

Rüstung des Jägers

- ☐ **Verzaubert.** Rüstung des Jägers erhält das Merkmal **Relikt** und benötigt 1 arkanen Slot statt 1 Körperslot.
- ☐☐ **Schutzrunen.** Rüstung des Jägers darf Schaden und/oder Horror zugewiesen werden, der anderen Ermittlern an deinem Ort zugefügt wird.
- ☐☐ **Haltbar.** Rüstung des Jägers bekommt +2 Ausdauer.
- ☐☐ **Geweiht.** Rüstung des Jägers bekommt +2 geistige Gesundheit.
- ☐☐ **Leichtbau.** Rüstung des Jägers bekommt -1 Kosten und das Spielen provoziert keine Gelegenheitsangriffe.
- ☐☐☐ **Fluchtrinker.** Nachdem Rüstung des Jägers 1 oder mehr Schaden oder Horror durch den Effekt einer Verratskarte zugewiesen worden ist, darfst du Rüstung des Jägers erschöpfen, um 1 Karte zu ziehen.
- ☐☐☐ **Dornenrüstung.** Nachdem Rüstung des Jägers 1 oder mehr Schaden oder Horror durch einen gegnerischen Angriff zugewiesen worden ist, darfst du Rüstung des Jägers erschöpfen, um jenem Gegner 1 Schaden zuzufügen.

Runenaxt

□ **Erbstück.** Runenaxt bekommt –1 Kosten und erhält das Merkmal *Relikt*.

□ **Inscription des Ruhms.** Füge diese Inschrift hinzu:
„♦ *Ruhm* – Falls dieser Angriff einen Gegner besiegt, wähle eins: Ziehe 1 Karte, heile 1 Schaden oder heile 1 Horror.“

□ **Inscription der Ältesten.** Füge diese Inschrift hinzu:
„♦ *Älteste* – Falls dieser Angriff um mindestens den Schleierwert deines Ortes gelingt, entdeckst du 1 Hinweis an deinem Ort.“

□ **Inscription der Jagd.** Füge diese Inschrift hinzu:
„♦ *Jagd* – Bewege dich sofort an einen verbundenen Ort oder verwickle einen Gegner an deinem Ort in einen Kampf.“

□ **Inscription der Wut.** Füge diese Inschrift hinzu:
„♦ *Wut* – Falls dieser Angriff erfolgreich ist, füge zusätzlich zum normalen Schaden jedem anderen Gegner, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist, 1 Schaden zu.“

□□□ **Uralte Macht.** Du darfst Runenaxt mit derselben Inschrift bis zu 3 Mal aufladen.

□□□ **Saga.** Fülle zu Beginn jeder Runde 2 Ladungen auf Runenaxt auf statt nur 1 Ladung.

□□□□ **Spruchweber.** Für jede ausgegebene Ladung darfst du Runenaxt mit bis zu 2 verschiedenen Inschriften aufladen.

Individuelle Anpassungen

□ **Gekerbtes Visier.** Falls du einen Angriff mit der Vorteilskarte mit dieser Verstärkung gegen einen Gegner, der mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, durchführst und der Angriff misslingt, fügst du keinen Schaden zu.

□□ **Verlängerter Schaft.** Du bekommst +2 , solange du mit der Vorteilskarte mit dieser Verstärkung angreiffst.

□□ **Gegengewicht.** Nachdem du eine *Verbesserung*-Karte (außer Individuelle Anpassungen) an die Vorteilskarte mit dieser Verstärkung angehängt hast, ziehe 1 Karte.

□□□ **Ledergriff.** Individuelle Anpassungen bekommt -1 Kosten und erhält „Schnell. Spiele diese Karte nur in deinem Zug.“

□□□ **Erweitertes Magazin.** Nachdem durch ein anderes Ereignis Munition von der Vorteilskarte mit dieser Verstärkung ausgegeben oder darauf platziert worden ist, platziere 1 Munition auf der Vorteilskarte mit dieser Verstärkung.

