

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

SPIELANLEITUNG

Dunkle Geheimnisse liegen verborgen ...

„Der Grund für unsere gemeinsame Liebe zu Schatten und Wundern war zweifellos die uralte, verfallene und auf subtile Weise schaurige Stadt, in der wir lebten – das von Hexen verfluchte und von Legenden heimgesuchte Arkham, dessen zusammengedrängte, durchhängende Giebelhäuser und bröckelnde georgianische Balustraden nun schon Jahrhunderte am düster murmelnden Miskatonic überdauert haben.“

– H. P. Lovecraft, „Das Ding auf der Schwelle“

Überblick

Arkham Horror: Das Kartenspiel ist ein kooperatives Living Card Game® (LCG®), in dem 1 bis 4 Ermittler zusammenarbeiten, um verborgene Geheimnisse aufzudecken und finstere Verschwörungen zu verhindern, die von uralten, bösen Mächten und Dienern des Cthulhu-Mythos vorangetrieben werden.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Ermittlers und spielt mit einem Ermittlerdeck, das seine Talente, Verbündeten und Vorteile darstellt, aber auch seine dunkelsten Ängste und persönlichen Dämonen.

Die Ermittler erleben eine längere Geschichte in Form von einzelnen Szenarien, die miteinander verbunden sind und zusammen eine größere Kampagne bilden. Jedes Szenario ist ein eigenes Spiel, in dem die Ermittler verschiedene Orte erkunden, auf neue Verbündete und Gegner treffen, sowie nach Hinweisen suchen, mit denen sie die Geschichte voranbringen können. All das tun sie, um den hinterhältigen Mächten des Mythos zu entkommen oder einen Weg zu finden, sie zu besiegen. Die Handlungen der Ermittler und die daraus resultierenden Erfolge und Misserfolge in den einzelnen Szenarien bestimmen den letztendlichen Ausgang der Kampagne.

Während der Kampagne erhalten die Ermittler Erfahrung, die es ihnen ermöglicht, sich weiterzuentwickeln, indem sie ihrem Deck mächtige neue Karten hinzufügen. Doch auch die Begegnungen mit dem Mythos verändern ihr Wesen und bringen sie immer näher an die Schwelle des Todes. Die Ermittler müssen zudem darauf achten, nicht dem Wahnsinn zu verfallen, während sie gleichzeitig versuchen, zu überleben und den Geheimnissen auf den Grund zu gehen.

Ein Living Card Game

Arkham Horror: Das Kartenspiel ist ein kooperatives Kartenspiel für 1 bis 4 Spieler, die zum Spielen nur dieses Grundspiel benötigen. Außerdem ist *Arkham Horror: Das Kartenspiel* ein Living Card Game® (LCG®), das durch regelmäßig erscheinende Erweiterungen immer wieder neu erlebt und angepasst werden kann. Die Erweiterungen führen neue Ermittler, zusätzliche Szenarien oder Kampagnen und neue Spielerkarten ein, welche die Ermittlerdecks bereichern und mit zusätzlicher Tiefe versehen. Anders als bei Sammelkartenspielen enthalten alle LCG-Erweiterungen dasselbe Spielmaterial. Sie bestehen nicht aus zufälligen Karten.

Überblick über die Packs

Dieses Grundspiel enthält 9 vorsortierte Karten-Packs. Im Folgenden wird der Inhalt der Packs beschrieben, um die Orientierung beim Auspacken zu erleichtern.

5 Packs enthalten je ein spielberechtigtes Einsteigerdeck für jeden Ermittler. 3 Packs enthalten Karten, die zum Spielen je eines Szenarios der Kampagne in diesem Grundspiel benötigt werden. Der letzte Pack enthält zusätzliche Spielerkarten, die verwendet werden können, um die Ermittlerdecks nach dem Spielen des Tutorials anzupassen.

Welche Packs für das erste Spiel benötigt werden, wird auf Seite 6 erklärt. Zur besseren Organisation der Kartensammlung sind Kartentrenner enthalten.

Änderungen zum letzten Grundspiel

Falls du bereits mit anderen Produkten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* vertraut bist, findest du den Überblick der Änderungen in diesem Grundspiel auf Seite 31.

Die Verwendung dieser Spielanleitung

Diese Spielanleitung ist sowohl eine Einführung in *Arkham Horror: Das Kartenspiel* als auch eine Referenz der Grundregeln. Der erste Teil sollte als Anleitung verwendet werden, während man das Spiel lernt und zum ersten Mal spielt. Wir empfehlen neuen Spielern, die Grundlagen des Spiels anhand des Einführungsszenarios zu lernen und dazu die vor-konstruierten Einsteigerdecks für die Ermittler auf Seite 24 zu verwenden. Der zweite Teil des Heftes enthält eine Einführung in das Kampagnenspiel, die Regeln für das Erstellen eigener Decks und weitere wichtige Regeln. Im Anhang dieses Heftes befindet sich ein Glossar mit allen wichtigen Begriffen, Regeln und Schlüsselwörtern für das Spielen der ersten Kampagne. Außerdem befindet sich auf der Rückseite dieser Spielanleitung ein Überblick über Schlüsselwörter und wichtige Symbole.

Die vollständigen Spielregeln befinden sich im *Arkham Grimoire*, in dem außerdem weiterführende Themen wie die Interpretation von Kartentexten, das Auflösen von Timing-Konflikten, häufig gestellte Fragen und eine Liste aller Schlüsselwörter und andere Regeltexte behandelt werden. Das *Arkham Grimoire* ist ein Referenzhandbuch für neu hinzukommende und sich verändernde Regeln und kann auf www.asmodee.de oder www.fantasyflightgames.com heruntergeladen werden.



Inhalt

Spielmaterial	3
Wichtige Spielkonzepte	4
Vorbereitung des ersten Spiels	6
Ablauf einer Runde	11
Ermittlungsphase	11
Aktionsarten	12
Fertigkeiten und Fertigungsproben	15
Gegnerphase	17
Unterhaltsphase	17
Mythosphase	18
Kampagneregeln	21
Einsteigerdecklisten	24
Deckbau	30
Änderungen zum letzten Grundspiel	31
Zusätzliche Regeln und Grundlagen	32
Aufbau der Karten	34
Glossar der Spielbegriffe und Schlüsselwörter	38
Schnellübersicht	48

Spielmaterial

In diesem Abschnitt wird das Spielmaterial exemplarisch vorgestellt, um die einzelnen Elemente besser identifizieren zu können. Eine komplette Übersicht über den Aufbau der Karten befindet sich in dieser Spielanleitung ab Seite 34 oder online im Arkham Grimoire.



44 Chaosmarker



Chaosbeutel



38 Schadensmarker (Wert 1 und 3)



51 Ressourcenmarker (Wert 1, 3 und 5)



41 Hinweis-/Verderbensmarker (doppelseitig) (Wert 1 und 3)



20 Verbindungsmarker



24 Horrormarker (Wert 1 und 3)



5 Ermittlerkarten



5 kleine Ermittlerkarten

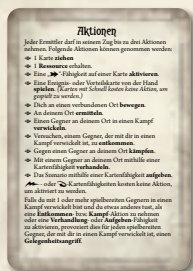


Ermittlungsleiter-Marker



5 Ermittlermarker (doppelseitig)

224 Spielerkarten



Referenzkarte



Vorteilskarte



Fertigkeitskarte

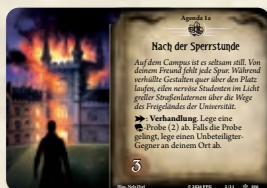


Ereigniskarte



Schwächekarte

133 Szenariokarten



Agendakarte



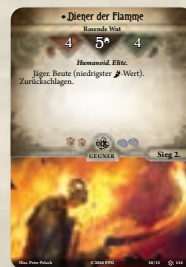
Szenekarte



Szenarioübersichtskarte



Ortskarte (enthüllt und verhüllt)



Gegnerkarte



Verratskarte

Wichtige Spielkonzepte

In diesem Abschnitt findet ihr einige grundlegende Konzepte, die für das Lernen und Spielen des Spiels wichtig sind.

Gewinnen und Verlieren

Jedes Spiel besteht aus einem Szenario, in dem die Ermittler Hinweise sammeln und ihre Umgebung erkunden müssen, um ein Geheimnis aufzudecken. Ein Szenario endet normalerweise damit, dass entweder die letzte Szene des Szenariodecks oder die letzte Agenda des Agendadecks vorgerückt wird. Das Vorrücken des Szenariodecks resultiert normalerweise in einer vorteilhaften Auflösung für die Ermittler (und kann als „Sieg“ betrachtet werden); das Vorrücken des Agendadecks führt normalerweise zu einer weniger vorteilhaften Auflösung und verschlechtert die Chancen der Ermittler auf ein positives Ende (siehe „Szenarioauflösung“ auf Seite 33).

Szenariodecks

Die Geschichte jedes Szenarios wird durch 3 verschiedene Kartendecks vorangetrieben: durch das Agendadeck, das Szenariodeck und das Begegnungsdeck. Diese Decks bringen den Ermittlern die Geschichte des Szenarios näher, geben die Ziele und Situationen vor und bringen neue Gefahren und Monster ins Spiel.

Das Agendadeck und das Szenariodeck

Das Agendadeck steht für den Fortschritt und die Ziele der bösen Mächte des Mythos. Das Agendadeck rückt stetig seiner Auflösung entgegen, die normalerweise ungünstig für die Ermittler ist. Die Ermittler sollten im Regelfall vermeiden, dass die letzte Agenda vorrückt!

Das Szenariodeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen, um ein Geheimnis zu lüften oder das Ziel ihrer Ermittlung zu erreichen. Das vorrangige Ziel der Ermittler sollte es sein, im Szenariodeck vorzurücken, bis eine häufig vorteilhafte Auflösung des Szenarios erreicht wird.



Agendakarte

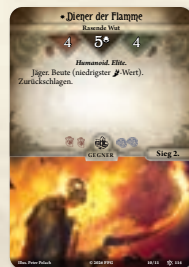


Szenekarte

Legt man Agenda- und Szenariodeck nebeneinander, bilden sie zusammen ein aufgeschlagenes Buch, das die Geschichte des Szenarios vorantreibt.

Begegnungsdeck

Die Gefahren, Monster, nervenzehrende Ereignisse und Komplotte, welche die Ermittler überwinden müssen, befinden sich im Begegnungsdeck in Form von Gegner- und Verratskarten. Während des Szenarios müssen die Ermittler Begegnungskarten vom Begegnungsdeck ziehen und sich ihnen mithilfe der Karten stellen, die sie in ihrem Ermittlerdeck zur Verfügung haben.



Gegnerkarte



Verratskarte

Ortskarten

Ortskarten stehen für all die Schauplätze, an denen sich Ermittler und Gegner während eines Szenarios aufhalten können. Der aktuelle Ort eines Ermittlers wird durch seinen Ermittlermarker oder seine kleine Ermittlerkarte angegeben, der bzw. die auf den Ort gelegt wird. Jeder Ort hat zwei Seiten: eine verhüllte Seite und eine enthüllte Seite. Die verhüllte Seite ist an einem Schlüsselloch-Symbol unter dem Kartennamen zu erkennen.



Verhüllter Ort



Enthüllter Ort

Ein Ort kommt immer mit der verhüllten Seite nach oben ins Spiel. Sobald ein Ermittler zum ersten Mal einen Ort betritt, wird dieser Ort enthüllt (auf die enthüllte Seite gedreht) und es werden Hinweise in Höhe seines Hinweiswertes aus dem Markervorrat auf der Ortskarte platziert.

Orte haben oftmals auch Verbindungssymbole. Sobald die Ortskarten ausgelegt werden, verwendet die Verbindungsmarker, um anzuzeigen, welche Orte miteinander verbunden sind.

Ermittlungsleiter

Der Ermittlungsleiter (gewählt in der Spielvorbereitung) löst Gleichstände auf und trifft für die Gruppe im Konfliktfall Entscheidungen. Wenn ihr die Ermittlermarker für ein Szenario verwendet, nimmt sich der Ermittlungsleiter zusätzlich den Ermittlungsleiter-Marker. (Er kann diesen auch anstelle seiner gewählten Farbe verwenden.)

Sobald die Spieler zwischen mehreren gültigen Optionen wählen müssen (z.B. wenn sich ein Gegner zum „nächstgelegenen Ermittler“ bewegen muss und 2 Ermittler gleich weit entfernt sind), wählt der Ermittlungsleiter.

Sind sich die Spieler unsicher, wie eine Regel auszulegen oder ein Timing-Konflikt zu lösen ist, sollte der Ermittlungsleiter den Konflikt so auflösen, dass er die ungünstigste Option für die Spieler wählt (siehe „Die Galgenregel“ auf Seite 32).

„In Spielerreihenfolge“

Der Ausdruck „In Spielerreihenfolge“ wird angewendet, um die Reihenfolge festzulegen, in der die Spieler einen Spielschritt abhandeln oder ausführen. Sobald die Spieler etwas „in Spielerreihenfolge“ tun müssen, beginnt der Ermittlungsleiter und die übrigen Ermittler folgen im Uhrzeigersinn.

Pro Ermittler (🕵️)

Das Symbol 🕵️ neben einem Zahlenwert bedeutet, dass dieser Wert mit der Anzahl der Ermittler zu Beginn des Szenarios multipliziert wird. Die Anzahl der Hinweise, die auf einen Ort platziert werden, und die Anzahl der Hinweise, die nötig sind, um in der aktuellen Szene vorzurücken, enthalten oft dieses Symbol. Dieses Symbol taucht auch oft beim Ausdauerwert eines besonders gefährlichen Gegners auf.

Spielbereit oder Erschöpft

Karten kommen „spielbereit“ ins Spiel (aufrecht, sodass der Kartentext von links nach rechts zu lesen ist). Manche Spielschritte und Kartenfähigkeiten verlangen, eine Karte zu „erschöpfen“. Dies wird dadurch angezeigt, dass sie um 90° (zur Seite) gedreht wird. Eine Karte in der erschöpften Position kann so lange nicht erschöpft werden, bis sie durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit wieder spielbereit gemacht wird (in aufrechte Position gedreht).



Ermittlungsleiter-Marker

Chaosbeutel

Im Verlauf des Spiels werden die Ermittler angewiesen, aus dem Chaosbeutel zufällig Marker zu enthüllen, um damit ihre Erfolgschance in verschiedenen Situationen zu verändern. Falls der enthüllte Chaosmarker einen numerischen Wert hat, wird dieser Wert als Modifikator in dieser Probe auf den Fertigkeitswert des Ermittlers angewendet. Falls ein Symbol enthüllt wird, wird der Effekt des Markers auf der entsprechenden Szenarioübersichtskarte beschrieben.

Fertigkeitsproben

Im Verlauf des Spiels müssen Ermittler häufig Fertigkeitsproben ablegen, um das Ergebnis in verschiedensten Situationen zu bestimmen. Eine Fertigkeitsprobe prüft dabei eine bestimmte Fertigkeit des Ermittlers, deren Symbole und Werte auf der Ermittlerkarte zu finden sind: Willenskraft (🧠), Intellekt (🔍), Kampf (👊) und Beweglichkeit (🦶). Je höher der Wert des Ermittlers in einer bestimmten Fertigkeit ist, desto besser ist der Ermittler.

Während einer Fertigkeitsprobe vergleicht ein Ermittler seinen Fertigkeitswert mit der Schwierigkeit der Probe und darf dabei Fähigkeiten verwenden oder Karten zu der Probe beitragen, um seinen Fertigkeitswert für die Probe zu erhöhen. Dann werden 1 oder mehr Chaosmarker aus dem Chaosbeutel enthüllt, die den Fertigkeitswert des Ermittlers bei dieser Probe weiter modifizieren. Zuletzt wird bestimmt, ob die Probe gelingt oder nicht: Damit die Probe gelingt, muss der modifizierte Gesamtwert der Fertigkeit gleich oder höher der Schwierigkeit der Probe sein. Eine detailliertere Erklärung findet ihr unter „Fertigkeiten und Fertigkeitsproben“ auf Seite 15.

🔍 Manche Kartenfähigkeiten zeigen die Fertigkeit einer abzulegenden Probe mit einem in Klammern stehenden Fertigkeitssymbol hinter dem fett gedruckten Aktionskennzeichen an. („➡️: **Kampf** (👊)“ zeigt z.B. an, dass 👊 die Fertigkeit ist, mit der die Probe abzulegen ist.)

