angreifenden Ermittler durch, nachdem alle Ergebnisse der Fertigkeitsprobe angewendet worden sind. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Zurückschlagen-Angriff durchgeführt hat.

- Dieser Angriff geschieht unabhängig davon, ob der Gegner mit dem angreifenden Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

II. Zusätzliche Regeln und Grundlagen

Der folgende Abschnitt enthält weitere wichtige Regeln und Grundlagen für das Spiel.

Die Goldene Regel

Falls der Text auf einer Karte im direkten Widerspruch zum Text in diesem Dokument steht, hat der Text auf der Karte Vorrang.

Die Silberne Regel

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

Die Galgenregel

Falls die Spieler nicht in der Lage sind, (mithilfe des Arkham Grimoire) eine Regel zu finden oder einen Timing-Konflikt zu lösen, wird der Konflikt auf die für das Gewinnen des Szenarios zu diesem Zeitpunkt ungünstigste Alternative für die Spieler aufgelöst. Dann geht das Spiel weiter.

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

Die Galgenregel soll **keine** erschöpfende Antwort für Regelfragen und Timing-Konflikte sein. Die Galgenregel ist dafür entwickelt worden, weiterspielen zu können, ohne zeitintensive Recherchen betreiben zu müssen.

Ein kooperatives Spiel

Es gibt eine Vielzahl möglicher Entscheidungen während der Ermittlungsphase. Neue Bedrohungen, neue Gegner und neue Situationen können in der Mythosphase auftreten, und es liegt an den Ermittlern, diese gemeinsam zu überwinden!

Ihr werden ermutigt, zusammenzuarbeiten und vorauszuplanen, was ihr in jeder Runde erreichen wollt. Die Reihenfolge, in der die Ermittler ihre Züge nehmen, und die Aktionen, die jeder Ermittler in seinem Zug durchführt, können den entscheidenden Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg bedeuten.

Auch wenn ihr eure Züge als Gruppe vorausplanen dürft, hat jeder Spieler die letzte Entscheidungsgewalt darüber, welche Aktionen sein Ermittler ausführt. Einige der denkwürdigsten Momente des Spiels können entstehen, wenn sich ein Ermittler in eine aussichtslose Situation manövriert hat und die Gruppe gezwungen ist, ihre Pläne kurzfristig anzupassen.

Für weitere Richtlinien zur Kommunikation zwischen den Ermittlern, siehe „Gespräche am Tisch“.

Gespräche am Tisch

Arkham Horror: Das Kartenspiel ist ein kooperatives Spiel, bei dem jeder in die Rolle eines bestimmten Ermittlers schlüpft. Diese Art des Spiels soll die Spieler zu Zusammenarbeit und Kommunikation ermutigen, wobei sie dabei soweit wie möglich „innerhalb ihrer Rolle“ agieren. Die Spielzonen mit verdeckten Informationen (die Karten auf der Hand oder im Deck eines Spielers) existieren, um das Gefühl zu erzeugen, dass jeder Ermittler eine eigenständige Person in der Spielwelt ist und er seine Entscheidungen trifft, ohne genau zu wissen, was jeder andere weiß oder denkt. Um diese Illusion aufrechtzuerhalten, sollten Karten, die noch verdeckte Informationen darstellen (d. h., sich auf der Hand oder im Deck eines Spielers befinden) nicht benannt, vorgelesen oder angedeutet werden.

Beispiel: Isabelle möchte, dass ihr Partner Joe gegen einen Gegner kämpft, der mit ihr in einen Kampf verwickelt ist, und sie möchte ihm vermitteln, dass sie ihm dabei helfen kann. Statt etwa zu sagen: „Nimm eine Kampf-Aktion gegen diesen Gegner, dann kann ich Unerwarteter Mut dazu beitragen“ oder „Kämpfe gegen den Diener der Flamme, dann kann ich zwei Symbole dazu beitragen“, sollte Isabelle innerhalb ihrer Rolle bleiben und sagen: „Sei mutig! Ich kann dir helfen, ihn niederzustrecken!“

Szenarioauflösung

Sobald eine Szenariokarte die Spieler zu einer Auflösung anweist – erkennbar an dem Text „(→**A#**)“ – haben sie das Szenario beendet. Dann müssen sie die Auflösung mit der entsprechenden Nummer im Kampagnenleitfaden lesen, um herauszufinden, wie das aktuelle Szenario endet.

Sollten alle Ermittler während eines Szenarios aus dem Spiel ausscheiden, wird der Abschluss „falls keine Auflösung erreicht wurde“ im Kampagnenleitfaden verwendet.

- Falls aus irgendeinem Grund ein Ermittler beim Umdrehen einer Agenda nicht besiegt wird und es keine weiteren Agenden mehr gibt, wird der Ermittler besiegt und erleidet 1 seelisches oder 1 körperliches Trauma.

III. Timing und Spielablauf

Dieser Abschnitt bietet detaillierte Erklärungen, wie jeder einzelne Rahmenereignisschritt abgehandelt wird. In Übersichtsdiagrammen wird auf den nächsten Seiten aufgezeigt, wann gewisse Rahmenereignisse im Verlauf der Runde stattfinden.

Jede Phase hat ihre eigene Timing-Übersicht.

- Nummerierte Punkte in grün umrandeten Kästen nennt man Rahmenereignisse. Rahmenereignisse sind verpflichtend eintretende Zeitpunkte, die durch die Spielstruktur vorgegeben sind.
- Die rot umrandeten Kästen stellen Spielerfenster dar. Die Spieler dürfen in diesen Fenstern ausgelöste ↯-Fähigkeiten verwenden.

Immer wenn ein Ermittler eine Fertigkeitsprobe ablegt, wird die Timingstruktur für Fertigkeitsproben verwendet, die im Abschnitt „Timing für Fertigkeitsproben (FP)“ auf Seite 34 genau erläutert wird.

STOPP!
Für die erste Runde des Spiels gilt:

In der ersten Runde des Spiels wird die Mythosphase übersprungen und direkt mit der Ermittlungsphase begonnen!

Rahmenereignisschritte im Detail

I. Mythosphase

In der ersten Runde des Spiels wird die Mythosphase übersprungen.

1.1 Mythosphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Mythosphase dar. Da dies das erste Rahmenereignis der Runde ist, stellt er auch den formalen Beginn einer neuen Spielrunde dar.

Der Beginn einer Phase ist ein wichtiger Meilenstein, auf den sich Kartentexte beziehen können. Dies geschieht entweder als der Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden darf oder muss oder als der Zeitpunkt, an dem ein aufgeschobener Effekt abgehandelt wird oder ein andauernder Effekt abläuft.

1.2 Auf der aktuellen Agenda 1 Verderbensmarker platzieren.

1 Verderbensmarker wird aus dem Markervorrat genommen und auf der aktuellen Agendakarte platziert.

1.3 Verderbensschwellenwert überprüfen.

Die Gesamtzahl der Verderbensmarker im Spiel (auf der aktuellen Agenda und auf jeder anderen Karte im Spiel) wird mit dem Schwellenwert für Verderben auf der aktuellen Agenda vergleichen. Falls die Anzahl der Verderbensmarker im Spiel den Schwellenwert für Verderben auf der aktuellen Agenda erreicht oder übertrifft, wird das Agendadeck vorgerückt.

Sobald das Agendadeck vorgerückt wird, werden alle Verderbensmarker aus dem Spiel entfernt und zurück in den Markervorrat gelegt. Die aktuelle Agenda wird umgedreht, der Storytext gelesen und die Anweisungen befolgt, um das Spiel fortzusetzen. Falls die Vorrückanweisungen nicht ausdrücklich etwas anderes sagen, wird die Vorderseite der als nächstes folgenden Agendakarte im Agendadeck zur neuen aktuellen Agenda und die alte Agenda wird gleichzeitig aus dem Spiel entfernt.

Anmerkung: Dies ist die einzige Möglichkeit, um im Agendadeck vorzurücken, falls nicht eine Karte ausdrücklich besagt, dass das Agendadeck auf andere Weise vorrückt.

1.4 Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte.

In Spielerreihenfolge zieht jeder Ermittler die oberste Karte des Begegnungsdecks, handelt Enthüllungsfähigkeiten auf dieser Karte ab und folgt den unten stehenden Anweisungen abhängig vom Kartentyp.

Immer wenn ein Ermittler eine Begegnungskarte zieht, führt er die folgenden Schritte in der nachstehenden Reihenfolge durch:

1. Karte vom Begegnungsdeck ziehen.
2. Überprüfen, ob die gezogene Karte das Schlüsselwort Wagnis hat. (Falls die Karte das Schlüsselwort Wagnis hat, kann sich der Ermittler, der diese Karte gezogen hat, nicht mit anderen Spielern beraten. Die anderen Spieler können keine Karten spielen, Fähigkeiten auslösen oder Karten zu Fertigkeitsproben des Ermittlers beitragen, solange die Wagnis-Begegnung abgehandelt wird.)
3. Enthüllungsfähigkeit auf der gezogenen Karte abhandeln.
4. Falls die Karte ein **Gegner** ist, erscheint er unter Beachtung der auf der Karte angegebenen Erscheinen-Anweisung. *(Eine Erscheinen-Anweisung ist jeder Kartentext, dem das Wort „Erscheinen“ vorausgeht.)* Falls der Gegner keine Erscheinen-Anweisung hat, wird der Gegner mit dem Ermittler, der auf diese Karte getroffen ist, in einen Kampf verwickelt ins Spiel gebracht und in der Bedrohungszone dieses Ermittlers platziert.
   - Falls die Karte ein **Verrat** ist, wird sie auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt, falls die Fähigkeit nichts anderes angibt.
5. Falls die gezogene Karte das Schlüsselwort Nachrüsten hat, muss der Ermittler eine weitere Karte ziehen. Dieser Ablauf wird dann erneut bei Schritt 1 gestartet.

1.5 Mythosphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Mythosphase dar.

I. Mythosphase



II. Ermittlungsphase

2.1 Ermittlungsphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den Beginn der Ermittlungsphase dar.

2.2 Zug des nächsten Ermittlers beginnt.

Die Ermittler dürfen ihre Züge in beliebiger Reihenfolge nehmen. Die Ermittler entscheiden, wer von ihnen seinen Zug nimmt. Diese Entscheidung stellt den Beginn des Zuges dieses Ermittlers dar. Der Ermittler, der gerade seinen Zug nimmt, wird „aktiver Ermittler" genannt.

Sobald ein Ermittler seinen Zug beginnt, muss dieser Ermittler seinen Zug vollständig abschließen, bevor ein anderer Ermittler seinen Zug nehmen darf. Jeder Ermittler nimmt 1 Zug pro Runde.

Zu Beginn seines Zuges erhält der Ermittler 3 Aktionen. Am Endes seines Zuges verliert der Ermittler alle seine verbliebenen Aktionen.

2.2.1 Der Ermittler nimmt eine Aktion, falls möglich.

Während seines Zuges darf ein Ermittler bis zu **drei** Aktionen nehmen. Eine Aktion kann für eine der folgenden Handlungen verwendet werden:

- **Ziehen:** 1 Karte ziehen.
- **Ressource:** 1 Ressource erhalten.
- **Aktivieren:** Eine ➠ (aktionsausgelöste) Fähigkeit auf einer Karte im Spiel, die er kontrolliert, auf einer Szenariokarte an seinem Ort, auf einer Karte in seiner Bedrohungszone, auf der aktuellen Szenenkarte oder auf der aktuellen Agendakarte aktivieren.
- **Spielen:** Eine Ereignis- oder Vorteilskarte von seiner Hand spielen.
- **Bewegen:** Sich auf einen verbundenen Ort bewegen.
- **Ermitteln:** An seinem Ort ermitteln.
- **In einen Kampf verwickeln:** Einen Gegner an seinem Ort in einen Kampf verwickeln.
- **Entkommen:** Versuchen, einem Gegner, der mit ihm in einen Kampf verwickelt ist, zu entkommen.
- **Kämpfen:** Gegen einen Gegner an seinem Ort kämpfen.
- **Verhandeln:** Mithilfe einer Kartenfähigkeit verhandeln.
- **Aufgeben:** Das Szenario mithilfe einer Kartenfähigkeit aufgeben.

Die drei Aktionen, die ein Ermittler während seines Zuges durchführt, dürfen eine beliebige Kombination aus den oben genannten Aktionen in beliebiger Reihenfolge sein. Es ist auch möglich, dieselbe Aktion drei Mal hintereinander durchzuführen.

Wichtig: Sobald ein Ermittler mit 1 oder mehr spielbereiten Gegnern in einen Kampf verwickelt ist und etwas anderes macht, als die Aktion **Kampf** oder **Entkommen** zu nehmen oder eine **Verhandlungs**- oder **Aufgeben**-Fähigkeit zu aktivieren, kann jeder dieser Gegner einen Gelegenheitsangriff gegen den Ermittler durchführen. Die Reihenfolge der Angriffe wählt dabei der Ermittler.

Nachdem ein Ermittler eine Aktion in Schritt 2.2.1 genommen hat, wird in das vorherige Spielerfenster zurückgekehrt. Ein Ermittler darf seinen Zug frühzeitig beenden, falls er keine Aktionen mehr nehmen möchte. Falls der Ermittler keine weitere Aktion mehr nehmen kann oder will, geht es mit Schritt 2.2.2. weiter.

2.2.2 Der Zug des Ermittlers endet.

Die kleine Ermittlerkarte oder der Ermittlermarker des aktiven Ermittlers wird auf die farblose Seite gedreht, um anzuzeigen, dass der Zug dieses Ermittlers abgeschlossen ist. Falls es einen Ermittler gibt, der seinen Zug in dieser Runde noch nicht genommen hat, wird das Spiel bei Schritt 2.2 fortgesetzt. Falls jeder Ermittler in dieser Runde seinen Zug genommen hat, wird das Spiel bei Schritt 2.3 fortgesetzt.