□□□□ **Quecksilberkugeln.** Falls die Probe um 3 oder mehr gelingt, solange du mit der Vorteilskarte mit dieser Verstärkung angreiffst, fügt dieser Angriff +1 Schaden zu.

Alchemistische Destillation

- ☐ **Heilendes Destillat.** Füge diese Option hinzu: „♦ Heile 2 Schaden.“
- ☐ **Beruhigendes Destillat.** Füge diese Option hinzu: „♦ Heile 2 Horror.“
- ☐ **Erleuchtendes Destillat.** Füge diese Option hinzu: „♦ Platziere 1 Ladung oder 1 Geheimnis auf einer Vorteilskarte, die du kontrollierst.“
- ☐ **Beschleunigendes Destillat.** Füge diese Option hinzu: „♦ Bewege dich bis zu 2 Mal.“
- ☐ ☐ **Verfeinert.** Alchemistische Destillation kommt mit 2 zusätzlichen Vorräten ins Spiel.
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Kraftspendend.** Sobald du diese Fertigkeitsprobe initiiert, darfst du ihre Schwierigkeit um 2 erhöhen. Falls du dies tust, erhöhe den Wert jedes Effekts, der durch jede Option gewährt wird, für diese Probe um 1.
- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Perfektioniert.** Falls die Probe um 2 oder mehr gelingt, darf der gewählte Ermittler 2 verschiedene Optionen durchführen statt nur 1 Option.

Empirische Hypothese

- ☐ **Pessimistischer Ausblick.** Füge dieses Kriterium hinzu: „Du hast keine Karten mehr auf der Hand.“
- ☐ **Versuch und Irrtum.** Füge dieses Kriterium hinzu: „Du erleidest Schaden oder Horror.“
- ☐ **Unabhängige Variable.** Füge dieses Kriterium hinzu: „Du legst eine Verratskarte oder einen Gegner aus dem Spiel ab.“
- ☐ **Feldforschung.** Füge dieses Kriterium hinzu: „Du betrittst einen Ort mit 3 oder mehr Schleier.“
- ☐ ☐ **Peer-Review.** Das gewählte Kriterium trifft zu, falls bei einem beliebigen Ermittler an deinem Ort das Kriterium zutrifft statt nur bei dir. Andere Ermittler an deinem Ort dürfen die ⚡-Fähigkeiten auf Empirische Hypothese auslösen.
- ☐ ☐ **Forschungszuschuss.** Empirische Hypothese erhält: „⚡ Gib 2 Beweise aus: Senke die Kosten der nächsten Karte, die du in dieser Phase spielst, um 3.“
- ☐ ☐ ☐ **Unwiderlegbarer Beweis.** Empirische Hypothese erhält: „⚡ Gib 3 Beweise aus: Du entdeckst 1 Hinweis an deinem Ort.“
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Alternative Hypothese.** Nachdem du Empirische Hypothese erschöpft hast, darfst du ihren Erzwungen-Effekt abhandeln und ein Kriterium wählen, das du in dieser Runde noch nicht gewählt hast. Mache Empirische Hypothese dann wieder spielbereit.

© 2022 FFG

Die Rabenfeder

Benenne 1 **Buch-** oder **Zauber-**Vorteilskarte:

- ☐ **Lebendiger Federkiel.** Das Verwenden von ➡-Fähigkeiten auf der Vorteilskarte mit dieser Verstärkung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.
- ☐ **Spektrale Bindung.** Die Vorteilskarte mit dieser Verstärkung benötigt keine Slots.
- ☐ ☐ **Mystische Fahne.** Du bekommst +2 auf deinen Fertigkeitswert, solange du Fertigkeitstests auf der Vorteilskarte mit dieser Verstärkung durchführst.
- ☐ ☐ **Bodenloses Tintenfass.** Benenne 2 weitere **Buch-** oder **Zauber-**Vorteilskarten: _____

☐ ☐ **Energieentzug.** Die Rabenfeder erhält:
„⚡ Erschöpfe Die Rabenfeder: Bewege 1 Geheimnis oder 1 Ladung von einer Vorteilskarte, die du kontrollierst, auf die Vorteilskarte mit dieser Verstärkung.“

☐ ☐ ☐ **Verwobene Tinte.** Nachdem du eine ➡-Fähigkeit auf der Vorteilskarte mit dieser Verstärkung abgehandelt hast, darfst du Die Rabenfeder erschöpfen, um eine andere Vorteilskarte, die du kontrollierst, spielbereit zu machen.