Schwächekarten

Eine Schwächekarte ist eine Karte im Deck eines Ermittlers, die negative Effekte hat, sobald sie gezogen wird. Diese Karten sind am Text „Schwäche“ oder „Grundschwäche“ unter dem Kartennamen oder dem Kartenbild zu erkennen. Sobald eine dieser Karten gezogen wird, muss der Ermittler, der die Karte gezogen hat, sofort ihre „**Enthüllung**“-Fähigkeit abhandeln (siehe „Schwäche“ auf Seite 44).



Vorbereitung des ersten Spiels

Zur Vorbereitung des ersten Spiels in der Kampagne *Bruderschaft der Asche* werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

1

Ermittler wählen. Jeder Spieler wählt einen Ermittler und nimmt sich den entsprechenden Ermittler-Pack. Im Solo-Spiel empfehlen wir, Joe Diamond zu spielen.



Die Ermittler



Daniela Reyes

Die Mechanikerin Daniela Reyes ist jederzeit bereit, sich schützend vor andere zu stellen, die in Gefahr schweben. Sie ist besonders gut darin, gegen Feinde zurückzuschlagen, die sie und ihre Freunde angreifen.



Trish Scarborough

Trish Scarborough ist eine ehemalige Spionin, die weit mehr herausgefunden hat, als ihre Vorgesetzten mit ihr teilen wollten. Sie ist darauf trainiert, Gegner abzuschütteln und an neue Orte zu gelangen, die sie auskundschaften kann.



Joe Diamond

Joe Diamond ist ein unerschütterlicher Privatdetektiv. Wenn er Hinweise entdeckt, lässt er nicht locker und zieht weitere Karten nach. Er hat außerdem einige Tricks auf Lager, um bedrohliche Gegner in Schach zu halten.



Dexter Drake

Der Bühnenmagier Dexter Drake möchte stets eine gute Show bieten. Mit seiner unglaublichen Fingerfertigkeit und seinem Wissen um Magie kann er neue Zauber und Vorteile aus dem Nichts hervorzaubern oder sie wieder verschwinden lassen.



Isabelle Barnes

Isabelle Barnes ist stets auf der Flucht. Sie stellt sich unbekannten Situationen, indem sie auf ihre innere Stärke vertraut, und ist hervorragend darin, über ihre Grenzen hinauszuwachsen.

2

Decks heraussuchen: Jeder Spieler öffnet seinen Ermittler-Pack, der aus seiner Ermittlerkarte und seinem Einsteigerdeck besteht, und legt die Ermittlerkarte aufgedeckt in seine Spielzone.

Dann mischt jeder Spieler sein Einsteigerdeck. Für eine vollständige Kartenliste aller 5 Einsteigerdecks siehe Seite 25–29.

Legt die Ermittlerkarte beiseite und mischt das Einsteigerdeck.



3

Ermittlungsleiter wählen: Ein Spieler wird zum Ermittlungsleiter für dieses Spiel gewählt. Er nimmt sich den Ermittlungsleiter-Marker und den Kampagnenleitfaden. Dann muss sich jeder Spieler entscheiden, ob er für das Anzeigen der Position seines Ermittlers auf den Orten im Spiel entweder einen Ermittlermarker oder seine kleine Ermittlerkarte verwenden möchte.

Ermittlungsleiter-Marker

Ermittlermarker

Kampagnenleitfaden

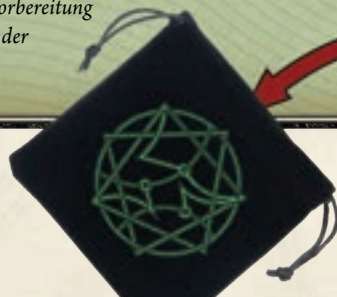
4

Markervorrat erstellen. Die Schadens-, Horror-, Hinweis-/Verderbens-, Ressourcen- und Verbindungsmarker werden getrennt in Reichweite aller Spieler platziert.

In den Markervorrat kommen alle Marker, die nicht im Spiel sind.

5

Chaosbeutel zusammenstellen. Die 16 Chaosmarker rechts werden in den Chaosbeutel gelegt. Die übrigen Chaosmarker werden zurück in die Spielschachtel gelegt. (Bei der Vorbereitung zukünftiger Kampagnen bestimmt der gewählte Schwierigkeitsgrad über die Markerszusammensetzung.)



6

Startressourcen nehmen. Jeder Ermittler nimmt sich 5 Ressourcen aus dem Markervorrat und legt sie neben seine Ermittlerkarte. Dies ist der Ressourcenvorrat des Ermittlers.



7

Starthand ziehen. Jeder Ermittler zieht 5 Karten von seinem Deck. Falls während dieses Schrittes eine Schwächekarte gezogen wird, wird sie beiseitegelegt, und eine zusätzliche Karte gezogen.

Jeder Spieler darf jetzt einen Mulligan nehmen. Dazu legt er bis zu 5 gerade gezogene Karten beiseite. Dann zieht er genau so viele Karten neu, wobei gezogene Schwächen wie oben beschrieben ersetzt werden. (Es wird empfohlen, den Mulligan zu nutzen, falls die Starthand zu schlecht ist.)

Am Ende dieses Schrittes werden **alle** beiseitegelegten Karten ins entsprechende Ermittlerdeck zurückgemischt.

Schwächen werden beiseitegelegt und dann ins Deck zurückgemischt.



Szenariovorbereitung

Die folgenden Schritte beziehen sich auf die Inhalte des ersten Szenarios der Kampagne *Bruderschaft der Asche*. Wenn diese Schritte durchgeführt werden, sollten gleichzeitig die Vorbereitungsanweisungen für „Auflodernde Flammen“ auf Seite 3 des Kampagnenleitfadens beachtet werden.

Diese Anweisungen sind so geschrieben, als wären Joe und Isabelle die zwei Ermittler im Spiel. Im ersten Spiel können sich die tatsächlichen Ermittler und die Anzahl der Spieler aber unterscheiden.

8

Szenariokarten heraussuchen: Im Pack „Auflodernde Flammen“ befinden sich alle Karten, die für das erste Spiel benötigt werden. Auf der rechten Seite befindet sich eine genaue Auflistung der Begegnungssets, die zum Spielen von „Auflodernde Flammen“ nötig sind.

Jede Karte eines Szenarios ist Teil eines Begegnungssets, das an ihrem Begegnungssets-Symbol erkennbar ist. Bei zukünftigen Spielen ist für jedes Szenario jeweils im Kampagnenleitfaden angegeben, welche Begegnungssets herausgesucht werden sollen (siehe unten).



Begegnungssets in „Auflodernde Flammen“

Dies ist die Liste an Begegnungssets, die für das Szenario „Auflodernde Flammen“ benötigt wird:

- ☉ **Auflodernde Flammen** (11 Karten): #105–115
- ☉ **Feuer!** (7 Karten): #129–130
- ☉ **Halluzinationen** (4 Karten): #127–128
- ☉ **Kosmisches Böses** (3 Karten): #124
- ☉ **Miskatonic Universität** (5 Karten): #116–120
- ☉ **Pilger der Asche** (4 Karten): #121–122
- ☉ **Unbeteiligte** (3 Karten): #123
- ☉ **Unheimliches Wissen** (4 Karten): #125–126
- ☉ **Verrückte Wissenschaft** (4 Karten): #131–132



Begegnungssets

Um ein Szenario vorzubereiten, müssen alle Karten der beim Szenario angegebenen Begegnungssets herausgesucht werden. Jedes Begegnungsset ist an einem bestimmten Symbol zu erkennen.

Beim Heraussuchen der Begegnungskarten werden alle Kopien von jeder im Begegnungsset angegebenen Karte herausgesucht. Die Begegnungssetnummern (#/#) unten auf jeder Begegnungskarte dienen dabei als Referenz.



9

Agendadeck erstellen:

Das Agendadeck wird (in numerischer Reihenfolge mit der Karte „Agenda 1a“ oben, „Agenda 2a“ an zweiter Stelle usw.) aus diesen Agendakarten von „Auflodernde Flammen“ zusammengestellt: *Nach der Sperrstunde*, *Entflammt* und *Wilde Flammen*.



10

Szenendeck erstellen:

Das Szenendeck wird (in numerischer Reihenfolge mit der Karte „Szene 1a“ oben, „Szene 2a“ an zweiter Stelle usw.) aus diesen Szenenkarten von „Auflodernde Flammen“ zusammengestellt: *Wo Rauch ist ...*, *Flucht aus dem Wohnheim*, *Die Suche nach Dr. Armitage* und *Mit Feuereifer*.

11

Szenarioübersicht platzieren:
Die Szenarioübersichtskarte für „Auflodernde Flammen“ (Karte 105a) wird neben dem Agendadeck platziert und auf die Seite des gewählten Schwierigkeitsgrades gedreht.

13

Begegnungsdeck erstellen:
Nach der Anweisung im Kampagnenleitfaden werden folgende Karten als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: alle 5 Kopien der Verratskarte Feuer! (Karte 129), der Gegner Diener der Flamme (Karte 114) und die Storyvorteilskarte Dr. Henry Armitage (Karte 115). Dann werden die übrigen Begegnungskarten zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

12

Orte platzieren: Nach der Anweisung im Kampagnenleitfaden wird das Zimmer deines Freundes (Karte 113) mit der verhüllten Seite ins Spiel gebracht. (Orte kommen üblicherweise verhüllt ins Spiel.) Dann werden alle übrigen Orte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

Die verhüllte Seite eines Ortes kann am Schlüsselloch-Symbol unter dem Kartennamen erkannt werden.

14

Szenarioeinleitung lesen: Nach der Einleitung für „Auflodernde Flammen“ im Kampagnenleitfaden werden die Texte auf der Agenda 1a *Nach der Sperrstunde* und der Szene 1a *Wo Rauch ist ...* gelesen.

15

Ermittler platzieren: Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Zimmer deines Freundes. Die Ermittlermarker oder die kleinen Ermittlerkarten werden neben dem Zimmer deines Freundes platziert, um ihren derzeitigen Ort anzuzeigen.
Sobald die Ermittler im Zimmer deines Freundes platziert werden, wird der Ort enthüllt. Gemäß den Regeln zum Enthüllen von Orten werden Hinweise in Höhe des Hinweiswertes auf dem Ort platziert: 2 Hinweise pro Ermittler.

Der Hinweiswert des Zimmers deines Freundes ist 2. Sobald der Ort enthüllt wird, werden 2 Hinweise pro Ermittler darauf platziert.

Zone außerhalb des Spiels
(beinhaltet Siegpunktestapel, beiseitegelegte Karten usw.)

beiseitegelegte
Karten



Begegnungs-
Ablagestapel

Begegnungs-
deck



Szenario-
übersichtskarte



Agendadeck



Szenendeck



Isabelles
Spielzone

Isabelles
Ablagestapel



Isabelles
Vorteilskarten

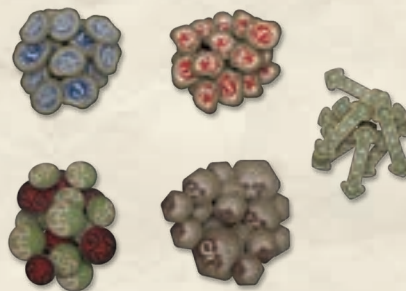
Isabelles
Ermittlermarker



Joes
Ermittlermarker



Ort
(Zimmer deines Freundes)



Isabelles
Bedrohungszone*

Markervorrat

Joes
Bedrohungszone*

Joes
Spielzone

Joes
Vorteilskarten



Joes
Ablagestapel

*In die Bedrohungszone eines Ermittlers kommen mit ihm in einen Kampf verwickelte Gegner, lauernde Bedrohungen, Verletzungen und andere Heimsuchungen.

Ablauf einer Runde

Arkham Horror: Das Kartenspiel wird über mehrere Runden gespielt. Während einer Runde treffen die Ermittler auf die furchterregenden Mächte des Mythos, erforschen geheimnisvolle Orte, wehren gefährliche Gegner ab und beziehen in Erwartung der nächsten Runde Stellung. Jede Runde ist in die folgenden vier Phasen unterteilt:

1. Mythosphase
2. Ermittlungsphase
3. Gegnerphase
4. Unterhaltsphase

Wichtiger Hinweis: In der ersten Runde des Spiels **wird die Mythosphase übersprungen** und mit der Ermittlungsphase begonnen. Die Mythosphase wird auf Seite 18 beschrieben.

Sobald alle vier Phasen abgeschlossen sind, ist die Runde vorbei und das Spiel geht in die Mythosphase der nächsten Runde über. Jede Phase wird im Folgenden genau beschrieben.

Ermittlungsphase

In der Ermittlungsphase stehen die Ermittler im Mittelpunkt. Ihre Entscheidungen hängen stark von den aktuellen Umständen und dem jeweiligen Ermittler ab.

Während dieser Phase hat jeder Ermittler seinen eigenen Zug. Die Ermittler entscheiden als Gruppe, welcher Ermittler den ersten Zug nimmt. Sobald der Zug eines Ermittlers endet, wird ein Ermittler gewählt, der den nächsten Zug nimmt, und es wird so lange weitergespielt, bis jeder Ermittler seinen Zug genommen hat.

Jeder Ermittler beginnt seinen Zug mit drei verfügbaren Aktionen, mit denen er eine Vielzahl an Handlungen durchführen kann. Der aktive Ermittler darf jede der folgenden Handlungen so oft er will und in beliebiger Reihenfolge durchführen, solange er noch Aktionen hat, die er für die Handlung ausgeben kann. Während seines Zuges darf ein Ermittler eine Aktion verwenden, um folgende Handlungen durchzuführen:

- ◆ **Ziehen:** 1 Karte ziehen.
- ◆ **Ressource:** 1 Ressource erhalten.
- ◆ **Aktivieren:** Eine ➤ (aktionsausgelöste) Fähigkeit aktivieren.
- ◆ **Spielen:** Eine Ereignis- oder Vorteilskarte von seiner Hand spielen.
- ◆ **Bewegen:** Sich auf einen verbundenen Ort bewegen.
- ◆ **Ermitteln:** An seinem aktuellen Ort ermitteln.
- ◆ **In einen Kampf verwickeln:** Einen Gegner an seinem aktuellen 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 aktuellen Ort kämpfen.
- ◆ **Verhandeln:** Mit einem Gegner an seinem Ort mithilfe einer ➤-Fähigkeit verhandeln.
- ◆ **Aufgeben:** Das Szenario mithilfe einer ➤-Fähigkeit aufgeben.

Falls ein Ermittler mit einem oder mehreren spielbereiten Gegnern in einen Kampf verwickelt ist, führt das Durchführen einer anderen Aktion als **Entkommen** oder **Kämpfen** oder das Aktivieren einer Aktion, die mit **Verhandlung** oder **Aufgeben** gekennzeichnet ist, dazu, dass jeder dieser Gegner den Ermittler angreift. Diese Art von Angriff nennt man **Gelegenheitsangriff** (siehe „Gegnerphase“ auf Seite 17).

Jede dieser Aktionen wird auf den folgenden Seiten noch ausführlich erklärt. Zusätzlich können die Aktionen und der Rundenablauf auf der Referenzkarte in jedem Ermittlerdeck eingesehen werden.

Ein Ermittler darf seinen Zug vorzeitig beenden, falls er keine weiteren Aktionen durchführen möchte. Um anzuzeigen, dass der Zug eines Ermittlers vorbei ist, dreht er seinen Ermittlermarker um oder dreht seine kleine Ermittlerkarte auf ihre schwarz-weiße Seite. Nicht verwendete Aktionen sind verloren und können nicht für spätere Züge aufgespart werden. Nachdem jeder Ermittler seinen Zug beendet hat, ist die Ermittlungsphase beendet und das Spiel wird mit der Gegnerphase fortgesetzt.

Tipps für das Einführungsszenario

Zu Beginn des Spiels suchen die Ermittler in der Miskatonic Universität nach ihrem Freund. Wie sollen sie vorgehen?

In manchen Situationen sind einige Aktionen geeigneter als andere. Falls ein Ermittler Vorteilskarten auf der Hand hat, die nützlich erscheinen, sollte er in Erwägung ziehen, die Aktion **Spielen** zu verwenden, um eine oder zwei dieser Karten zu spielen – damit stellt er sicher, dass er auf unerwartete Herausforderungen oder auftauchende Gegner vorbereitet ist. Um die Szene vorzurücken, müssen die Ermittler 2 ♣ Hinweise finden. Sie müssen die Aktion **Ermitteln** verwenden oder andere Tricks verwenden, um diese Hinweise an ihrem Ort zu entdecken!