2.3 Ermittlungsphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Ermittlungsphase dar.

II. Ermittlungsphase



III. Gegnerphase

3.1 Gegnerphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Gegnerphase dar.

3.2 Jäger- und Patrouille-Gegner bewegen sich.

Die Schlüsselwörter Jäger und Patrouille werden auf allen spielbereiten, nicht in einen Kampf verwickelten Gegnern abgehandelt (siehe „Jäger“ auf Seite 18 und „Patrouille“ auf Seite 21).

3.3 Der nächste Ermittler handelt die Angriffe der mit ihm in Kämpfe verwickelten Gegner ab.

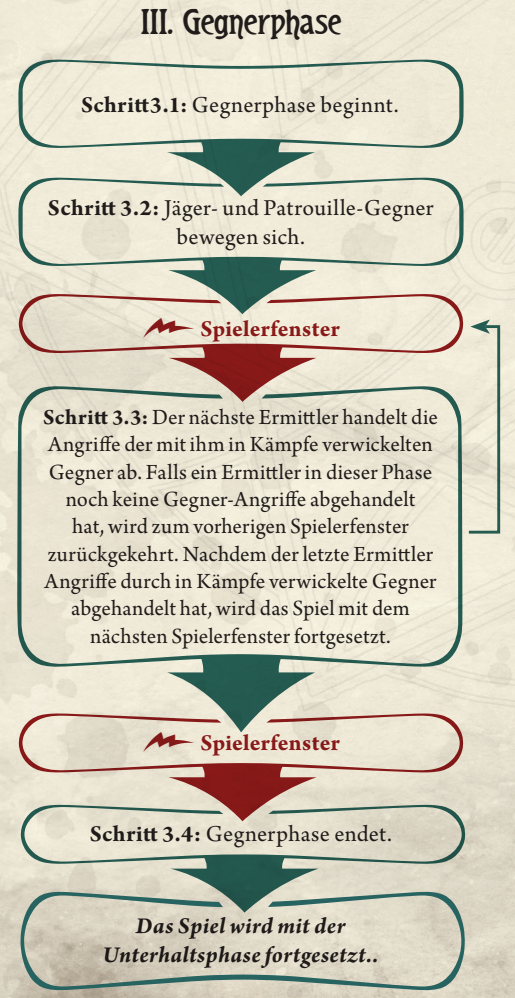
In Spielerreihenfolge werden die Angriffe der mit in Kämpfe verwickelten Gegner abgehandelt. Jeder Spieler handelt dabei alle Gegner ab, mit denen er in einen Kampf verwickelt ist, ehe der nächste Spieler an der Reihe ist.

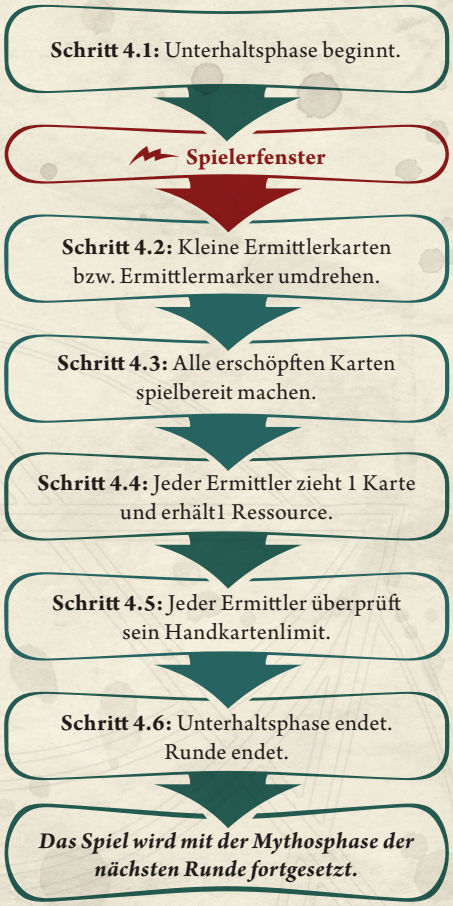
Jeder spielbereite, in einen Kampf verwickelte Gegner macht einen Angriff gegen den Ermittler, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist. Sobald ein Gegner angreift, fügt er seinen Angriff (Schaden und Horror gleichzeitig) dem Ermittler zu, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist. Nachdem er seinen Angriff vollständig zugefügt hat (und alle durch den Angriff ausgelöste Fähigkeiten), wird der Gegner erschöpft. Falls ein Ermittler mit mehreren Gegnern in einen Kampf verwickelt ist, wählt der angegriffene Ermittler die Reihenfolge der Angriffe.

Nachdem ein Ermittler die Angriffe der Gegner, mit denen er in einen Kampf verwickelt ist, abgehandelt hat, wird zum vorherigen Spielerfenster zurückgekehrt. Nachdem der letzte Ermittler die Angriffe der Gegner, mit denen er in einen Kampf verwickelt ist, abgehandelt hat, wird das Spiel mit dem nächsten Spielerfenster fortgesetzt.

3.4 Gegnerphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Gegnerphase dar.





IV. Unterhaltshase

4.1 Unterhaltsphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Unterhaltsphase dar.

4.2 Kleine Ermittlerkarten bzw. Ermittlermarker umdrehen.

Die kleinen Ermittlerkarten oder Ermittlermarker werden zurück auf ihre farbige Seite gedreht. Dies zeigt an, dass die Aktionen der Ermittler für ihren nächsten Zug zurückgesetzt worden sind.

4.3 Erschöpfte Karten spielbereit machen.

Gleichzeitig werden alle erschöpften Karten spielbereit gemacht. (Das betrifft sowohl Spieler- als auch Szenariokarten.)

4.4 Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource.

In Spielerreihenfolge zieht jeder Ermittler 1 Karte. Sobald die Karten gezogen worden sind, erhält jeder Ermittler 1 Ressource.

4.5 Jeder Ermittler überprüft sein Handkartenlimit.

In Spielerreihenfolge wählt jeder Ermittler mit mehr als 8 Karten auf der Hand so viele Karten aus und legt sie ab, bis er nur noch 8 Karten hat.

4.6 Unterhaltsphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Unterhaltsphase dar.

Da die Unterhaltsphase die letzte Phase der Runde ist, stellt dieser Schritt auch das formale Ende der Runde dar. Alle aktiven, andauernden Effekte „bis zum Ende der Runde“-Effekte laufen zu diesem Zeitpunkt ab.

Nachdem dieser Schritt abgeschlossen ist, geht das Spiel mit dem Beginn der Mythosphase der nächsten Spielrunde weiter.

IV. Timing für Fertigkeitsproben (FP)

FP.1 Fertigkeit für die Probe bestimmen. Die Probe auf diese Fertigkeit beginnt jetzt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Fertigkeitsprobe dar. Es gibt 4 Arten von Fertigkeitsproben: Willenskraftproben, Intellektproben, Kampfproben und Beweglichkeitsproben. Falls es eine Wahl zwischen mehreren Arten gibt, entscheidet der Ermittler, der die Probe durchführt, von welcher Art die Probe ist. Die Kartenfähigkeit oder die Spielregel bestimmt, welche Probe nötig ist und damit beginnt eine Probe dieser Art.

FP.2 Karten von der Hand zur Fertigkeitsprobe beitragen.

Der Ermittler, der die Fertigkeitsprobe durchführt, darf eine beliebige Anzahl Karten von seiner Hand mit dem entsprechenden Fertigkeitssymbol zur Probe beitragen.

Jeder andere Ermittler am selben Ort wie der Ermittler, der die Probe ablegt, darf 1 Karte von seiner Hand mit dem entsprechenden Fertigkeitssymbol zur Probe beitragen.

Ein entsprechendes Fertigkeitssymbol ist entweder eines, das der Probe entspricht, oder ein Jokersymbol (?). Der Ermittler, der die Probe durchführt, bekommt +1 auf seinen Fertigkeitswert für diese Probe pro entsprechendem Fertigkeitssymbol, das zu dieser Probe beigetragen wird.

Karten, denen das entsprechende Fertigkeitssymbol fehlt, dürfen nicht zur Probe beigetragen werden. Wird eine Karte zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen, werden keine Ressourcenkosten für die Karte gezahlt.

FP.3 Chaosmarker enthüllen.

Der Ermittler, der die Probe durchführt, enthüllt 1 zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel.

FP.4 Chaossymbol-Effekte abhandeln.

Die Effekte, die durch das Symbol auf dem enthüllten Chaosmarker initiiert werden, werden angewendet. Jedes der folgenden Symbole zeigt an, dass eine Fähigkeit auf der Szenarioübersichtskarte initiiert werden muss: , , , oder .

Das -Symbol zeigt an, dass die -Fähigkeit auf der Ermittlerkarte des Spielers, der diese Probe durchführt, initiiert werden muss.

Falls ein kampagnenspezifisches Symbol enthüllt worden ist, sollte im Kampagnenleitfaden nachgeschlagen werden, wie der Effekt des Markers initiiert werden muss.

Falls keines der oben angegebenen Symbole enthüllt worden ist oder falls das Symbol keine entsprechende Fähigkeit hat, wird dieser Schritt ohne Effekt abgeschlossen.

FP.5 Modifizierten Fertigkeitswert des Ermittlers bestimmen.

Man beginnt mit dem Grundwert der Fertigkeit (der abzulegenden Probe) des Ermittlers, der die Probe durchführt, und wendet alle aktiven Modifikatoren an, einschließlich der entsprechenden Symbole, die zur Probe beigetragen wurden, der Effekte von enthüllten Chaosmarkern und allen aktiven Kartenfähigkeiten, die den Fertigkeitswert des Ermittlers modifizieren.

FP.6 Bestimmen, ob die Fertigkeitsprobe gelingt/misslingt.

Der modifizierte Fertigkeitswert wird mit der Schwierigkeit der Fertigkeitsprobe verglichen.

Falls der modifizierte Fertigkeitswert der Schwierigkeit der Probe entspricht oder höher ist (angegeben auf der Karte oder durch den Spielmechanismus, der diese Probe hervorgerufen hat), gelingt dem Ermittler die Probe.

- Falls einem Ermittler eine Probe durch eine Kartenfähigkeit automatisch gelingt, gilt die Gesamtschwierigkeit der Probe als 0.

Falls der Fertigkeitswert des Ermittlers niedriger ist als die Schwierigkeit dieser Probe, misslingt dem Ermittler die Probe.

- Falls einem Ermittler eine Fertigkeitsprobe durch eine Kartenfähigkeit oder das Enthüllen des -Symbols automatisch misslingt, ist der Gesamt-Fertigkeitswert des Ermittlers für diese Probe 0. Die Probe misslingt auch dann, wenn der Fertigkeitswert der Schwierigkeit der Probe entspricht.

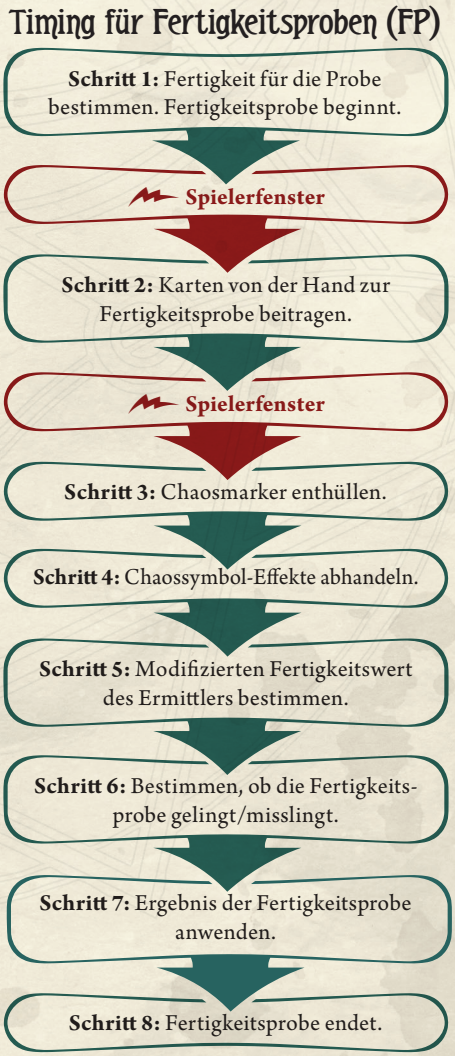
FP.7 Ergebnis der Fertigkeitsprobe anwenden.

Die Kartenfähigkeit oder Spielregel, die eine Fertigkeitsprobe initiiert hat, gibt normalerweise die Konsequenz eines Erfolges und/oder eines Misserfolges dieser Probe an. (Außerdem können zu diesem Zeitpunkt einige andere Karten zusätzliche Konsequenzen beitragen oder bestehende Konsequenzen verändern.) Die entsprechenden Konsequenzen (des in FP.6 bestimmten Erfolgs oder Misserfolgs) werden zu diesem Zeitpunkt abgehandelt.

Falls mehrere Ergebnisse in diesem Schritt angewendet werden müssen, wählt der Ermittler, der die Probe durchführt, in welcher Reihenfolge die Ergebnisse angewendet werden.

FP.8 Die Fertigkeitsprobe endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Fertigkeitsprobe dar. Alle Karten, die zur Probe beigetragen worden sind, werden abgelegt und alle enthüllten Chaosmarker werden zurück in den Chaosbeutel gelegt.



