

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL



REFERENZHANDBUCH

Das Ding, das es nicht geben sollte ...

Ich glaube, die größte Barmherzigkeit dieser Welt ist die Unfähigkeit des menschlichen Verstandes, alles sinnvoll zueinander in Beziehung zu setzen. – H.P. Lovecraft, „Cthulhus Ruf“

Stopp!

Lest zunächst die Spielregel. Sollten während des Spiels Fragen aufkommen, kann das Glossar dieses Dokuments als Referenz verwendet werden. Nach dem Einführungsspiel empfehlen wir die Lektüre der Anhänge, die auf Seite 22 beginnen.

Dieses Dokument gilt als endgültige Instanz für Regelfragen, aber es ist nicht dazu geeignet, das Spiel zu lernen. Die Spieler sollten zunächst die Spielregel vollständig lesen und dieses Referenzhandbuch während des Spiels nur bei Bedarf verwenden, falls Fragen aufkommen.

Der Großteil dieses Heftes besteht aus einem Glossar, in dem Begriffe und Situationen, auf die man während des Spiels stoßen könnte, alphabetisch aufgeführt sind. Deshalb sollte bei Regelfragen zunächst im Glossarteil des Heftes nachgesehen werden.

Im letzten Teil befinden sich vier Anhänge. Der erste Anhang beschreibt den Ablauf des Spielens von Karten und der Initiierung von ausgelösten Fähigkeiten. Der zweite Anhang enthält Timing-Diagramme, welche die Struktur einer Runde verdeutlichen und eine genaue Erklärung liefern, wie die einzelnen Schritte in diesem Diagramm abgehandelt werden. Der dritte Anhang enthält die vollständigen Regeln für die Vorbereitung einer Partie *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Im vierten Anhang befinden sich detaillierte Angaben zum Aufbau jedes Kartentyps.

Die Goldenen Regeln

Falls der Text dieses Referenzhandbuchs im direkten Widerspruch zum Text der Spielregel steht, hat der Text des Referenzhandbuchs Vorrang.

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Text des Referenzhandbuchs oder der Spielregel steht, gilt der Text der Karte.

Die Galgenregel

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

Glossar

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

Ablagestapel

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

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

Adjektive

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

Agendadeck

Siehe „Szenendeck und Agendadeck“ auf Seite 20.

Aktion

Während seines Zuges darf ein Ermittler bis zu **drei** Aktionen nehmen. Sobald eine Aktion durchgeführt wird, werden zunächst sämtliche Kosten der Aktion gezahlt. Dann werden die Konsequenzen der Aktion abgehandelt.

- ◆ Falls ein Ermittler die Anweisung erhält, dass er 1 oder mehr Aktionen verliert, hat er in dieser Runde entsprechend weniger Aktionen zur Verfügung.

Eine vollständige Liste der zur Verfügung stehenden Aktionen befindet sich unter Punkt „2.2.1 Der Ermittler nimmt eine Aktion, falls möglich.“ auf Seite 24.

Aktivieren (Aktion)

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

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

Ein Ermittler darf Aktionen von folgenden Quellen aktivieren:

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

Aktiver Spieler

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

Andauernde Effekte

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

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

Angreifer, angegriffen

Ein „Angreifer“ ist eine Entität (normalerweise ein Gegner oder Ermittler), die ihren Angriff gegen eine andere Entität ausführt. Die angegriffene Entität nennt man den „angegriffenen Gegner“ oder „angegriffenen Ermittler“.

Anhängen an

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

- ◊ Der Begriff „anhängen an“ wird immer auf Zulässigkeit des Ziels überprüft, sobald eine Karte an ein Spielelement angehängt wird, aber nach dem Anhängen wird diese nicht erneut überprüft. Falls die ursprüngliche Überprüfung beim Anhängen ungültig ist, ist die Karte nicht in der Lage, angehängt zu werden, und bleibt in ihrem vorherigen Status oder ihrer vorherigen Spielzone. Falls eine solche Karte nicht in ihrem vorherigen Spielstatus oder ihrer vorherigen Spielzone bleiben kann, wird sie abgelegt.

- ◊ Ist eine Verstärkung einmal im Spiel, bleibt sie angehängt, bis entweder die Verstärkung oder das Spielelement, an das sie angehängt ist, das Spiel verlässt (die Verstärkung wird in diesem Fall abgelegt), oder bis eine Kartenfähigkeit die Karte ausdrücklich löst.
- ◊ Eine Verstärkung wird unabhängig von dem Spielelement, an das sie angehängt ist, erschöpft oder spielbereit gemacht.

Anhaltende Fähigkeiten

Siehe „Fähigkeiten“ auf Seite 10.

Anwendungen (X „Art“)

Anwendungen ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Sobald eine Karte mit diesem Schlüsselwort ins Spiel kommt, werden Ressourcenmarker in Höhe des X-Wertes aus dem Markervorrat auf diese 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.

- ◊ 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, welche die Fähigkeit hat.
- ◊ Andere Karten können sich auf Anwendungen einer bestimmten Art beziehen oder mit ihnen interagieren, normalerweise dadurch, dass sie Anwendungen dieser Art zu einer Karte hinzufügen oder die Anwendungen für andere Zwecke verwenden.
- ◊ Eine Karte kann keine Anwendungen einer anderen Art haben als die, die durch ihr eigenes „Anwendungen (X Art)“-Schlüsselwort festgelegt worden sind. (Beispiel: Eine Karte mit „Anwendungen (4 Munition)“ kann keine Ladungen erhalten.)
- ◊ 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 im Spiel, falls sie keine Anwendungen mehr hat.

Aufgeben

Einige Fähigkeiten haben das Aktionskennzeichen **Aufgeben**. Solche Fähigkeiten können durch die Aktivieren-Aktion initiiert werden (siehe „Aktivieren (Aktion)“ auf Seite 2).

- ◊ Sobald ein Ermittler aufgibt, scheidet dieser Ermittler dadurch aus dem Spiel aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 4). Ein Ermittler, der aufgibt, gilt nicht als besiegt.

Aufgedruckt

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

Aufgeschobene Effekte

Einige Fähigkeiten erzeugen aufgeschobene Effekte. Solche Fähigkeiten geben einen zukünftigen Zeitpunkt oder eine Bedingung an, die in der Zukunft auftreten kann, und bestimmen einen Effekt, der dann eintritt.

- ◊ Jeder aufgeschobene Effekt wird automatisch und sofort initiiert (wie eine erzwungene Fähigkeit), falls seine zukünftige Timing-Vorgabe oder die zukünftige Bedingung eintritt.
- ◊ Ein aufgeschobener Effekt wirkt sich auf alle angegebenen Elemente aus, die sich in der angegebenen Spielzone befinden und zum Zeitpunkt, an dem der aufgeschobene Effekt abgehandelt wird, gültig sind.

Aufheben

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

- ◆ Jedes Mal wenn man die Effekte einer Fähigkeit aufhebt, gilt diese Fähigkeit immer noch als initiiert (mit Ausnahme ihrer Effekte) und ihre Kosten sind immer noch bezahlt. Das Initiieren der Effekte der Fähigkeit wird allerdings verhindert und man handelt die Effekte nicht ab.
- ◆ Falls die Effekte einer Ereigniskarte aufgehoben werden, gilt die Karte immer noch als gespielt und die Karte wird weiterhin auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- ◆ Falls die Effekte einer Verratskarte aufgehoben werden, gilt die Karte immer noch als gezogen und die Karte wird weiterhin auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

Aus dem Spiel entfernt

Eine Karte, die aus dem Spiel entfernt worden ist, wird weggelegt und interagiert nicht mehr mit dem Spiel, solange sie aus dem Spiel entfernt ist. Falls keine Dauer angegeben ist, gilt eine aus dem Spiel entfernte Karte bis zum Ende des Spiels als aus dem Spiel entfernt.

Ausdauer und Schaden



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


- ◆ Immer wenn eine Karte Schaden nimmt, platziert man Schadensmarker in Höhe der gerade genommenen Schadensmenge auf die Karte (siehe „Schaden/Horror zufügen“ auf Seite 17).
- ◆ Falls ein Ermittler Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder höher) hat, ist dieser Ermittler besiegt. Sobald ein Ermittler besiegt ist, scheidet er aus dem Szenario aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 4).
- ◆ Im Kampagnenspiel erleidet ein Ermittler, der dadurch besiegt wurde, dass er Schaden in Höhe seiner Ausdauer genommen hat, 1 körperliches Trauma. Körperliche Traumata zu nehmen kann einen Ermittler **töten** (siehe „Kampagnenspiel“ auf Seite 14).
- ◆ 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.
- ◆ Eine Vorteilskarte ohne Ausdauer gilt nicht als eine Karte mit einer Ausdauer von 0, kann keine Ausdauer erhalten und ihr kann kein Schaden zugewiesen werden.
- ◆ Die „verbliebene Ausdauer“ einer Karte ist ihre Grund-Ausdauer abzüglich der Menge Schaden darauf, plus oder minus aktiver Ausdauermodifikatoren.

Siehe auch: „Direkter Schaden, Direkter Horror“ auf Seite 7.

Ausgelöste Fähigkeiten

Eine ausgelöste Fähigkeit ist eine Fähigkeit, die optional von einem Spieler ausgelöst wird. Eine ausgelöste Fähigkeit erkennt man an einem der folgenden Symbole:

- ◆ Das -Symbol zeigt eine aktionsausgelöste Fähigkeit an, die eine Aktion kostet.
- ◆ Das -Symbol zeigt eine freie ausgelöste Fähigkeit an, die keine Aktion zum Auslösen kostet und in jedem Spielerfenster verwendet werden kann.

- ◆ Das -Symbol zeigt eine reaktionsausgelöste Fähigkeit an, die keine Aktion zum Auslösen kostet und jederzeit verwendet werden kann, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt ist.

Siehe auch: „Fähigkeiten“ auf Seite 10, „Anhang I: Abfolge einer Initiierung“ auf Seite 22.

Auslösebedingung

Eine Auslösebedingung gibt den Zeitpunkt an, an dem eine Fähigkeit ausgelöst werden darf. Die meisten Auslösebedingungen verwenden die Worte „sobald“ oder „nachdem“, um ihre Beziehung zum speziellen Zeitpunkt zu beschreiben.

- ◆ Jede gültige Fähigkeit, die in Verbindung mit einem bestimmten Zeitpunkt ausgelöst wird, darf ein Mal ausgelöst werden, wenn der Zeitpunkt eintritt.
- ◆ Falls mehrere Instanzen derselben Fähigkeit gültig initiiert werden können, darf jede Instanz ein Mal verwendet werden.

Siehe auch: „Fähigkeiten“ auf Seite 10, „Nachdem“ auf Seite 16, „Sobald“ auf Seite 19.