Auch die Aktionen **Ziehen** oder **Ressource** könnten einem Ermittler dabei helfen, Karten und Ressourcen für einen späteren Zeitpunkt im Spiel anzusammeln.



Aktionsarten

Die folgenden Aktionen dürfen die Ermittler in ihrem Zug durchführen. Manche Aktionen sind Basisaktionen. (*Basisaktionen sind Aktionen, die genommen werden können, ohne eine Kartenfähigkeit zu aktivieren oder eine Karte zu spielen.*)

Ziehen

Ziehen ist eine Basisaktion. Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, zieht die oberste Karte von seinem Deck.



Anmerkung: Falls ein Ermittler die oberste Karte seines Decks ziehen würde, und sein Deck leer ist, nimmt er 1 Horror und mischt seinen Ablagestapel zurück in sein Deck. Dann zieht er die oberste Karte des neu gemischten Decks.

Ressource

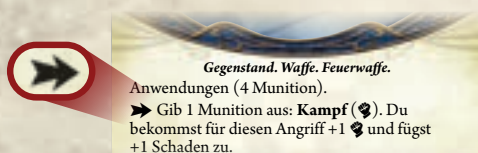
Ressource ist eine Basisaktion. Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, erhält 1 Ressource aus dem Markervorrat. (*Ressourcen werden verwendet, um für Karten und Effekte zu bezahlen.*)



Strategie-Tipp: Das Ausgeben von Aktionen, um Karten zu ziehen und Ressourcen zu erhalten, kann dann nützlich sein, wenn man eine bestimmte Karte spielen möchte. Oftmals sind diese Aktionen aber ineffektiv und sollten nur als letzter Ausweg verwendet werden, wenn man gerade nicht weiß, was man anderes tun soll!

Aktivieren

Aktivieren ist eine Aktion. Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, handelt eine ➡ (aktionsausgelöste) Fähigkeit auf einer Karte im Spiel unter seiner Kontrolle, auf einer Karte an seinem Ort, auf einer Begegnungskarte an seinem Ort oder auf der aktuellen Szenen- oder Agendakarte ab. Fähigkeiten auf Karten, die nicht im Spiel sind (z. B. Karten auf der Hand oder im Ablagestapel), können auf diese Weise nicht aktiviert werden, außer es ist etwas anderes angegeben. Wichtig: Manche Aktivieren-Fähigkeiten kosten mehr als 1 ➡, um abgehandelt zu werden.



Spiele

Spiele ist eine Aktion. Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, sucht sich eine Vorteils- oder Ereigniskarte auf seiner Hand aus, zahlt ihre Ressourcenkosten und spielt sie. Die Ressourcenkosten einer Karte und ihr Kartentyp befinden sich in der linken oberen Ecke.



Das Fleischerbeil ist eine Vorteilskarte, die 3 Ressourcen kostet.

Um die Ressourcenkosten zu bezahlen, muss der Ermittler, der die Karte spielt, den Kosten entsprechend viele Ressourcen aus seinem Ressourcen-vorrat in den allgemeinen Markervorrat verschieben.

Folgende Regeln gelten für das Spielen der verschiedenen Kartentypen:

- ❖ Falls die gespielte Karte eine **Ereigniskarte** ist, handelt der Ermittler ihre Effekte ab und legt sie danach auf seinen Ablagestapel.
- ❖ Falls die gespielte Karte eine **Vorteilskarte** ist, platziert der Ermittler sie in seiner Spielzone. Die Karte bleibt so lange im Spiel, bis eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt sie entfernt.
- ❖ **Fertigkeitskarten werden nicht gespielt.** Damit ihre Fähigkeiten und Symbole verwendet werden können, müssen diese Karten von der Hand eines Ermittlers zu einer Fertigkeitsprobe beigetragen werden (siehe dazu „Den Fertigkeitswert für Fertigkeitsproben modifizieren“ auf Seite 15).

Anmerkung: Karten mit dem Schlüsselwort Schnell kosten zum Spielen keine Aktion.

Equipment-Slots

Slots begrenzen die Anzahl Karten einer bestimmten Kategorie, die ein Ermittler gleichzeitig im Spiel haben kann. Folgende Slots stehen dem Ermittler zur Verfügung:

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.

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.

Bewegen

Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, bewegt sich an einen verbundenen Ort. Der Ermittlermarker oder die kleine Ermittlerkarte wird an einen anderen Ort mit einer Markierung verschoben, welche anzeigt, dass der Ort mit dem aktuellen Ort des Ermittlers verbunden ist. Die Verbindungen eines Ortes werden durch Symbole unten auf der Ortskarte angezeigt, die jeweils einem Symbol bei den Kartennamen von jedem verbundenen Ort entsprechen (siehe unten). Falls der Ort, an den sich der Ermittler bewegt, verhüllt ist, wird der Ort auf seine enthüllte Seite umgedreht. Sobald dies geschieht, denkt daran, die angegebene Anzahl Hinweise auf dem Ort zu platzieren (siehe „Ortskarten“ auf Seite 4).

Verwendet die Verbindungsmarker, um anzuzeigen, welcher Ort mit welchem verbunden ist.

Anmerkung: Die Verbindungen mancher Orte verändern sich, sobald sie enthüllt werden, um z. B. eine verschlossene Tür oder eine Einbahnstraße darzustellen!



Isabelle Barnes bewegt sich vom Zimmer meines Freundes zu den Studentenwohnheimen. Die Verbindung beider Orte wird durch die Verbindungssymbole und den Verbindungsmarker angezeigt.

Ermitteln

Ermitteln ist eine Basisaktion. Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, ermittelt an seinem aktuellen Ort, um dort Hinweise zu finden. Dieser Ermittler legt eine Intellekt-()-Probe gegen den Schleierwert dieses Ortes ab.

Falls dem Ermittler die Probe gelingt, war er erfolgreich und entdeckt 1 Hinweis an diesem Ort. Sobald ein Ermittler einen Hinweis an einem Ort entdeckt, nimmt er den Hinweis von dem Ort und platziert ihn auf seiner Ermittlerkarte.

Falls ihm die Probe misslingt, werden keine Hinweise entdeckt.



In einen Kampf verwickeln

„In einen Kampf verwickeln“ ist eine Basisaktion. Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, verwickelt 1 Gegner an seinem Ort in einen Kampf (entweder einen Gegner, der mit keinem Ermittler oder mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist). Um einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln, platziert der Ermittler diesen in seine Bedrohungszone.



Die „In einen Kampf verwickeln“-Aktion ist besonders effektiv gegen Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend. Ein Ermittler kann solche Gegner erst angreifen oder versuchen, ihnen zu entkommen, solange ein Ermittler mit diesem Gegner in einen Kampf verwickelt ist (siehe „Gegnerische Schlüsselwörter und „In einem Kampf verwickeln““ auf Seite 14).

Strategie-Tipp: Verwickelst du einen Gegner in einen Kampf, kannst du versuchen, ihm zu entkommen, oder du kannst den Gegner angreifen, ohne einen anderen Ermittler dabei in Gefahr zu bringen. Verwende diese Aktion, um einen anderen Ermittler aus der Schusslinie zu nehmen!

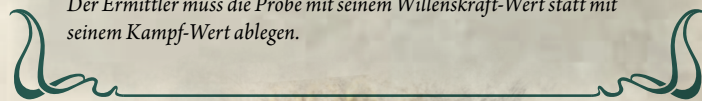
Fertigkeiten für Fertigungsproben festlegen

Einige Basisaktionen verlangen von dem Ermittler, eine bestimmte Fertigungsprobe gegen einen Schwierigkeitswert abzulegen, der auf der Ziel-Karte angegeben ist. Es gibt folgende Fertigungsproben:

- 🔪 **Kampf** (🔪). Der Ermittler legt mit seinem Kampf-(🔪)-Wert eine Probe gegen den Kampf-Wert des Ziel-Gegners ab.
- 🏃 **Entkommen** (🏃). Der Ermittler legt mit seinem Beweglichkeits-(🏃)-Wert eine Probe gegen den Entkommen-Wert des Ziel-Gegners ab.
- 🔍 **Ermitteln** (🔍). Der Ermittler legt mit seinem Intellekt-(🔍)-Wert eine Probe gegen den Schleierwert seines Ortes ab.

Andere Aktionen (wie z. B. eine Kampf-Aktion auf einer Waffe oder eine Ermitteln-Aktion auf einem Werkzeug) können andere Fertigkeiten angeben, mit der ein Ermittler eine Fertigungsprobe ablegen muss, sobald er die Fähigkeit abhandelt. Dies wird durch das Fertigkeitssymbol in Klammern hinter der fett gedruckten Aktion angegeben.

Beispiel: Kosmische Flamme hat die Fähigkeit „➡: Kampf (🔪). [...]“. Der Ermittler muss die Probe mit seinem Willenskraft-Wert statt mit seinem Kampf-Wert ablegen.



Entkommen

Entkommen ist eine Basisaktion. Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, versucht 1 Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, zu entkommen. Dieser Ermittler legt eine Beweglichkeits-()-Probe gegen den Entkommen-Wert dieses Gegners ab.



Entkommen-Wert
des Gegners

Falls die Probe gelingt, ist der Ermittler dem Ziel-Gegner erfolgreich entkommen. Der Gegner wird erschöpft und die beiden sind nicht länger in einen Kampf verwickelt. Der Gegner wird aus der Bedrohungszone des Ermittlers an den aktuellen Ort des Ermittlers bewegt, um anzuzeigen, dass er nicht länger mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist.

Falls die Probe misslingt, ist der Ermittler dem Gegner nicht entkommen und dieser ist weiterhin mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt.

Manche Gegner haben das Schlüsselwort Alarmiert, was den Versuch gefährlicher macht, solchen Gegnern zu entkommen (siehe „Gegnerische Schlüsselwörter und ‚In einem Kampf verwickeln‘“ auf der rechten Seite).

Strategie-Tipp: Es kann von entscheidender Bedeutung sein, einem Gegner zu entkommen. Erschöpfte Gegner verwickeln Ermittler nicht automatisch in einen Kampf, führen keine Gelegenheitsangriffe durch und greifen während der Gegnerphase nicht an. Falls du unbewaffnet bist oder dir einen tödlichen Gegner vom Hals schaffen willst, solltest du in Betracht ziehen, ihm zu entkommen, statt einen zum Scheitern verurteilten Angriff durchzuführen.

Kampf

Kampf ist eine Basisaktion. Der Ermittler, der diese Aktion verwendet, greift 1 Gegner an, der sich an seinem aktuellen Ort befindet. Der Ermittler legt eine Kampf-()-Probe gegen den Kampf-Wert dieses Gegners ab.

Falls die Probe gelingt, fügt der Ermittler **dem angegriffenen Gegner**



Kampf-Wert
des Gegners

Ausdauer
des Gegners

1 Schaden zu. Einige Waffen, Zaubersprüche und andere Spezialangriffe können die Menge des zugefügten Schadens modifizieren. Pro zugefügtem Schaden wird 1 Schadensmarker auf dem Gegner platziert. Falls ein Gegner zu einem beliebigen Zeitpunkt Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder mehr) hat, ist dieser Gegner besiegt und wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Falls ganz unten im Textfeld des Gegners ein Siegpunktwert angegeben ist (angegeben durch **Sieg X**), wird die Karte außerhalb des Spiels auf dem Siegpunktstapel beiseitegelegt.

Falls die Probe misslingt, wird dem angegriffenen Gegner kein Schaden zugefügt. Falls der Gegner mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, wird der Schaden, der dem Gegner zugefügt worden wäre, stattdessen dem Ermittler zugefügt, der mit dem Gegner in einen Kampf verwickelt ist.

Manche Gegner haben das Schlüsselwort Zurückschlagen, was es gefährlicher macht, gegen solche Gegner zu kämpfen (siehe „Gegnerische Schlüsselwörter und ‚In einem Kampf verwickeln‘“ auf der rechten Seite).

Achtung!

Gegnerische Schlüsselwörter und „In einen Kampf verwickeln“

Achte bei Gegnern vor allem auf Schlüsselwörter und mit wem diese in einen Kampf verwickelt sind, wenn du gegen sie kämpfst oder versuchst, ihnen zu entkommen.

- ☞ Misslingt einem Ermittler eine Kampf-Probe gegen einen Gegner, der mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, wird der Schaden, der dem Gegner zugefügt worden wäre, stattdessen dem Ermittler zugefügt, der mit dem Gegner in einen Kampf verwickelt ist.
- ☞ Misslingt einem Ermittler eine Kampf-Probe, der einen spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort **Zurückschlagen** zum Ziel hat, greift der Ziel-Gegner den Ermittler an (siehe „Zurückschlagen“ auf Seite 46).
- ☞ Misslingt einem Ermittler ein Entkommen-Versuch, der einen spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort **Alarmiert** zum Ziel hat, greift der Ziel-Gegner den Ermittler an (siehe „Alarmiert“ auf Seite 38).
- ☞ Ein Gegner mit dem Schlüsselwort **Zurückhaltend** verwickelt Ermittler nicht automatisch in einen Kampf. Ein Zurückhaltend-Gegner kann von Ermittlern nicht zum Ziel einer Kampf- oder Entkommen-Probe werden, außer er ist mit einem Ermittler in einen Kampf verwickelt (siehe „Zurückhaltend“ auf Seite 46).
- ☞ Unabhängig davon, ob ein Angriff gelingt oder misslingt, ein spielbereiter Gegner mit dem Schlüsselwort **Schwer zu fassen** flieht an einen verbundenen Ort (siehe „Schwer zu fassen“ auf Seite 45).

Verhandlung

Verhandlung ist eine Spielen- oder Aktivieren-Aktion, die den Versuch eines Ermittlers darstellen soll, sich aus einer Situation herauszureden oder eine Ablenkung zu initiieren.

Eine Verhandlung-Aktion wird mit einem fett gedruckten Aktionskennzeichen dargestellt und löst bei Verwendung keine Gelegenheitsangriffe aus. Manche Fähigkeiten auf Spieler- oder Szenariokarten verwenden diese Aktionsart.



➔ **Verhandlung.**

Trish verhandelt mit einem Gegner, indem sie die **Verhandlungsfähigkeit** dieser Karte nutzt.

Jede Verhandlung-Fähigkeit ist einzigartig und kann eine Fertigungsprobe beinhalten. Damit eine Verhandlung-Fähigkeit durchgeführt werden kann, muss ein Gegner am Ort des durchführenden Ermittlers sein, außer es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.

Aufgeben

Aufgeben ist eine Spielen- oder Aktivieren-Aktion, die es den Ermittlern erlaubt, sich aus dem aktuellen Szenario zurückzuziehen.

Eine Aufgeben-Aktion wird mit einem fett gedruckten Aktionskennzeichen dargestellt und löst bei Verwendung keine Gelegenheitsangriffe aus. Sobald ein Ermittler aufgibt, werden alle seine Hinweise und/oder szenariospezifischen Marker auf seinem aktuellen Ort platziert. Der Ermittler wird aus dem Spiel entfernt und kann keine weiteren Aktionen nehmen sowie nicht mehr besiegt werden.

Wichtig: Ein aus dem Spiel entfernter Ermittler ändert nicht den -Wert. (Gibst du z. B. in einem Spiel zu viert auf, ist die Anzahl an Ermittlern für das  Symbol immer noch 4, und nicht 3.)

Fertigkeiten und Fertigungsproben

Jeder Ermittler besitzt vier Fertigkeiten: Willenskraft (☛), Intellekt (☞), Kampf (☟) und Beweglichkeit (☞). Je höher der Wert des Ermittlers in einer bestimmten Fertigkeit ist, desto besser ist der Ermittler, wenn er Handlungen mithilfe dieser Fertigkeit durchführt.

In vielen Situationen muss ein Ermittler eine Fertigungsprobe ablegen. Bei diesen Fertigungsproben wird mit dem Wert eines Ermittlers in einer bestimmten Fertigkeit gegen einen Schwierigkeitswert angetreten, der durch die Fähigkeit oder den Effekt festgelegt wird, durch die oder den diese Probe initiiert wurde. Um eine Fertigungsprobe durchzuführen, enthüllt der Ermittler 1 zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel, der seinen Fertigungswert modifiziert. Falls der modifizierte Fertigungswert der Schwierigkeit der Probe entspricht oder höher ist, gelingt dem Ermittler diese Probe. Falls nicht, misslingt die Probe. Die Konsequenzen von Erfolgen oder Misserfolgen bei Fertigungsproben können der Fähigkeit oder dem Effekt, welche oder welcher die Probe initiiert hat, entnommen werden.