V. Initiierungssequenz

Sobald ein Spieler eine ausgelöste Fähigkeit initiieren oder eine Karte spielen möchte, erklärt dieser Spieler zunächst seine Absicht. Es müssen zunächst zwei Bestätigungen erfolgen, ehe der Prozess der Initiierung einer Fähigkeit oder des Spielens einer Karte beginnen kann. Diese sind:

- Spieleinschränkungen überprüfen: Es wird bestimmt, ob die Karte gespielt oder ob die Fähigkeit initiiert werden kann. (Dazu gehört auch sicherzustellen, dass die Abhandlung des Effekts ein gültiges Ziel hat, falls eines benötigt wird.) Falls die Spieleinschränkungen nicht erfüllt sind, wird der Prozess abgebrochen.
  - Falls 1 oder mehr Effekte einer Karte oder Fähigkeit es einem anderen Effekt dieser Karte bzw. Fähigkeit ermöglicht, die Spieleinschränkungen zu erfüllen, und vor dem einschränkenden Effekt abgehandelt werden, gelten diese Spieleinschränkungen als erfüllt.
- Kosten (möglicherweise mehrere) für das Spielen der Karte oder das Initiieren der Fähigkeit bestimmen: Falls sichergestellt ist, dass die Kosten (unter Beachtung von Modifikatoren) gezahlt werden können, wird mit den übrigen Schritten dieser Abfolge fortgefahren.

Sobald beide der oben angegebenen Bestätigungen erfolgt sind, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

1. Mögliche Modifikatoren auf die Kosten anwenden.
2. Kosten bezahlen. Falls dieser Schritt erreicht wird und die Kosten nicht gezahlt werden können, wird dieser Prozess, ohne die Kosten zu bezahlen, abgebrochen.
   - Nach Abschluss dieses Schrittes werden mögliche Gelegenheitsangriffe abgehandelt.
3. Es wird begonnen, die Karte zu spielen, oder versucht, die Fähigkeit zu initiieren.
4. Die Effekte der Fähigkeit (falls nicht in Schritt 3 aufgehoben) beenden ihre Initiierung und werden abgehandelt. Gleichzeitig mit dem Ende dieses Schrittes wird die Karte als gespielt betrachtet (und ins Spiel gebracht oder auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt, falls sie eine Ereigniskarte ist) und die Fähigkeit gilt als abgehandelt.
   - Falls sich die Fähigkeit, die initiiert wird, auf einer Karte im Spiel befindet, wird die Sequenz nicht abgebrochen, falls die Karte während des Ablaufs der Sequenz das Spiel verlässt.

VI. Szenariovorbereitung

Der folgende Abschnitt ist eine Zusammenfassung der Regeln für die Vorbereitung jedes Szenarios für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*:

1. **Ermittler wählen.** Jeder Spieler wählt einen Ermittler und platziert die entsprechende Ermittlerkarte in seiner Spielzone. *(Anmerkung: Jeder Spieler muss einen unterschiedlichen Ermittler wählen.)*
2. **Schaden/-Horror durch Traumata nehmen.** Im Kampagnenspiel platziert jeder Spieler Schaden in Höhe seines körperlichen Traumas und Horror in Höhe seines seelischen Traumas auf seiner Ermittlerkarte.
3. **Ermittlungsleiter wählen.** Ein Spieler wird zum Ermittlungsleiter für dieses Spiel gewählt. Er nimmt sich den Ermittlungsleiter-Marker.
4. **Ermittlerdecks erstellen und mischen.**
5. **Markervorrat erstellen.** Die Schadens-, Horror-, Hinweis-/Verderbens-, Ressourcen- und Verbindungsmarker werden für jeden Spieler leicht erreichbar bereitlegt.
6. **Chaosbeutel zusammenstellen.** Die in der Kampagnenvorbereitung angegebenen Chaosmarker werden in den Chaosbeutel gelegt. Die übrigen Chaosmarker kommen zurück in die Spielschachtel.
   - Im Kampagnenmodus (nicht im 1. Szenario) wird der Chaosbeutel so verwendet, wie er am Ende des vorherigen Szenarios war.
7. **Startressourcen nehmen.** Jeder Ermittler erhält 5 Ressourcen aus dem Markervorrat.
8. **Starthand ziehen**. Jeder Spieler zieht 5 Karten. Jeder Spieler darf in Spielerreihenfolge einen Mulligan nehmen.
   - Jede Schwächekarte, die in diesem Schritt gezogen wird, wird ignoriert, beiseitegelegt (ohne sie abzuhandeln) und durch eine neu gezogene Karte vom Deck ersetzt. Nach Abschluss dieses Schrittes wird jede gezogene Schwächekarte zurück in das Deck ihres Besitzers gemischt.
9. **Szenarioeinführung im Kampagnenhandbuch lesen.**
   - Falls ein Spieleffekt oder eine Story-Entscheidung während Schritt 9 einen vorherigen Schritt außer Kraft setzen oder rückgängig machen würde (z. B. das Ziehen der Starthand, das Erhalten von Startressourcen usw.), werden alle bis zu diesem Punkt erforderlichen Schritte beendet und dieser Schritt unter Berücksichtigung des angepassten Spielzustands erneut durchgeführt.
10. **Die im Kampagnenhandbuch angegebenen Schritte zur Szenariovorbereitung durchführen.** Dazu gehört das Heraussuchen der unter „Vorbereitung“ angegebenen Begegnungssets, die Platzierung der Orte, die Platzierung der Ermittlermarker oder kleinen Ermittlerkarten an den Orten, an denen jeder Ermittler das Spiel beginnt, das Beiseitelegen von dafür angegebenen Karten und das Mischen der übrigen Begegnungskarten, um das Begegnungsdeck zu erstellen.
11. **Agendadeck erstellen.** Das Agendadeck wird in der angegebenen Reihenfolge zusammengestellt, jeweils mit der Seite nach oben, die das Kartenbild zeigt. Agenda 1a ist nun die oberste Karte des Decks. Ein Spieler liest den Storytext auf Agenda 1a vor.
12. **Szenendeck erstellen**. Das Szenendeck wird in der angegebenen Reihenfolge zusammengestellt, jeweils mit der Seite nach oben, die das Kartenbild zeigt. Szene 1a ist nun die oberste Karte des Decks. Ein Spieler liest den Storytext auf Szene 1a vor.
13. **Szenarioübersichtskarte neben das Agendadeck platzieren.**
14. **Alle „Sobald das Spiel beginnt“-Fähigkeiten abhandeln.** Das Spiel kann nun beginnen!

Während der Vorbereitung gibt es keine Spielerfenster. Die Spieler dürfen während der Vorbereitung nur Spielerkartenfähigkeiten auslösen oder Karten von der Hand spielen, falls die Fähigkeit oder Karte einen Schritt der Vorbereitung als Timing-Vorgabe angibt.

VII. Aufbau der Karten

In diesem Abschnitt findet ihr detaillierte Angaben zum Aufbau jedes Kartentyps. Auf den Seiten 36–37 werden Szenariokarten erläutert, auf den Seiten 38–39 Ermittler-/Spielerkarten.

Szenenkarten, Agendakarten, Ortskarten, Verratskarten, Gegnerkarten und die Szenarioübersichtskarte sind Szenariokarten.

Ermittlerkarten, kleine Ermittlerkarten, Vorteilskarten, Ereigniskarten und Fertigkeitskarten sind Spielerkarten.

Aufbau von Szenariokarten

1. **Begegnungssetsymbol**: Gibt an, zu welchem Begegnungsset die Karte gehört.
2. **Kartentyp**: Bestimmt, wie sich eine Karte im Spiel verhält oder wie sie im Spiel verwendet werden darf.
3. **Name**: Der Name dieser Karte.
4. **Merkmale**:Attribute,aufdie sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
5. **Fähigkeit**:DasTextfeldder Karte, das Schlüsselwörter oder andere Effekte enthält, die das Spiel beeinflussen.
6. **KampfwerteinesGegners**: Bestimmt die Schwierigkeit einer Fertigkeitsprobe, um diesen Gegner anzugreifen.
7. **Ausdauerwert eines Gegners**: Die Ausdauer des Gegners, die bestimmt, wie viel Schaden er nehmen kann, bevor er besiegt wird.
8. **Entkommen-Wert eines Gegners**: Bestimmt die Schwierigkeit einer Fertigkeitsprobe, um diesem Gegner zu entkommen.
9. **Schaden**: Die Menge an Schaden, die dieser Gegner mit seinem Angriff zufügt.
10. **Horror**: Die Menge an Horror, die dieser Gegner mit seinem Angriff zufügt.
11. **Schleier**: Bestimmt die Schwierigkeit bei einer Fertigkeitsprobe, um an diesem Ort zu ermitteln.
12. **Hinweiswert**: Die Anzahl der Hinweise, die auf diesem Ort platziert werden, sobald er zum ersten Mal enthüllt wird.
13. **Verbindungssymbole**: Zeigen die Verbindungen zu anderen Orten an.
14. **Szenen-/Agendaabfolge**: Gibt die Reihenfolge der Karten im Szenen-/Agendadeck an.
15. **Hinweisschwellenwert**: Die Anzahl der Hinweise, die ausgegeben werden muss, um von dieser Szene vorzurücken.
16. **Verderbensschwellenwert**: Die Anzahl der Verderbensmarker, die im Spiel sein muss, um von dieser Agenda vorzurücken.
17. **Erweiterungssymbol**: Gibt die einzigartige Identifikationsnummer der Karte und ihr Erweiterungssymbol an.
18. **Begegnungsset-Nummer**: Gibt die numerische Identifikationsnummer der Karte in dem bestimmten Begegnungsset, zu dem sie gehört, und die Gesamtzahl der Karten in diesem Begegnungsset an.

Verhüllter Ort



Enthüllter Ort



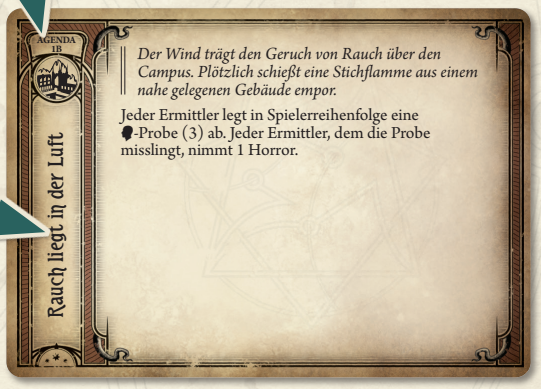
Agenda (Seite „a“)



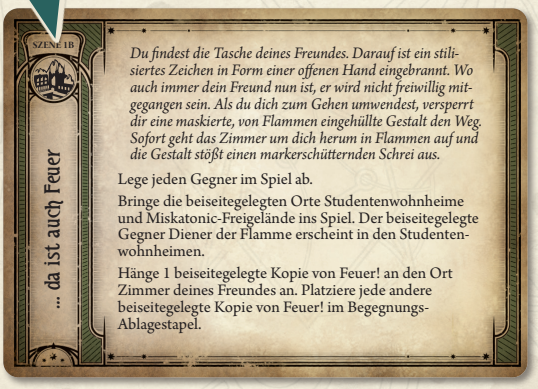
Szene (Seite „a“)



Agenda (Seite „b“)



Szene (Seite „b“)



Verrat



Gegner



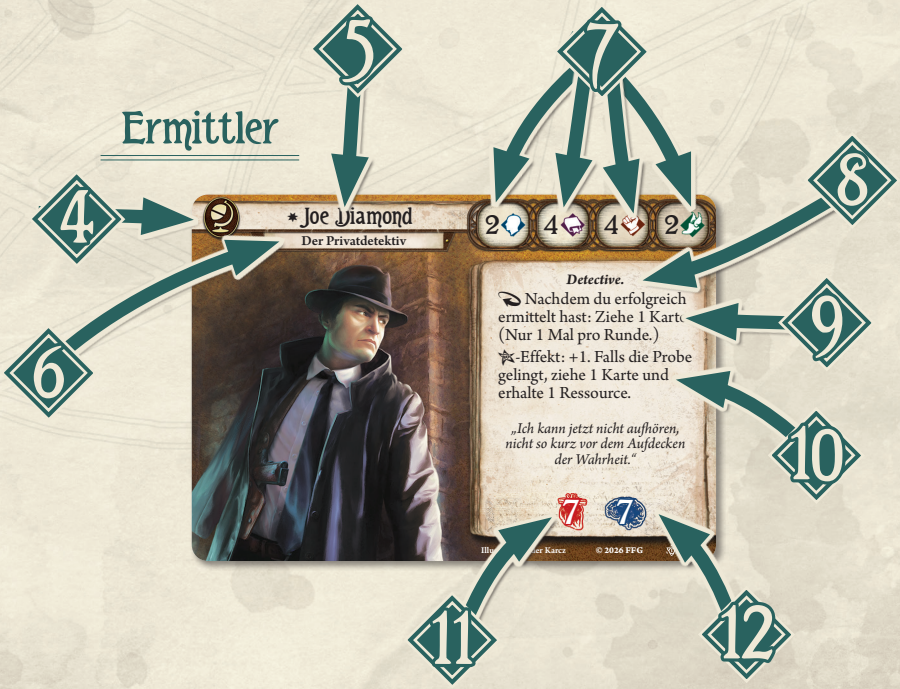
Aufbau von Spielerkarten

1. **Kosten:** Die Anzahl der benötigten Ressourcen, um diese Karte zu spielen.
2. **Stufe**: Wie viele Erfahrungspunkte es kostet, um die Karte für ein Deck zu erwerben.
3. **Kartentyp**: Bestimmt, wie sich eine Karte im Spiel verhält oder wie sie im Spiel verwendet werden darf.
4. **Klassensymbol**: Gibt an, zu welcher Klasse die Karte gehört. Neutrale Karten haben kein Klassensymbol.
5. **Name**: Der Name der Karte.
6. **Untertitel**: Eine weitere Bezeichnung für die Karte.
7. **Fertigkeiten**: Die Fertigkeitswerte des Ermittlers: Willenskraft (), Intellekt (), Kampf (), Beweglichkeit ().
8. **Merkmale**: Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
9. **Fähigkeit**: Das Textfeld der Karte, das Schlüsselwörter oder andere Effekte enthält, die das Spiel beeinflussen.
10. **Älteres-Zeichen-Fähigkeit:** Der Modifikator und die Fähigkeit, sobald der -Marker gezogen wird.
11. **Ausdauer**: Der Wert für Ausdauer dieser Karte, der bestimmt, wie viel Schaden sie nehmen kann, bevor sie besiegt wird.
12. **Geistige Gesundheit**: Der Wert für Geistige Gesundheit dieser Karte, der bestimmt, wie viel Horror sie nehmen kann, bevor sie besiegt wird.
13. **Fertigkeitsproben-symbol**: Symbole, welche die Fertigkeitswerte eines Ermittlers modifizieren, solange diese Karte zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen wird.
14. **Erweiterungssymbol**: Gibt die einzigartige Identifikationsnummer der Karte und ihr Erweiterungssymbol an.