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 Seite 17). Immer wenn ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet, geschieht Folgendes:

0. 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.
1. Karten im Spiel, die der Spieler kontrolliert, und alle Karten in seinen Zonen außerhalb des Spiels (wie zum Beispiel 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.
2. Alle Hinweismarker, die dieser Spieler besitzt, werden auf den Ort platziert, an dem sich der Ermittler befunden hat, als er ausgeschieden ist, und alle Ressourcenmarker dieses Spielers werden zurück in den Markervorrat gelegt.
3. Alle Gegner, die mit diesem Spieler in einen Kampf verwickelt sind, werden an den Ort platziert, an dem der Ermittler war, als er aus dem Spiel ausgeschieden ist. Sie sind in keinen Kampf verwickelt, behalten aber ansonsten ihren aktuellen Spielstatus.
4. Alle anderen Karten in der Bedrohungszone des ausgeschiedenen Ermittlers werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
5. Falls der Ermittlungsleiter das Spiel verlässt, wählen die verbliebenen Spieler (falls vorhanden) einen neuen Ermittlungsleiter.
6. 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 kaufen, muss man das Doppelte ihrer aufgedruckten Erfahrungspunkte bezahlen.
- ◆ Ein Ermittlerdeck eines Spielers kann nicht mehr als 1 Kopie (nach Name) einer Karte mit Außergewöhnlich enthalten.

Automatischer Erfolg/Misserfolg

Einige Karten- und Markerfähigkeiten können dafür sorgen, dass eine Fertigkeitprobe automatisch gelingt oder misslingt. Falls eine Fertigkeitprobe automatisch gelingt oder misslingt, geschieht dies in Schritt „FP. 6“ des Timings von Fertigkeitproben, wie auf Seite 26 beschrieben.

- ❖ Falls eine Fertigkeitprobe automatisch misslingt, wird der Gesamt-Fertigkeitwert des Ermittlers für diese Probe als 0 behandelt.
- ❖ Falls eine Fertigkeitprobe automatisch gelingt, wird die Gesamtschwierigkeit dieser Probe als 0 behandelt.

Bedrohungszone

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

- ❖ Die Karten in der Bedrohungszone eines Ermittlers befinden sich am selben Ort wie der Ermittler.

Begegnungsdeck

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

- ❖ Falls das Begegnungsdeck leer ist, wird der Begegnungs-Ablagestapel zurück in das Begegnungsdeck gemischt.

Begegnungsset

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

Beiseitelegen

Einige Szenarien weisen die Spieler an bestimmte Karten beiseitezulegen. Beiseitegelegte Karten interagieren nicht mit dem Spiel, bis sich Anweisungen des Szenarios oder einer Kartenfähigkeit auf sie beziehen.

Beschränkung und Maximum

„**Nur X pro [Zeitraum]**“ ist eine Beschränkung, die auf Karten zu finden ist, die nach der Abhandlung eines Fähigkeit-Effektes im Spiel bleiben. Jede Instanz einer Fähigkeit mit einer solchen Beschränkung darf während des angegebenen Zeitraums X Mal initiiert werden. Falls eine Karte das Spiel verlässt und während desselben Zeitraums erneut ins Spiel kommt, wird die Karte behandelt, als würde sie eine neue Instanz der Fähigkeit ins Spiel bringen.

„**Nur X pro [Karte/Spielelement]**“ ist eine Beschränkung auf Verstärkungskarten und beschränkt die Anzahl der Kopien dieser Karte (nach Name), die an jede festgelegte Karte oder jedes festgelegte Spielelement angehängt werden können.

- ❖ Falls nicht anders angegeben, gelten diese Beschränkungen für jeden Spieler individuell.
- ❖ Eine „Gruppenbeschränkung“ dagegen wird auf die gesamte Ermittler-Gruppe angewendet. (Falls zum Beispiel ein Ermittler eine Fähigkeit auslöst, die die Beschränkung „Gruppenlimit nur ein Mal pro Spiel“ hat, darf kein weiterer Ermittler während des Spiels diese Fähigkeit auslösen.)

„**Max. X pro [Dauer]**“ legt eine Maximalzahl für alle Kopien einer Karte (nach Namen) für alle Spieler fest. Normalerweise gibt dieser Begriff an, wie oft im angegebenen Zeitraum eine Kopie dieser Karte maximal gespielt werden darf. Falls ein Maximum das Wort „beitragen“ enthält (Beispiel: „Max. 1 pro Fertigkeitprobe beitragen“), legt es fest, wie viele Kopien dieser

Karte im angegebenen Zeitraum zu Fertigkeitproben beigetragen werden dürfen. Falls ein Maximum als Teil einer Fähigkeit angegeben ist, gibt es an, wie oft die Fähigkeit von allen Kopien der Karte (nach Name), die diese Fähigkeit haben (einschließlich der Karte selbst), im angegebenen Zeitraum maximal initiiert 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 initiiert wurde.

Besiegt

Ein Ermittler, 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 (dasselbe gilt für Horror in Höhe seiner geistigen Gesundheit). Ein Ermittler kann auch durch eine Kartenfähigkeit besiegt werden. Sobald ein Ermittler besiegt ist, scheidet er aus dem Szenario aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 4).
- ❖ 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 „Kampagnenspiel“ auf Seite 14).
- ❖ 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 ihres Besitzers, falls es eine Schwäche ist).
- ❖ 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 Spielzone) sich die Karte zu Beginn des Spiels befunden hat.

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

Das Szenario kontrolliert die Karten in den Zonen 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 die entsprechende 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, und nur die Stelle, an welche die Karte tatsächlich platziert wird, wird angepasst.

Beute

Wenn sie die Möglichkeit haben, verfolgen einige Gegner einen bestimmten Ermittler. Diese Gegner kann man an dem fettgedruckten Wort „**Beute**“ in ihrem Textfeld erkennen, gefolgt von Anweisungen, welchen Ermittler sie in einen Kampf verwickeln sollen.

- ❖ Falls ein Gegner, der einen Ermittler an seinem Ort automatisch in einen Kampf verwickeln soll, mehrere Möglichkeiten hat, verwickelt der Gegner den Ermittler in einen Kampf, der seine Beute-Anweisung am besten erfüllt (falls es einen Gleichstand bei der Erfüllung dieser Anweisung gibt, darf der Ermittlungsleiter zwischen den Ermittlern wählen.) (Siehe „Gegner in einen Kampf verwickeln“ auf Seite 11.)
- ❖ Falls ein Gegner, der sich auf den nächstgelegenen Ermittler zubewegt, die Wahl zwischen zwei gleich weit entfernten Ermittlern hat, muss sich dieser Gegner zwischen ihnen für den Ermittler entscheiden, der seine „Beute“-Anweisung am besten erfüllt. (Falls mehrere Ermittler die Beutekriterien erfüllen, entscheidet der Ermittlungsleiter zwischen diesen Ermittlern. Siehe „Jäger“ auf Seite 14.)
- ❖ Falls die Beuteanweisung eines Gegners das Wort „nur“ enthält, bewegt sich dieser 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 Aktion „In einen Kampf verwickeln“ oder eine Kartenfähigkeit verwenden, um diesen Gegner in einen Kampf zu verwickeln.
- ❖ Beute hat keinen unmittelbaren Effekt darauf, wo ein Gegner erscheinen wird (siehe „Erscheinen“ auf Seite 9).

Bewegen

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

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



Ein Ermittler darf vom Hafenviertel zur Miskatonic Universität reisen.

Bewegen (Aktion)

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

Sobald ein Ermittler diese Aktion nimmt, wird dieser Ermittler (die kleine Ermittlerkarte) auf einen anderen Ort bewegt. Der neue Ort muss mit einer Markierung versehen sein, die anzeigt, dass der neue Ort mit dem aktuellen Ort des Ermittlers verbunden ist (siehe „Bewegen“ auf Seite 6).

Chaosmarker

Aus dem Chaosbeutel werden während Fertigungsproben Chaosmarker enthüllt, um die Ergebnisse der Fertigungsproben zu modifizieren oder zu beeinflussen.

♣ ♣ ♣ ♣: Falls einer dieser Marker für eine Fertigungsprobe enthüllt wird, handelt man den Effekt des entsprechenden Symbols auf der Szenario-übersichtskarte des aktuellen Szenarios ab.

♣: Dieser Marker bedeutet, dass die Probe automatisch misslingt. Falls dieser Marker in einer Fertigungsprobe enthüllt wird, bedeutet dies, dass dem Ermittler die Probe automatisch misslingt (siehe „Automatischer Erfolg/Misserfolg“ auf Seite 5).

♣: Dies ist der Ältere-Zeichen-Marker. Falls dieser Marker bei einer Fertigungsprobe enthüllt wird, wird der ♣-Effekt auf der Ermittlerkarte des Spielers abgehandelt, der die Fertigungsprobe durchführt.

Falls der enthüllte Chaosmarker (oder der Effekt, auf den sich dieser Chaosmarker bezieht) einen numerischen Modifikator hat, wird dieser Modifikator auf den Fertigkeitswert des Ermittlers für diese Probe angewendet.

Siehe „FP.3 Chaosmarker enthüllen“ auf Seite 26.

Dann

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

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

Das Spiel verlassen

Der Begriff „das Spiel verlassen“ bezieht sich auf jeden Zeitpunkt, an dem eine Karte vom „im Spiel“-Status in den „nicht im Spiel“-Status übergeht (siehe „Im Spiel/Nicht im Spiel“ auf Seite 13).

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

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

Dauerhaft

Dauerhaft ist eine Schlüsselwortfähigkeit für den Deckbau.

- ◊ Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft zählt nicht gegen die Deckgröße.
- ◊ Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft zählt aber weiterhin als Teil des Decks und muss deswegen alle anderen Einschränkungen beim Deckbau beachten.
- ◊ Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft ist zu Beginn jedes Spiels im Spiel und wird während der Vorbereitung nicht in das Ermittlerdeck gemischt.
- ◊ Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann durch nichts das Spiel verlassen (außer durch Ausscheiden).