Anzeiger von Fertigungsproben

Beim Durchführen einer Basisaktion (wie **Kampf**, **Entkommen** oder **Ermitteln**) wird eine Probe mit der entsprechenden Fertigkeit (☛, ☞ oder ☟) abgelegt.

Manche Kartenfähigkeiten haben fett gedruckte Aktionskennzeichen. Hinter der Aktionsart folgt ein Symbol in Klammern, das die Fertigkeit der abzulegenden Probe anzeigt.

☛ Eine Karte mit dem Text „➔: **Kampf** (☛).“ zeigt an, dass der Ermittler, der die Fähigkeit ausgelöst hat, bei der Fertigungsprobe seinen ☛-Wert verwenden muss.

☛ Eine Karte mit dem Text (☛ oder ☞) in ihrer ➔-Fähigkeit zeigt an, dass der Ermittler, der diese Fähigkeit ausgelöst hat, wählen darf, welche der angegebenen Fertigkeiten er bei der Fertigungsprobe verwendet.

Den Fertigungswert für Fertigungsproben modifizieren

Vor dem Ziehen eines Chaosmarkers für eine Fertigungsprobe darf der Ermittler seinen Fertigungswert erhöhen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

Zunächst darf der Ermittler gültige Karten von seiner Hand zur Probe beitragen. Eine gültige Karte enthält 1 oder mehr Symbole, die mit der Fertigkeit der Fertigungsprobe übereinstimmen. Ein Joker-Symbol (?) stimmt mit allen Fertigkeiten überein. Jedes übereinstimmende Symbol, das zu einer Probe beigetragen wird, erhöht den Fertigungswert des Ermittlers für diese Probe um 1. Der Ermittler, der die Probe ablegt, darf eine beliebige Anzahl Karten von seiner Hand zur Probe beitragen. Jeder andere Ermittler am selben Ort darf 1 Karte von seiner Hand beitragen, um zu helfen.

Die Ressourcenkosten einer Karte werden nicht gezahlt, wenn die Karte zu einer Probe beigetragen wird.



Fertigkeitssymbole

Außerdem dürfen Ermittler ☛ (freie ausgelöste) Fähigkeiten im Spielerfenster der Fertigungsprobe verwenden, um den Fertigungswert des Ermittlers, der die Probe durchführt, zu modifizieren (siehe „Timing für Fertigungsproben“ auf der nächsten Seite).

Ein enthüllter Chaosmarker kann ebenfalls den Fertigungswert des Ermittlers modifizieren (siehe nächster Abschnitt).

Enthüllen der Chaosmarker für eine Fertigungsprobe

Nach dem Beitragen von Karten und dem Aktivieren von ☛-Fähigkeiten für die Fertigungsprobe, enthüllt der Ermittler, der die Probe durchführt, 1 Chaosmarker aus dem Chaosbeutel.

Jeder Chaosmarker hat ein Symbol oder einen Zahlenwert, der das Ergebnis der Fertigungsprobe beeinflusst. Der Zahlenwert des enthüllten Chaosmarkers modifiziert den Fertigungswert des Ermittlers für diese Probe. Chaosmarker mit Symbolen haben zusätzliche Effekte, die im Folgenden beschrieben werden:



Totenschädel



Kultist



Schrifftafel



Älteres Wesen

Wird ein ☛-, ☛-, ☛- oder ☛-Symbol gezogen, sieht der Ermittler auf der Szenarioübersichtskarte nach und handelt den entsprechenden Effekt ab.



Älteres Zeichen

Wird ein ☛-Symbol gezogen, sieht der Ermittler auf seiner Ermittlerkarte nach und handelt den ☛-Effekt ab.



Automatischer Misserfolg

Wird ein ☛-Symbol gezogen, misslingt diese Fertigungsprobe automatisch. Unabhängig vom Fertigungswert des Ermittlers, von Modifikatoren und von der Schwierigkeit der Probe wird der modifizierte Fertigungswert der Probe betrachtet, als wäre sie 0.

Eine Fertigungsprobe abschließen

Nach der Berechnung des modifizierten Fertigungswerts ist dem Ermittler die Probe entweder gelungen oder misslungen und alle ihre Effekte werden abgehandelt. Einige Fertigungskarten haben eine Fähigkeit, die abgehandelt wird, sobald eine Fertigungsprobe abgeschlossen ist, falls diese Karte zu der Probe beigetragen hat.

Beim Abschluss einer Fertigungsprobe werden alle Spielerkarten abgelegt, die zu dieser Probe beigetragen haben, und der enthüllte Chaosmarker wird zurück in den Chaosbeutel gemischt.





Timing für Fertigkeitsproben

Die folgende Übersicht zeigt Schritt für Schritt auf, wie eine Fertigkeitsprobe durchgeführt wird. Die Schritte „Spielerfenster“ geben an, wann die Ermittler ⚡-Fähigkeiten auslösen dürfen.



Beispiel für eine Fertigkeitsprobe

Dexter Drake zieht die Verratskarte Giftiger Rauch mit dem Text „**Enthüllung** – Lege eine ⚫- oder ⚡-Probe (3) ab. Nimm für jeden Punkt, um den dir die Probe misslingt, 1 Schaden.“

In **Schritt 1** bestimmt Dexter die Fertigkeit, auf welche die Fertigkeitsprobe abgelegt werden soll. Da Dexters Willenskraft (⚫)-Wert 5 ist und sein Beweglichkeits- (⚡)-Wert nur 3, entscheidet er sich, eine Willenskraft-Probe abzulegen.

Die Ermittler tragen in **Schritt 2** Karten zur Fertigkeitsprobe bei. Leider hat Dexter keine Handkarten mehr, sodass er keine Karten beitragen kann! Zum Glück befindet sich Isabelle Barnes an seinem Ort. Sie entscheidet sich, eine Karte mit 1 ⚫-Symbol zur Probe beizutragen. Das gibt Dexter für diese Probe einen Bonus von +1 auf seine Willenskraft.

In **Schritt 3** zieht Dexter 1 zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel und enthüllt dabei den Wert „–3“. Falls der Chaosmarker ein Symbol gezeigt hätte, hätte er in **Schritt 4** seine Effekte abhandeln müssen. Dies ist aber nicht der Fall, da er einen Zahlenwert zeigt.

In **Schritt 5** wird der Modifikator für diese Probe auf Dexters Willenskraftwert angewendet. Sein Wert beträgt nun: 5 (Grundwert) +1 (durch die von Isabelle beigetragene Karte) –3 (durch den Chaosmarker), also insgesamt 3. Da Dexters modifizierter Fertigkeitswert der Schwierigkeit der Fertigkeitsprobe von 3 entspricht, gelingt ihm die Probe!

Nach der Bestimmung, ob die Probe gelungen ist (in **Schritt 6**), wendet Dexter die Ergebnisse der erfolgreichen Probe in **Schritt 7** an. Der enthüllte Chaosmarker wird in den Chaosbeutel zurückgelegt und die Fertigkeitsprobe endet in **Schritt 8**. Die Effekte von Giftiger Rauch wurden abgehandelt und die Karte wurde ohne Effekt abgelegt. Wenn Isabelle nicht vor Ort gewesen und mit ihrer beigetragenen Karte unterstützt hätte, wäre Dexter die Probe misslungen und er hätte 1 Schaden nehmen müssen!

Gegnerphase

In der Gegnerphase gehen die Gegner auf die Ermittler los und greifen sie an, falls sie es können!

Falls sich keine Gegner im Spiel befinden, geht es mit der Unterhaltungsphase weiter. Ansonsten werden die folgenden Schritte der Reihe nach abgehandelt:

1. **Bewegung der Gegner.** Jeder spielbereite Gegner mit dem Schlüsselwort Jäger oder Patrouille bewegt sich nach den unten aufgeführten Anweisungen seines Schlüsselwortes.
 - ❖ Spielbereite Gegner mit dem Schlüsselwort Jäger bewegen sich ein Mal auf einen verbundenen Ort in Richtung des nächstgelegenen Ermittlers zu.
 - ❖ Spielbereite Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille bewegen sich ein Mal auf einen verbundenen Ort in Richtung ihres Ziels zu (in Klammern hinter dem Schlüsselwort Patrouille angegeben). Das Schlüsselwort Patrouille kann eine bestimmte Richtung, einen bestimmten Ort oder eine bestimmte Szenariokarte (Gegner oder Verratskarte) zum Ziel haben.
 - ❖ Falls sich ein Gegner an einen Ort bewegt, an dem sich 1 oder mehr Ermittler befinden, verwickelt er sofort einen dieser Ermittler in einen Kampf (siehe „Gegner in einen Kampf verwickeln“ auf Seite 19).
 - ❖ Erschöpfte Gegner und Gegner, die bereits in einen Kampf verwickelt sind, und Jäger-Gegner, die sich an einem Ort mit einem oder mehreren Ermittlern befinden, bewegen sich nicht.
2. **Gegner greifen an.** Jeder spielbereite, in einen Kampf verwickelte Gegner führt einen Angriff gegen den Ermittler durch, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist. Falls mehr als 1 Ermittler mit einem Gegner in einen Kampf verwickelt ist, handeln die Ermittler die Gegnerangriffe in Spielerreihenfolge ab. Falls ein Ermittler mit mehr als 1 Gegner in einen Kampf verwickelt ist, entscheidet er, in welcher Reihenfolge er die Gegnerangriffe abhandelt.
 - ❖ Sobald ein Gegner angreift, fügt er seinen Schaden und seinen Horror gleichzeitig dem Ermittler zu, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist (siehe Textkasten „Schaden und Horror“ rechts).

Die Menge an Schaden und Horror, die durch einen Gegnerangriff zugefügt wird, befindet sich unten im Textfeld des Gegners.

Nachdem ein Gegner in der Gegnerphase angegriffen hat, wird dieser



Gegner erschöpft, um anzuzeigen, dass er angegriffen hat. (Bei anderen Angriffen, wie z. B. Gelegenheitsangriffen, werden Gegner nicht erschöpft.)

Nachdem jeder spielbereite in einen Kampf verwickelte Gegner angegriffen hat, ist die Gegnerphase beendet und das Spiel wird mit der Unterhaltungsphase fortgesetzt.

Schaden und Horror

Einem Ermittler kann während eines Szenarios Schaden und/oder Horror zugefügt werden. Die Ausdauer und Geistige Gesundheit eines Ermittlers geben an, wie viel Schaden bzw. Horror er nehmen kann, bevor er besiegt wird.

- ❖ Sobald ein Ermittler Schaden nimmt, muss er den Schaden Karten zuweisen, die er kontrolliert. Dies geschieht, indem er Schadensmarker bis zur maximal möglichen Schadensmenge auf seine Ermittlerkarte und/oder auf Vorteilskarten des Ermittlers, die Ausdauer haben, platziert. Einer Karte ohne Ausdauerwert kann kein Schaden zugewiesen werden.
- ❖ Falls ein Ermittler „direkten Schaden“ nimmt, **muss** dieser Schaden seiner Ermittlerkarte zugewiesen werden.
- ❖ Sobald ein Ermittler Horror nimmt, muss er den Horror Karten zuweisen, die er kontrolliert. Dies geschieht, indem er Horrormarker bis zur maximal möglichen Menge an Geistiger Gesundheit auf seine Ermittlerkarte und/oder auf Vorteilskarten des Ermittlers, die Geistige Gesundheit haben, platziert. Einer Karte ohne einem Wert für Geistige Gesundheit kann kein Horror zugewiesen werden.
- ❖ Falls ein Ermittler „direkten Horror“ nimmt, **muss** dieser Horror seiner Ermittlerkarte zugewiesen werden.
- ❖ Falls sich auf einer Karte Schaden in Höhe ihrer Ausdauer (oder mehr) oder Horror in Höhe ihrer Geistigen Gesundheit (oder mehr) befindet, ist diese Karte besiegt. Eine besiegte Vorteilskarte wird abgelegt. Ein besiegter Ermittler scheidet aus dem Spiel aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 39).

Unterhaltungsphase

In der Unterhaltungsphase beziehen Helden und Schurken Stellung und bereiten sich auf die nächste Runde vor.

Die folgenden Schritte werden in der angegebenen Reihenfolge abgehandelt:

1. Jeder Ermittler dreht seinen Ermittlermarker oder seine kleine Ermittlerkarte auf die Vorderseite.
2. Alle erschöpften Karten werden spielbereit gemacht. Jeder Gegner, der nicht in einen Kampf verwickelt ist und am selben Ort wie ein Ermittler spielbereit gemacht wird, verwickelt diesen Ermittler nun in einen Kampf (siehe „Gegner in einen Kampf verwickeln“ auf Seite 19).
3. Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource.
4. Jeder Ermittler mit **mehr als 8 Karten auf der Hand** legt so viele Karten seiner Wahl ab, bis er nur noch 8 Karten hat.

Nachdem diese Schritte abgeschlossen sind, ist die Spielrunde beendet. Das Spiel wird mit der Mythosphase der nächsten Spielrunde fortgesetzt.



Mythosphase

In der Mythosphase versuchen die arkanen Kräfte, denen sich die Ermittler stellen, ihre bösartigen Pläne voranzutreiben.

Die Mythosphase besteht aus folgenden drei Schritten:

1. Ein Verderbensmarker wird auf der aktuellen Agendakarte platziert.
2. Die Gesamtzahl der Verderbensmarker im Spiel (auf der aktuellen Agenda und auf anderen Karten im Spiel) wird mit dem Verderbensschwellenwert auf der aktuellen Agenda verglichen. (*Wichtiger Hinweis: Dies ist normalerweise der einzige Zeitpunkt, an dem das Agendadeck vorgerückt werden kann, außer ein anderer Karteneffekt gibt hierzu ausdrückliche Anweisungen.*) Falls die Anzahl der Verderbensmarker im Spiel mindestens so groß ist wie der Verderbensschwellenwert auf der aktuellen Agenda, wird das Agendadeck vorgerückt.

- ❖ **Alle** Verderbensmarker im Spiel werden abgelegt (auch die auf Gegnern, Orten, Verratskarten und Spielerkarten), die aktuelle Agendakarte wird umgedreht, die Anweisungen auf ihrer Rückseite befolgt und die Agendakarte aus dem Spiel entfernt.
- ❖ Dann wird die Vorderseite der nächsten Agendakarte im Agendadeck zur aktiven Agendakarte.

3. In Spielerreihenfolge zieht jeder Ermittler die oberste Karte des Begegnungsdecks und handelt sie ab. Auf den folgenden Seiten wird beschrieben, wie die verschiedenen Begegnungskartentypen abgehandelt werden.



Begegnungskartentypen

Es gibt zwei Begegnungskartentypen: Verrat und Gegner.

Verrat

Verratskarten stehen für Gefahren, Komplote, fremde Mächte und tödliche Vorkommnisse, auf welche die Ermittler im Verlauf eines Szenarios treffen können.

- ☞ Sobald ein Ermittler eine Verratskarte zieht, muss er mögliche Schlüsselwörter (siehe „Wagnis und Nachrüsten“ unten) berücksichtigen und den Enthüllungseffekt der Karte abhandeln. Häufig muss der Ermittler dafür eine Fertigungsprobe ablegen oder eine schwierige Entscheidung treffen.

- ☞ Nach der Abhandlung der Verratskarte wird sie auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt, außer sie wurde ins Spiel gebracht (entweder in der Bedrohungszone des Ermittlers oder an eine andere Szenariokarte angehängt).



Verratskarte

Wagnis und Nachrüsten

Wagnis und Nachrüsten sind Schlüsselwörter, die auf manchen Begegnungskarten vorkommen.

- ☞ Sobald ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort **Wagnis** zieht, kann er sich nicht mit anderen Ermittlern beraten, solange er die Enthüllungsfähigkeit abhandelt. Nur der Ermittler, der die Wagnis-Begegnungskarte gezogen hat, darf Karten zu Fertigungsproben auf dieser Karte beitragen.

- ☞ Sobald ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort **Nachrüsten** zieht, muss er nach der Abhandlung der Begegnungskarte eine weitere Karte oben vom Begegnungsdeck ziehen.

Gegner

Gegnerkarten stehen für Monster, Kreaturen sowie Menschen, die sich gegen die Ermittler stellen.

Sobald ein Ermittler eine Gegnerkarte zieht, muss er diesen Gegner mit sich in einen Kampf verwickelt erscheinen lassen.