☐ ☐ ☐ ☐ **Übernatürliche Aufzeichnung.** Sobald du Die Rabenfeder spielst, darfst du, anstatt sie an eine benannte von dir kontrollierte Vorteilskarte anzuhängen, dein Deck, deinen Ablagestapel und deine Hand nach einer Kopie einer benannten Vorteilskarte durchsuchen und sie spielen (*zahle ihre Kosten*). Hänge dann Die Rabenfeder daran an.

© 2022 FFG

Belastende Zeugenaussage

- ☐ **Durchsuchungsbeschluss.** Solange du unter Verwendung von Belastende Zeugenaussage ermittelst, darfst du einen beliebigen Effekt oder ein beliebiges Schlüsselwort ignorieren, der/das auf dem Ort ausgelöst werden würde, an dem du ermittelst.
- ☐ ☐ **Gefälschte Beweise.** Belastende Zeugenaussage kommt mit 2 zusätzlichen Beweisen ins Spiel.
- ☐ ☐ **Erpressung.** Du bekommst +2 , solange du unter Verwendung von Belastende Zeugenaussage ermittelst.
- ☐ ☐ ☐ **Nötigung.** Sobald du unter Verwendung von Belastende Zeugenaussage erfolgreich ermittelst, darfst du 1 Beweis ausgeben, um dem gewählten Gegner automatisch zu entkommen.
- ☐ ☐ ☐ **Beschattung.** Du darfst die Fähigkeit auf Belastende Zeugenaussage verwenden, um am Ort des gewählten Gegner zu ermitteln statt an deinem Ort.
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Enttarnung.** Sobald du unter Verwendung von Belastende Zeugenaussage erfolgreich ermittelst, darfst du X Beweise ausgeben, um den gewählten Gegner abzulegen, falls er ein Nicht-*Elite*-Gegner ist. X ist die verbleibende Ausdauer jenes Gegners.

Freunde bei der Mafia

Wähle 1 **Merkmal**: _____

☐ **Hilfreich.** Sobald du Freunde bei der Mafia spielst, darfst du einen anderen Ermittler an deinem Ort wählen, um ihn statt dich die Effekte der Karte abhandeln zu lassen.

☐ **Vielseitig.** Wähle 1 weiteres **Merkmal**: _____

Sobald du Freunde bei der Mafia spielst, darfst du 1 der angesehenen Karten mit beiden gewählten **Merkmalen** wählen, um sie deiner Hand hinzuzufügen, ohne 1 Ressource auszugeben.

☐ **Stärkend.** Jede Karte, die durch Freunde bei der Mafia deiner Hand hinzugefügt wird, erhält bis zum Ende der Phase ein ?-Symbol.

☐ **Gerissen.** Anstatt die verbliebenen Karten in dein Deck zu mischen, darfst du jede davon in beliebiger Reihenfolge oben auf deinem Deck platzieren.

☐ **Pünktlich.** Freunde bei der Mafia erhält Schnell und „Spiele diese Karte in einem beliebigen -Fenster.“

☐ **Erfahren.** Erhöhe die Anzahl an Karten, die du dir ansiehst, um 3.

☐ **Flink.** Du darfst 1 der Karten, die du deiner Hand hinzufügst, spielen (*zahle ihre Kosten*).