Deckbau

Beim Bau eines eigenen Decks müssen folgende Richtlinien beachtet werden:

- ◊ Der Spieler muss genau 1 Ermittlerkarte wählen.
- ◊ Das Ermittlerdeck eines Spielers muss exakt so viele Spielerkarten enthalten, wie auf der Rückseite der Ermittlerkarte als „Deckgröße“ angegeben ist. Schwächen, ermittlerspezifische Karten und Szenariokarten, die einem Spielerdeck hinzugefügt werden, zählen dabei nicht mit.
- ◊ Ein Ermittlerdeck eines Spielers darf nicht mehr als 2 Kopien (nach Name) einer Spielerkarte enthalten.
- ◊ Jede normale Spielerkarte im Deck eines Spielers muss unter Beachtung der „Deckbauoptionen“ auf der Rückseite seiner Ermittlerkarte ausgesucht werden.
- ◊ Die meisten Ermittler haben zu Beginn einer Kampagne 0 Erfahrungspunkte, die sie ausgeben können, was bedeutet, dass ihre Decks nur Karten der Stufe 0 enthalten dürfen. Einige Ermittler und/oder einige Kampagnen können einem Spieler zu Beginn der Kampagne zusätzliche Erfahrungspunkte gewähren, die sofort zum Kauf höherstufiger Karten verwendet werden können (siehe „Kampagnenspiel“ auf Seite 14).
- ◊ Alle anderen „Deckbau-Voraussetzungen“ auf der Rückseite der Ermittlerkarte eines Spielers müssen ebenfalls eingehalten werden.
- ◊ Jede geforderte zufällige Grundschwäche wird dem Deck am Ende des Deckbaus hinzugefügt.
- ◊ Storyvorteile dürfen nicht zu Spielerdecks hinzugefügt werden, es sei denn, die Vorbereitung oder die Auflösung eines Szenarios erlaubt dies dem Spieler. Diese Vorteilskarten sind daran zu erkennen, dass sie keine Kartenstufe und kein Begegnungssymbol haben (siehe „Vorteilskarten“ auf Seite 21).
- ◊ Während einer Kampagne bauen die Spieler ihre Decks, bevor sie das erste Szenario spielen. Zwischen den Szenarien können die Spieler neue Karten erwerben oder Karten in ihren Decks verbessern, indem sie die Regeln unter „Kampagnenspiel“ auf Seite 14 befolgen.

Klassen

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

Wächter (☞) fühlen den Drang, die Menschheit zu beschützen und scheuen deshalb keine Mühen bei der Bekämpfung der Mächte des Mythos. Durch ihr ausgeprägtes Pflichtbewusstsein und ihre Selbstlosigkeit werden sie dazu getrieben, andere zu beschützen und Monster zur Strecke zu bringen.

Mystiker (♠) werden von den arkanen Kräften des Mythos angezogen und von ihnen beeinflusst. Viele von ihnen haben Spruchfähigkeiten und sind in der Lage, die Kräfte des Universums durch ihr magisches Talent zu beeinflussen.

Schurken (♣) sind selbstsüchtig und ichbezogen. Sie sind listig und opportunistisch, immer auf der Suche nach einer Möglichkeit, Vorteile aus der aktuellen Situation zu schlagen.

Sucher (♣) wollen in erster Linie mehr über die Welt und den Mythos lernen. Ihr Wunsch ist es, vergessenes Wissen zu erforschen, unkartierte Bereiche zu kartieren und fremdartige Kreaturen zu erforschen.

Überlebende (♣) sind normale Menschen, die sich zur falschen Zeit am falschen Ort befinden und einfach versuchen zu überleben. Da sie schlecht vorbereitet und ausgerüstet sind, stellen sie Außenseiter dar, die jede sich bietende Gelegenheit zum Überleben ergreifen, wenn ihr Leben in Gefahr ist.

Einige Karten gehören zu keiner Klasse; diese Karten sind neutral.

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

Decks

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

- ◊ Die Reihenfolge der Karten in einem Deck darf nicht verändert werden, es sei denn, ein Spieler wird durch eine Kartenfähigkeit angewiesen dies zu tun.

Siehe auch: „Ermittlerdeck“ auf Seite 9, „Begegnungsdeck“ auf Seite 5, „Szenendeck und Agendadeck“ auf Seite 20.

Direkter Schaden, Direkter Horror

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

Du/dein

- ◊ Eine Fähigkeit auf einer Karte im Spiel mit den Worten „du“ oder „dein“ bezieht sich auf den Ermittler, der die Karte kontrolliert, mit ihr in einen Kampf verwickelt ist oder aktuell auf andere Art mit ihr interagiert.
- ◊ Eine Enthüllungsfähigkeit mit den Worten „du“ oder „dein“ bezieht sich auf den Ermittler, der die Karte gezogen hat und die Fähigkeit abhandelt.
- ◊ Solange eine Fähigkeit, die durch die Aktivieren-Aktion initiiert worden ist, abgehandelt wird, bezieht sich „du“ oder „dein“ auf den Ermittler, der die Aktion durchführt.

Dürfen

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

Effekte

Ein Karteneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Fähigkeits-textes, der auf eine Karte aufgedruckt ist oder den man durch eine Karte erhalten hat, hervorgerufen wird. Ein Rahmeneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Rahmenereignisses (siehe „Genauere Erläuterung der Rahmenereignisse“ auf Seite 24) hervorgerufen wird.

- ❖ Karteneffekten können Kosten, Auslösebedingungen, Spiel-einschränkungen und/oder Spielberechtigungen vorausgehen; Diese Elemente werden nicht als Effekte (siehe „Fähigkeiten“ auf Seite 10) behandelt.
- ❖ Ist er einmal initiiert, müssen die Spieler jeden Teil des Effektes so gut sie können abhandeln, es sei denn der Effekt enthält das Wort „darf“.
- ❖ Sobald ein nicht gezielter Effekt versucht mit einer Anzahl von Spielelementen zu interagieren (Beispiel: „Ziehe 3 Karten“ oder „Durchsuche die obersten 5 Karten deines Decks“), die größer ist als die Anzahl dieser Elemente, die sich derzeit in der angegebenen Spielzone befinden, interagiert der Effekt mit so vielen Elementen wie möglich.
- ❖ Das Ende eines andauernden Effektes (oder das Beenden einer anhaltenden Fähigkeit) gilt nicht als Veränderung des Spielstatus durch einen Karteneffekt.
- ❖ Alle Aspekte eines Effektes haben Timing-Priorität vor allen „nachdem“-Auslösebedingungen, die als Konsequenz des Effektes auftreten können. (Beispiel: Falls ein Effekt besagt „Du erhältst 3 Ressourcen und ziehst 3 Karten“, werden beide Aspekte des Effektes (Erhalten von Ressourcen und Ziehen von Karten) abgehandelt, bevor man eine Fähigkeit initiiert, die den Text hat „Nachdem du eine Karte gezogen hast ...“).

Siehe auch: „Andauernde Effekte“ auf Seite 3, „Aufgeschobene Effekte“ auf Seite 3, „Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung“ auf Seite 17.

Ein, eine

Sobald eine Bedingung beschrieben wird, gilt diese im Hinblick auf die Worte „ein“ oder „eine“ als erfüllt, falls 1 oder mehr der Elemente, auf die sich die Bedingung bezieht, vorhanden sind. So erfüllt zum Beispiel ein Ermittler mit 3 Ressourcen die Bedingung „Jeder Ermittler mit einer Ressource“.

Einzelspielszenario

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

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

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

 Ein Spieler kann nicht mehr als 49 Erfahrungspunkte verwenden, um einem Deck Karten für ein Einzelszenario hinzuzufügen.
- ❖ Nachdem man ein Szenario ausgewählt hat, liest man im Kampagnenleitfaden des gewählten Szenarios nach, wie zunächst die Kampagne und dann das erste Szenario der Kampagne vorbereitet wird. Man liest die Einleitung des Szenarios und springt dann direkt zu seiner Auflösung und wählt eine Auflösung, die einem gefällt. Jede beliebige Auflösung kann gewählt werden. (Wünscht man eine zusätzliche Herausforderung, wählt man eine für die Ermittler ungünstige Auflösung.) Falls man sich nicht sicher ist, welche Auflösung man wählen soll oder einfach unentschlossen ist, wählt man **Auflösung 1**. Die Ergebnisse der ausgewählten Auflösung notiert man in einem Kampagnenlogbuch, als ob man das Szenario im Kampagnenmodus durchgespielt hätte, mit einer Ausnahme: **Die Erfahrungspunkte werden nicht gezählt.**

- ❖ Diesen Ablauf wiederholt man für jedes Szenario bis zu dem Szenario, das man spielen will. Das gewählte Szenario wird dann normal vorbereitet und gespielt.
- ❖ Falls eine Storyentscheidung während des Spiels getroffen werden muss, wählt man das Ergebnis und trägt es ins Kampagnenlogbuch ein.
- ❖ Traumata für während des Spiels besiegte Ermittler werden nicht angewendet, aber falls in einer Szenarioauflösung Traumata zugefügt werden, werden diese auch angewendet.
- ❖ Falls man eine Szenarioschwäche oder -Vorteilskarte verdient hat, die sich in einer Erweiterung befindet, die man nicht besitzt, macht man einfach ohne die betreffende Karte weiter.

Einzigartig (*)

Eine Karte mit dem *-Symbol vor dem Kartennamen ist eine einzigartige Karte. Es kann nicht mehr als 1 Instanz jeder einzigartigen Karte gleichzeitig im Spiel geben. Hierbei gilt der Name der Karte.

- ❖ Ein Spieler kann eine einzigartige Karte nicht ins Spiel bringen, falls bereits eine Kopie dieser Karte (nach Name) im Spiel ist.
- ❖ Falls eine einzigartige Begegnungskarte ins Spiel kommen würde, die den gleichen Namen wie eine einzigartige Spielerkarte hat, wird die Spielerkarte abgelegt und die Begegnungskarte gleichzeitig ins Spiel gebracht.

Enthüllung

Eine Enthüllungsfähigkeit kann auf Begegnungs- oder Schwächekarten vorkommen.

- ❖ Sobald ein Ermittler eine Begegnungskarte zieht, muss dieser Ermittler alle „**Enthüllung**“-Fähigkeiten auf dieser Karte abhandeln. Dies passiert, bevor die Karte ins Spiel kommt, oder bei einer Verratskarte, bevor sie auf den Ablagestapel gelegt wird.
- ❖ 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.

Entkommen, Entkommen (Aktion)

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

Um einem Gegner zu entkommen, mit dem man in einen Kampf verwickelt ist, legt ein Ermittler eine Beweglichkeitsprobe gegen den Entkommenwert dieses Gegners ab (siehe „Fertigkeitsproben“ auf Seite 11).

Falls die Probe gelingt, entkommt der Ermittler diesem Gegner (siehe unten). (Dies geschieht in Schritt 7 der Fertigkeitsprobe „FP.7 Ergebnis der Fertigkeitsprobe anwenden“ auf Seite 26.)

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

- ❖ Falls eine Fähigkeit „automatisch“ 1 oder mehreren Gegnern entkommt, wird für diesen Entkommen-Versuch keine Fertigkeitsprobe abgelegt.
- ❖ Immer wenn ein Ermittler einem Gegner entkommt (ob durch eine Entkommen-Aktion oder durch eine Kartenfähigkeit), wird der Gegner erschöpft (falls er vorher spielbereit war) und der Ermittler löst sich aus dem Kampf. Der Gegner wird aus der Bedrohungszone des Ermittlers an den derzeitigen Ort des Ermittlers verschoben, um anzuzeigen, dass er nicht länger mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist.

- ◊ Anders als bei den Aktionen „Kampf“ und „in einen Kampf verwickeln“ kann ein Ermittler eine Entkommen-Aktion nur gegen einen mit ihm in einen Kampf verwickelten Gegner durchführen.