Kleine Ermittlerkarte



Ermittler



Vorteil



1 2 4 6 11 12

Fertigkeit



5 9 13 14

Ereignis



3 4 8

VIII. Kampagnenspiel

Eine Kampagne ist eine Reihe miteinander verbundener Szenarien, die eine Geschichte im bedrohlichen Universum des Lovecraft-Mythos erzählt. Im Verlauf der Kampagne erhält jeder Ermittler Erfahrungspunkte und Traumata, was sich durch Veränderungen seines Decks widerspiegelt. Jede Entscheidung, jeder Sieg und jede Niederlage wird im Kampagnenlogbuch notiert und kann Auswirkungen auf spätere Szenarien haben.

Befolgt zu Beginn einer Kampagne den Anweisungen zur Kampagnenvorbereitung im Kampagnenleitfaden.

Das Kampagnenlogbuch

Das Kampagnenlogbuch (am Ende des Kampagnenleitfadens) wird verwendet, um Fortschritte und Entwicklungen der Kampagne aufzuzeichnen. Am Endes jedes Szenarios halten die Spieler ihre Ergebnisse fest, indem sie alle relevanten Informationen im Kampagnenlogbuch notieren. Dazu zählen von den Ermittlern verdiente Erfahrungspunkte, die Traumata jedes Ermittlers, verdiente Storyvorteile und Schwächen sowie mögliche getötete oder wahnsinnig gewordene Ermittler.

Wir empfehlen, das Kampagnenlogbuch zu kopieren oder es auszudrucken, damit es mehr als ein Mal verwendet werden kann. Die PDF-Datei jedes Kampagnenlogbuchs kann unter www.asmodee.de (englische Version unter www.fantasyflightgames.com) heruntergeladen werden.

„Im Kampagnenlogbuch wird notiert ...“

Oft werden die Spieler dazu angewiesen, eine wichtige Notiz oder eine Story-Entwicklung im Kampagnenlogbuch zu notieren. Diese Notiz sollte, falls nicht anders angegeben, unter „Kampagnennotizen“ vermerkt werden. Auf diese Notiz kann in späteren Szenarien Bezug genommen werden, womit es möglich ist, dass Entscheidungen für spätere Szenarien Konsequenzen haben können. Werden die Spieler angewiesen , eine dieser Notizen durchzustreichen, wird die durchgestrichene Notiz für den Rest der Kampagne ignoriert.

Weil die Spieler zu einem späteren Zeitpunkt in der Kampagne dazu angewiesen werden könnten, das Kampagnenlogbuch nach dieser Phrase zu überprüfen, sollte der Begriff ohne Veränderungen so notiert werden wie angegeben.

Beispiel: Falls die Spieler dazu angewiesen werden, im Kampagnenlogbuch zu notieren, dass „die Ermittler 3 Notizen entdeckt haben“, sollte nicht aufgeschrieben werden, dass „die Ermittler ein paar Notizen gefunden haben“. Die genaue Anzahl der Notizen könnte in einem späteren Szenario nämlich noch wichtig werden.

„Merke dir, dass ...“

Manchmal weist eine Szenariokarte die Ermittler an, sich eine Schlüsselphrase zu „merken“, oftmals nach einer Aktion oder einer Entscheidung, die sie innerhalb eines Szenarios gemacht oder getroffen haben. Diese Phrase könnte während des Szenarios erneut aufkommen und zusätzliche Effekte auslösen. **Diese Phrase muss nicht im Kampagnenlogbuch notiert werden**, da sie nur während dieses Szenarios oder dessen Auflösung eine Rolle spielen könnte.

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

„... wird zum Träger von ...“

An bestimmten Punkten der Kampagne können Spieler angewiesen werden, dass jemand zum „Träger“ einer bestimmten Storyvorteilskarte wird. Sobald ein Spieler zum Träger einer solchen Karte wird, fügt er sie seinem Deck hinzu und ignoriert dabei alle Deckbau-Einschränkungen und -Voraussetzungen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Zum nächsten Szenario vorrücken

Nach der Auflösung eines Szenarios, dem Aktualisieren des Kampagnenlogbuchs und dem Erwerb neuer Karten wird zum nächsten Szenario vorgerückt bzw. mit den nächsten Szenario fortgefahren, wie es im Kampagnenleitfaden angegeben ist.

Einer Kampagne beitreten oder sie verlassen

Hat eine Kampagne erst einmal begonnen, können die Spieler zwischen zwei Szenarien der Kampagne beitreten oder sie verlassen.

Falls ein Spieler eine Kampagne verlässt, werden die Informationen über diesen Spieler nicht aus dem Kampagnenlogbuch gelöscht, da er zu einem späteren Zeitpunkt wieder zwischen zwei Szenarien einsteigen darf.

Falls ein neuer Spieler einer Kampagne beitritt, muss er einen Ermittler wählen, der in dieser Kampagne zuvor noch nicht verwendet worden ist. Dieser Spieler beginnt das Spiel, als ob es sich für ihn um das erste Szenario der Kampagne handeln würde, ohne Erfahrung und ohne Traumata.

Erfahrungspunkte verdienen und ausgeben

Während ein Ermittler tiefer in den Mythos eintaucht, erhält er Einsichten in die verborgenen Wahrheiten der Welt – verborgene Monstrositäten, von deren Existenz die Menschheit niemals hätte erfahren sollen. Diese Einsichten manifestieren sich in Form von Erfahrungspunkten. Während der Auflösung eines Szenarios kann ein Ermittler 1 oder mehr Erfahrungspunkte verdienen. Jeder Ermittler verdient seine eigenen Erfahrungspunkte, die nicht von einem Ermittler auf den anderen übertragbar sind. Oft erlangen Ermittler Erfahrungspunkte dadurch, dass sie Begegnungskarten mit einem Siegpunktewert in den Siegpunktestapel platzieren (meist durch das Besiegen eines Gegners bzw. das Einsammeln aller Hinweise an einem Ort) oder im Spiel bestimmte Entscheidungen treffen.

Nachdem die Ermittler die Ergebnisse eines Szenarios notiert haben, können sie mit ihrer gewonnenen Erfahrung neue Karten für ihre Decks erwerben. Dazu werden die folgenden Schritte in angegebener Reihenfolge durchgeführt:

- **Erfahrungspunkte zählen**: Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe der Summe der Siegpunktewerte auf allen Karten im Siegpunktestapel, modifiziert durch Boni und Mali, die im Kampagnenleitfaden für diese Auflösung angegeben sind. Diese Summe wird zu eventuell noch nicht ausgegebenen Erfahrungspunkten des Ermittlers addiert, die er in vorherigen Szenarien dieser Kampagne gewonnen hat.
- **Neue Karten erwerben**: Nun dürfen neue Karten erworben und dem Deck des Spielers hinzugefügt werden, indem er Erfahrungspunkte in Höhe der Kartenstufe ausgibt (erkennbar an der Anzahl der weißen Punkte oben links auf der Karte). Beim Erwerben neuer Karten müssen folgende Regeln beachtet werden:
  - Die Deckbaurichtlinien des Ermittlers (auf der Rückseite der Ermittlerkarte) müssen beim Erwerb neuer Karten beachtet werden. Er darf nur Karten erwerben, auf die der Ermittler Zugriff hat. Die Anforderungen für die Deckgröße müssen ebenfalls beachtet werden, indem für jede (nicht dauerhafte) Karte, die erworben und dem Deck hinzugefügt worden ist, eine andere Karte aus dem Deck entfernt wird. Schwächekarten und Karten, die dem Deck eines Ermittlers hinzugefügt werden müssen, dürfen nicht für neu erworbene Karten entfernt werden.
  - Jede Karte kostet Erfahrungspunkte in Höhe der Kartenstufe, bis zu einem Minimum von 1 (der Kauf einer Karte der Stufe Null kostet trotzdem 1 Erfahrungspunkt). Die Anzahl der weißen Punkte unter den Kosten einer Karte gibt die Stufe der Karte an.
  - Sobald eine Karte erworben wird, die eine höherstufige Version einer Karte mit demselben Kartennamen ist, darf der Ermittler diese Karte „verbessern“, indem er nur die Differenz der Erfahrung zwischen den beiden Karten zahlt (bis zu einem Minimum von 1) und die niedrigerstufige Version aus seinem Deck entfernt.

- Neue Karten werden einzeln erworben (oder verbessert). Falls ein Ermittler mehr als 1 Kopie einer neuen Karte erwerben möchte, muss er für jede Kopie einzeln zahlen und für jede erworbene Kopie eine Karte aus seinem Deck entfernen.

Siehe „Deckbau“ auf Seite 9 und „Erfahrung“ auf Seite 11.

Neue Karten erwerben

Erfahrungspunkte darf man zwischen den Szenarien ausgeben, um neue Fertigkeiten und Zaubersprüche zu lernen oder um neue Gegenstände und Waffen zu erwerben (in Form von zusätzlichen Karten). Das Hinzufügen einer neuen Karte zu einem Deck kostet Erfahrungspunkte in Höhe der Stufe der Karte. Die Stufe erkennt man an den weißen Punkten in der linken oberen Ecke der Karte (siehe „Kartenstufen“ auf Seite 43). Es kostet immer mindestens 1 Erfahrung, eine neue Karte zu einem Deck hinzuzufügen (auch wenn sie eine Karte der Stufe 0 ist). Außerdem muss die Deckgröße weiterhin eingehalten werden (normalerweise durch das Entfernen einer Karte).

Einige Karten können zu ihrer höherstufigen Version verbessert werden. Diese Karten haben zwar denselben Kartennamen wie ihre andere Version, können aber zusätzliche Effekte, zusätzliche Fertigkeitssymbole oder andere Kosten haben. Falls ein Spieler eine niedrigstufigere Version der Karte hat und die höherstufige Version erwerben möchte, darf er diese Karte verbessern, indem er Erfahrungspunkte in Höhe der Stufendifferenz zwischen den beiden Karten ausgibt. Die neue Version wird seinem Deck hinzugefügt und die ältere Version wird entfernt.

Der Ermittler muss zwischen zwei Szenarien nicht alle Erfahrungspunkte ausgeben. Jeder Ermittler notiert seine nicht ausgegebenen Erfahrungspunkte im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“. Diese Erfahrungspunkte können zu einem späteren Zeitpunkt ausgegeben werden.

Trauma, Tod und Wahnsinn

Durch die Begegnungen mit dem Mythos können die Ermittler unheilbaren Narben und noch Schlimmeres davontragen. Traumata stehen für eine dauerhafte Schädigung der Gesundheit oder der Psyche eines Ermittlers.

- Falls ein Ermittler in einem Szenario besiegt wird, scheidet dieser Ermittler aus dem Szenario, aber nicht unbedingt aus der Kampagne aus.
  - Falls ein Ermittler durch Schaden in Höhe seiner Ausdauer besiegt worden ist, erleidet er 1 körperliches Trauma (wird im Kampagnenlogbuch notiert). Falls ein Ermittler körperliche Traumata in Höhe seiner aufgedruckten Ausdauer hat, wird der Ermittler **getötet**.
  - Falls ein Ermittler durch Horror in Höhe seiner Geistigen Gesundheit besiegt worden ist, erleidet er 1 seelisches Trauma (wird im Kampagnenlogbuch notiert). Falls ein Ermittler seelische Traumata in Höhe seiner aufgedruckten Geistigen Gesundheit hat, ist der Ermittler **wahnsinnig** geworden.
  - In den Auflösungen mancher Szenarien kann es vorkommen, dass die Ermittler von einer kosmischen Wesenheit oder schrecklichen Abscheulichkeit **verschlungen** werden.
- Falls ein Ermittler besiegt worden ist, indem er gleichzeitig Schaden in Höhe seiner Ausdauer und Horror in Höhe seiner Geistigen Gesundheit erhalten hat, wählt er, welches Trauma er erleidet.
- Sobald ein Ermittler ein Trauma erleidet, wird dies im entsprechenden Feld unter dem Namen des Ermittlers im Kampagnenlogbuch notiert.
- Falls ein Ermittler **getötet**, **wahnsinnig** oder **verschlungen** wird, kann dieser Ermittler für den Rest der Kampagne nicht verwendet werden. Sein Spieler muss einen neuen Ermittler für das nächste Szenario wählen und für diesen ein neues Stufe-0-Deck erstellen.
- Falls ein Spieler einen neuen Ermittler wählen möchte und sich keine weiteren Ermittler in der Kartensammlung befinden, haben die Spieler verloren und die Kampagne endet.
- Für jedes körperliche und/oder seelische Trauma des Ermittlers beginnt dieser jedes künftige Szenario mit 1 Schaden bzw. 1 Horror.

Besiegt durch eine Kartenfähigkeit

Ein Ermittler kann durch eine Kartenfähigkeit besiegt werden. Ein besiegter Ermittler scheidet aus dem Spiel aus(siehe „Ausscheiden“ auf Seite 6). Sollte dies geschehen, werden die Anweisungen der Kartenfähigkeit befolgt, um festzustellen, ob dies langfristige Konsequenzen zur Folge hat.