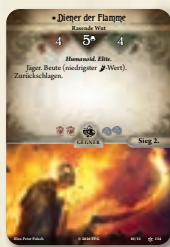
☞ Falls der Gegner Erscheinen-Anweisungen hat, kommt der Gegner an dem Ort ins Spiel, den die Anweisung angibt. Er verwickelt automatisch einen Ermittler an diesem Ort in einen Kampf.

❖ Falls der Gegner Erscheinen-Anweisungen hat, die nicht erfüllt werden können, wird er abgelegt.

☞ Erscheint ein Gegner an einem Ort, gilt er, als hätte er den Ort betreten. (Das kann Auswirkungen auf manche Karteneffekte haben.)

☞ Falls der gezogene Gegner das Schlüsselwort Zurückhaltend hat, erscheint er, ohne in einen Kampf verwickelt zu werden.

Für mehr Informationen zu „Gegner in einen Kampf verwickeln“ siehe den Textkasten rechts.



Gegnerkarte

Gegner in einen Kampf verwickeln

Solange eine Gegnerkarte im Spiel ist, ist sie entweder in einen Kampf mit einem Ermittler verwickelt (und wird in der Bedrohungszone dieses Ermittlers platziert) oder sie ist nicht in einen Kampf verwickelt an einem Ort (und wird an diesem Ort platziert). Jeder Gegner in der Bedrohungszone eines Ermittlers gilt als am selben Ort wie dieser Ermittler. Sollte sich der Ermittler bewegen, bleibt jeder Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt und bewegt sich ebenfalls zum neuen Ort.

Immer wenn sich ein spielbereiter Gegner, der nicht in einen Kampf verwickelt ist, am selben Ort wie ein Ermittler befindet, verwickelt er den Ermittler in einen Kampf und wird in dessen Bedrohungszone platziert. Manche Gegner haben das Schlüsselwort Beute, das vorgibt, wen sie im Konfliktfall in einen Kampf verwickeln (siehe „Beute“ auf Seite 40).

Falls sich mehrere Ermittler am selben Ort wie ein spielbereiter Gegner befinden, entscheidet der Ermittlungsleiter, welchen dieser Ermittler der Gegner in einen Kampf verwickelt.

Ein Gegner, der nicht in einen Kampf verwickelt ist, verwickelt einen Ermittler sofort in einen Kampf, falls ...

- ☞ ... der Gegner am selben Ort wie ein Ermittler erscheint.
- ☞ ... sich der Gegner an einen Ort bewegt, an dem sich ein Ermittler befindet.
- ☞ ... sich ein Ermittler an einem Ort bewegt, an dem sich ein spielbereiter Gegner befindet.
- ☞ ... ein erschöpfter Gegner, der sich am selben Ort wie ein Ermittler befindet, spielbereit gemacht wird.



Wie geht es weiter?

Nachdem die Mythosphase abgehandelt worden ist, geht das Spiel mit der Ermittlungsphase weiter. Es werden weitere Spielrunden abgehandelt, bis die Spieler eine Auflösung des Szenarios erreicht haben (siehe „Szenarioauflösung“ auf Seite 33.)

Nachdem ihr das erste Spiel abgeschlossen habt, wollt ihr die Kampagne möglicherweise fortsetzen. Dazu müsst ihr den Abschnitt „Erweiterte Kampagnenregeln“ auf Seite 5 des *Bruderschaft der Asche*-Kampagnenleitfadens lesen. Fahrt mit dem Szenario *Rauchschleier* fort, indem ihr die „Spielvorbereitung“ auf der rechten Seite verwendet.

Möglicherweise wollt ihr mit anderen Ermittlern zuerst mehr Spielerfahrung sammeln, bevor ihr die Kampagne fortsetzt. Wir schlagen vor, euch zuerst mit den verfügbaren Ermittlern und Klassen-Archetypen auf Seite 24 zu beschäftigen und mit ihnen das erste Szenario *Aufblühende Flammen* zu wiederholen. Ausführliche Regeln zum „Deckbau“ findet ihr auf Seite 30.

Eine Schnellübersicht über Schlüsselwörter und wichtige Symbole des Spiels befindet sich auf der Rückseite dieser Spielanleitung. Die Antworten auf viele während des Spiels aufkommende Fragen findet ihr in der Kurzfassung des *Arkham Grimoire* ab Seite 32. Die Antworten auf noch komplexere Fragen befinden sich online im vollständigen *Arkham Grimoire*.

Spielvorbereitung

Der folgende Abschnitt ist eine Zusammenfassung der Regeln für die Vorbereitung eines 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. Dann muss sich jeder Spieler entscheiden, ob er für das Anzeigen der Position seines Ermittlers auf den Orten im Spiel entweder einen Ermittlermarker oder seine kleine Ermittlerkarte verwendet.
4. **Ermittlerdecks erstellen und mischen.**
5. **Markervorrat erstellen.** Die Schadens-, Horror-, Hinweis-/Verderbens-, Ressourcen- und Verbindungsmarker werden für jeden Spieler leicht erreichbar bereitgelegt.
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.**
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.** 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 spezielle Auslösebedingung der Karte oder der Fähigkeit erfüllt ist.

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 Ende 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 / 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 beitrifft, 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.





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.
- ☞ 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.

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 Siegpunktwert in den Siegpunktestapel platzieren (meist durch das Besiegen eines Gegners bzw. das Einsammeln aller Hinweise an einem Ort) oder im Spiel bestimmte Entscheidungen treffen.

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. 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.

Belohnungskarten

Manche Kampagnen beinhalten eine besondere Unterart von Spielerkarten: die Kampagnen-Belohnungskarte. 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.**
- ☞ 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-Belohnungskarten in ihr Deck aufzunehmen.

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“)

Einzelspielformat

Alle Szenarien können auch als Einzelspielszenario gespielt werden (als in sich abgeschlossenes Abenteuer). Dafür könnten spezielle Einzelspielszenario-Regeln gelten, die bei der Vorbereitung eines Szenarios angegeben sind (mehr dazu im Arkham Grimoire online).



Klassen-Archetypen

In *Arkham Horror: Das Kartenspiel* übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Ermittlers aus dem „Arkham Horror“-Mythos und verwendet ein Kartendeck, das seinen Charakter im Spiel repräsentiert.

Der Kartenpool, aus dem diese Decks bestehen können, ist in 5 Klassen unterteilt. Eine Klasse besteht aus einer großen Gruppe Karten, die thematisch und spieltechnisch zueinander passen. Die Strategie und der taktische Ansatz jedes Charakters wird stark von seiner Klasse (oder seinen Klassen) und den Karten bestimmt, die ein Charakter verwenden darf.

Die 5 Klassen sind: **Wächter**, **Sucher**, **Schurke**, **Mystiker** und **Überlebender**. Neutrale Karten haben keine Klasse und können von jedem Ermittler verwendet werden. Auf den folgenden Seiten gibt es eine Einführung zu jedem Ermittlerdeck aus dem Grundspiel, das jeweils eine dieser Klassen repräsentiert.

Einsteigerdecklisten

Die seltsamen Vorkommnisse rund um Arkham zu untersuchen ist eine gefährliche Angelegenheit. Ihr werdet mit Monstrositäten konfrontiert werden, die weit über eure Vorstellungskraft hinausgehen. Die Wahrheit, nach der ihr strebt, könnte in eurer Psyche irreparablen Schaden anrichten. Ihr braucht die besten Hilfsmittel, starke Verbündete und nützliche Fertigkeiten, wenn ihr in einer Kampagne eine Chance auf Erfolg haben möchtet.

Um euch bei euren Ermittlungen zu helfen, haben wir für jeden Ermittler in *Arkham Horror: Das Kartenspiel* ein exemplarisches Einsteigerdeck zusammengestellt. Diese Decks sollen euch den Einstieg in die Welt von Arkham erleichtern und sind besonders für Spieler geeignet, die schnellstmöglich mit dem Spielen loslegen wollen, oder für Spieler, die noch unerfahren im Deckbau sind und fürs Erste kein eigenes Deck zusammenstellen wollen.

Zu jedem Deck gibt es Tipps und Tricks, wie es zu spielen ist. Es wird erklärt, wie die Ermittlerfähigkeit am besten eingesetzt werden kann, und erläutert, wie die Karten des Decks im Zusammenspiel den besten Nutzen bringen.

Diese Einsteigerdecks sind für den Beginn einer Kampagne gedacht und enthalten daher nur Karten der Stufe 0. Die Zahl in Klammern neben jeder Karte in der Deckliste ist die Kartenummer. Falls bei einer Karte keine bestimmte Anzahl angegeben ist, wird im Deck nur 1 Kopie jener Karte verwendet. Jedes dieser Einsteigerdecks enthält außerdem eine bestimmte Grundschwäche (statt wie üblich eine zufällige Grundschwäche). **Füge dem Deck zu Beginn einer neuen Kampagne keine weitere Grundschwäche hinzu.**

Dieses Grundspiel enthält genügend Karten, um alle 5 Einsteigerdecks gleichzeitig spielbereit zu haben.





Wächter



Klassenübersicht

Wächter sind „Teamspieler“, die sich gerne in den Kampf stürzen, um ihre Ermittlerkollegen zu beschützen. Sie bevorzugen es, sich auf die nächste große Konfrontation vorzubereiten. Ihre Aufgabe liegt in der Unterstützung, indem sie kämpfen, Schläge für andere einstecken und Schaden heilen, wenn es nötig ist. Wenn du also gerne eine Waffe in der Hand hältst, um den dunklen Kreaturen des Mythos nachzujagen, und dich gerne mit tentakelbewehrten Monstern prügelt, dann ist die Wächter-Klasse genau das Richtige für dich!

Klassen-Stärken:

Hoher -Wert, Heilung, Team-Unterstützung, schwere Waffen, starke Verbündete, Gegner-Management, Extra-Schaden

Klassen-Spielstile:

Gegner binden („Tank“), Nahkämpfer, Waffenexperte, Heiler
Der Wächter-Charakter im Grundspiel ist Daniela Reyes.

Strategie-Tipps für Daniela Reyes

Daniela ist eine kraftvolle und zähe Kämpferin, die Angriffe von Gegnern wegstecken und mit ihrer -Fähigkeit zurückschlagen kann. Um ihren Schaden zu maximieren, solltest du Karten spielen, die Schaden und Horror durch gegnerische Angriffe absorbieren. Nutze deinen Mulligan, um Karten zu finden, die dir Ressourcen gewähren (z. B. *Logan Hastings* oder *Notfallausrüstung*), um Danielas teures Arsenal zu finanzieren.

Da Daniela der Wächter-Klasse angehört, setzen viele Karten voraus, dass sie Treffer nehmen oder einen Gegner besiegen muss. Um dich darauf vorzubereiten, solltest du dir so früh wie möglich eine Waffe und irgendetwas besorgen, mit dem du Schaden von Gegnern absorbieren (und heilen) kannst. Verwende *Das passende Werkzeug*, um nach Danielas Schraubenschlüssel oder einer anderen Waffe wie einer *Machete* oder der *M1911* zu suchen. Vorteilskarten, die heilen (z. B. *Wundverbände*) oder denen Schaden zugewiesen werden kann (wie z. B. *Leibwächter* oder *Unverwundlichkeit*), helfen ebenfalls dabei, Daniela kampfbereit zu halten!

Wenn Daniela Schwierigkeiten hat, Hinweise zu finden, ermöglichen ihr Ereignisse wie „*Sieh mal, was ich gefunden habe!*“ trotz Misserfolg Hinweise zu entdecken, während ihr *Tatort* die Möglichkeit gibt, Hinweise von Orten mit hohem Schleierwert zu entdecken (vorausgesetzt, es ist ein Gegner anwesend).

Achte stets darauf, wie viel Horror Daniela hat. Zu viel Horror kann sie leicht aus dem Spiel nehmen und sie für zukünftige Szenarien mit einem unerwünschten seelischen Trauma belasten. Sollte Daniela *In der Gefahrenzone* in ihrer Bedrohungszone liegen haben, kann ein Verbündeter wie *Aleksey Saburov* den entscheidenden Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

Daniela Reyes, die Mechanikerin

Ermittler

Daniela Reyes (XV: 1)

Vorteile (17)

Danielas

Schraubenschlüssel (XV: 2)

Leibwächter (XV: 16)

Durchhaltevermögen (XV: 17)

Logan Hastings (XV: 18)

M1911 (XV: 19)

Machete (XV: 20)

Unverwundlichkeit (XV: 21)

Aleksey Saburov (XV: 72)

Wundverbände (XV: 73)

Jägerinstinkt (XV: 74)

Overall (XV: 75)

Besonnen (XV: 76)

Fleischerbeil (XV: 77)

2x Zerbrochene Flasche (XV: 86)

2x Handkurbel-

Taschenlampe (XV: 88)

Ereignisse (7)

Lektion gelernt (XV: 22)

Das passende Werkzeug.. (XV: 23)

Tatort (XV: 24)

„Sieh mal, was ich

gefunden habe!“ (XV: 78)

„Verzieh dich!“ (XV: 79)

2x Notfallausrüstung... (XV: 89)

Fertigkeiten (7)

Brutaler Schlag (XV: 25)

Schwer zu greifen (XV: 80)

Rechtzeitiges Eingreifen... (XV: 81)

2x Überwältigen (XV: 92)

2x Unerwarteter Mut ... (XV: 94)

Schwächen (2)

In der Gefahrenzone (XV: 3)

Verwundet (XV: 104)

Verbesserungen für Daniela Reyes

Wenn du während der Kampagne Erfahrung sammelst, überlege dir, wie du Daniela spielen möchtest, und verbessere dein Deck entsprechend. Eine einfache erste Verbesserung wäre der Erwerb von *Leibwächter* (Stufe 2), der 1 zusätzlichen Schaden zufügt, sobald er besiegt wird. Wenn du mehr als einen Verbündeten gleichzeitig im Spiel haben möchtest, ist *Charisma* (Stufe 3) immer eine gute Wahl. Und wenn du die starke Heldin spielen möchtest, kann *Konter* (Stufe 1) im letzten Moment einen entscheidenden gegnerischen Angriff aufheben. Vielleicht willst du aber auch einfach nur ordentlich austeilen können, dann wären der *Vorschlaghammer* (Stufe 3) oder *Winchester Model 12* (Stufe 5) für zusätzlichen Schaden und einen beträchtlichen Kampfbonus etwas für dich.

Nachdem du alle verfügbaren Optionen in Betracht gezogen hast, denke darüber nach, was dein Deck ausmachen soll und was am besten zu deinem Spielstil passt, bevor du deine Erfahrungspunkte ausgibst!

„Zeig mir einfach, wo die Monster sind, und bleib hinter mir!“



Klassenübersicht

Sucher gehen Probleme mit Köpfchen an und versuchen zunächst einmal die Lage zu analysieren, um dann einen Lösungsplan zu ersinnen. Sie sind die Intellektuellen in Arkham, oft repräsentiert durch Studenten, Lehrer, Wissenschaftler, Psychologen, Detektive und Philosophen. Wenn du von der fokussierten und klaren Macht des menschlichen Verstandes überzeugt bist, brauchst du nicht weiter zu suchen ... du hast die Sucher-Klasse entdeckt!

Klassen-Stärken:

Sehr hoher -Wert, Kartennachschub, gute Deckkontrolle, Heilung von Horror, Entdeckung zusätzlicher Hinweise, mächtige **Buch**-Vorteile, punktgenaue Fertigungsproben

Klassen-Spielstile:

Hinweis-Sammler, Berater, Schnüffler, Bücherwurm
Der Sucher-Charakter im Grundspiel ist Joe Diamond.

Strategie-Tipps für Joe Diamond

Joe Diamond ist ein Sucher, der jedem Rätsel auf den Grund geht, selbst dann, wenn er sich den unheimlichsten Schrecken der verborgenen Welt stellen muss. Dank seiner Ermittlerfähigkeit hat er immer Karten auf der Hand, solange er ermittelt – und Ermitteln ist genau das, was Joe am besten kann!

Joes Deck ist voll mit Karten, die ihm dabei helfen, erfolgreich zu ermitteln. Karten wie *Fingerabdruck-Set*, *Karte der Umgebung* und *Vergrößerungsglas* sind Gegenstände, die Joe im Spiel haben möchte, um seinen Intellekt zu steigern, zusätzliche Hinweise zu entdecken und sogar freie Bewegungen zu bekommen. *Dorothy Simmons* ist eine großartige Verbündete, die Joe mit Ressourcen versorgt, und *Deduktion* bringt ihm 2 Hinweise statt nur 1 fürs erfolgreiche Ermitteln ein.