Ereigniskarten

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

- ◊ Falls eine Ereigniskarte nicht das Schlüsselwort Schnell hat, darf sie nur durch eine Spielen-Aktion während des Zuges eines Spielers von dessen Hand durchgeführt werden. Sämtliche Berechtigungen und Einschränkungen für das Spielen der Karte müssen dabei beachtet werden.
- ◊ Eine Ereigniskarte mit Schnell darf jederzeit nach den Anweisungen zum Spielen der Karte von der Hand eines Spielers gespielt werden (siehe „Schnell“ auf Seite 18).
- ◊ Immer wenn ein Spieler eine Ereigniskarte spielt, werden ihre Kosten bezahlt, ihre Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) und die Karte wird auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt, nachdem diese Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) worden sind.
- ◊ Falls die Effekte einer Ereigniskarte aufgehoben werden, gilt die Karte immer noch als gespielt und ihre Kosten als bezahlt. Nur die Effekte werden aufgehoben.
- ◊ Das Spielen (oder Nichtspielen) einer Ereigniskarte von der Hand ist für einen Spieler immer optional, falls das Ereignis in den Spielanweisungen nicht das Wort „muss“ verwendet.
- ◊ Eine Ereigniskarte kann nicht gespielt werden, falls ihre Abhandlung keine Möglichkeit hat, den Spielstatus zu verändern.

Erfahrungspunkte

Siehe „Kampagnenspiel“ auf Seite 14.

Erhalten

Das Wort „erhalten“ kommt in verschiedenen Zusammenhängen vor.

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

Ermitteln (Aktion)

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

Immer wenn ein Ermittler diese Aktion nimmt, legt er eine Intellektprobe gegen den Schleierwert dieses Ortes ab (siehe „Fertigkeitsproben“ auf Seite 11).

Falls diese Probe gelingt, hat der Ermittler erfolgreich an dem Ort ermittelt und er entdeckt dort einen Hinweis. (Dies passiert in Schritt 7 der Fertigkeitsprobe, siehe „FP.7 Ergebnis der Fertigkeitsprobe anwenden“ auf Seite 26.)

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

Falls die Probe misslingt, hat der Ermittler keinen Erfolg beim Ermitteln an dem Ort. Er entdeckt keine Hinweise in Schritt 7 der Fertigkeitsprobe.

Ermittlerdeck

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

Ermittlungsleiter

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

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

Ermittlungsphase

Siehe „II. Ermittlungsphase“ auf Seite 24.

Erscheinen

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

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

Erschöpfen, erschöpft

Gelegentlich bewirkt eine Kartenfähigkeit oder ein Spielschritt, dass eine Karte erschöpft wird, um anzuzeigen, dass sie verwendet worden ist, um eine Funktion durchzuführen. Sobald eine Karte erschöpft wird, wird sie um 90° gedreht. Eine Karte in diesem Zustand nennt man erschöpft.

- ◊ Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit ist (normalerweise durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit).

Erzwungene Fähigkeiten

Siehe „Fähigkeiten“ auf Seite 10.

Fähigkeiten

Eine Fähigkeit ist der spezielle Spieltext, der angibt, wie eine Karte das Spiel beeinflusst.

- ◊ Kartenfähigkeiten interagieren nur mit dem Spiel, 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 dem Spielstatus (oder darf individuell mit ihm interagieren).

Folgende Typen von Kartenfähigkeiten gibt es: anhaltende Fähigkeiten, erzwungene Fähigkeiten, Enthüllungsfähigkeiten, ausgelöste Fähigkeiten, Schlüsselwörter und Anweisungen für Gegner (Erscheinen und Beute). Jeder dieser Fähigkeitstypen wird im Folgenden detailliert beschrieben.

Siehe auch: „Adjektive“ auf Seite 2, „Effekte“ auf Seite 7, „Kosten“ auf Seite 15, „Selbstreferenzieller Text“ auf Seite 19.


Anhaltende Fähigkeiten

Anhaltende Fähigkeiten sind ohne besondere Formatierung auf der Karte angegeben. Anhaltende Fähigkeiten interagieren immer mit dem Spielstatus, solange sich die Karte 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 haben keinen Initiierungszeitpunkt.

Erzwungene Fähigkeiten

Eine erzwungene Fähigkeit erkennt man an der fettgedruckten Anweisung „**Erzwungen** –“. Erzwungene Fähigkeiten werden automatisch initiiert und interagieren automatisch zu einem festgelegten Zeitpunkt mit dem Spielstatus. Diesen Zeitpunkt kann man normalerweise an Wörtern wie „sobald“, „nachdem“, „falls“ oder „zu“ erkennen.

- ◊ Falls eine erzwungene Fähigkeit nicht die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu verändern, wird sie nicht initiiert.
- ◊ Die Initiierung einer erzwungenen Fähigkeit, welche die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu verändern, ist jedes Mal verpflichtend, wenn der vorgegebene Zeitpunkt erfüllt ist.
- ◊ Eine erzwungene Fähigkeit mit einer Timing-Vorgabe, die mit dem Wort „sobald ...“ beginnt, wird automatisch initiiert, sobald die angegebene Timing-Vorgabe eintritt, aber noch bevor ihre Auswirkungen auf den Spielstatus abgehandelt werden.
- ◊ Eine erzwungene Fähigkeit mit einer Timing-Vorgabe, die mit dem Wort „nachdem ...“ beginnt, wird automatisch initiiert, nachdem die Auswirkungen der Timing-Vorgabe auf den Spielstatus abgehandelt worden sind.




- ◊ Zu jeder Timing-Vorgabe müssen alle erzwungenen Fähigkeiten, die sich auf diese Timing-Vorgabe beziehen, abgehandelt werden, bevor -Fähigkeiten (siehe unten), die sich auf dieselbe Timing-Vorgabe beziehen, initiiert werden dürfen.



Siehe „Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung“ auf Seite 17.



Enthüllungsfähigkeiten


Eine Enthüllungsfähigkeit, zu erkennen an einem fettgedruckten „**Enthüllung** –“ auf einer Begegnungskarte oder Schwäche, wird initiiert, wenn ein Ermittler diese Karte zieht (siehe „Enthüllung“ auf Seite 8).




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. Spieler müssen diese Voraussetzungen für ausgelöste Fähigkeiten immer erfüllen, um diese Fähigkeit auslösen zu können. Es gibt drei Arten ausgelöster Fähigkeiten:

Freie ausgelöste Fähigkeiten (): Eine freie ausgelöste Fähigkeit () darf in jedem Spielerfenster als Spielerfähigkeit ausgelöst werden. (Siehe „Anhang II: Timing und Spiel“ auf Seite 22 für eine vollständige Liste der Spielerfenster.)

Reaktionsausgelöste Fähigkeiten (): Eine reaktionsausgelöste Fähigkeit () mit einer festgelegten Auslösebedingung darf zu jedem Zeitpunkt ausgelöst werden, an dem die Auslösebedingung erfüllt ist.

Beispiel: „ Nachdem du einen Gegner besiegt hast.“

- ◊ Eine -Fähigkeit mit einer Auslösebedingung, die mit dem Wort „sobald ...“ beginnt, darf verwendet werden, nachdem die angegebene Auslösebedingung initiiert worden ist, aber noch bevor ihre Auswirkungen auf den Spielstatus abgehandelt werden.
- ◊ Eine -Fähigkeit mit einer Auslösebedingung, die mit dem Wort „nachdem ...“ beginnt, darf verwendet werden, sofort nachdem die Auswirkungen ihrer Auslösebedingung auf den Spielstatus 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 (): Eine aktionsausgelöste Fähigkeit () darf nur während eines Spielerzuges in der Ermittlungsphase durch eine Aktivieren-Aktion ausgelöst werden, und nur wenn der Ermittler 1 Aktion für jedes in den Kosten der Fähigkeit angegebene -Symbol verwendet.

Für alle ausgelösten Fähigkeiten gelten folgende Regeln:

- ◊ Ausgelöste Fähigkeiten auf einer Karte, die ein Spieler kontrolliert, werden von diesem Spieler entsprechend der Timing-Vorgabe, die in der Fähigkeit angegeben ist, freiwillig ausgelöst.
- ◊ Eine ausgelöste Fähigkeit kann nur initiiert werden, falls ihr Effekt die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu ändern, und ihre Kosten (falls vorhanden) vollständig gezahlt werden können, wobei aktive Modifikatoren für Kosten beachtet werden müssen. Ob diese Möglichkeit besteht, wird überprüft, ohne die Konsequenzen der Zahlung der Kosten oder die Interaktion mit anderen Fähigkeiten in Betracht zu ziehen.
- ◊ Sobald eine Fähigkeit initiiert worden ist, müssen die Spieler ihre Effekte soweit möglich abhandeln, außer wenn der Effekt das Wort „darf“ enthält (siehe „Dürfen“ auf Seite 7).

Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist eine Kartenfähigkeit, die eine Karte mit speziellen Regeln versieht (siehe „Schlüsselwörter“ auf Seite 18).

Erscheinen- und Beute-Anweisungen

Erscheinen-Anweisungen enthalten Informationen darüber, wo ein Gegner erscheint, wenn er ins Spiel kommt (siehe „Erscheinen“ auf Seite 9).

Beute-Anweisungen enthalten Informationen darüber, welchen Ermittler ein Gegner verfolgt und/oder in einen Kampf verwickelt, falls er die Wahl hat (siehe „Beute“ auf Seite 5).

Aktionskennzeichen

Einige Fähigkeiten enthalten fett gedruckte Aktionskennzeichen (wie Kampf, Entkommen, Ermitteln oder Bewegen). Durch die Aktivierung einer solchen Fähigkeit wird die bezeichnete Aktion wie in den Regeln beschrieben durchgeführt, allerdings wird sie auf die in der Fähigkeit angegebene Weise modifiziert.

Fertigkeitskarten

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

Fertigkeitskarten werden nicht von der Hand eines Spielers gespielt. Um ihre Fähigkeiten abzuhandeln, müssen Fertigungsproben zu einer Fertigungsprobe *beigetragen* werden.

Falls eine Fertigungsprobe zu einer Fertigungsprobe beigetragen wird, darf ihre Fähigkeit während der Abhandlung dieser Fertigungsprobe wie auf der Karte angegeben angewendet werden.

Siehe „Timing für Fertigungsproben (FP)“ auf Seite 26.

Fertigungsproben

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

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

Siehe „Timing für Fertigungsproben (FP)“ auf Seite 26.

Gegner in einen Kampf verwickeln

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

Immer wenn sich ein spielbereiter, nicht in einen Kampf verwickelter Gegner am selben Ort wie ein Ermittler befindet, verwickelt er den Ermittler in einen Kampf und wird in dessen Bedrohungszone platziert. Falls sich mehrere Ermittler am selben Ort wie ein spielbereiter, nicht in einen Kampf verwickelter Gegner befinden, entscheidet die Beute-Anweisung des Gegners darüber, welchen dieser Ermittler der Gegner in einen Kampf verwickelt. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Gegner, die mit einem Ermittler in einen Kampf verwickelt sein können.