Epischer Kampagnenmodus

Nach dem Abschluss einer Kampagne möchtet ihr vielleicht die Geschichte eurer Ermittler in einer anderen Kampagne weiterführen. Der Epische Kampagnenmodus soll euch eine Herausforderung bieten, um herauszufinden, wie lange ihr gegen die unzähligen Schrecken durchhalten könnt. Aber Vorsicht: Er ist wirklich nichts für schwache Nerven! Sobald ein Ermittler getötet, wahnsinnig oder anderweitig aus der Kampagne entfernt wird, werden seine in den Kampagnen angesammelten Erfahrungspunkte zusammengezählt. Dies ist die Gesamtwertung des Ermittlers.

Für den Epischen Kampagnenmodus gelten folgende Regeln:

- Nicht alle überlebenden Ermittler müssen in die nächste Kampagne übertragen werden.
- Alle Erfahrungspunkte aus vorherigen Kampagnen gehen verloren. Notiert im nächsten Kampagnenlogbuch: *„Die Gesamt-Erfahrung von [Ermittlername] beträgt X“*, wobei X die zusammengezählte Gesamt-Erfahrung des Ermittlers aus allen vorherigen Kampagnen ist. Am Ende der Gesamtkampagne oder dann, wenn ein Ermittler **getötet** oder **wahnsinnig** wird (oder anderweitig aus der Kampagne entfernt wird), ermittelt die Gesamtwertung aus der Menge der gesammelten Erfahrung, um herauszufinden, wie gut der Ermittler abgeschnitten hat.
- Entferne alle Karten der Stufe 1–5 aus deinem Deck und setze es auf ein Stufe-0-Deck zurück. Du darfst dein Deck umbauen, wobei du alle Karten aus der Sammlung verwenden kannst, als würdest du eine neue Kampagne beginnen.
- Alle körperlichen und seelischen Traumata sowie alle verdienten Storyvorteilskarten und Schwächen werden in die neue Kampagne übertragen. Alle anderen Notizen im vorherigen Kampagnenlogbuch werden gelöscht und nicht in die neue Kampagne übertragen.
- Der Chaosbeutel wird zurückgesetzt. Erstellt bei der Vorbereitung der nächsten Kampagne einen neuen Chaosbeutel. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad nach Belieben wählen.
- Falls dein Ermittler eine Fähigkeit hat, die „zu Beginn der Kampagne“ oder „beim Deckbau“ stattfindet (z. B. Bonus-Erfahrungspunkte), dann wird diese Fähigkeit beim Transferieren in die neue Kampagne erneut ausgelöst.

Karten und Kampagnenleitfäden sind in der Annahme entwickelt worden, dass Ermittler nicht von einer in die nächste Kampagne transferiert werden. Deshalb werden Kampagnen meist auch als „die Kampagne“ bezeichnet (z. B. „für den Rest der Kampagne“). Bei der Interpretation solcher Effekte sollte jede Kampagne als eine eigenständige Kampagne angesehen werden. Manche Effekte dagegen müssen so interpretiert werden, dass jede dieser Kampagnen Teil der Gesamtkampagne ist. Dazu zählen Regeln, die anweisen, wie verdiente Schwächen oder Storyvorteilskarten funktionieren, oder zusätzliche Regeln, die ein bestimmter Ermittler einzuhalten hat *(z. B. „für den Rest der Kampagne muss der Träger von Schwäche X in Rätseln sprechen“).*

Einzelspielmodus

Die Spieler können sich auch dazu entscheiden, ein einzelnes Szenario als in sich abgeschlossenes Abenteuer losgelöst von einer Kampagne zu spielen. Das Spielen eines Einzelspielszenarios folgt den Regeln des Einzelspielmodus, die im Folgenden erklärt werden:

- Sobald ein Deck für ein Einzelspielszenario gebaut wird, kann ein Ermittler höherstufige Karten in seinem Deck verwenden (solange sie den Einschränkungen beim Deckbau für diesen Ermittler entsprechen), indem er die Summe der Erfahrungspunkte aller höherstufigen Karten in diesem Deck zählt und zusätzlich zufällige Grundschwächen nach der folgenden Tabelle hinzufügt.

  0–9 Erfahrungspunkte: 0 zusätzliche zufällige Grundschwächen
  10–19 Erfahrungspunkte: 1 zusätzliche zufällige Grundschwäche
  20–29 Erfahrungspunkte: 2 zusätzliche zufällige Grundschwächen
  30–39 Erfahrungspunkte: 3 zusätzliche zufällige Grundschwächen
  40–49 Erfahrungspunkte: 4 zusätzliche zufällige Grundschwächen

  Ein Spieler kann nicht mehr als 49 Erfahrungspunkte verwenden, um einem Deck Karten für ein Einzelszenario hinzuzufügen.

  - Als optionale Variante können die Spieler bei bestimmten Einzelspielszenarien ihre Auflösung und ihre verdienten Erfahrungspunkte als „Wertung“ notieren, um festzuhalten, wie gut sie das Szenario abgeschlossen haben. Dies kann mit der Wertung anderer Durchläufe oder anderer Spieler verglichen werden.
- Nachdem man ein Szenario ausgewählt hat, liest man im Kampagnenleitfaden des gewählten Szenarios nach, wie das Szenario vorbereitet wird. Zusätzliche Anweisungen für das Einzelspielszenario findet man gewöhnlich am Ende der normalen Vorbereitung, falls vorhanden.
- Falls die Spieler angewiesen werden, einen bestimmten Moment ihres Abenteuers, eine Entscheidung oder andere Informationen im Kampagnenlogbuch zu „notieren“, „merken“ sich die Spieler dies stattdessen bis zum Ende des Szenarios. (Siehe „Merke dir, dass …“ auf Seite 40.)
- Falls eine Szenario-Schwäche oder eine Story-Belohnung verdient wird, die sich in einer Erweiterung befindet, zu der die Spieler keinen Zugriff haben, fahren sie ohne diese Karte fort.

Belohnungskarten

Manche Kampagnen beinhalten eine besondere Unterart von Spielerkarten: die Kampagnen-Belohungskarte. Dies sind neutrale (klassenlose) Karten, die der Sammlung der Spielerkarten hinzugefügt werden, nachdem sie durch das Spiel freigeschaltet worden sind.

- Belohnungskarten können an dem Schlüsselwort Belohnung im Textfeld und der goldenen Farbe in der oberen linken Ecke der Karten erkannt werden.



Belohnungskarte

- Sobald die Kampagnenregeln den Spielern mitteilen, dass sie eine Belohnungskarte verdient haben (meist durch den Text einer Auflösung oder eines Zwischenspiels), wird die Karte der Sammlung der Spielerkarten hinzugefügt. **Solange Belohnungskarten nicht durch das Ergebnis einer Kampagne freigeschaltet wurden, dürfen Belohnungskarten nicht beim Deckbau verwendet werden und sie dürfen nicht gespielt werden.**
  - **Ein Deck darf auch nicht mehr als 1 Belohnungskarte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft enthalten**, selbst wenn mehrere solcher Karten freigeschaltet worden sind.
- Belohnungskarten können die Art und Weise ändern, wie das Spiel gespielt wird: durch neue Deckbau-Optionen, neue Fähigkeiten oder einzigartige Einschränkungen für das Ermittlerdeck.
- Die Ermittler sind nicht gezwungen, freigeschaltete Kampagnen-Belohungskarten in ihr Deck aufzunehmen.

Siehe „Belohnung“ auf Seite 7.

Story-Belohnungen und kampagnenspezifische Karten

In manchen Kampagnen gibt es storyspezifische Karten, die besonders wichtige Charaktere oder Gegenstände darstellen, die für die Story der Kampagne wichtig sind. Diese „Story-Belohnungen“ können den Decks der Ermittler hinzugefügt werden, sobald sie während einer Kampagne dazu aufgefordert werden. Es ist aber wichtig, daran zu denken, sie zu den Karten der entsprechenden Kampagne zurückzulegen, wenn ein Ermittlerdeck wieder aufgelöst wird.

- Falls ein Ermittler, welcher der Träger einer einzigartigen Kampagnenkarte ist, aus einer Kampagne ausscheidet, wählen die anderen Spieler einen neuen Ermittler, der zum Träger der Karte wird.
- Story-Belohungen dürfen dem Deck eines Spielers nur hinzugefügt werden, falls dies die Vorbereitungs- oder Auflösungsanweisung eines Szenarios erlaubt. Story-Belohnungen können am Fehlen einer Kartenstufe und dem Vorhandensein eines Begegnungssetsymbols erkannt werden.

IX. Deckbau

Das Grundspiel *Arkham Horror: Das Kartenspiel* bietet ein vollständiges Spielerlebnis mit deutlichem Wiederspielwert. Nachdem ihr die Grundlagen erlernt habt, solltet ihr euch nun daran wagen, eure eigenen Decks zu bauen.

Warum sollte ich ein eigenes Deck bauen?

Deckbau ist der Prozess, in dem du dein Deck individualisierst, um Szenarien mit eigenen Strategien und Ideen anzugehen. Dies ermöglicht es dir, das Spiel auf ganz neue Art zu erleben und dein Deck so zu gestalten, dass es zu deinem Spielstil passt. Wenn du dein eigenes Deck erstellst, kannst du noch mehr vom Spiel erleben, indem du die Spielweise deines Ermittlers aktiv mitgestaltest.

Regeln für den Deckbau

Folgende Regeln gelten für den Bau von Ermittlerdecks für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Um noch mehr Möglichkeiten beim Deckbau zu erhalten, können separat erhältliche Erweiterungssets erworben werden.

- Ein Spieler muss genau 1 Ermittlerkarte wählen.
  - Jeder Spieler muss einen unterschiedlichen Ermittler wählen, wenn sie gemeinsam spielen wollen.
- Das Ermittlerdeck eines Spielers muss exakt so viele normale Spielerkarten enthalten wie auf der Rückseite der Ermittlerkarte unter „Deckgröße“ angegeben ist. Schwächen, Signaturkarten des Ermittlers und Szenariokarten, die einem Spielerdeck hinzugefügt werden, zählen nicht gegen diesen Wert.
  - Falls aus irgendeinem Grund das Deck eines Ermittler weniger normale Spielerkarten enthält als seine Deckgröße angibt, darf er aus der Sammlung Karten der Stufe 0 ohne Kosten erwerben, sein Deck wieder die legale Deckgröße erreicht hat.
- Jede normale Spielerkarte im Deck eines Spielers muss unter Beachtung der „Deckbau-Optionen“ auf der Rückseite seiner Ermittlerkarte ausgesucht werden.
- Ein Spielerdeck kann nicht mehr als 2 Kopien (gleicher Kartenname) einer Spielerkarte enthalten (außer die Deckbau-Voraussetzungen geben etwas anderes an oder die Karte hat das Schlüsselwort Unzählig).
- Jede andere „Deckbau-Voraussetzung“ auf der Rückseite der Ermittlerkarte des Spielers muss ebenfalls beachtet werden.
- Jeder Ermittler muss seinem Deck beim Deckbau 1 zufällige Grundschwäche hinzufügen.
  - Jede geforderte zufällige Grundschwäche wird dem Deck des Spielers erst am Ende des Deckbauprozesses hinzugefügt.
- Die meisten Ermittler haben zu Beginn einer Kampagne 0 Erfahrungspunkte zur Verfügung, was bedeutet, dass ein Ermittler seinem Deck nur Karten der Stufe 0 hinzufügen darf.
  - Manche Ermittler und/oder Kampagnen geben einem Spieler zu Beginn der Kampagne zusätzliche Erfahrungspunkte, welche er sofort zum Erwerb höherstufiger Karten verwenden kann.

Das Deck verbessern

Während einer Kampagne bauen die Spieler ihre Decks, bevor sie das erste Szenario spielen. Zwischen den Szenarien können die Spieler neue Karten erwerben oder Karten in ihren Decks verbessern, indem sie die Regeln unter „Kampagnenspiel“ auf Seite 18 befolgen.

Kartenstufen

Die Stufe einer Karte kann an den weißen Punkten unterhalb ihrer Kosten erkannt werden. Die Stufe einer Karte entspricht der Anzahl dieser weißen Punkte auf der Karte.



2 weiße Punkte zeigen an, dass dies eine Stufe-2-Karte ist.

Im Kampagnenspiel kann ein Ermittler mit Erfahrungspunkten (EP) für das Abschließen eines Szenarios belohnt werden. Diese Punkte dürfen ausgegeben werden, um höherstufige Karten für die Verwendung in seinem Deck in dieser Kampagne zu erwerben.

- Die meisten Ermittler haben zu Beginn einer Kampagne 0 Erfahrungspunkte zur Verfügung, was bedeutet, dass sie ihr Deck nur mit Karten der Stufe 0 bauen dürfen.
- Manche Spielerkarten (insbesondere die Signaturkarten eines Ermittlers) haben keine Kartenstufe.

Siehe „Erfahrungspunkte verdienen und ausgeben“ auf Seite 40.

Signaturkarten eines Ermittlers

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

Signaturkarten haben die folgenden zusätzlichen Regeln:

- Die Anzahl der Signaturkarten, die unter „Deckbau-Voraussetzungen“ eines Ermittlers aufgeführt ist, entspricht der genauen Anzahl an Kopien, die davon ins Deck des Ermittlers aufgenommen werden müssen. Falls keine Anzahl angegeben ist, dann ist die Anzahl 1.
- Ein Ermittler kann Signaturkarten eines anderen Ermittlers nicht spielen oder zu einer Fertigkeitsprobe beitragen, und kann die Signaturkarten eines anderen Ermittlers niemals kontrollieren. Auch kann er sie niemals auf der Hand (oder einer anderen seiner nicht im Spiel befindlichen Zonen) haben.
- Falls ein Spieleffekt einen Spieler zwingen sollte, die Kontrolle über eine Karte zu übernehmen, an die eine Signaturkarte eines anderen Ermittlers angehängt ist, scheitert der Effekt und die Signaturkarte wird stattdessen abgelegt.
- Signaturkarten müssen sich nicht an gewöhnliche Deckbau-Voraussetzungen halten und zählen nicht gegen Deckbau-Einschränkungen, falls andere Karten den gleichen Namen wie sie haben.
- Signaturkarten haben keine Stufe.