Geschärfte Instinkte

- ☐ **Reflexhandlung.** Füge diese Bedingung hinzu:
„♦ Du nimmst Schaden oder Horror.“
- ☐ **Situationsverständnis.** Füge diese Bedingung hinzu: „♦ Ein Ort kommt ins Spiel oder wird enthüllt.“
- ☐ **Killerinstinkt.** Füge diese Bedingung hinzu:
„♦ Ein Gegner verwickelt dich in einen Kampf.“
- ☐ **Bauchgefühl.** Füge diese Bedingung hinzu:
„♦ Eine Verratskarte betritt deine Bedrohungszone.“
- ☐ **Muskelgedächtnis.** Füge diese Bedingung hinzu:
„♦ Du spielst eine Vorteilskarte.“
- ☐ ☐ **Geschärftes Talent.** Du bekommst während der Aktion, die durch Geschärfte Instinkte gewährt wird, +2 auf jede deiner Fertigkeiten.
- ☐ ☐ ☐ **Impulskontrolle.** Dein Deck darf bis zu 3 Kopien von Geschärfte Instinkte enthalten. Geschärfte Instinkte bekommt –1 Kosten.
- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Macht der Gewohnheit.** Sobald du Geschärfte Instinkte spielst, darfst du (nacheinander) 2 Aktionen nehmen statt 1 Aktion. Entferne diese Karte dann aus dem Spiel.

Lebendige Tinte

Kreise 1 Fertigkeit ein:



☐ **Wandernde Tinte.** Du darfst Lebendige Tinte unter die Kontrolle eines anderen Ermittlers an deinem Ort spielen.

☐ **Subtile Abbildung.** Zu Beginn deines Zuges darfst du wählen, die 1 Ladung nicht von Lebendige Tinte zu entfernen und ihre Fähigkeiten bis zum Ende der Runde zu ignorieren.

☐ ☐ **Aufgeladene Tinte.** Lebendige Tinte kommt mit 2 zusätzlichen Ladungen ins Spiel und benötigt 1 arkanen Slot statt 1 Körperslot.

☐ ☐ **Unheimliche Tinte.** Kreise 1 weitere Fähigkeit ein.

☐ ☐ ☐ **Unheimliche Tinte.** Kreise 1 weitere Fähigkeit ein.

☐ ☐ ☐ **Makabere Abbildung.** Lebendige Tinte erhält: „ Nachdem du einen Chaosmarker mit einem Symbol enthüllt hast, erschöpfe Lebendige Tinte: Platziere 1 Ladung auf ihr.“

☐ ☐ ☐ **Leuchtkraft.** Lebendige Tinte gewährt zusätzlich +1 auf die eingekreiste(n) Fertigkeit(en) und -1 auf jede andere Fertigkeit.

Beschworener Diener

- ☐ **Verstärkter Panzer.** Beschworener Diener erhält einen Ausdauerwert von 3. Ihm kann Schaden zugewiesen werden, der einem beliebigen Ermittler an seinem Ort zugefügt wird.
- ☐ **Reißende Krallen.** Füge diese Aktion hinzu: „ **Kampf.** Du kämpfst mit einem -Grundwert von 4 gegen einen beliebigen Gegner an diesem Ort. Ignoriere für diesen Angriff die Schlüsselwörter Zurückhaltend und Zurückschlagen.“
- ☐ **Schnappender Kiefer.** Füge diese Aktion hinzu:
„ **Entkommen.** Du versuchst, einem beliebigen Gegner an diesem Ort mit einem -Grundwert von 4 zu entkommen. Ignoriere für diesen Entkommen-Versuch das Schlüsselwort Alarmiert.“
- ☐ **Flammende Augen.** Füge diese Aktion hinzu:
„ **Ermitteln.** Du ermittelst an diesem Ort mit einem -Grundwert von 4.“
- ☐ **Schwingen der Nacht.** Nachdem sich Beschworener Diener von deinem Ort an einen verbundenen Ort bewegt hat, darfst du dich auch an jenen Ort bewegen.
- ☐ ☐ **Dominanz.** Beschworener Diener benötigt nicht länger folgenden Slot (kreise 1 ein): arkaner Slot / Verbündeter-Slot.
- ☐ ☐ ☐ **Traumruf.** Anstatt eine andere Vorteilskarte abzulegen, die du kontrollierst, um Beschworener Diener zu spielen, darfst du jene Vorteilskarte auf die Hand ihres Besitzers zurückschicken.
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Dämonischer Einfluss.** Beschworener Diener kann während deinen Zügen 2 verschiedene Aktionen nehmen statt 1 Aktion.