Doch die Geheimnisse von Arkham sind oft tödlich. Glücklicherweise hat Joe Zugriff auf Wächter-Karten, mit denen er sein Leben verteidigen kann. *Unverwundlichkeit* und *Leibwächter* ermöglichen es ihm, Schläge einzustecken, und Waffen wie *M1911* und *Machete* sorgen dafür, dass er genauso gut Schaden austeilen kann. Indem er seine Gegner in Schach hält, kann er sich auf seine Ermittlungen konzentrieren, um im Szenario weiterzukommen.

Doch Vorsicht vor *Nur Sackgassen*, Joes Signatur-Schwäche. Diese Ereigniskarte ist eine kostspielige Belastung, die dich dazu zwingt, 5 Ressourcen auszugeben, um am Ende des Szenarios nicht 2 Erfahrungspunkte weniger zu haben.

„Ich finde die Wahrheit,
egal was es kostet.“

Joe Diamond, der Privatdetektiv

Ermittler

Joe Diamond..... (XP: 4)

Vorteile (16)

Dorothy Simmons..... (XP: 30)

Fingerabdruck-Set..... (XP: 31)

Laborassistentin..... (XP: 32)

Karte der Umgebung..... (XP: 33)

Vergrößerungsglas..... (XP: 34)

Redegewandt..... (XP: 35)

Leibwächter..... (XP: 16)

Durchhaltevermögen..... (XP: 17)

Logan Hastings..... (XP: 18)

M1911..... (XP: 19)

Machete..... (XP: 20)

Unverwundlichkeit..... (XP: 21)

2x Filzhut..... (XP: 87)

2x Handkurbel-

Taschenlampe..... (XP: 88)

Ereignisse (9)

Intuition des Detektivs.... (XP: 5)

Informationen sammeln.. (XP: 36)

Durch die

Maschen schlüpfen..... (XP: 37)

Einer Ahnung folgen..... (XP: 38)

Lektion gelernt..... (XP: 22)

Das passende Werkzeug. (XP: 23)

Tatort..... (XP: 24)

2x Notfallausrüstung... (XP: 89)

Fertigkeiten (6)

Deduktion..... (XP: 39)

Brutaler Schlag..... (XP: 25)

2x Überwältigen..... (XP: 92)

2x Wahrnehmung..... (XP: 93)

Schwächen (2)

Nur Sackgassen..... (XP: 6)

Übereifrig..... (XP: 100)

Verbesserungen für Joe Diamond

Nachdem du mit Joe Diamond das erste Szenario beendet hast, solltest du über genügend Erfahrungspunkte verfügen, um dein Deck verbessern zu können. Ein einfacher erster Kauf wäre *Lernbegierig* (Stufe 3), womit du jedes Spiel mit einer zusätzlichen Karte auf der Starthand beginnst. Wenn du die Möglichkeit haben willst, deine Hand im richtigen Moment mit neuen Karten zu füllen, kannst du 5 Erfahrungspunkte für *Grenzenloses Wissen* (Stufe 5) aufsparen! Solltest du dich vor gegnerischen Angriffen fürchten, engagiere einen *Leibwächter* (Stufe 2) oder lerne, wie du *Durch die Maschen schlüpfen* (Stufe 2) kannst.

Es gibt im Kartenpool ganz unterschiedliche Verbesserungsmöglichkeiten. Schau dir die Optionen an und überlege, wie du Joe Diamond am liebsten spielen möchtest. Dann gib die Erfahrungspunkte für die Verbesserungen aus, die am besten zu deinem Spielstil passen.



Klassenübersicht

Schurken machen sich ihre Regeln selbst und finden einen Weg, das Glück auf ihre Seite zu ziehen. Sie können hervorragend Gegnern entkommen, nehmen große Risiken für große Belohnungen in Kauf und häufen viele – sehr viele – Ressourcen an. Wenn es dir zuzagt, in die Rolle eines Charakters zu schlüpfen, der am Rande der Legalität lebt und jederzeit in den Schatten verschwinden kann, dann ist die Schurken-Klasse genau richtig für dich!

Klassen-Stärken:

Sehr guter -Wert, gut im Entkommen, viele Ressourcen, Fertigungsproben besonders gut bestehen, zusätzliche Aktionen, Bewegungsoptionen

Klassen-Spielstile:

„Goldesel“, risikobereit, Experte im Entkommen, Angeber
Der Schurken-Charakter im Grundspiel ist Trish Scarborough.

Strategie-Tipps für Trish Scarborough

Trish ist eine clevere Undercover-Agentin, die sich hervorragend darin versteht, Gegnern zu entkommen und Hinweise zu sammeln. Dank ihrer zusätzlichen Entkommen-Aktion und ihrer Signaturkarte *Verdeckte Mission* kann sie sich schnell von Ort zu Ort bewegen oder mehr Karten ziehen, um schneller an wichtige Karten wie *Olivier Bishop* oder *Vergrößerungsglas* zu kommen.

Da Trish der Schurken-Klasse angehört, hat sie Zugriff auf Karten, die Ressourcen erzeugen (wie z. B. *Diebeswerkzeug* oder *Lange Finger*). Verwende die dadurch gewonnenen Ressourcen, um mit *Silberzüngig* oder *Redegewandt* eine Fertigungsprobe um 2 oder mehr gelingen zu lassen. Dadurch holst du das Meiste aus Karten wie *Glücks-Zigarettenetui* oder *Einbruchdiebstahl* heraus!

Fingerabdruck-Set, *Einer Ahnung folgen* und *Deduktion* bieten dir zusätzliche Möglichkeiten, schnell mehr Hinweise zu sammeln. Du solltest aber mindestens 1 Hinweis aufbewahren, falls der geheimnisvolle „Black Chamber“-Agent auftaucht, der Trishs Vorliebe, einem Gegner zu entkommen, gegen sie verwenden kann. Obwohl Trish sich eher darin auszeichnet, Gegnern aus dem Weg zu gehen, als sie zu besiegen, ist die *M1903 Hammerless* genau das, was sie braucht, um den „Black Chamber“-Agenten dauerhaft von sich fernzuhalten.

Trishs geringer Willenskraft-Wert macht sie während der Mythosphase besonders anfällig für viele Verratskarten, weshalb du genügend Ressourcen zurückhalten solltest, um bei Bedarf *Redegewandt* zu nutzen, um deinen Fertigkeitswert zu erhöhen. Sollten dir die Optionen ausgehen, kann dir die hilfreiche *Laborassistentin* einige Karten besorgen und auch ein wenig Schaden oder Horror abfangen, der für dich bestimmt gewesen wäre.

Trish Scarborough, die ehemalige Spionin

Ermittler

Trish Scarborough..... (XV: 7)

Vorteile (17)

Verdeckte Mission..... (XV: 8)

Glücks-Zigarettenetui.. (XV: 44)

M1903 Hammerless..... (XV: 45)

Olivier Bishop..... (XV: 46)

Silberzüngig..... (XV: 47)

Lange Finger..... (XV: 48)

Diebeswerkzeug..... (XV: 49)

Dorothy Simmons..... (XV: 30)

Fingerabdruck-Set..... (XV: 31)

Laborassistentin..... (XV: 32)

Karte der Umgebung.... (XV: 33)

Vergrößerungsglas..... (XV: 34)

Redegewandt..... (XV: 35)

2x Zerbrochene Flasche (XV: 86)

2x Handkurbel-

Taschenlampe..... (XV: 88)

Ereignisse (8)

Einbruchdiebstahl..... (XV: 50)

Auf die Pauke hauen..... (XV: 51)

Taschenspielerei..... (XV: 52)

Informationen sammeln.. (XV: 36)

Durch die

Maschen schlüpfen..... (XV: 37)

Einer Ahnung folgen..... (XV: 38)

2x Notfallausrüstung... (XV: 89)

Fertigkeiten (6)

Außer Sicht..... (XV: 53)

Deduktion..... (XV: 39)

2x Fingerfertigkeit..... (XV: 91)

2x Wahrnehmung..... (XV: 93)

Schwächen (2)

„Black Chamber“-Agent.... (XV: 9)

Syndikats-

verpflichtungen..... (XV: 103)

Verbesserungen für Trish Scarborough

Nachdem du das erste Szenario mit Trish durchgespielt hast, überlege dir, mit welchen Verbesserungen du ihren Spielstil am liebsten unterstützen möchtest. Du kannst beispielsweise 2 Erfahrungspunkte ausgeben, um *Lange Finger* auf (Stufe 2) zu verbessern, damit die Vorteilskarte das Schlüsselwort Schnell erhält. Wenn du dich für den wirtschaftlichen Aspekt dieser Klasse interessierst, kannst du 3 Erfahrungspunkte für *Neuer Tag, neues Geld* (Stufe 3) oder *Entscheidender Schlag* (Stufe 2) ausgeben. Du kannst aber auch *Mysteriöses Zauberbuch* (Stufe 2) erwerben, um während des Spiels dein Deck nach wichtigen Karten zu durchsuchen.

Dir stehen zahlreiche Verbesserungsmöglichkeiten zur Verfügung. Überlege dir, wie du Trish spielen möchtest und welche Karten dazu am besten passen. Dann gib deine Erfahrung für die Karten aus, die dich am meisten begeistern!

„Beim Glück ist nur eines sicher:
Es ändert sich ständig.“

Mystiker

Klassenübersicht

Während jeder Ermittler eine ganz persönliche, oft tragische Verbindung zu den tödlichen Machenschaften des Mythos hat, so nehmen die exzentrischen und oftmals selbstzerstörerischen Mystiker die Leere bereitwillig an. Wie Motten, die vom Licht angezogen werden, riskieren sie Körper und Seele, um die Stärke des Übernatürlichen für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Diese unglaubliche Macht hat jedoch oft ihren Preis. Wenn du den Wunsch teilst, Kräfte nutzen zu wollen, die das menschliche Verständnis übersteigen, solltest du den Weg des Mystikers in Betracht ziehen!

Klassen-Stärken:

Hoher -Wert, mächtige **Zauber-** und **Ritual-**Karten, Vorhersage und Manipulation von Chaosmarkern, Kontrolle des Begegnungsdecks, Manipulation von Verderben

Klassen-Spielstile:

Blutmagie, Zauberwirker, Wahrsager, Verderbensbringer

Der Mystiker-Charakter des Grundspiels ist Dexter Drake.

Strategie-Tipps für Dexter Drake

Dexter ist ein Zauberwirker und Showman mit hoher Willenskraft, der gut kämpfen, ermitteln und entkommen kann, vorausgesetzt, er hat die richtigen Werkzeuge zur Hand. Nutze frühzeitig seine Signaturkarte „Nun zu meinem nächsten Trick ...“ oder seine -Fähigkeit, um Karten wie *Diebeswerkzeug* oder *Lange Finger* zu spielen, die dir Ressourcen gewähren. Verwende diese Ressourcen dann, um Zauber wie *Kosmische Flamme* oder *Zweites Gesicht* zu spielen, damit du mit Dexters hoher Willenskraft gleichermaßen gut kämpfen und ermitteln kannst.

Dexter ist auf seine Vorteilskarten angewiesen, um sich voll entfalten zu können. Du solltest Karten wie *Jim Culver* und *Mantel der Resonanz* verwenden, um zusätzlichen Nutzen aus Horror zu ziehen, den du durch gegnerische Angriffe erleidest. Das mächtige *Schutzsiegel* kann eine besonders fiese Verratskarte aufheben, was dich gleichzeitig Horror nehmen lässt, wodurch wiederum andere Fähigkeiten in deinem Arsenal ausgelöst werden. Verwende *Glücksbringer*, um Vorteilskarten zu heilen oder zu besiegen, oder nimm sie mit einer theatralischen *Taschenspielererei* zurück auf die Hand.

Wenn du ein paar deiner wertvollen Zauber-Vorteilskarten verloren hast, kannst du stattdessen auf Ereigniskarten wie *Wille des Kosmos* zurückgreifen, um einige Hinweise zu erhalten, oder *Einbruchdiebstahl*, um zu ermitteln und einem lästigen Gegner zu entkommen. Dexters hohe Willenskraft macht ihn zu einer starken Macht gegen die Kräfte des Mythos. Allerdings kann die Lektüre von *Das Necronomicon* zur ungünstigen Zeit Dexters gesamte Spielzone lahmlegen. Daher solltest du immer eine *Vorahnung* auf der Hand haben (*weitere Informationen, wie Vorahnung funktioniert, siehe unter „Versiegeln“ auf Seite 46*).

Dexter Drake, der Magier

Ermittler

Dexter Drake (XV: 10)

Vorteile (16)

Mantel der Resonanz (XV: 58)

Kosmische Flamme (XV: 59)

Jim Culver (XV: 60)

Glücksbringer (XV: 61)

Zweites Gesicht (XV: 62)

Spirituelle Intuition (XV: 63)

Glücks-Zigarettenetui (XV: 44)

M1903 Hammerless (XV: 45)

Olivier Bishop (XV: 46)

Silberzüngig (XV: 47)

Lange Finger (XV: 48)

Diebeswerkzeug (XV: 49)

2x Zerbrochene Flasche (XV: 86)

2x Handkurbel-

Taschenlampe (XV: 88)

Ereignisse (9)

„Nun zu meinem

nächsten Trick ...“ (XV: 11)

Vorahnung (XV: 64)

Schutzsiegel (XV: 65)

Wille des Kosmos (XV: 66)

Einbruchdiebstahl (XV: 50)

Auf die Pauke hauen (XV: 51)

Taschenspielererei (XV: 52)

2x Notfallausrüstung... (XV: 89)

Fertigkeiten (6)

Seelenverbindung (XV: 67)

Außer Sicht (XV: 53)

2x Mumm (XV: 90)

2x Fingerfertigkeit (XV: 91)

Schwächen (2)

Das Necronomicon (XV: 12)

Paranoia (XV: 101)

Verbesserungen für Dexter Drake

Dexter verfügt über eine Reihe lohnenswerter Verbesserungen, mit denen er sein beachtliches Arsenal noch weiter ausbauen kann. Wenn du während der Kampagne Erfahrung sammelst, überlege dir, wie du Dexter spielen möchtest. Um deine Kampffähigkeiten zu verbessern, könntest du *Kosmische Flamme* auf (Stufe 5) verbessern oder *Entscheidender Schlag* (Stufe 2) erwerben. Alternativ könntest du auch *Reliktjäger* (Stufe 3) kaufen, um mehr Zubehör gleichzeitig im Spiel zu haben!

Da Dexter sowohl als Hinweissammler als auch als Kämpfer eingesetzt werden kann, solltest du seine Verbesserungsmöglichkeiten sorgfältig abwägen. Willst du lieber in die Offensive gehen? Oder möchtest du dich auf das Ermitteln konzentrieren? Es gibt keine falsche Antwort.

„Ein wenig Angst ist nichts im Vergleich zur Macht, die du erhalten kannst.“





Überlebender



Klassenübersicht

Während viele andere Ermittler erfahrene Kämpfer oder Gelehrte sind, handelt es sich bei den Überlebenden meist um ganz normale Menschen, die einfach zur falschen Zeit am falschen Ort waren. Wenn ein Überlebender in eine Situation gerät, die seine Fähigkeiten übersteigt, schafft er es, sich mit einer Kombination aus Durchhaltevermögen, gesundem Menschenverstand und Glück wieder daraus zu befreien. Wie der letzte Überlebende in einem Horrorfilm muss sich der Ermittler behaupten, um zum unerwarteten Helden seiner eigenen Geschichte zu werden. Wenn dir die Idee gefällt, die Rolle eines verzweiferten, ungewöhnlichen Helden zu übernehmen, dann spiele einen Überlebenden.

Klassen-Stärken:

Reaktives Spiel, kostengünstige Karten, Karten ablegen zur Nutzung von Fähigkeiten, Wiederverwertung abgelegter Karten, Misserfolge in Erfolge ummünzen, Fallen

Klassen-Spielstile:

Multitalent, kann Nutzen aus dem Scheitern ziehen, Fallenleger, das „Final Girl“
Der Überlebender-Charakter aus dem Grundspiel ist Isabelle Barnes.