Beispiel: Ein spielbereiter, nicht in einen Kampf verwickelter Gegner verwickelt einen Ermittler in einen Kampf, falls:

- ❖ Er am selben Ort erscheint, an dem sich der Ermittler befindet.
- ❖ Er sich an denselben Ort bewegt, an dem sich der Ermittler befindet.
- ❖ Ein Ermittler sich an denselben Ort bewegt, an dem sich der Gegner befindet.

Ein erschöpfter, nicht in einen Kampf verwickelter Gegner verwickelt keinen Ermittler in einen Kampf, aber falls ein erschöpfter Gegner, der sich am selben Ort befindet wie ein Ermittler, spielbereit gemacht wird, verwickelt er den Ermittler sofort in einen Kampf.

- ❖ Hinweis: Ein Gegner mit dem Schlüsselwort *Zurückhaltend verwickelt* Ermittler nicht wie oben angegeben in einen Kampf.

Gegnerkarten

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

Sobald ein Ermittler eine Gegnerkarte zieht, muss er diesen Gegner erscheinen lassen und dabei die Erscheinen-Anweisung der Karte beachten (siehe „Erscheinen“ auf Seite 9). Falls der Gegner keine Erscheinen-Anweisung enthält, erscheint er mit dem Ermittler, der auf diese Karte getroffen ist, in einen Kampf verwickelt und wird in die Bedrohungszone dieses Ermittlers platziert.

Siehe „1.4 Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte“ auf Seite 24.

- ❖ Ein spielbereiter, nicht in einen Kampf verwickelter Gegner verwickelt einen Ermittler in einen Kampf, wenn er sich am selben Ort wie dieser befindet (siehe „Gegner in einen Kampf verwickeln“ auf Seite 11).
- ❖ Falls ein Ermittler mit einem Gegner in einen Kampf verwickelt ist und eine Aktion für etwas anderes als **kämpfen**, **entkommen** oder die Aktivierung einer **Verhandlung**- oder **Aufgeben**-Fähigkeit nimmt, macht jeder dieser Gegner einen Gelegenheitsangriff (siehe „Gelegenheitsangriff“ auf Seite 12).
- ❖ Gegner mit dem Schlüsselwort *Jäger* bewegen sich in der Gegnerphase (siehe „III. Gegnerphase“ auf Seite 25).
- ❖ In einen Kampf verwickelte Gegner greifen während der Gegnerphase an (siehe „III. Gegnerphase“ auf Seite 25).

Gegnerphase

Siehe „III. Gegnerphase“ auf Seite 25.

Geistige Gesundheit und Horror

Geistige Gesundheit steht für die mentale und emotionale Widerstandskraft einer Karte. 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 die Karte platziert (siehe „Schaden/Horror zufügen“ auf Seite 17).
- ❖ 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 Szenario aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 4).
- ❖ Im Kampagnenspiel erleidet ein Ermittler, der durch Horror in Höhe seiner geistigen Gesundheit besiegt worden ist, 1 seelisches Trauma. Durch das Erleiden seelischer Traumata kann ein Ermittler **wahnsinnig** werden (siehe „Kampagnenspiel“ auf Seite 14).

- ❖ Falls eine Vorteilskarte mit einem Wert für geistige Gesundheit Horror in Höhe ihrer geistigen Gesundheit (oder mehr) hat, ist sie besiegt und wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- ❖ Die „verliebene geistige Gesundheit“ einer Karte ist ihr Grundwert für geistige Gesundheit abzüglich der Menge Horror darauf, plus oder minus aktiver Modifikatoren für geistige Gesundheit.
- ❖ Eine Vorteilskarte ohne Wert für geistige Gesundheit gilt nicht als eine Karte mit einer geistigen Gesundheit von 0, sie kann keine geistige Gesundheit erhalten und ihr kann kein Horror zugewiesen werden.

Siehe auch: „Direkter Schaden, Direkter Horror“ auf Seite 7.

Gelegenheitsangriff

Jedes Mal wenn ein Ermittler mit einem oder mehreren spielbereiten Gegnern in einen Kampf verwickelt ist und eine andere Aktion nimmt als **Kampf** oder **Entkommen** oder eine **Verhandeln**- oder **Aufgeben**-Fähigkeit aktiviert, führt jeder dieser Gegner einen Gelegenheitsangriff gegen den Ermittler durch; die Reihenfolge der Angriffe bestimmt dabei der Ermittler. Jeder Angriff fügt dem Ermittler den Schaden und Horror des Gegners zu.

- ❖ 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 angewendet 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 macht.
- ❖ Nachdem alle Gelegenheitsangriffe gemacht worden sind, wird das Spiel mit der Abhandlung der Aktion, welche die Angriffe initiiert hat, fortgesetzt.
- ❖ Im Bezug auf Kartenfähigkeiten zählen Gelegenheitsangriffe als Gegnerangriffe.

Getötete/Wahnsinnige Ermittler

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

- ❖ Ein Ermittler mit körperlichen Traumata in Höhe seiner aufgedruckten Ausdauer (oder höher) wird getötet.
- ❖ Ein Ermittler mit seelischen Traumata in Höhe seiner aufgedruckten geistigen Gesundheit (oder höher) wird wahnsinnig.
- ❖ Ein Ermittler kann auch durch Kartenfähigkeiten oder die Auflösung eines Szenarios getötet oder wahnsinnig werden.
- ❖ In Einzelszenarien besteht praktisch kein Unterschied zwischen getötet, wahnsinnig oder besiegt werden.

Siehe „Kampagnenspiel“ auf Seite 14.

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 die 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 der Phase 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 Gewaltig bewegt sich nicht gemeinsam mit einem mit ihm in einen Kampf verwickelten Ermittler, der sich vom Ort des Gegners mit Gewaltig wegbewegt.
- ❖ Falls einem Ermittler eine Kampfprobe gegen einen Gegner mit Gewaltig misslingt, wird den mit dem Gegner in einen Kampf verwickelten Ermittlern kein Schaden zugefügt.

Gewinnen und Verlieren

Jedes Szenario hat mehrere verschiedene mögliche Enden.

Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Einige Anweisungen im Szenendeck (sowie auf anderen Begegnungskartentypen) enthalten Auflösungspunkte in folgendem Format: „(→A#)“. Das vorrangige Ziel der Spieler ist es, im Szenendeck vorzurücken, bis eine (hoffentlich vorteilhafte) Auflösung erreicht wird. Sollte das Szenendeck eine Auflösung hervorrufen, haben die Spieler das Szenario abgeschlossen (und vielleicht sogar gewonnen). Anweisungen für die Abhandlung der angegebenen Auflösung befinden sich im Kampagnenhandbuch im Abschnitt „Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.“

Das Agendadeck steht für den Fortschritt und die Ziele der bösen Mächte, denen die Ermittler in einem Szenario gegenüberstehen. Einige Anweisungen im Agendadeck (sowie auf anderen Begegnungskartentypen) enthalten ebenfalls Auflösungspunkte in folgendem Format: „(→A#)“. Sollte das Agendadeck eine (normalerweise finstere) Auflösung hervorrufen, haben die Spieler das Szenario verloren. Anweisungen für die Abhandlung der angegebenen Auflösung befinden sich im Kampagnenhandbuch im Abschnitt „Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.“

Sollte das Szenario ohne Auflösung enden (zum Beispiel, falls alle Ermittler ausgeschieden sind oder aufgegeben haben), befinden sich Anweisungen für die Abhandlung im Kampagnenhandbuch im Abschnitt „Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.“

- ❖ Falls die Spieler eine Kampagne spielen, fahren sie unabhängig vom Ausgang dieses Szenarios mit dem nächsten Szenario in der Kampagne fort. Auch wenn die Spieler ein Szenario „verlieren“, setzen sie die Kampagne trotzdem fort (allerdings mit den negativen Konsequenzen ihrer Niederlage).
- ❖ Wird ein Einzelszenario gespielt, können die Spieler das Szenario gewinnen oder verlieren. Sie gewinnen, falls sie auf einer Szenenkarte eine Auflösung abschließen. Jede andere Auflösung gilt als Niederlage (siehe „Einzelspielszenario“ auf Seite 8).

Siehe „Szenendeck und Agendadeck“ auf Seite 20.

Grundwert

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

Handkartenlimit

Siehe „IV. Unterhaltsphase“ auf Seite 25.

Heilen

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

- ◊ Falls eine Karte um mehr Schaden oder Horror geheilt wird, als sie aktuell auf sich hat, wird so viel von der angegebenen Menge wie möglich entfernt.

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, wird dieser Ort enthüllt (auf die Vorderseite gedreht) und es werden Hinweise in Höhe des Hinweiswertes des Ortes auf ihn platziert (aus dem Markervorrat). Die meisten Hinweiswerte sind Werte „pro Ermittler (♣)“. Dies kann auch in der Vorbereitung passieren.
- ◊ Man kann einen Hinweis auf einem Ort entdecken, indem an einem Ort erfolgreich ermittelt wird (siehe „Ermitteln (Aktion)“ auf Seite 9), oder durch die Fähigkeit einer Karte. Falls ein Ermittler einen Hinweis entdeckt, nimmt er den Hinweis von dem Ort und platziert ihn auf seine Ermittlerkarte unter seiner Kontrolle.
- ◊ Falls es keine „**Ermittlungsziel**“-Voraussetzungen für das Vorrücken der aktuellen Szene gibt, dürfen die Ermittler während des Ermittlerzugs eines beliebigen Ermittlers die benötigte Anzahl Hinweise von ihren Ermittlerkarten ausgeben (normalerweise als Wert „pro Ermittler“ angegeben), um im Szenendeck vorzurücken. Dies passiert normalerweise als -Spielerfähigkeit. Ein oder alle Ermittler dürfen eine beliebige Anzahl Hinweise zur Gesamtzahl der Hinweise beitragen, die benötigt werden, um im Szenendeck vorzurücken.
- ◊ Eine Kartenfähigkeit, die sich auf Hinweise „an einem Ort“ bezieht, bezieht sich auf die noch nicht entdeckten Hinweise, die sich aktuell auf dem Ort befinden.

Siehe auch: „Szenendeck und Agendadeck“ auf Seite 20, „Marker, keine mehr übrig“ auf Seite 16.

Im Spiel/Nicht im Spiel

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

Die aktuelle Szene, die aktuelle Agenda, 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.

Immun

Falls eine Karte immun gegen bestimmte Effekt-Arten ist (zum Beispiel „Immun gegen Verratskarteneffekte“ oder „Immun gegen Spielerkarteneffekte“), kann sie nicht für Effekte dieser Art gewählt oder von ihnen betroffen werden. Nur die Karte selbst ist geschützt; Spielelemente, die in direktem Zusammenhang mit der immunen Karte stehen (wie angehängte Vorteilskarten, Marker auf der Karte oder Fähigkeiten, deren Quelle die immune Karte ist), sind selbst nicht immun.