Deckbau-Umgebungen

Beim Deckbau können die Spieler (abhängig von den Karten in ihrer Sammlung) aus drei verschiedenen Umgebungen wählen: Aktuell, Limitiert und Legacy. Diese Umgebungen erlauben es den Spielern neue Deckideen mit unterschiedlichen Kartenpools auszuprobieren.

Regeln zum Deckbau in verschiedenen Umgebungen befinden sich unter „Optionale Regeln“ auf Seite 46.

Zufällige Grundschwächen

Die meisten Ermittler haben eine Deckbau-Voraussetzung, welche den Spieler anweist, seinem Deck eine zufällige Grundschwäche hinzuzufügen.

Anders als die Signatur-Schwäche eines Ermittlers ist eine Grundschwäche an folgendem Symbol zu erkennen:



Um eine zufällige Grundschwäche auszuwählen, nimm das Set der 10 Grundschwächen in diesem Grundspiel, mische sie und ziehe 1 zufällige Grundschwäche, die du deinem Deck hinzufügst. Einige Erweiterungen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* fügen deiner Sammlung neue Grundschwächen hinzu. Füge diese Karten einfach den 10 Karten aus diesem Grundspiel hinzu, sobald du zukünftig eine zufällige Grundschwäche wählst.

Beispiel: Sarah besitzt 1 Grundspiel, 2 Exemplare der ersten Deckbau-Erweiterung und 1 Ermittlerdeck. Um ein Set der Grundschwächen zu erstellen, nimmt sie alle Grundschwächen aus dem Grundspiel und aus **1 Exemplar** *der Deckbau-Erweiterung sowie die Grundschwäche aus dem Ermittlerdeck und mischt diese zusammen. Dann zieht Sarah ihre Grundschwäche zufällig aus diesem Kartenpool.*

Wähle die Grundschwäche erst aus, nachdem du alle anderen Karten für dein Ermittlerdeck ausgewählt hast. Im Kampagnenmodus bleibt die gewählte Schwäche für die gesamte Kampagne Teil dieses Ermittlerdecks, falls sie nicht durch eine Kartenfähigkeit entfernt wird. Zusätzlich können Kartenfähigkeiten oder Szenarioanweisungen einen Ermittler dazu anweisen, zum Träger einer zusätzlichen Grundschwäche und/oder kampagnenspezifischen Schwäche zu werden.

Erinnerung: Die Signatur-Schwäche eines Ermittlers wird ***niemals*** *dem Kartenpool der Grundschwächen hinzugefügt*

Klassen

Die meisten Spielerkarten, einschließlich der Ermittler, gehören zu einer der 5 Klassen. Jede Klasse hat wie unten beschrieben ihre eigene Hintergrundgeschichte und ihre eigene Identität.

- **Wächter** (🛡) fühlen den Drang, die Menschheit zu beschützen und scheuen deshalb keine Mühen bei der Bekämpfung der Mächte des Mythos. Durch ihr ausgeprägtes Pflichtbewusstsein und ihre Selbstlosigkeit werden sie dazu getrieben, andere zu beschützen und Monster zur Strecke zu bringen.
- **Sucher** (👁) wollen in erster Linie mehr über die Welt und den Mythos lernen. Ihr Wunsch ist es, vergessenes Wissen zu erforschen, unkartierte Bereiche zu kartieren und fremdartige Kreaturen zu erforschen.
- **Schurken** (🗡) sind selbstsüchtig und ichbezogen. Sie sind listig und opportunistisch, immer auf der Suche nach einer Möglichkeit, Vorteile aus der aktuellen Situation zu schlagen.
- **Mystiker** (📖) werden von den arkanen Kräften des Mythos angezogen und von ihnen beeinflusst. Viele von ihnen haben Spruchfähigkeiten und sind in der Lage, die Kräfte des Universums durch ihr magisches Talent zu beeinflussen.
- **Überlebende** (🔫) sind normale Menschen, die sich zur falschen Zeit am falschen Ort befinden und einfach versuchen zu überleben. Da sie schlecht vorbereitet und ausgerüstet sind, stellen sie Außenseiter dar, die jede sich bietende Gelegenheit zum Überleben ergreifen, wenn ihr Leben in Gefahr ist.
- Einige Karten gehören zu keiner Klasse; diese Karten sind neutral.

Normalerweise haben Ermittler nur Zugriff auf Karten ihrer Klasse. Einige Ermittler haben Zugriff auf Karten anderer Klassen. Auf welche Karten ein Ermittler Zugriff hat, kann unter dem Absatz „Deckbau-Optionen“ auf der Rückseite der Ermittlerkarte nachgelesen werden.

Zugriff auf erweiterte Deckbau-Optionen

Manche Ermittler haben Zugriff auf bestimmte Karten von anderen Klassen, eingeschränkt durch Merkmale, Stufe und/oder andere Voraussetzungen.

- Beispiel 1: Ein Ermittler mit Zugriff auf ***Illegal***-Karten der Stufe 0–3 darf Spielerkarten beliebiger Klasse mit dem Merkmal ***Illegal*** bis zu Stufe 3 in sein Deck aufnehmen und erwerben.
- Beispiel 2: Ein Ermittler mit Zugriff auf Karten, die „Horror heilen“, darf Spielerkarten mit dem Text „heile Horror“ oder „heile X Horror“ im Textfeld bis zur angegebenen Stufe in sein Deck aufnehmen.

X. Klarstellungen und Errata

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

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

Der Vorgänger dieses Dokuments (Regelklarstellungen, Errata und häufig gestellte Fragen (FAQ)), welches sich auf alle vor 2026 veröffentliche Produkte bezieht, findet ihr zum Herunterladen auf www.asmodee.de oder www.fantasyflightgames.com.

Errata in den Spielregeln

Errata
Mögliche Errata werden in zukünftigen Versionen des Grimoire hinzugefügt.

Errata im Kampagnenleitfaden

Errata
Mögliche Errata werden in zukünftigen Versionen des Grimoire hinzugefügt.

Errata auf Karten

Machete (20)
Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„Falls die Probe gelingt und der angegriffene Gegner der einzige Gegner ist, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist, …"

Vorbeischrammen (82)
Der 2. Absatz der Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„Dir gelingt stattdessen die Probe um 0. Falls während …"

Durchhaltevermögen (28)
Diese Karte sollte ein Joker-Symbol haben.

Abglasen (13)
Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„ … Ermittle am Ort mit dieser Verstärkung. Du bekommst für diese Ermittlung +1 auf den Fertigkeitswert. Falls…"

Auf der Lauer liegen (16)
Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„… Falls die Probe gelingt, darfst du Auf der Lauer liegen ablegen, um in diesem Angriff +1 Schaden zuzufügen …"

Jägerinstinkt (24)
Der erste Absatz dieser Karte sollte ergänzt werden mit:
„Falls sich auf dieser Karte keine Vorräte befinden, lege sie ab."

XI. Häufig gestellte Fragen (FAQ)

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

F: Kann Daniela Reyes (1) ihre -Fähigkeit verwenden, um die -Fähigkeit auf Vorschlaghammer (28) auszulösen?
A: Sobald Danielas -Fähigkeit abgehandelt wird ,erhält sie sofort eine Aktion, die sie sofort für eine Kampf-Aktion oder eine gültige **Kampf**-Fähigkeit auf einer Karte ausgeben kann, auch wenn sie derzeitig nicht am Zug ist. Um die zusätzliche Kosten der -Fähigkeit auf Vorschlaghammer zahlen zu können, muss sie eine weitere Aktion zum Ausgeben zur Verfügung haben. Das bedeutet, dass Daniela ihre -Fähigkeit für -Fähigkeiten verwenden kann, aber nur ihrem eigenen Zug und nut, wenn sie auch noch eine zweite Aktion aus ihrem Pool ausgeben kann. Zu anderen Zeitpunkten kann sie damit nur Fähigkeiten, die nur 1 Aktion kostet.

F: Kann die -Fähigkeit auf Daniela Reyes (1) oder auf Dienstrevolver (8) auf einen Gegner zielen, der von einem anderen Ort aus angegriffen hat oder der sich nach seinem Angriff (ausgelöst durch das Schlüsselwort Schwer zu fassen) zu einem anderen Ort bewegt hat?
A: Ja. Beide -Fähigkeiten nehmen explizit den Gegner zum Ziel, der den auslösenden Angriff durchgeführt hat. Dies überschreibt die normalen Ziel-Regeln eine Kampf-Aktion, was erlaubt, einen Gegner anzugreifen, der sich an einem anderen Ort aufhält.

F: Welche Karten kann Miguel de la Cruz (1) verwenden, um gegen seine Signaturschwäche Katzen-Hybrid (3) vorgehen zu können?
A: Die Immunität gegen Spielerkarteneffekte auf Katzen-Hybrid bedeutet, dass ihn eine Fähigkeit auf einer Spielerkarte nicht direkt betreffen oder ihn zum Ziel haben kann. Miguel kann Katzen-Hybrid z. B. nicht mit der -Fähigkeit auf Taschenmesser (9) angreifen, da die daraus folgende Kampf-Aktion den Hybriden zum Ziel nehmen würde. Das Auslösen von Improvisierte Bombe(31) als Reaktion auf das Betreten seines Ortes durch den Hybriden würde ihm keinen Schaden zufügen, da der Spielerkarteneffekt selbst versucht, den Schaden auf ihn zu legen. Dagegen kann zu einem Basisangriff gegen den Hybriden eine Karte wie Brutaler Schlag (25, 26) für den vollen Effekt zur Probe beigetragen werden, da der „+1 Schaden" auf den Basisangriff zielt und ihn modifiziert und nicht auf den Katzen-Hybriden.

F: Kann Marie Lambeau (1) einen anderen Ermittler heilen oder von ihm geheilt werden solange sich Nach Guinea gerufen (3)in ihrer Bedrohungszone befindet?
A: Solange sich Nach Guinea gerufen in Maries Bedrohungszone befindet, kann keine Fähigkeit und kein Effekt, die bzw. den sie kontrolliert, Schaden von einer beliebigen Karte heilen. Das verhindert aber nicht, dass andere Ermittler oder Szenarioeffekte Marie oder eine Karte, die sie kontrolliert, heilen können.

F: Kann Guerilla-Taktiken (14, 26) verwendet werden, um gegen einen nicht in einem Kampf befindlichen Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend zu kämpfen oder um zu versuchen gegen einen solchen Gegner zu entkommen?
A: Ja, jedoch nur, falls der Gegner sich an einem verbundenen Ort befindet. Die Fähigkeit auf Guerilla-Taktiken bietet die Möglichkeit, etwas abzuhandeln, „als ob" du mit einem Gegner an einem verbundenen Ort in einen Kampf verwickelt wärst. Falls der Gegner das Schlüsselwort Zurückhaltend hat, führt dieser Effekt dazu, dass die Spielbeschränkungen von Zurückhaltend erfüllt werden müssen. Solltest du allerdings keinen Gegner an einem verbundenen Ort zum Ziel nehmen, wendest du auch nicht den „Als ob"-Effekt an und kannst deshalb keinen Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend für eine der beiden Proben zum Ziel nehmen.

XII. Optionale Regeln

Dieser Abschnitt enthält unterschiedliche optionale Arten, auf welche Weise *Arkham Horror: Das Kartenspiel* noch gespielt werden kann.

Deckbau-Umgebungen (Aktuell, Limitiert, Legacy)

Beim Deckbau können die Spieler (abhängig von den Karten in ihrer Sammlung) aus drei verschiedenen Umgebungen wählen: Aktuell, Limitiert und Legacy. Diese Umgebungen erlauben es den Spielern neue Deckideen mit unterschiedlichen Kartenpools auszuprobieren. Im Folgenden werden die Spielumgebungen beschrieben:

Aktuelle Umgebung

In dieser Umgebung dürfen die Decks nur aus Karten der folgenden Produkte gebaut werden:

- Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*
- 5 Ermittlerdecks (*Tommy Muldoon* , *Carolyn Fern* , *Andre Patel* , *Marie Lambeau* , *Miguel de la Cruz*)
- die 2 neuesten Deckbau-Erweiterungen
- die 2 neuesten Ermittler-Erweiterungen nach dem Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*

Legacy-Umgebung

In diesem Format dürfen alle Ermittler-, Spieler- und Schwäche-Karten aus allen Produkten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für den Deckbau verwendet werden. Es gibt keinerlei Einschränkungen.

- Es gibt leichte Unterschiede zwischen Texten einiger Karten, die in Kapitel 1 (vor dem Grundspiel im Jahr 2026) und Karten, die danach erschienen sind. Wenn mit diesen Karten gespielt wird, muss sich die Gruppe darauf einigen, welche Version der Karte jeder Ermittler verwenden darf.