Strategie-Tipps für Isabelle Barnes

Isabelle Barnes ist eine Überlebende, die wohl so ziemlich das Schlimmste durchlebt hat, was der Mythos zu bieten hat. Doch sie hat sich nicht so leicht von ihrer Mission abbringen lassen. Ihre Ermittlerfähigkeit ermöglicht es dir, eine Fertigkeitkarte aus deinem Ablagestapel zu einer Fertigkeitsprobe beizutragen, wodurch du Fertigkeiten mehrmals verwenden kannst – und das für den Preis von nur 1 direktem Horror.

Mit einer solchen Fähigkeit willst du viele nützliche Fertigkeitkarten in Isabelles Deck haben. Neutrale Fertigkeiten sind eine gute Wahl, wobei *Mumm* und *Unerwarteter Mut* bereits in ihrem Einsteigerdeck enthalten sind. *Seelenverbindung* ist eine starke Ergänzung aus dem Kartenpool der Mystiker, während *Schwer zu greifen* und *Rechtzeitiges Eingreifen* beide nützliche Fähigkeiten haben, die über Leben und Tod entscheiden können!

Ihre Vorliebe für Fertigkeitkarten ermöglicht es Isabelle, alle Schrecken zu überwinden, die sich ihr entgegenstellen. Mit Karten wie *Fleischerbeil*, *Kosmische Flamme* oder ihrer Signatur-Waffe *Isabelles Zwillingss-4Ser* kann sie sich selbstbewusst jedem Monster stellen. Und Karten wie *Zweites Gesicht*, *Wille des Kosmos* und „*Sieh mal, was ich gefunden habe!*“ bieten jeweils ungewöhnliche Möglichkeiten, Hinweise zu sammeln. Und sollte sie einmal schwer verletzt werden, kann Isabelle dank *Wundverbände*, *Overall* und *Aleksey Saburov* weiter im Spiel bleiben. Sei jedoch vorsichtig mit der Menge an Horror auf Isabelle, denn wenn du ihre Signatur-Schwäche *Bruchpunkt* zum falschen Zeitpunkt ziehst, könnte sie sofort besiegt werden!



Isabelle Barnes, die Zurückgekehrte

Ermittler

Isabelle Barnes.....(XY 13)

Vorteile (17)

Isabelles Zwillingss-4Ser...(XY 14)

Aleksey Saburov.....(XY 72)

Wundverbände.....(XY 73)

Jägerinstinkt.....(XY 74)

Overall.....(XY 75)

Besonnen.....(XY 76)

Fleischerbeil.....(XY 77)

Mantel der Resonanz...(XY 58)

Kosmische Flamme.....(XY 59)

Jim Culver.....(XY 60)

Glücksbringer.....(XY 61)

Zweites Gesicht.....(XY 62)

Spirituelle Intuition.....(XY 63)

2x Zerbrochene Flasche (XY 86)

2x Handkurbel-

Taschenlampe.....(XY 88)

Ereignisse (7)

„Sieh mal, was ich

gefunden habe!“.....(XY 78)

„Verzieh dich!“.....(XY 79)

Vorahnung.....(XY 64)

Schutzsiegel.....(XY 65)

Wille des Kosmos.....(XY 66)

2x Notfallausrüstung...(XY 89)

Fertigkeiten (7)

Schwer zu greifen.....(XY 80)

Rechtzeitiges Eingreifen...(XY 81)

Seelenverbindung.....(XY 67)

2x Mumm.....(XY 90)

2x Unerwarteter Mut...(XY 94)

Schwächen (2)

Bruchpunkt.....(XY 15)

Belauert.....(XY 102)

Verbesserungen für Isabelle Barnes

Nachdem du mit Isabelle das erste Szenario gespielt und die ersten Erfahrungspunkte gesammelt hast, solltest du dich mit ihren Verbesserungsmöglichkeiten beschäftigen. Um Isabelles -Fähigkeit besser nutzen zu können, solltest du dich für Verbesserungen entscheiden, die Horror heilen können, wie *Fleischerbeil* (Stufe 3) oder *Furchtlos* (Stufe 2). Mit *Charisma* (Stufe 3) hast du einen Verbündeter-Slot mehr und kannst wichtige Verbündete wie *Jim Culver* und *Aleksey Saburov* gleichzeitig im Spiel haben, die Schaden oder Horror für dich abfangen können. Alternativ können Karten wie *Vorbeischrammen* (Stufe 1) und *Alter Kompass* (Stufe 2) Misserfolge in Erfolge verwandeln.

Nachdem du dir die verschiedenen Verbesserungsmöglichkeiten angesehen hast, denke darüber nach, was dein Deck ausmachen soll und was am besten zu deinem Spielstil passt, bevor du deine Erfahrungspunkte ausgibst!

„Ich komme alleine klar ...
hoffe ich doch mal.“

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. Bei jeder Ermittlerkarte im Grundset beträgt dieser Wert 30. Schwächen, Signaturkarten des Ermittlers und Szenariokarten, die einem Spielerdeck hinzugefügt werden, zählen nicht gegen diesen Wert.
- 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.
- Jede andere „Deckbau-Voraussetzung“ auf der Rückseite der Ermittlerkarte des Spielers muss ebenfalls beachtet werden.
- Zu Beginn einer Kampagne darf ein Ermittler seinem Deck nur Karten der Stufe 0 hinzufügen (siehe den Textkasten „Kartenstufen“ rechts).

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, die unter „Deckbau-Voraussetzungen“ aufgeführt sind, ein. Diese Karten dürfen nur in das Deck des jeweiligen Ermittlers eingebaut werden.

Signaturkarten haben die folgenden zusätzlichen Regeln:

- Die Anzahl der Signaturkarten, die unter „Deckbau-Voraussetzungen“ eines Ermittlers aufgeführt ist, entspricht der genauen Anzahl an Kopien, die davon ins Deck des Ermittlers aufgenommen werden müssen. Falls keine Anzahl angegeben ist, dann ist die Anzahl 1.
- Ein Ermittler kann Signaturkarten eines anderen Ermittlers nicht spielen oder zu einer Fertigungsprobe beitragen, und kann die Signaturkarten eines anderen Ermittlers niemals kontrollieren.
- 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.

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.*

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 (siehe „Erfahrungspunkte verdienen und ausgeben“ auf Seite 22).

Änderungen zum letzten Grundspiel

Dieser Abschnitt beschreibt die Änderungen zu den bereits zuvor veröffentlichten Grundspielen von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*.

Das Spiel hat sich seit der ersten Ausgabe durch neue Spielerkarten und Erweiterungen stetig weiterentwickelt. Während dieses neue Grundspiel alle wesentlichen Elemente des Spiels beibehält, wurden einige Verbesserungen beim Karten-Layout, bei Formulierungen und bei den Spielregeln vorgenommen, um der Weiterentwicklung des Spiels Rechnung zu tragen. Zu den wichtigsten Änderungen gehören folgende Dinge:

Aktuelle und Legacy-Spielumgebung

Dies ist keine neue Edition von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Alle zuvor veröffentlichten Produkte sind mit den Karten dieses Grundspiels und den zukünftigen Veröffentlichungen für dieses Spiel kompatibel.

Aktuelle Spielumgebung: Dieses Grundspiel und alle aktuellen Veröffentlichungen bilden die „Aktuelle Spielumgebung“. Die empfohlene Spielweise ist, sich auf diesen kleineren Kartenpool zu beschränken. Durch diese reduzierten Optionen hat jede Änderung im Kartenpool eine größere Auswirkung auf das Spiel und schafft so erneut die Spielerfahrung eines „lebendigen“ Kartenspiels. Kampagnen- und Szenario-Inhalte werden unter Berücksichtigung der Aktuellen Spielumgebung entworfen, um ein spannendes und herausforderndes Erlebnis zu schaffen.

Legacy-Spielumgebung: Spieler, die sich vom Chaos angezogen fühlen, können mit einem beliebigen Mix aus früheren Veröffentlichungen und Produkten der Aktuellen Spielumgebung spielen. Diese Art des Spielens wird „Legacy-Spielumgebung“ genannt. Hierbei kann es zu starken Kartenkombinationen sowie seltsamen Interaktionen zwischen aktuellen und vergangenen Veröffentlichungen kommen.

Anzeiger von Fertigkeitstests

Beim Spielen von Karten und Auslösen von Kartenfähigkeiten mit einem fett gedruckten Aktionskennzeichen zeigt ein Symbol in Klammern hinter der Aktionsart die Fertigkeit an, mit der die Probe abgelegt wird. (Beispiel: „➡: **Kampf** (♠).“ gibt an, dass der Spieler bei der Fertigkeitstestprobe ♠ statt ♣ verwenden muss.)

☺ Manche Kartenfähigkeiten können auch eine Wahl bieten, mit welcher Fertigkeit die Probe abgelegt werden soll, wie z. B.: „➡: **Kampf** (♠ oder ♣).“ Bei der Abhandlung dieser Fähigkeiten wählt der Spieler, welche Fertigkeit er bei der Probe verwendet, sobald er die Fähigkeit initiiert.

Reprints von früheren Karten

Eine Handvoll Karten aus früheren Veröffentlichungen wurden in diesem Grundspiel neu aufgelegt (sie sind sogenannte „Reprints“). Andere können in zukünftigen Produkten erneut auftauchen. Die meisten dieser Reprints sind unverändert, einige wenige wurden gegenüber ihren Vorgängerversionen leicht angepasst, um die Idee und Identität der Karte besser herauszustellen. Wenn du zwei Versionen einer Karte mit demselben Namen besitzt, darfst du nur eine Version dieser Karte in deinem Deck verwenden.

Eine Liste der Reprints von früheren Karten befindet sich im *Arkham Grimoire*.

Neues Karten-Layout

Manche Kartentypen wie die Fertigkeitenkarten und die Gegnerkarten haben ein neues Karten-Layout erhalten. Diese Kartentypen funktionieren genauso wie zuvor. Alle Spielerkarten mit neuem Layout sind mit vorherigen Veröffentlichungen kompatibel.



Fertigkeiten und Gegner mit neuem Layout

Neues Spielmaterial

Dieses Grundspiel enthält zwei neue Arten von Markern: Verbindungsmarker und Ermittlermarker.

Mit Verbindungsmarkern könnt ihr optisch anzeigen, welche Orte miteinander verbunden sind, anstatt jedes Mal, wenn sich ein Ermittler bewegen möchte, auf die Verbindungssymbole der Orte achten zu müssen.

Außerdem könnt ihr nun entscheiden, ob ihr die kleine Ermittlerkarte eures Ermittlers oder einen der neuen Ermittlermarker verwenden wollt, um eure Position auf den Orten im Spiel anzuzeigen.

Belohnungskarten

Manche Kampagnen beinhalten eine besondere Unterart von Spielerkarten: die Kampagnen-Belohnungskarte. Dies sind neutrale (klassenlose) Karten, die der Sammlung der Spielerkarten hinzugefügt werden, nachdem ihr sie im Spiel freigeschaltet habt. **Belohnungskarten dürfen der Sammlung der Spielerkarten nicht hinzugefügt werden, bis sie freigeschaltet wurden**, üblicherweise durch das Gewinnen der Kampagne, zu der sie gehört (siehe „Belohnungskarten“ auf Seite 23).



Die Kurzfassung des Arkham Grimoire

„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*

Nachdem ihr euer erstes Spiel (oder eure erste Kampagne) von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* durchgespielt habt, werdet ihr möglicherweise weitere Fragen haben, wie zum Beispiel bestimmte Karten miteinander interagieren oder zu welchem Zeitpunkt genau bestimmte Effekte abgehandelt werden. Dieses Dokument ist nicht die endgültige Instanz für Regelfragen. Diese findet ihr stattdessen online im vollständigen *Arkham Grimoire*.

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. Die folgenden Seiten dienen als Einführung in das *Arkham Grimoire* und stellen viele Grundkonzepte und wichtige Spielregeln vor. Der erste Abschnitt geht näher auf die Konzepte und Regeln ein, der zweite Abschnitt enthält den detaillierten Aufbau der Karten, und der letzte Abschnitt enthält ein Glossar mit Begriffen, die euch beim Spielen begegnen können.

Dieser Abschnitt ist nur die Kurzfassung des *Arkham Grimoire*. Das vollständige *Arkham Grimoire* findet ihr zum Herunterladen auf www.asmodee.de oder www.fantasyflightgames.com.



Zusätzliche Regeln und Grundlagen

Der folgende Abschnitt enthält wichtige Regeln, wie das Spiel gespielt werden sollte.

Die Goldene Regel

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Text dieser Spielanleitung steht, gilt der Text der Karte.

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 Begegnungskarte Vorrang vor dem Text einer Spielerkarte. Falls es sich bei beiden Karten um Begegnungskarten bzw. Spielerkarten handelt, darf der Ermittlungsleiter entscheiden, 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 werdet 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“ auf der nächsten Seite.



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 Begegnungskarte eine Auflösung auslöst – erkennbar an dem Text „(→A#)“ – haben die Spieler das Szenario beendet und sollten 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.

Regeln, die man leicht vergisst

Wenn ihr mit *Arkham Horror: Das Kartenspiel* erst neu angefangen habt, sind hier ein paar wichtige Regeln aufgelistet, die selbst gestandene Veteranen des Spiels immer mal wieder vergessen:

- 🕒 **Gelegenheitsangriffe.** Wenn du mit 1 oder mehr Gegnern in einen Kampf verwickelt bist und eine andere Aktion nimmst als **Kampf**, **Entkommen**, **Verhandeln** oder **Aufgeben**, provoziert dies einen Gelegenheitsangriff (siehe „Gelegenheitsangriff“ auf Seite 42).
- 🕒 **Kampfschaden.** Jeder erfolgreiche Angriff gegen einen Gegner fügt normalerweise nur 1 Schaden zu.
- 🕒 **Vorteilskarten nur im eigenen Zug spielen.** Auch wenn eine Vorteilskarte das Schlüsselwort Schnell hat, kannst du sie nur in deinem Zug spielen (außer die Kartenfähigkeit besagt etwas anderes) (siehe „Schnell“ auf Seite 44).
- 🕒 **Karten zu Proben beitragen.** Es kostet keine Ressourcen, um eine Karte zu einer Fertigkeitssprobe beizutragen. Nur übereinstimmende Fertigkeitssymbole zählen bei dieser Probe zum Fertigkeitswert des Ermittlers.
- 🕒 **Karten zu Proben anderer Ermittler beitragen.** Du darfst nur maximal 1 Karte zu einer Fertigkeitssprobe eines anderen Ermittlers beitragen. Dieser Ermittler muss sich an deinem Ort befinden.
- 🕒 **„Kann nicht“ ist absolut.** Karteneffekte und Fähigkeiten mit dem Begriff „kann nicht“ können unter keinen Umständen widerrufen werden.
- 🕒 **Erzwungene Fähigkeiten.** „Erzwungen“-Effekte haben bei zeitlichen Konflikten Vorrang vor Fähigkeiten auf Spielerkarten.
- 🕒 **Fähigkeiten auslösen.** Reaktionsausgelöste Fähigkeiten (🕒) sind immer optional.
- 🕒 **Der \$2-Marker setzt deinen Gesamtfertigkeitswert einer Fertigkeitssprobe auf 0.** Dies ist besonders wichtig für Effekte auf Verratskarten, die „für jeden Punkt, um den die Probe misslingt“, Schaden/Horror zufügen können.
- 🕒 **Gegner erscheinen in einen Kampf verwickelt im Spiel.** Mit Ausnahme von Gegnern, die bestimmte Erscheinen-Anweisungen oder das Schlüsselwort Zurückhaltend haben, erscheint ein vom Begegnungsdeck gezogener Gegner mit demjenigen Ermittler in einen Kampf verwickelt, der ihn gezogen hat.
- 🕒 **Verratskarten in der Bedrohungszone eines anderen Ermittlers.** Du darfst die ➡-Fähigkeiten auf Verratskarten auslösen, die sich in den Bedrohungszonen anderer Ermittler an deinem Ort befinden.
- 🕒 **Orte ins Spiel bringen.** Ein Ort kommt immer mit seiner verhüllten Seite nach oben ins Spiel (die Seite ohne Schleier- und Hinweiswert), außer es ist etwas anderes angegeben.
- 🕒 **Die Galgenregel wird nur angewendet, wenn nötig.** Die zuvor erwähnte Galgenregel wird nur in den Situationen angewendet, in der ihr nicht wisst, wie ihr weiter vorgehen sollt (siehe „Die Galgenregel“ auf Seite 32).

Aufbau der Karten

In diesem Abschnitt findet ihr detaillierte Angaben zum Aufbau jedes Kartentyps. Auf den Seiten 34–35 werden Szenariokarten erläutert, auf den Seiten 36–37 Spielerkarten.