Machtwort

- ☐ **Verrat.** Füge diesen Befehl hinzu: „ ,Verrat!‘ Füge einem beliebigen Gegner mit einem Kampfwert gleich oder niedriger als der dieses Gegners am Ort dieses Gegners 1 Schaden zu.“
- ☐ **Gnade.** Füge diesen Befehl hinzu: „ ,Gnade!‘ Ein Ermittler am Ort dieses Gegners heilt Schaden oder Horror in Höhe des entsprechendem Schaden-oder Horrorwertes dieses Gegners.“
- ☐ **Beichte.** Füge diesen Befehl hinzu: „ ,Beichte!‘ Du entdeckst 1 Hinweis am Ort dieses Gegners, falls sein Ausdauerwert gleich oder höher ist als der Schleierwert jenes Ortes.“
- ☐ **Ablenkung.** Füge diesen Befehl hinzu: „ ,Ablenkung!‘ Du entkommst am Ort dieses Gegners automatisch einem beliebigen Gegner mit einem Entkommen-Wert gleich oder niedriger als der dieses Gegners.“
- ☐ ☐ **Bessere Kontrolle.** Machtwort erhält „ : Schicke Machtwort auf deine Hand zurück.“
- ☐ ☐ ☐ **Gebunden.** Du darfst die Verhandlung-Fähigkeit auf Machtwort von bis zu 1 Ort entfernt vom Gegner mit dieser Verstärkung aktivieren.
- ☐ ☐ ☐ **Zungbrecher.** Sobald du die Verhandlung-Fähigkeit auf Machtwort verwendest, darfst du bis zu 2 verschiedene Befehle erteilen.
- ☐ ☐ ☐ **Dreimal ausgesprochen.** Dein Deck darf bis zu 3 Kopien von Machtwort enthalten. Sobald du mit einer Kopie einen Befehl erteilst, erteile jenen Befehl auch jedem anderen Gegner, an den eine deiner Kopien von Machtwort angehängt ist.

Multifunktionswerkzeug

- ☐ **Abnehmbar.** Andere Ermittler an deinem Ort dürfen die Fähigkeit auf Multifunktionswerkzeug verwenden.
- ☐ **Nageleisen.** Du bekommst zusätzlich +1 auf den Fertigkeitswert, falls dies während einer Fertigkeitsprobe auf einer Verratskarte passiert.
- ☐☐ **Scharfes Messer.** Du bekommst zusätzlich +1 auf den Fertigkeitswert, falls dies während eines Angriffs passiert.
- ☐☐ **Signalspiegel.** Du bekommst zusätzlich +1 auf den Fertigkeitswert, falls dies während eines Entkommen-Versuchs passiert.
- ☐☐ **Lupe.** Du bekommst zusätzlich +1 auf den Fertigkeitswert, falls dies während einer Ermittlung passiert.
- ☐☐☐ **Glücksbringer.** Nachdem dir eine Fertigkeitsprobe misslungen ist, mache Multifunktionswerkzeug spielbereit.
- ☐☐☐☐ **Federmechanismus.** Die Fähigkeit von Multifunktionswerkzeug ist jetzt eine -Fähigkeit mit dem Auslöser: „Sobald dir eine Fertigkeitsprobe misslingen würde, die du durchführst, erschöpfe Multifunktionswerkzeug: ...“