Limitierte Umgebung

Habt ihr die Karten der meisten oder aller *Arkham Horror*-Produkte zur Verfügung, ist die Limitierte Umgebung genau das Richtige für euch. In dieser Umgebung könnt ihr euch eurer eigenen verkleinerten Kartenpool zusammenstellen, aus dem ihr Deck bauen könnt. Aus folgende Erweiterungen sollten die Decks für die Limitierte Umgebung gebaut werden:

- Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*
- 5 Ermittlerdecks (*Tommy Muldoon* , *Carolyn Fern* , *Andre Patel* , *Marie Lambeau* , *Miguel de la Cruz*)
- 3 verschiedene Spielerkarten-Erweiterungen eurer Wahl

In der Gruppe sollte abgestimmt werden, ob alle Ermittler dieselbe Limitierte Umgebung verwenden oder ob jeder Ermittler in seiner eigenen Limitierte Umgebung sein Deck baut. Als optionale Variante könnt ihr auch festlegen, dass alle Ermittler und mit allen ihren Signaturkarten aus jeder Erweiterung der Sammlung erlaubt sind.

Parallele Ermittler, Promokarten und Storyvorteilskarten

Die Existenz von Parallelen Ermittlern Promokarten und durch Szenarien verdiente Storyvorteilskarten werfen die Frage auf, ob sie in bestimmten Spielumgebungen verwendet werden dürfen. Diese Karten gehören zu keiner bestimmten Umgebung und sie können nach Belieben und nach Absprache in der Gruppe verwendet werden.

Belohnungskarten dürfen unabhängig von ihrem Erscheinungsdatum verwendet werden.

Ultimaten und Gaben

Ultimaten und Gaben sind weitere optionale Varianten, um das Spielerlebnis von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* noch besser an eure Gruppe anzupassen. Jedes **Ultimatum** ist eine Einschränkung, eine Beschränkung oder eine zusätzliche Regel, die das Spiel schwieriger macht. Eine **Gabe** wiederum lockert bestimmte Beschränkungen und Einschränkungen, um das Spiel etwas einfacher zu machen. Nachdem ihr entschieden habt, welches Szenario oder welche Kampagne ihr spielen wollt, dürft ihr als Gruppe so viele der folgenden Ultimaten und/oder Gaben auswählen, wie ihr wollt.

Ihr seid nicht gezwungen, bestimmte Ultimaten und/oder Gaben zu wählen. Ihr solltet euch bei eurer Entscheidung aber einig sein. Wenn die Ultimaten und/oder Gaben einmal gewählt sind, bleiben sie während des gesamten Szenarios bzw. der gesamten Kampagne aktiv.

Ultimaten und Gaben sind nicht zueinander ausgewogen gestaltet. Manche haben größeren Einfluss auf die Schwierigkeit als andere. Ihr solltet euch als Gruppe gut überlegen, welche Kombination von Ultimaten und Gaben am besten zu eurem bevorzugten Schwierigkeitsgrad passt.

Ultimaten

Im Folgenden ist eine Liste von Ultimaten für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* aufgeführt. Sie können so gespielt werden wie angegeben, oder als Inspirationsquelle für eigene Ultimaten verwendet werden.

Ultimatum der Qual
Sobald Schaden oder Horror zugewiesen wird, müssen Ermittler so viel Schaden oder Horror wie möglich einer einzigen Karte zuweisen, bevor überschüssiger Schaden oder Horror einer anderen Karte zugewiesen werden darf.

Ultimatum der gebrochenen Versprechen
Aus dem Chaosbeutel wird für den Rest des Szenarios bzw. der Kampagne der -Chaosmarker entfernt.

Ultimatum des zerrissenen Schleiers
Immer wenn 1 oder mehr Schwächekarten oben vom Deck eines Ermittlers abgelegt werden, werden jene Karten ins Deck des Ermittlers zurückgemischt.

Ultimatum des Chaos
Das Start-Ermittlerdeck jedes Spielers muss aus zufälligen gültigen Karten seiner Sammlung bestehen. (Signaturkarten und Schwächekarten des Ermittlers bleiben unverändert.)

Ultimatum der Katastrophe
Jedem Start-Ermittlerdeck wird 1 zusätzliche zufällige Grundschwäche hinzugefügt.

Ultimatum des Grauens
Die Mythosphase wird in der ersten Runde jedes Spiels **nicht** übersprungen.

Ultimatum des Scheiterns
Dem Chaosbeutel wird für den Rest des Szenarios bzw. der Kampagne 1 zusätzlicher -Chaosmarker hinzugefügt.

Ultimatum der Endgültigkeit
Nur für den Kampagnenmodus. Falls ein Ermittler durch Schaden besiegt wird, wird er **getötet**. Falls ein Ermittler durch Horror besiegt wird, wird er **wahnsinnig**.

Ultimatum des verbotenen Wissens
Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit 1 Karte weniger auf seiner Starthand.

Ultimatum der Not
Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit 2 Ressourcen weniger in seinem Ressourcenvorrat.

Ultimatum des Highlanders
Das Deck jedes Ermittlers darf nur 1 Kopie (nach Name) einer Nicht-Schwächekarte enthalten (außer die Deckbau-Voraussetzungen jenes Ermittlers setzen mehrere Kopien einer Karte voraus).

Ultimatum der Einführung
Nur für den Kampagnenmodus. Die Ermittlerdecks dürfen nur Karten der Stufe 0 enthalten. Die Ermittler können keine Erfahrung verdienen oder ausgeben.

Ultimatum der Böswilligkeit
Nur im Schwierigkeitsgrad Einfach oder Normal. Beim Spielen wird die „Schwer/Experte"-Seite der Szenarioübersichtskarte verwendet.

Ultimatum der Strenggläubigkeit
Spielt mit der Tabuliste.

Ultimatum der Spirale
Nur für den Kampagnenmodus. Nachdem ein Ermittler besiegt worden ist, füge seinem Deck 1 zufällige Grundschwäche hinzu.

Ultimatum des Schreis
Nur für den Kampagnenmodus. Sobald eine einzigartige Nicht-Story-vorteilsskarte oder Nicht-Schwäche-Vorteilskarte mit dem Merkmal ***Verbündeter***, die du kontrollierst, besiegt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt. Ihr könnt sie für den Rest der Kampagne nicht mehr spielen. Nachdem das Szenario beendet worden ist, wird jede Kopie der Karte aus den Decks aller Spieler entfernt.

Ultimatum des Überlebens
Nur für den Kampagnenmodus. Falls ein Ermittler getötet oder wahnsinnig wird, scheidet er aus der Kampagne aus und kann nicht mit einem neuen Ermittler weiterspielen.

Ultimatum der Ultimaten
Nur für den Kampagnenmodus. Vor jedem Spiel der Kampagne bestimmt zufällig 1 Ultimatum/Gabe und beginnt das Spiel mit dem Ultimatum oder der Gabe aktiv. (Dies betrifft keine Ultimaten oder Gaben, die den Deckbau oder die Zusammenstellung des Chaosbeutels beeinflussen.)

Ultimatum des Exils
Jede Karte mit dem Wort „Exil" im Textfeld wird behandelt, als hätte es auch den Text „Nur für den Kampagnenmodus".

Gaben

Im Folgenden ist eine Liste von Gaben für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* aufgeführt. Sie können so gespielt werden wie angegeben, oder als Inspirationsquelle für eigene Gaben verwendet werden.

Gabe der Uralten
Nur für den Kampagnenmodus. Jeder Ermittler beginnt die Kampagne mit 5 zusätzlichen Erfahrungspunkten.

Gabe der Athene
Wenn du das erste Mal in jedem Spiel den -2-Chaosmarker ziehst, kannst du ihn aufheben, in den Chaosbeutel zurückschicken und an seiner Stelle einen neuen Marker ziehen.

Gabe des Schicksals
Bevor die Starthand gezogen wird, darf jeder Ermittler sein Deck nach 1 Kopie einer Karte durchsuchen und sie auf die Hand nehmen (das ändert nicht die Anzahl Karten auf der Starthand).

Gabe des Hades
Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit 2 zusätzlichen Ressourcen in seinem Ressourcenvorrat.

Gabe des Hermes
Jeder Ermittler darf in seinem Zug 1 zusätzliche Aktion nehmen, die er nur zum Bewegen verwenden darf.

Gabe der Morrígan
Sobald ein Spieler beim Deckbau seinem Deck eine zufällige Grundschwäche hinzufügen würde , zieht er stattdessen 3 zufällige Grundschwächen, schickt davon 1 seiner Wahl in die Sammlung zurück und bestimmt von den beiden verbliebenen Karten 1 zufällige Schwäche, die er seinem Deck hinzufügt.

Gabe des Nodens
Nur im Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte. Beim Spielen wird die „Einfach/Normal"-Seite der Szenarioübersichtskarte verwendet.

Gabe des Osiris
Gilt pro Ermittler: Wenn ein Ermittler das erste Mal in einem Szenario besiegt werden würde, heile, nachdem er Traumata erlitten hat, allen Schaden und Horror von dem Ermittler. Der Ermittler kann bis zum Beginn seines nächsten Zugs keinen Schaden nehmen.

Gabe der Persephone
Nur für den Kampagnenmodus. Falls ein Ermittler besiegt wird, erhält er 3 zusätzliche Erfahrungspunkte.

Gabe des Thot
Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit 1 zusätzlichen Karte auf seiner Starthand.

Refraktionen

Die Liste der Refraktionen enthält mehrere optionale Ultimaten und Gaben für bestimmte Kampagnen und Szenarien. Ihr seid nicht gezwungen, bestimmte Refraktionen zu wählen. Ihr solltet euch bei eurer Entscheidung aber einig sein. Wenn die Refraktionen einmal gewählt sind, bleiben sie während des gesamten Szenarios bzw. der gesamten Kampagne aktiv.

Die folgende Liste gibt Informationen zum Inhalt der Szenarien bzw. Kampagnen preis.

Ultimatum der verbrannten Erde
Auflodernde Flammen („Bruderschaft der Asche"-Kampagne)
Der Gegner Diener der Flamme erhält das Schlüsselwort Schwer zu fassen und den Text „**Erzwungen** – Sobald 1 oder mehr Schaden durch eine Verratskarte Feuer! zugefügt wird: Heile so viel Schaden von Diener der Flamme."

XIII. Modifizierte Reprints

Manche karten aus früheren Veröffentlichungen könnten auch in zukünftigen Produkten auftauchen. Die meisten dieser Karten werden einfach so gedruckt wie bisher (möglicherweise mit ein paar kleineren textlichen oder optischen Anpassungen), wohingegen ein paar wenige Karten verändert wurden und sich spieltechnisch von älteren Versionen unterscheiden.

Dies sind die sogenannten **modifizierten Reprints**. Sie sind an die neue Umgebung angepasst, wobei sie ihre Identität gegenüber der Vorgängerversion beibehalten.

- Falls ein Spieler zwei Versionen derselben Karte aus unterschiedlichen Produkten besitzt, die sich spieltechnisch unterscheiden, darf er nur eine Version dieser Karte in seinem Deck verwenden (entweder die ursprüngliche Version oder den modifizierten Reprint).
  - Dies ist unabhängig davon, wie viele Kopien dieser Karte ein Spieler in sein Deck aufnehmen kann.

Hier folgt eine Liste der modifizierten Reprints:

- Machete (20)
- Laborassistentin (32)
- Vorahnung (64)
- Schutzsiegel (65)
- Fleischerbeil (77)
- Mumm (90)
- Fingerfertigkeit (91)
- Überwältigen (92)
- Wahrnehmung (93)

XIV. Symbolübersicht

In diesem Abschnitt sind die Symbole aller Produkte von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* aufgelistet. Im Vorgänger dieses Dokuments (Regelklarstellungen, Errata und häufig gestellte Fragen (FAQ)) gibt es eine Liste aller vor 2026 veröffentlichen Produkte. Sie kann auf www.asmodee.de oder www.fantasyflightgames.com heruntergeladen werden.

Symbole der Kampagnen

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

- AHC100 Grundspiel (*Bruderschaft der Asche*)

Symbole der Ermittlerdecks

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

- AHC101 *Tommy Muldoon*
- AHC102 Carolyn Fern
- AHC103 *André Patel*
- AHC104 *Marie Lambeau*
- AHC105 *Miguel de la Cruz*

Symbole der Deckbau-Erweiterungen

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

Symbole der Ermittler-Erweiterungen

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

Symbole der Szenario-Packs

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

XV. Liste der Begegnungssetsymbole

In diesem Abschnitt sind die Begegnungssetsymbole aller Produkte von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* aufgelistet (unterteilt in Erweiterungen in der Reihenfolge ihrer Veröffentlichung).

„Bruderschaft der Asche"-Kampagne

Hier folgt eine Liste aller Begegnungssetsymbole aus dem Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*.

Begegnungssetsymbole aus „Bruderschaft der Asche"


Auflodernde Flammen


Rauchschleier


Königin der Asche

Begegnungssetsymbole aus dem Grundspiel


Arkanes Schloss


Miskatonic Universität


Arkham


Pilger der Asche


Feuer!


Qual


Fliegende Schrecken


Sackgassen


Gangs von Arkham


Schlechtes Wetter


Halluzinationen


Stinkender Verfall


Kanalisation


Unbeteiligte


Kosmisches Böses


Unheimliches Wissen


Kultisten


Verrückte Wissenschaft


Menschen aus Arkham


Ziegenmelker

Begegnungsset-Varianten: Wie funktioniert das neuen Grundspiel mit Legacy-Szenarien?

Legacy-Szenarien von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* sollten eigentlich mit den Begegnungssets aus dem ursprünglichen Grundspiel (AHC01 oder AHC60) gespielt werden. Dennoch können stattdessen auch Begegnungssets des Grundspiels (AHC100) aus Kapitel 2 verwendet werden, um für viele dieser klassischen Abenteuer ein alternatives Spielerlebnis zu schaffen.

Dieser Abschnitt bietet eine Anleitung, wie Begegnungssets aus dem neuen Grundspiel als Ersatz für die Begegnungssets des Grundspiels aus Kapitel 1 dienen können. Dadurch kann es durchaus dazu kommen, dass einige Karten thematisch nicht zu dem Szenario passen, und dies zu recht ungewöhnlichen und unerwarteten Geschichten führen kann, was durchaus seinen eigenen Reiz haben kann.