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

Ermittlerkarten, kleine Ermittlerkarten, Vorteilskarten, Ereigniskarten und Fertigkeitkarten 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, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
5. **Fähigkeit:** Das Textfeld der Karte, das Schlüsselwörter oder andere Effekte enthält, die das Spiel beeinflussen.
6. **Kampfwert eines Gegners:** Bestimmt die Schwierigkeit einer Fertigungsprobe, 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 Fertigungsprobe, 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 Fertigungsprobe, 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



3

Agenda (Seite „a“)

14

Szene (Seite „a“)

16



14

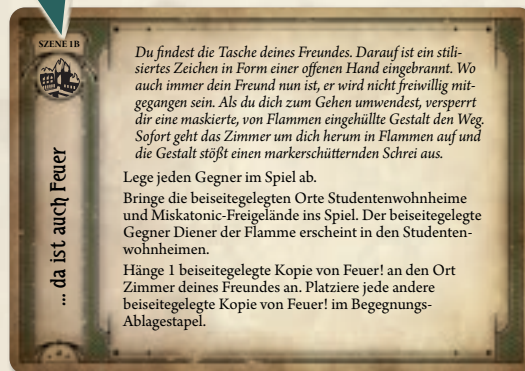
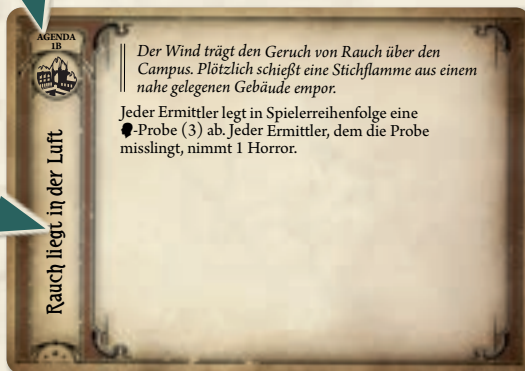
Agenda (Seite „b“)

14

Szene (Seite „b“)

15

3



Verrat

Gegner

1

4

5



6

4

9



7

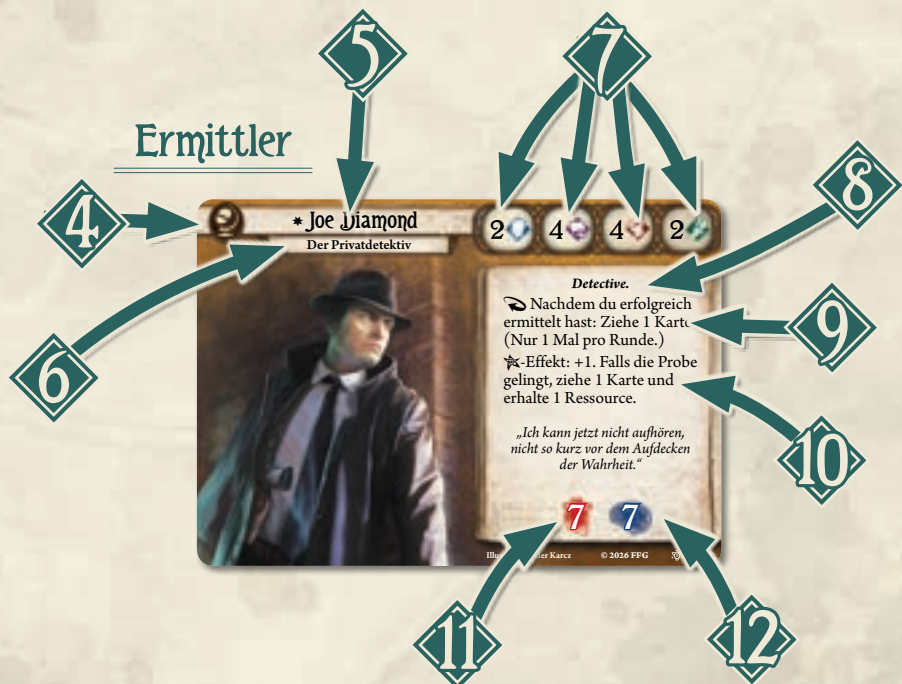
8

10

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. **Fertigkeitsprobensymbol:** Symbole, welche die Fertigkeitswerte eines Ermittlers modifizieren, solange diese Karte zu einer Fertigungsprobe beigetragen wird.
14. **Erweiterungssymbol:** Gibt die einzigartige Identifikationsnummer der Karte und ihr Erweiterungssymbol an.

Kleine Ermittlerkarte





Glossar der Spielbegriffe und Schlüsselwörter

Der folgende Abschnitt ist ein verkürzter Glossar der Regeln und Schlüsselwörter, die zum Spielen des Grundspiels nötig sind, und soll nicht als vollständige Referenz betrachtet werden. Das vollständige Glossar befindet sich im Arkham Grimoire, das ihr auf www.asmodee.de oder www.fantasyflightgames.com herunterladen könnt:



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 Fertigungsprobe benötigt, wird die Fertigkeit für die abzulegende Probe nach dem fett gedruckten Aktionskennzeichen angezeigt. (Beispiel: „☛ **Kampf** (☉).“ zeigt an, dass die Probe mit ☉ abgelegt werden muss.)

Alarmiert

Alarmiert ist eine Schlüsselwörterfähigkeit.

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe 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.

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“.

Anwendungen (X „Art“)

Anwendungen (X „Art“) ist eine Schlüsselwörterfähigkeit.

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* 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.)

- ☉ Jede Karte mit diesem Schlüsselwort hat 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 Anwendungs-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 Schlüsselwörterfähigkeit angegeben ist.

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.

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 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.

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 5). Immer wenn ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet, geschieht Folgendes:

- ☞ Ein Ermittler, der aus dem aktuellen Szenario ausscheidet, scheidet nicht auch zwangsläufig aus der Kampagne aus.
- ☞ 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 dem Spieler gehören, und alle Karten in seinen Zonen außerhalb des Spiels (wie z. B. Handkarten, Deck, Ablagestapel) werden aus dem Spiel entfernt.
- ☞ Karten im Spiel, die diesem Spieler gehören, 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.

Außergewöhnlich

Außergewöhnlich ist eine Schlüsselwortfähigkeit für den Deckbau.

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

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.

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.
- ☞ 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. Belohnungskarten dürfen nicht beim Deckbau verwendet werden und dürfen nicht gespielt werden, bis sie durch das Ergebnis einer Kampagne 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 Kampagnenbelohnungskarten in ihr Deck aufzunehmen.

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 [Dauer]**“ 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 Fertigungsprobe beitragen*“), legt es fest, wie viele Kopien dieser Karte (nach Name) im angegebenen Zeitraum zu Fertigungsproben beitragen 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.
- ☞ Falls der Effekt einer Karte oder Fähigkeit mit einer Beschränkung oder einem Maximum aufgehoben 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 39).
- ☞ 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 22).
- ☞ 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).

- ☞ 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, wird angepasst.

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.

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 15.)

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.)

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 Begegnungskarte ins Spiel kommen würde, die den gleichen Namen wie eine einzigartige Spielerkarte hat, wird die Spielerkarte zum gleichen Zeitpunkt abgelegt, an dem die Begegnungskarte ins Spiel kommt.

Enthüllung

Eine Enthüllungsfähigkeit ist ein Typ einer Kartenfähigkeit.

Enthüllungsfähigkeiten kommen häufig auf Begegnungs- oder Schwächekarten vor.

- ☞ Sobald ein Ermittler eine Begegnungskarte zieht, muss dieser Ermittler alle Enthüllungsfähigkeiten dieser Karte abhandeln. Dies passiert, bevor die Karte ins Spiel kommt, oder bei einer Verratskarte, während sie sich im Limbus befindet (siehe „Limbus“ auf Seite 44).
- ☞ 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.

Erschöpfen, erschöpft

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

Eine Karte wird entweder durch einen Teil einer Kartenfähigkeit oder eines anderen Spielschritts 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“ oder „zu“ erkennbar.

- ☞ Falls eine erzwungene Fähigkeit ihr Ziel nicht beeinflussen kann, wird sie nicht initiiert.
- ☞ Eine erzwungene 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.

Fähigkeit

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).

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.

Gelegenheitsangriff

Jedes Mal wenn ein Ermittler mit einem oder mehreren spielbereiten Gegnern in einen Kampf verwickelt ist und eine andere Aktion nimmt als **Kampf, Entkommen, Verhandeln** oder **Aufgeben**, führt jeder dieser in einen Kampf verwickelten Gegner einen Gelegenheitsangriff 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 Aktion, welche die Angriffe provoziert hat, fortgesetzt.
- ☞ Im Bezug auf Kartenfähigkeiten zählen Gelegenheitsangriffe als Gegnerangriffe.

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.
- ☞ 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.

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 Ermittler zum ersten Mal einen Ort betritt (auch während der Vorbereitung), wird dieser Ort enthüllt (auf die Vorderseite gedreht) und es werden Hinweise in Höhe des Hinweiswertes des Ortes auf ihm platziert (aus dem Markervorrat). Die meisten Hinweiswerte sind Werte „pro Ermittler (♣)“.
- ☞ Ein Hinweis kann an einem Ort entdeckt werden, indem an diesem Ort erfolgreich ermittelt wird (siehe „Ermitteln“ auf Seite 13), 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. Beliebige 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.
- ☞ 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 zu einer Zone wechselt, die im Spiel ist.
- ☞ Eine Karte verlässt das Spiel, sobald sie von einer Zone, die im Spiel ist, zu einer nicht im Spiel befindlichen Zone wechselt.
- ☞ Marker auf Karten, die im Spiel sind, gelten als im Spiel. Ressourcen im Ressourcenvorrat jedes Ermittlers gelten ebenfalls als im Spiel.

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. (Siehe „Beute“ auf Seite 40.)
- ☞ 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.

Kann nicht / Können nicht

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

Kartentypen

Die Kartentypen sind beim „Aufbau der Karten“ auf den Seiten 34–37 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.

Agendakarten

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

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.

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.

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.

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 „Equipment-Slots“ auf Seite 12).

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.

Kosten

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

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.

Limbus

Solange die Effekte einer Ereignis- oder Verratskarte abgehandelt werden, oder solange eine Fertigkeitkarte zu einer Fertigungsprobe 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 Enthüllungsfähigkeit abgehandelt wird. Eine Fertigkeitkarte betritt den Limbus, sobald sie zu einer Fertigungsprobe 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 das Spiel betritt (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.

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.

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.

Ressourcen

Ressourcen stehen für die verschiedenen finanziellen Möglichkeiten, an neue Vorräte, Werkzeuge, Wissen, Gefallen, Verbündete u.s.w. 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 Ressourcen-Aktion erhalten werden.
- ☞ In der Unterhaltungsphase erhalten die Ermittler nach dem Kartenziehen je 1 Ressource.

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.

Schwäche

Schwäche ist eine Kartenunterart. Diese Karten stehen für die Charakter-schwächen, 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 zieht, handelt er diese Karte ab, als ob sie gerade vom Begegnungsdeck gezogen worden wäre.

- ☞ Sobald ein Ermittler eine Schwächekarte zieht, die eine Spielerkarte ist (zum Beispiel eine Vorteils-, Ereignis- oder Fertigkeitschwäche), handelt er sämtliche Enthüllungsfähigkeiten auf der Karte ab und fügt sie seiner Hand hinzu. Die Karte darf dann wie jede andere Spielerkarte ihrer Art 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:



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 angegriffen 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.

Sieg X

Sieg X ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Einige Begegnungskarten sind Siegpunkte wert. Der Text **Sieg X** zeigt an, dass eine Karte X Siegpunkte wert ist.

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



Jede dieser Karten ist
1 Siegpunkt wert.

Sobald ein Szenario beendet wird, liefern die Karten im Siegpunkttestapel 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 Siegpunkttestapel platziert, statt abgelegt zu werden.
- ☞ Am Ende eines Szenarios wird jeder enthüllte Ort mit dem Schlüsselwort Sieg X im Spiel, der keine Hinweise hat, auf dem Siegpunkttestapel platziert.
- ☞ Nach der Abhandlung einer Verratskarte mit dem Schlüsselwort Sieg X wird sie auf dem Siegpunkttestapel platziert, statt abgelegt zu werden.

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).

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.

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), platziere 1 Verderben auf der aktuellen Agenda. 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 18).
- ☞ 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.

Versiegeln

Versiegeln ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

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.

- ☞ 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 Fertigungsprobe 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.

Eine Verstärkung bleibt so lange angehängt, bis entweder die Verstärkung oder das Spielelement, an das sie angehängt ist, das Spiel verlässt (in diesem Fall wird die Verstärkung abgelegt), es sei denn, eine Kartenfähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes.

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 Fertigungsproben des Ermittlers beitragen, solange die Wagnis-Begegnung abgehandelt wird.

Ziel

Eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt muss ein gültiges Ziel haben, um abgehandelt werden zu können.

Der Begriff „wählen“ zeigt an, dass ein oder mehrere Ziele gewählt werden müssen, damit eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt abgehandelt werden kann. Der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, muss ein Spielelement (normalerweise eine Karte) wählen, welche die Zielvoraussetzungen der Fähigkeit erfüllt.

- ☞ Falls eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt verlangt, dass ein Ermittler eines oder mehrere 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 null Ziele wählt.
- ☞ Falls durch die Abhandlung einer Fähigkeit der Zustand eines gewählten Ziels nicht geändert werden kann, ist das Ziel keine gültige Wahl für diese Fähigkeit. (Beispiel: Ein erschöpfter Gegner kann nicht als Ziel eines Effekts gewählt werden, dessen Text lautet: „wähle und erschöpfe einen Gegner“.)

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.

Zurückschlagen

Zurückschlagen ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe 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 Fertigungsprobe 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.

Credits

Game Design and Development: Josiah „Duke“ Harrist und Nicholas Kory

Original Game Design: Nate French und MJ Newman

Producer: Molly Glover und Eric Stanton

Editing: Andrea Dell'Agnese

Proofreading: Kelley Curry

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Gavin Duffy und Caitlyn McGrath

Game Design Manager: Kate Morgan

Cultural and Sensitivity Review: Alanaleilani Connolly und die Mitglieder des „FFG Cultural Sensitivity Panel“

Arkham Horror Story Review: Philip D. Henry und John Leo

Graphic Design: Ryann Collins, Mercedes Opheim und Evan Simonet mit Monica Helland und Christopher Hosch

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Jeff Lee Johnson, Tim Flanders, Stephen Somers und Kate Swazee mit Jake Murray

Visual Design Manager: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Quality Assurance Coordinator: Matt Diaz

Franchise Development: Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens und Nick Tyler

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Production Coordination: Estelle Gavin und Ember Schwager

Director, Living Card Games: Chris Gerber

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Head of Studio: Jim Cartwright

SVP Lifestyle Games: Bill Altig

Ein besonderer Dank geht an Daniel Lovat Clark und Waleed Ma'arouf.

Testspieler

Rita Asangarani, Leonard Ash, David Avilés, John Bagley, Tanner Barth, Gilles Belhassen, Ryan Billington, Brian Blair, Marc Blanchard, Ryan Blood, Rafa Cerrato, Ann Christensen, Anthony Clark, Aaron Celler, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Dückeck, Robert Evans, Nachum Fisch, Charlie Fox, Adam Fraser, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Angelo Bevilacqua Neves Guidugli, Richard Harris, Josh Harry, Grégory Henriques, Josh Jones, Bob Juranek, Álvaro Korta, Christopher Leigh, Craig Lincoln, Jules Mallette, Zacarías M. Martinez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Möhlenberg, Arthur Rodrigues Moraes, Cliff Orme, Josh Parrish, Michael Pelfrey, Chad A. Reverman, Tyler Romeo, Michael Santorosi, Vincent Schwartz, Jimmie Sharp, Zev Shields, Christopher Smith, Jordi Solera, Addison Stumpf, Tauan Tinti, Deyannira Tirado, Henrique Trein, Marcelo Trein, Egoitz Uribeetxebarria, Edu V.M, Paul Wallwork, Owen Weldon, Finian Westergaard, Ben Wiebracht und Alex Xöul

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer, Steffen Trzensky und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Max Breidenbach



® & © 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. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ® und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.



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 Fertigungsprobe 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 Fertigungsprobe 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, der in einen Kampf verwickelt ist.

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 aktuellen 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 mit 1 Gegner an deinem Ort.

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



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



Kultist



Schrifttafel



Älteres Wesen