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

In einen Kampf verwickeln (Aktion)

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

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

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

In Spielerreihenfolge

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

Ins Spiel bringen

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

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

Ins Spiel kommen

Der Begriff „ins Spiel kommen“ bezieht sich auf jeden Zeitpunkt, an dem eine Karte aus einer Zone außerhalb des Spiels auf eine Spielzone übergeht (siehe „Im Spiel/Nicht im Spiel“ auf Seite 13).

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

Jäger

Jäger ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Während der Gegnerphase (im Rahmenschritt 3.2, Seite 25) bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Jäger auf kürzestem Weg in Richtung des nächstgelegenen Ermittlers auf einen verbundenen Ort. Gegner an einem Ort mit einem oder mehreren Ermittlern bewegen sich nicht.

- ❖ 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 seine „Beute“-Anweisung am besten erfüllt. Falls dies keiner tut oder falls der Gegner keine Beute-Anweisung hat, darf der Ermittlungsleiter entscheiden, in Richtung welches Ermittlers sich der Gegner bewegt.
- ❖ Falls sich ein Jäger-Gegner auf einen Ort bewegen müsste, der Weg auf diesen Ort aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

Siehe auch: „Beute“ auf Seite 5.

Kampagnenspiel

Eine Kampagne ist eine Reihe von miteinander verbundenen Szenarien, in denen jeder Spieler von einem Szenario zum nächsten denselben Ermittler spielt. Im Verlauf der Kampagne erhält der Ermittler Erfahrungspunkte und Traumata, was sich durch Veränderungen seines Decks widerspiegelt. Jede Entscheidung, die in einer Kampagne getroffen worden ist, kann in späteren Szenarien Auswirkungen haben.

Sobald man eine Kampagne beginnt, werden die Anweisungen für die Vorbereitung der Kampagne im Kampagnenleitfaden befolgt. Nachdem man ein Szenario in einer Kampagne durchgespielt hat, werden die Ergebnisse im Kampagnenlogbuch notiert.

Erfahrung

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

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

indem für jede (nicht dauerhafte) Karte, die erworben und dem Deck hinzugefügt worden ist, eine andere Karte aus dem Deck entfernt wird. Schwächekarten und Karten, die dem Deck eines Ermittlers hinzugefügt werden müssen, dürfen nicht für neu erworbene Karten entfernt werden.

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

Trauma

Trauma steht für dauerhaften Schaden an der Ausdauer 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). Für jedes körperliche Trauma des Ermittlers beginnt dieser jedes künftige Szenario mit 1 Schaden. 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). Für jedes seelische Trauma des Ermittlers, beginnt dieser jedes künftige Szenario mit Horror. Falls ein Ermittler seelische Traumata in Höhe seiner aufgedruckten geistigen Gesundheit hat, ist der Ermittler **wahnsinnig** geworden.

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 oder wahnsinnig geworden ist, muss der Spieler einen neuen Ermittler für das nächste Szenario wählen und für diesen ein neues Deck erstellen. Getötete oder wahnsinnige Ermittler können für den Rest der Kampagne nicht verwendet werden (siehe „Getötete/Wahnsinnige Ermittler“ auf Seite 12).

Falls ein Spieler einen neuen Ermittler wählen möchte und sich keine weiteren Ermittler im Kartenpool befinden, haben die Spieler verloren und die Kampagne endet.

Besiegt durch eine Kartenfähigkeit

Ein Ermittler kann durch eine Kartenfähigkeit besiegt werden. Ein besiegter Ermittler scheidet aus dem Spiel aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 4). Sollte dies eintreten, befolgt man die Anweisungen der Kartenfähigkeit, um festzustellen, ob dies langfristige Konsequenzen zur Folge hat.

Zum nächsten Szenario vorrücken

Nachdem man ein Szenario abgeschlossen hat, die Auflösung durchgeführt, das Kampagnenlogbuch auf den neusten Stand gebracht und neue Karten erworben hat, rückt man zum nächsten Szenario (in der Reihenfolge) der Kampagne vor, falls die Auflösung des Szenarios die Ermittler nicht direkt zu einem anderen Szenario leitet.

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.

Kampf (Aktion)

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

Um gegen einen Gegner an seinem Ort zu kämpfen, handelt ein Ermittler einen Angriff gegen den Gegner ab, indem er eine Kampfprobe gegen den Kampfwert dieses Gegners ablegt (siehe „Fertigkeitsproben“ auf Seite 11).

Falls die Probe gelingt, ist der Angriff erfolgreich und dem angegriffenen Gegner wird Schaden zugefügt. Normalerweise wird durch einen Angriff 1 Schaden zugefügt. Einige Waffen, Zauber oder andere Spezialangriffe können diesen Schaden modifizieren. (Dies passiert in Schritt 7 der Fertigkeitsprobe „FP.7 Ergebnis der Fertigkeitsprobe anwenden“ auf Seite 26.)

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

- ◆ Ein Ermittler darf gegen einen beliebigen Gegner an seinem Ort kämpfen: den Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, einen Gegner am selben Ort, der nicht in einen Kampf verwickelt ist, oder einen Gegner, der mit einem anderen Ermittler am selben Ort in einen Kampf verwickelt ist.

Kann nicht/Können nicht

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

Karten ziehen

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

Sobald ein Spieler angewiesen wird eine oder mehrere Begegnungskarten zu ziehen, zieht er diese Karten oben vom Begegnungsdeck und handelt diese nach den Regeln für das Ziehen von Begegnungskarten im Rahmenereignisschritt „1.4 Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte“ auf Seite 24 ab.

- ◆ Sobald ein Spieler zwei oder mehr Karten als Ergebnis einer einzigen Fähigkeit oder eines Spielschrittes zieht, werden diese Karten gleichzeitig gezogen. Falls ein Deck währenddessen leer wird, wird es zunächst neu gemischt und dann werden die restlichen Karten gezogen.

◆ Es gibt kein Limit, wie viele Karten ein Spieler in jeder Runde ziehen darf.

◆ Falls ein Ermittler mit einem leeren Ermittlerdeck eine Karte ziehen muss, mischt er seinen Ablagestapel zurück in sein Deck und zieht dann die Karte. Nachdem das Ziehen vollständig abgeschlossen ist, nimmt er 1 Horror.

Kartentypen

Informationen über die Kartentypen des Spiels und ihren genauen Aufbau befinden sich in Anhang IV (siehe „Anhang IV: Aufbau der Karten“ auf Seite 28).

- ◆ 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.

Siehe auch: „Vorteilskarten“ auf Seite 21, „Gegnerkarten“ auf Seite 11, „Ereigniskarten“ auf Seite 9, „Ortskarten“ auf Seite 17, „Fertigkeitskarten“ auf Seite 11, „Verratskarten“ auf Seite 21.

Kontrolle

Siehe „Besitz und Kontrolle“ auf Seite 5.

Kopie

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

Kosten

Es gibt zwei Arten von Kosten im Spiel: Ressourcenkosten und Fähigkeitskosten.

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

Einige ausgelöste Kartenfähigkeiten haben das Format „Kosten: Effekt“. 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. Es dürfen keine Spielelemente verwendet werden, die andere Spieler kontrollieren, um Kosten zu bezahlen.
- ◆ Sobald ein Spieler Karten erschöpft, opfert 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, 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 den Spielstatus nicht ändern.

- ◊ Falls ein Ermittler als Kosten Schaden oder Horror nimmt und einen Teil davon auf eine Vorteilskarte umverteilt, gelten die Kosten trotzdem als bezahlt.

Leer

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

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

Leerer Ort

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

Marker, keine mehr übrig

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

Merkmale

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

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

Modifikatoren

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

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

- ◊ Sobald ein Wert berechnet wird, gelten alle Modifikatoren als gleichzeitig angewendet. Bei der Berechnung werden jedoch alle Modifikatoren, die etwas addieren oder subtrahieren, durchgeführt, bevor ein Wert verdoppelt oder halbiert wird.
- ◊ Bruchzahlen werden aufgerundet, nachdem alle Modifikatoren angewendet worden sind.
- ◊ Eine Mengenangabe auf einer Karte (wie ein Eigenschaftswert, ein Symbol, die vorhandene Anzahl eines Merkmals oder Schlüsselwortes) kann nicht funktional unter Null fallen. Negative Modifikatoren, die über die aktuelle Anzahl des Wertes hinausgehen, werden zwar angewendet, aber ein negatives Ergebnis wird nach der Anwendung aller Modifikatoren behandelt, als ob der Wert Null wäre. (Beispiel: Hans-Werner legt eine Beweglichkeitsprobe ab und deckt einen Chaosmarker mit dem Wert -8 auf. Sobald dieser Modifikator auf seine Beweglichkeit von 4 angewendet wird, würde dies seinen Fertigkeitswert auf -4 senken. Seine Beweglichkeit kann aber nicht so weit gesenkt werden, dass sie funktional unter Null liegen würde. Auch wenn der Modifikator von -8 existiert, wird seine Beweglichkeit wie Null behandelt. Falls Hans-Werner nun Glückspilz! spielen würde, um einen Bonus von $+2$ zu erhalten, würde dieser Bonus allerdings nicht auf den funktionalen Wert der Fertigkeit von Null angewendet, sondern gemeinsam mit allen anderen aktiven Modifikatoren. Hans-Werners Beweglichkeit würde dann folgendermaßen berechnet werden: Grundfertigkeitswert 4 , -8 durch den Chaosmarker, $+2$ durch „Glückspilz!“ was ein Ergebnis von -2 ergeben würde, was immer noch wie Null behandelt wird.)

Müssen

Falls ein Ermittler angewiesen wird, dass er zwischen mehreren Optionen wählen „muss“, ist er verpflichtet eine Option zu wählen, welche die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu verändern.

- ◊ Falls eine Form des Wortes „müssen“ fehlt, sobald eine Auswahl zwischen mehreren Möglichkeiten getroffen wird, kann man bei der Abhandlung dieses Effektes jede Möglichkeit wählen – selbst eine Möglichkeit, die den Spielstatus nicht ändert.

Mulligan

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

- ◊ Die Spieler nehmen ihren Mulligan (oder verzichten darauf) in Spielerreihenfolge.

Mythosphase

Siehe „I. Mythosphase“ auf Seite 24.

Nachdem

Das Wort „nachdem“ bezieht sich auf den Zeitpunkt direkt nachdem die angegebene Timing-Vorgabe oder auslösende Bedingung vollständig abgehandelt worden ist.

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

Siehe auch: „Fähigkeiten“ auf Seite 10, „Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung“ auf Seite 17.

Nachrüsten

Nachrüsten ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

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

- ◊ Falls eine Karte mit Nachrüsten während der Vorbereitung gezogen wird, handelt man das Schlüsselwort Nachrüsten ab.