Allerdings gibt es einige Szenarien, deren vorgesehenes Spielerlebnis durch die Ersatz-Begegnungssets merklich verändert werden können. Im nächsten Abschnitt wird beschrieben, was in solchen Fällen getan werden kann.

Ausnahmen

In wenigen Fällen kann es dazu kommen, dass ein Legacy-Szenario mit einem bestimmten Begegnungsset oder mit einem bestimmten Gegner bzw. einer bestimmten Verratskarte interagieren will, die im neuen Grundspiel nicht vorhanden ist. Falls mit Ersatz-Begegnungssets gespielt wird, werden die Spieler dazu ermutigt, die bestmögliche Karte in dem Ersatz-Begegnungsset zu wählen und diese für eine Fähigkeit oder Spieleffekt stattdessen zu verwenden.

Beispiel: Sobald sich eine Szenariofähigkeit im Szenario Die Schwarzen Sterne gehen auf (aus der Kampagne Der Pfad nach Carcosa) auf die Begegnungskarte Böses aus uralter Zeit bezieht, sollten die Spieler die Fähigkeit stattdessen so behandeln, als ob sie sich auf eine Karte aus dem Ersatz-Begegnungsset Kosmisches Böses beziehen würde.

Achtung: Das Szenario Hexenstunde (aus der Kampagne Der gebrochene Kreis) kann auch nicht mit Ersatz-Begegnungssets gespielt werden, da es eine Reihe von Orten (die Orte Wälder von Arkham aus dem Begegnungsset *Der Verschlinger aus der Tiefe*) benötigt, für die es keine sinnvolle Entsprechung im Grundspiel von Kapitel 2 gibt. Diese Orte stehen stattdessen auf www.asmodee.de oder www.fantasyflightgames.com als Print&Play-Version zum Herunterladen zur Verfügung.

Legacy-Begegnungssets

Für alle Puristen da draußen, die ein Szenario aus Kapitel 1 in ihrer ursprünglichen Form erleben möchten, aber das ursprüngliche Grundspiel nicht besitzen: Die **Begegnungssets des Grundspiels von Kapitel 1** stehen hier als Print&Play-Version zum Herunterladen zur Verfügung:

Tabelle der Ersatz-Begegnungssets

Anhänger von Cthulhu	→	*Stinkender Verfall*
Anhänger von Hastur	→	*Halluzinationen*
Anhänger von Shub-Niggurath	→	*Verrückte Wissenschaft*
Anhänger von Yog-Sothoth	→	*Unheimliches Wissen*
Böses aus uralter Zeit	→	*Kosmisches Böses*
Grabeskälte	→	*Schlechtes Wetter*
Dunkler Kult	→	*Kultisten*
Ghule	→	*Gangs von Arkham* + *Pilger der Asche*
Verschlossene Türen	→	*Arkanes Schloss*
Dunkeldürre	→	*Fliegende Schrecken*
Rattenschwarm	→	*Unbeteiligte* oder 3 Gegner aus *Ziegenmelker*
Lähmende Angst	→	*Qual*
Die Mitternachtsmasken (Orte)	→	*Arkham*
Die Mitternachtsmasken (Verratskarten)	→	*Sackgassen*

Schnellübersicht

Phasenabfolge

1. Mythosphase (wird in der 1. Runde des Spiels übersprungen)
2. Ermittlungsphase
3. Gegnerphase
4. Unterhaltsphase

Schlüsselwörter und Spielbegriffe

Alarmiert: Falls einem Ermittler eine Fertigkeitsprobe misslingt, während er versucht, einem spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner einen Angriff gegen den Ermittler durch.

Anwendungen (X): Das Schlüsselwort Anwendungen gibt an, wie viele Ressourcenmarker einer bestimmten Art (Ladungen, Munition usw.) auf der Karte platziert werden, sobald sie ins Spiel kommt. Die Fähigkeiten auf der Karte geben an, wie diese Marker verwendet werden.

Beute: Gibt an, welchen Ermittler ein Gegner in einen Kampf verwickelt oder verfolgt, falls es mehrere gleichwertige Optionen gibt.

Enthüllung: Der Ermittler, der diese Karte zieht, handelt ihren Text ab.

Erscheinen: Gibt an, wo ein Gegner erscheint, sobald er gezogen wird.

Gewaltig: Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig ist mit jedem Ermittler an seinem Ort in einen Kampf verwickelt.

Jäger: Jeder Jäger-Gegner bewegt sich zu Beginn der Gegnerphase 1 Ort auf den nächstgelegenen Ermittler zu.

Nachrüsten: Nachdem ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten gezogen und abgehandelt hat, muss der Ermittler eine weitere Begegnungskarte ziehen und abhandeln.

Patrouille: Jeder Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille bewegt sich ein Mal auf sein angegebenes Ziel zu.

Schnell: Ein Spieler spielt eine Karte mit dem Schlüsselwort Schnell, ohne eine Aktion dafür auszugeben.

Schwer zu fassen: Nachdem ein spielbereiter Gegner mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen angegriffen hat oder angegriffen worden ist, bewegt er sich an einen verbundenen Ort und wird erschöpft.

Verdammt: Falls dieser Gegner besiegt wird, platziere 1 Verderben auf der aktuellen Agenda. Durch diesen Effekt kann die aktuelle Agenda vorrücken.

Wagnis: Sobald ein Ermittler eine Karte mit dem Schlüsselwort Wagnis zieht, kann sich dieser Ermittler nicht mit anderen Spielern beraten oder von diesen Hilfe erhalten, solange die Karte erscheint oder während er die Enthüllungsfähigkeit dieser Karte abhandelt.

Zurückhaltend: Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend verwickelt Ermittler nicht von sich aus in einen Kampf und kann nicht angegriffen werden, solange dieser Gegner nicht mit einem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist.

Zurückschlagen: Falls einem Ermittler eine Fertigkeitsprobe misslingt, solange er einen spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückschlagen angreift, greift dieser Gegner den Ermittler an.

Ausgelöste Fähigkeiten

Freier Auslöser ( ): Kostet keine Aktion, die Fähigkeit zu verwenden.
Aktionsauslöser ( ): Kostet 1 Aktion, die Fähigkeit zu verwenden.
Reaktionsauslöser ( ): Kostet keine Aktion. Kann nur verwendet werden, sobald ihre Auslösebedingung erfüllt ist.

Aktionsarten

Kampf ( ). Kämpfe (mit) gegen 1 Gegner an deinem Ort.
Entkommen ( ). Versuche, 1 Gegner an deinem Ort, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist, (mit) zu entkommen.
Ermitteln ( ). Ermittle (mit) an deinem Ort.
Verwickeln. Verwickle 1 Gegner an deinem Ort in einen Kampf.
Ziehen. Ziehe 1 Karte.
Bewegen. Bewege dich zu einem verbundenen Ort.
Ressource. Du erhältst 1 Ressource.
Aktivieren. Aktiviere 1 -Fähigkeit.
Spielen. Spiele 1 Karte von deiner Hand und zahle ihre Kosten.
Verhandlung. Verhandle mithilfe einer Kartenfähigkeit.
Aufgeben. Entferne deinen Ermittler mithilfe einer Kartenfähigkeit aus dem Spiel.

Symbole

Pro Ermittler 

Charakterklassen

Wächter  

Sucher  

Mystiker  

Schurke  

Überlebender  

Fertigkeiten

Willenskraft  

Intellekt  

Kampf  

Beweglichkeit  

Joker  

Chaosmarker

Älteres Zeichen 
Löst die besondere Fähigkeit des Ermittlers aus. 

Automatischer Misserfolg 
Die Probe des Ermittlers misslingt automatisch. 

Totenschädel 


Kultist 
Die Fähigkeiten dieser enthüllten Marker stehen auf der Szenarioübersichtskarte. Die entsprechende Fähigkeit wird abgehandelt. 

Schrifttafel 


Älteres Wesen 


Index

A

Ablagestapel ... 3
Adjektive ... 3
Agendakarten ... 3
Aktion ... 3
Aktionskennzeichen ... 3
Aktiver Spieler ... 3
Aktivieren (Aktion) ... 3
Alarmiert ... 4
„Als ob“ ... 4
Am/An ... 4
„Am weitesten entfernt“ ... 4
Andauernde Effekte ... 4
angegriffen ... 5
Angreifer ... 5
Anhaltende Fähigkeiten ... 5
Anhängen an ... 5
Anwendungen (X „Art“) ... 5
Auffüllen ... 5
Aufgeben ... 5
Aufgedruckt ... 5
Aufgeschobene Effekte ... 5
Aufheben ... 5
Ausdauer ... 6
Aus dem Spiel entfernt ... 5
Ausgelöste Fähigkeiten ... 6
Auslösebedingung ... 6
Ausscheiden ... 6
Außergewöhnlich ... 7
Automatischer Erfolg/Misserfolg ... 7

B

Basisaktionen ... 7
Bedrohungszone ... 7
Begegnungsdeck ... 7
Begegnungsset ... 7
Belohnung ... 7
Belohnungskarten ... 42
Beschränkung ... 8
Besiegt ... 8
Besitz und Kontrolle ... 8
Beute ... 8
Bewegen ... 8
Bewegen (Aktion) ... 9

C

Chaosmarker ... 9

D

Dann ... 9
Dauerhaft ... 9
Deckbau ... 9
Deckbau-Umgebungen ... 43
Decks ... 9
Der Kodex ... 19
Direkter Horror ... 9
Direkter Schaden ... 9
Du/dein ... 10
Durchsuchen ... 10
Dürfen ... 10

E

Effekte ... 10
Eingebettete Sequenzen ... 10
Einzelspielmodus ... 42
Einzelspielszenario ... 10
Einzigartig (★) ... 11
Enthüllung ... 11
Entkommen, Entkommen (Aktion) ... 11
Epischer Kampagnenmodus ... 41
Equipment-Slots ... 24
Erfahrung ... 11
Erfahrungspunkte verdienen und ausgeben ... 40
Erforscht ... 12
Erhalten ... 12
Ermitteln (Aktion) ... 12
Ermittlerdeck ... 12
Ermittlungsleiter ... 12
Ermittlungsphase ... 12
Erscheinen ... 12
Erschöpfen, erschöpft ... 13
Erzwungene Fähigkeiten ... 13
Exil ... 13

F

Fähigkeiten ... 13
Fertigkeitskarten ... 13
Fertigkeitsproben ... 14
Fertigkeitssymbole ... 14
„Für je“ ... 14
„Für jede(n)“ ... 14

G

Gaben ... 46
Gegnerkarten ... 14
Gegnerphase ... 14
Geistige Gesundheit ... 15
Gelegenheitsangriff ... 15
Getötete/Wahnsinnige/Verschlungene Ermittler ... 15
Gewaltig ... 15
Gewinnen und Verlieren ... 15
Grundwert ... 16

H

Handkartenlimit ... 16
Handlungskarten ... 16
Heilen ... 16
Heimgesucht ... 16
Hinweise ... 16
Horror ... 15

I

Ignorieren ... 17
Immun ... 17
Im Spiel ... 17
In einen Kampf verwickeln (Aktion) ... 17
Ins Exil schicken ... 13, 17
In Spielerreihenfolge ... 17
Ins Spiel bringen ... 17

J

Jäger ... 18

K

Kampagnenlogbuch ... 40
kampagnenspezifische Karten ... 42
Kampf (Aktion) ... 18
Kann nicht ... 18
Kartenstufen ... 43
Kartentypen ... 18
Karten ziehen ... 18
Klassen ... 44
Können nicht ... 18
Kontrolle ... 19
Kopie ... 19
Kosten ... 19

L

Leer ... 20
Leerer Ort ... 20
Limbus ... 20

M

Marker, keine mehr übrig ... 20
Maximum ... 8
„Merke dir, dass …“ ... 40
Merkmale ... 20
Modifikatoren ... 20
Modifizierte Reprints ... 48
Mulligan ... 21
Multi-Klassen-Karten ... 21
Mythosphase ... 21

N

Nachdem ... 21
Nachrüsten ... 21
Nächstgelegen ... 21
Nicht im Spiel ... 17, 21

O

Ortskarten ... 21

P

Patrouille ... 21
Pro Ermittler ( ) ... 22

R

Refraktionen ... 47
Ressource (Aktion) ... 22
Ressourcen ... 22

S

Sammlung ... 22
Schaden ... 6
Schlüsselwörter ... 23
Schnell ... 23
Schwäche ... 23
Schwer zu fassen ... 23
Schwierigkeit (Fertigkeitsprobe) ... 23
Schwierigkeits(grad) ... 24
Selbstreferenzieller Text ... 24
Sieg X ... 24
Slots ... 24
Sobald ... 24
Spiel ... 24
Spielbereit ... 25
Spieleinschränkungen, Berechtigungen und Anweisungen ... 25
Spielen ... 25
Spielen (Aktion) ... 25
Spiel verlassen ... 25
Stattdessen ... 25
Stimmungstext ... 25
Story-Belohnungen ... 42
Szenendeck und Agendadeck ... 26
Szenenkarten ... 26

T

Träger ... 26
Trauma ... 26

U

Ultimaten ... 46
Unterhaltsphase ... 27
„Unterschiedlich“ ... 27
Unzählig ... 27

V

Verborgen ... 27
Verdammt ... 27
Verderben ... 27
Verhandlung ... 27
Verratskarten ... 27
„Verschieden“ ... 27
Versiegeln ... 28
Verstärkungen ... 28
Vorteilskarten ... 28

W

Wagnis ... 28

X

X (Buchstabe) ... 28

Z

Ziehen (Aktion) ... 28
Ziel ... 29
Zu ... 29
Zufällige Grundschwächen ... 44
Zurückhaltend ... 29
Zurückschlagen ... 29

® & © 2026 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.