Improvisierte Falle

- ☐ **Verbesserter Zünder.** Sobald du Improvisierte Falle spielst, darfst du ihre Anwendungen um 1 erhöhen oder senken.
- ☐ **Stolperdraht.** Löse die Erzwungen-Fähigkeit auf Improvisierte Falle nur aus, falls sich 1 oder mehr Gegner am Ort mit dieser Verstärkung befinden.
- ☐ ☐ **Einfach.** Improvisierte Falle erhält Schnell und „Spiele diese Karte in einem beliebigen -Fenster.“
- ☐ ☐ **Giftig.** Sobald du 1 oder mehr Zeit von Improvisierte Falle entfernst, füge einem Gegner am Ort mit dieser Verstärkung 1 Schaden zu.
- ☐ ☐ **Ferngesteuert.** Sobald du Improvisierte Falle spielst, darfst du sie an einen enthüllten verbundenen Ort anhängen.
- ☐ ☐ ☐ **Netz.** Nicht-*Elite*-Gegner am Ort mit dieser Verstärkung können sich nicht bewegen und keine Gelegenheitsangriffe durchführen.
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Sprengsatz.** Sobald Improvisierte Falle keine Zeit auf sich hat und abgelegt wird, füge jedem Gegner und Ermittler am Ort mit dieser Verstärkung 3 Schaden zu.

Ergraut

Wähle 2 **Merkmale**: _____, _____

☐ **Spezialist.** Wähle 1 weiteres Merkmal:

☐ ☐ **Spezialist.** Wähle 1 weiteres Merkmal:

☐ ☐ ☐ **Erzfeind.** Falls dies eine Fertigungsprobe auf einem oder gegen einen Gegner mit einem gewählten Merkmal ist und die Probe erfolgreich ist, darfst du Ergraut an jenen Gegner anhängen. Senke die Schwierigkeit von Proben auf oder gegen den Gegner mit dieser Verstärkung um 1.

☐ ☐ ☐ ☐ **Vom Mythos gestählt.** Falls dies eine Fertigungsprobe auf einer oder gegen eine Verratskarte mit einem gewählten Merkmal ist und die Probe erfolgreich ist, darfst du Ergraut und jene Verratskarte dem Siegpunktestapel hinzufügen.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Immer vorbereitet.** Nachdem du eine Begegnungskarte mit einem gewählten Merkmal gezogen hast, schicke 1 Kopie von Ergraut aus deinem Ablagestapel auf deine Hand zurück.
(Max. 1 Mal pro Runde.)

Hypertechnisches Schießen

☐☐ **Schnellfeuer.** Hypertechnisches Schießen hat diese Form: „*Manifestation* – **Kampf.** Kämpfe mit einer beliebigen Fertigkeit. Dieser Angriff fügt +1 Schaden zu.“

☐☐ **Telescanner.** Hypertechnisches Schießen hat diese Form: „*Manifestation* – **Ermitteln.** Ermittle mit einer beliebigen Fertigkeit. Falls die Probe gelingt, entdeckst du einen Hinweis an einem beliebigen enthüllten Ort statt an deinem Ort.

☐☐ **Translokator.** Hypertechnisches Schießen hat diese Form: „*Manifestation* – **Entkommen.** Versuche, mit einer beliebigen Fertigkeit zu entkommen. Vor oder nach diesem Versuch darfst du einen Ermittler oder einen Nicht-*Elite*-Gegner von deinem Ort an einen verbundenen Ort bewegen oder umgekehrt.“

☐☐ **Realitätsvernichter.** Hypertechnisches Schießen hat diese Form: „*Manifestation* – Lege eine beliebige Fertigungsprobe (3) ab. Falls die Probe gelingt, lege eine Nicht-Schwäche-Verratskarte aus dem Spiel ab, die nicht an einen *Elite*-Gegner angehängt ist.“

☐☐ **Materieformer.** Hypertechnisches Schießen hat diese Form: „*Manifestation* – Wähle eine Vorteilskarte auf deiner Hand und lege eine beliebige Fertigungsprobe (X) ab, wobei X die Kosten jener Vorteilskarte sind. Falls die Probe gelingt, spiele jene Vorteilskarte kostenlos.“

☐☐☐☐ **Ätherische Verbindung.** Hypertechnisches Schießen kommt mit 2 zusätzlichem Äther ins Spiel.

☐☐☐☐ **Ermächtigte Konfiguration.** Solange du eine *Manifestation*-Fähigkeit verwendest, bekommst du +2 auf deinen Fertigkeitswert.