Nächstgelegen

Einige Karten beziehen sich auf die „nächstgelegene“ Entität. Nächstgelegen bezieht sich auf die Entität der angegebenen Art an dem Ort, der mit den wenigsten Verbindungen erreicht werden kann, selbst wenn eine oder mehrere dieser Verbindungen durch eine andere Kartenfähigkeit blockiert sind. Der Weg zur nächstgelegenen Entität ist der „kürzeste“ Weg zu dieser Entität.

Ortskarten

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

- ❖ Die kleinen Ermittlerkarten werden verwendet, um anzuzeigen, an welchem Ort sich der jeweilige Ermittler befindet.
- ❖ Solange sich ein Ermittler an einem Ort befindet, befindet sich der entsprechende Ermittler, alle seine Vorteilskarten und jede Karte in der Bedrohungszone dieses Ermittlers am selben Ort.
- ❖ Orte kommen mit dem Spielstatus „verhüllt“ ins Spiel, also mit der Seite ohne Schleier- und/oder Hinweiswert nach oben. Zu diesem Zeitpunkt wird die enthüllte Seite noch nicht gelesen.
- ❖ Das erste Mal wenn ein Ermittler einen Ort betritt, wird der entsprechende Ort enthüllt, indem er auf die andere Seite gedreht wird, und es werden Hinweise entsprechend des Hinweiswertes des Ortes auf ihn platziert (dies kann auch während der Vorbereitung passieren). Die meisten Hinweiswerte sind Werte „pro Ermittler“ (♣).
- ❖ Ein Ort, dessen Seite mit Schleier-/Hinweiswert oben liegt, hat den „enthüllten“ Status.

Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung

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

- ❖ Falls man zwei oder mehr erzwungene Fähigkeiten (einschließlich aufgeschobene Effekte) gleichzeitig abhandeln würde, bestimmt der Ermittlungsleiter, in welcher Reihenfolge man die Fähigkeiten abhandelt.
- ❖ Falls man zwei oder mehr anhaltende Fähigkeiten und/oder anhaltende Effekte nicht gleichzeitig anwenden kann, bestimmt der Ermittlungsleiter die Reihenfolge, in der man sie anwendet.

Pro Ermittler (♣)

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

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

Ressourcen

Ressourcen bieten den Ermittlern Möglichkeiten, neue Karten zu erwerben, die ihnen im weiteren Spielverlauf dann zur Verfügung stehen: Vorräte, Geld, Werkzeuge, Wissen, Spruchkomponenten, u.s.w.

- ❖ 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 (siehe „Kosten“ auf Seite 15).
- ❖ Ressourcen kann man durch die Ressourcen-Aktion erhalten (siehe „Ressourcen (Aktion)“ auf Seite 17).

- ❖ Die Ermittler erhalten außerdem in jeder Unterhaltsphase 1 Ressource (siehe „4.4 Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource“ auf Seite 25).

Siehe auch: „Marker, keine mehr übrig“ auf Seite 16.

Ressourcen (Aktion)

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

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

Sammlung

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

Beispiel: Hans-Werner und Rudolf verwenden jeweils ein Deck, das aus der Kartensammlung von Hans-Werner erstellt wurde. Falls Rudolf angewiesen wird „die Sammlung zu durchsuchen“, durchsucht er Hans-Werners Sammlung.

Schaden/Horror nehmen

„Du nimmst X Schaden“ ist eine Abkürzung für „füge deinem Ermittler X Schaden zu“. „Du nimmst X Horror“ ist eine Abkürzung für „füge deinem Ermittler X Horror zu“.

Siehe „Schaden/Horror zufügen“ auf Seite 17.

Schaden/Horror zufügen

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

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

- Schaden/Horror zuweisen:** Man bestimmt die Menge an Schaden und/oder Horror, die zugefügt wird. Schadens- und/oder Horrormarker in Höhe des zugefügten Schadens/Horrors werden neben die Karte, welcher der Schaden/Horror zugefügt wird, platziert.
 - ❖ Sobald einem Ermittler Schaden oder Horror zugefügt wird, darf dieser Ermittler ihn beliebigen gültigen Vorteilskarten zuweisen, die er kontrolliert. Damit eine Vorteilskarte gültig ist Schaden zugewiesen zu bekommen, muss sie Ausdauer haben. Damit sie gültig ist Horror zugewiesen zu bekommen, muss die Karte Geistige Gesundheit haben.
 - ❖ Einer Vorteilskarte kann nicht mehr Schaden und/oder Horror zugewiesen werden, als nötig wäre, um diese Karte zu besiegen.
 - ❖ Sämtlicher Schaden/Horror, der keiner Vorteilskarte zugewiesen werden kann, muss dem Ermittler zugewiesen werden.
- Schaden/Horror anwenden:** Zugewiesener Schaden/Horror, der nicht verhindert worden ist, wird nun gleichzeitig auf alle Karten platziert, denen er zugewiesen worden ist. Falls in diesem Schritt kein Schaden/Horror angewendet wird, ist kein Schaden/Horror erfolgreich zugefügt worden.
 - ❖ Fähigkeiten, die zuteilten Schaden und/oder Horror verhindern, senken oder umverteilen, werden zwischen Schritt 1 und Schritt 2 abgehandelt.

- ❖ Falls ein Ermittler, nachdem Schaden/Horror angewendet worden ist, Schaden in Höhe seiner Ausdauer oder höher oder Horror in Höhe seiner geistigen Gesundheit oder höher erhalten hat, ist er besiegt. Sobald ein Ermittler besiegt worden ist, scheidet er aus dem Szenario aus (siehe „Ausscheiden“ auf Seite 4).
- ❖ Falls ein Gegner, nachdem Schaden/Horror angewendet worden ist, Schaden in Höhe seiner Ausdauer oder höher hat, ist er besiegt und wird auf den Begegnungs-Ablastapel gelegt (oder auf den Ablagestapel ihres Besitzers, falls der Gegner eine Schwäche-Karte ist).
- ❖ Falls eine Vorteilskarte, nachdem Schaden/Horror angewendet worden ist, Schaden in Höhe ihrer Ausdauer oder höher oder Horror in Höhe ihrer geistigen Gesundheit oder höher hat, ist sie besiegt und wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist eine Kartenfähigkeit, die eine Karte mit speziellen Regeln versieht. Für jedes Schlüsselwort gibt es eigene Regeln, die im Abschnitt des jeweiligen Schlüsselwortes in diesem Glossar gefunden werden können. Die Schlüsselwörter in diesem Spiel sind: Zurückhaltend, Schnell, Jäger, Gewaltig, Wagnis, Zurückschlagen, Nachrüsten, Anwendungen.

- ❖ Außerdem gibt es zwei Schlüsselwörter beim Deckbau: Außergewöhnlich und Dauerhaft. Schlüsselwörter für den Deckbau beeinflussen die individuelle Gestaltung während des Baus und/oder Hochstufens eines Decks. Während des Spiels haben sie keine Effekte. Im Grundspiel gibt es keine Karten mit den Schlüsselwörtern Außergewöhnlich oder Dauerhaft – diese Schlüsselwörter werden in zukünftigen Erweiterungen eingeführt.
- ❖ Eine Karte, die dasselbe Schlüsselwort durch verschiedene Quellen mehrfach hat/erhält, funktioniert, als ob sie 1 Instanz dieses Schlüsselwortes hätte.
- ❖ Die Initiierung eines Schlüsselwortes, welches eine Form des Wortes „dürfen“ enthält, ist optional. Die Anwendung aller übrigen Schlüsselwörter ist verpflichtend.

Siehe „Fähigkeiten“ auf Seite 10.

Schnell

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

- ❖ Eine Ereigniskarte mit Schnell darf jederzeit nach den Anweisungen zum Spielen der Karte von der Hand eines Spielers gespielt werden. Falls die Anweisungen Angaben wie „sobald/nachdem“ in Verbindung mit einer Timing-Vorgabe enthalten, darf die Karte gespielt werden, als ob der beschriebene Zeitpunkt die Auslösebedingung für das Spielen dieser Karte wäre. Falls die Anweisungen eine Dauer oder einen Zeitraum enthalten, darf die Karte in jedem Spielerfenster innerhalb dieses Zeitraums gespielt werden. Falls die Anweisungen sowohl eine Angabe über einen Zeitpunkt, als auch über eine Dauer oder einen Zeitraum enthalten, darf die Karte immer dann gespielt werden, sobald die angegebene Auslösebedingung innerhalb dieses Zeitraums auftritt.
- ❖ Eine Vorteilskarte mit Schnell darf von einem Ermittler in jedem Spielerfenster in seinem Zug gespielt werden.
- ❖ Weil Karten mit Schnell keine Aktionen kosten, um gespielt zu werden, provozieren sie keine Gelegenheitsangriffe (siehe „Gelegenheitsangriff“ auf Seite 12).

Schwäche

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

- ❖ Sobald ein Ermittler eine Schwäche zieht, die eine Begegnungskarte ist (zum Beispiel eine Gegner- oder Verratsschwäche), handelt er diese Karte ab, als ob sie gerade vom Begegnungsdeck gezogen worden wäre.
- ❖ Sobald ein Ermittler eine Schwäche zieht, die eine Spielerkarte ist (zum Beispiel eine Vorteils-, Ereignis- oder Fertigkeitsschwäche), handelt er sämtliche Enthüllungseffekte auf der Karte ab und fügt sie der Hand des Ermittlers 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 des Ermittlers kommt, muss der Ermittler die Karte abhandeln (einschließlich aller Enthüllungseffekte), als ob er sie gerade gezogen hätte.
- ❖ Der Träger einer Schwäche ist der Ermittler, der das Spiel mit dieser Schwäche in seinem Deck oder seiner Spielzone begonnen hat.
- ❖ Falls eine Schwäche einem Spielerdeck, einer Hand oder einer Bedrohungszone während des Durchspielens eines Szenarios hinzugefügt wird, bleibt sie für den Rest der Kampagne Teil des Decks dieses 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.
- ❖ Schwächen, die Begegnungskarten sind, werden wie andere Begegnungskarten nicht von einem Spieler kontrolliert. Schwächen, die Spielerkarten sind, werden von ihrem Träger kontrolliert.
- ❖ Einige Karten- und Spieltexte beziehen sich auf „Grundschwächen“. Eine Grundschwäche kann man an dem Begriff „Grundschwäche“ und dem unten abgebildeten Symbol erkennen.



Schwierigkeit (Fertigkeitsprobe)

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

- ❖ Sobald man einen Gegner angreift, wird als Grundschwierigkeit für die Fertigkeitsprobe der Kampfwert des Gegners verwendet.
- ❖ Sobald man an einem Ort ermittelt, wird als Grundschwierigkeit für die Fertigkeitsprobe der Schleierwert des Ortes verwendet.
- ❖ Beim Versuch, einem Gegner zu entkommen, wird als Grundschwierigkeit der Entkommen-Wert des Gegners verwendet.

- ◊ Beim Abhandeln einer Fertigungsprobe, die durch eine Kartenfähigkeit erzeugt wird, steht die Grundschwierigkeit in Klammern hinter der Angabe, auf welche Fertigkeit die Probe abgelegt wird. *Beispiel: Intellekt (3).*

Siehe „Timing für Fertigungsproben“ auf Seite 26 für die vollständigen Regeln für Fertigungsproben.

Schwierigkeits(grad)

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

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

Selbstreferenzieller Text

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

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

Siegepunkte, Siegpunktstapel

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

Eine Begegnungskarte, die Siegpunkte wert ist und die durch einen Ermittler überwunden wird, wird bis zum Ende des Szenarios auf den Siegpunktstapel gelegt. Der Siegpunktstapel ist eine Zone außerhalb des Spiels, die sich alle Spieler teilen. Sobald ein Szenario beendet wird, liefern die Karten im Siegpunktstapel Erfahrungspunkte, die verwendet werden können, um das Deck eines Ermittlers zu verbessern (siehe „Kampagnenspiel“ auf Seite 14).

- ◊ Wird ein Siegpunkte-Gegner besiegt, wird die Karte auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel platziert.
- ◊ Am Ende eines Szenarios wird jeder enthüllte Siegpunkte-Ort im Spiel, der keine Hinweise hat, auf den Siegpunktstapel platziert.
- ◊ Ist die Abhandlung einer Siegpunkte-Verratskarte abgeschlossen, wird sie auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel platziert.



Jede dieser Karten ist 1 Siegpunkt wert.

Slots

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

Die Slots, die einem Ermittler normalerweise zur Verfügung stehen, sind:

- ◊ 1 **Zubehörslot**
- ◊ 1 **Körperslot**
- ◊ 1 **Verbündeter-Slot**
- ◊ 2 **Handslots**
- ◊ 2 **arkane Slots**

Falls eine Vorteilskarte kein Slotsymbol hat, benötigt sie keinen der oben genannten Slots. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl von Vorteilskarten ohne Slotsymbol, die ein Ermittler im Spiel haben kann. Folgende Symbole (auf Vorteilskarten) geben an, welchen Slot diese Vorteilskarte füllt:



Falls durch das Spielen oder das Erhalten einer Vorteilskarte ein Ermittler sein Limit der Slotart jener Vorteilskarte überschreitet, muss er andere Vorteilskarten, die er kontrolliert, wählen und ablegen. Dies geschieht zum selben Zeitpunkt, an dem die neue Vorteilskarte ins Spiel kommt.

Sobald

Das Wort „sobald“ bezieht sich auf den Moment direkt nachdem die angegebene Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung initiiert worden ist, aber bevor die Auswirkungen auf den Spielstatus abgehandelt werden. Die Abhandlung einer „sobald“-Fähigkeit unterbricht die Abhandlung ihrer Timing-Vorgabe oder Auslösebedingung. *(Beispiel: Eine Fähigkeit, die besagt „Sobald du eine Gegnerkarte ziehst“, wird sofort initiiert, nachdem man die Gegnerkarte gezogen hat, aber bevor ihre Enthüllungsfähigkeit, ihr Erscheinen u. s. w. abgehandelt werden).*

Siehe auch: „Fähigkeiten“ auf Seite 10, „Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung“ auf Seite 17.

Spiel

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

Spielbereit

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

- ❖ Spielbereit ist der normale Zustand einer Karte, in dem sie ins Spiel kommt.
- ❖ Sobald eine erschöpfte Karte spielbereit gemacht wird, wird sie in die aufrechte Position zurückgedreht. Diese Karte ist dann im spielbereiten Status.
- ❖ Eine spielbereite Karte kann nicht erneut spielbereit gemacht werden (sie muss zuerst erschöpft werden, normalerweise durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit).

Spieleinschränkungen, Berechtigungen und Anweisungen

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

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

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

Spielen

Um eine Karte zu spielen, muss ein Ermittler die Ressourcenkosten der Karte bezahlen und sonstige Einschränkungen und Bedingungen der Karte beachten. Die meisten Karten können nur durch die Verwendung einer Spielen-Aktion gespielt werden (siehe „Spielen (Aktion)“ auf Seite 20).

Karten mit dem Schlüsselwort Schnell werden nicht während einer Spielen-Aktion gespielt. Eine solche Karte darf immer gespielt werden, wenn ihre angegebene Auslösebedingung erfüllt ist, oder, falls sie keine Auslösebedingung hat, während eines passenden Spielerfensters (siehe „Schnell“ auf Seite 18).

Immer wenn eine Ereigniskarte gespielt wird, werden ihre Effekte abgehandelt und sie wird dann auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Immer wenn eine Vorteilskarte gespielt wird, wird sie in die Spielzone des Ermittlers platziert und bleibt solange im Spiel, bis eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt dafür sorgt, dass sie das Spiel verlässt. Die meisten Vorteilskarten benötigen einen oder mehrere Slots, solange sie sich im Spiel befinden (siehe „Slots“ auf Seite 19).

Fertigkeitskarten werden nicht „gespielt“. Diese Karten werden von der Hand eines Spielers zu Fertigkeitstests *beigetragen*, um ihre Fähigkeiten zu nutzen.

Siehe auch: „Anhang I: Abfolge einer Initiierung“ auf Seite 22, „Spieleinschränkungen, Berechtigungen und Anweisungen“ auf Seite 20.

Spielen (Aktion)

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

Sobald ein Ermittler diese Aktion nimmt, sucht er eine Vorteils- oder Ereigniskarte auf seiner Hand aus, zahlt die Ressourcenkosten und spielt sie (siehe „Spielen“ auf Seite 20).

- ❖ Karten mit dem Schlüsselwort Schnell werden nicht unter Verwendung dieser Aktion gespielt (siehe „Schnell“ auf Seite 18).
- ❖ Fertigkeitskarten werden nicht „gespielt“. Diese Karten werden von der Hand eines Spielers zu Fertigkeitstests *beigetragen*, um ihre Fähigkeiten zu nutzen.

Statt/anstatt

Die Wörter „statt“ und „anstatt“ zeigen einen Ersatzeffekt an. Ein Ersatzeffekt ist ein Effekt, der die Abhandlung einer ausgelösten Bedingung mit einer anderen Abhandlung ersetzt.

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

Stimmungstext

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

Suchen



Sobald ein Spieler angewiesen wird eine Karte zu suchen, darf dieser Spieler alle Karten in der Zone, in der gesucht wird, ansehen, ohne diese Karten für andere Spieler zu enthüllen.

- ❖ Falls ein Effekt ein ganzes Deck durchsuchen lässt, muss man das Deck nach Abschluss der Suche mischen.
- ❖ Sobald ein Suchen-Effekt abgehandelt wird, ist ein Spieler verpflichtet das gesuchte Objekt zu finden, falls sich ein oder mehrere gültige Objekte in der Zone befinden, in der man sucht.
- ❖ Solange man gerade in einer Anzahl Karten sucht, werden diese Karten nicht als Karten behandelt, die ihre ursprüngliche Spielzone verlassen haben.

Szenendeck und Agendadeck

Das Szenendeck steht für den Fortschritt, den die Ermittler in einem Szenario machen können. Das Agendadeck steht für den Fortschritt und die Ziele der finsternen Mächte, denen die Ermittler in einem Szenario gegenüberstehen.

Das Vorrücken im Szenendeck ist normalerweise gut für die Ermittler, ein Vorrücken im Agendadeck hingegen schlecht.

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

die Agendakarte eine „**Ermittlungsziel**“-Anweisung enthält, überschreibt diese die Verderbensmarker-Voraussetzung oder sie fügt zusätzliche Voraussetzungen hinzu.

- ◊ Die oberste Szenen-/Agendakarte des Szenen-/Agendadecks bezeichnet man als „aktuelle“ Szene/„aktuelle“ Agenda.

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

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

Siehe auch: „Hinweise“ auf Seite 13, „Verderben“ auf Seite 21.

Träger

Der Träger einer Schwäche ist der Ermittler, der das Spiel mit dieser Schwäche in seinem Deck oder seiner Spielzone begonnen hat.

Siehe „Schwäche“ auf Seite 18.

Trauma

Siehe „Kampagnenspiel“ auf Seite 14.

Unterhaltungsphase

Siehe „IV. Unterhaltungsphase“ auf Seite 25.

Verderben

Verderben steht für den Fortschritt der Mächte des Mythos bei der Durchführung ihrer üblen Rituale, der Beschwörung kosmischer Wesenheiten und/oder der Erfüllung der Agenda in einem Szenario.

- ◊ Während jeder Mythosphase wird 1 Verderbensmarker auf die aktuelle Agenda platziert (siehe „I. Mythosphase“ auf Seite 24).
- ◊ 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), rückt man während des „Verderbensschwellenwert überprüfen“-Schrittes in der Mythosphase in der Agenda vor. Dies ist die einzige Möglichkeit, das Agendadeck vorzurücken, falls nicht eine Karte ausdrücklich angibt, dass sie das Agendadeck vorrückt.
- ◊ Verderbensmarker auf Karten außer der Agenda (wie zum Beispiel auf Gegnern, Verbündeten oder Orten) zählen mit bei der Bestimmung der Verderbensmarker im Spiel.

Siehe auch „Szenendeck und Agendadeck“ auf Seite 20, „Marker, keine mehr übrig“ auf Seite 16.

Verhandlung

Einige Fähigkeiten haben das Aktionskennzeichen **Verhandlung**. Solche Fähigkeiten können durch die Verwendung der Aktivieren-Aktion initiiert werden (siehe „Aktivieren (Aktion)“ auf Seite 2).

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 die Fähigkeit nichts anderes angegeben wird.

Siehe „1.4 Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte“ auf Seite 24.

Vorteilskarten

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

- ◊ Sobald man eine Vorteilskarte spielt, platziert man sie in seine Spielzone. Normalerweise bleiben Vorteilskarten im Spiel, wenn sie nicht durch eine Kartenfähigkeit oder einen Spielschritt abgelegt werden.
- ◊ Einige Vorteilskarten haben Werte für Ausdauer und/oder Geistige Gesundheit. Sobald einem Ermittler Schaden oder Horror zugefügt wird, darf dieser Ermittler einen Teil davon oder den kompletten Schaden oder Horror einer gültigen Vorteilskarte zuweisen, die er kontrolliert (siehe „Schaden/Horror zufügen“ auf Seite 17).
- ◊ Die meisten Vorteilskarten benötigen einen oder mehrere Slots, solange sie sich im Spiel befinden (siehe „Slots“ auf Seite 19).
- ◊ Einige Vorteilskarten haben ein Begegnungssetsymbol und keine Stufenanzeige. Solche Vorteilskarten nennt man Storyvorteile. Storyvorteile sind Teil eines Begegnungssets und dürfen nicht zu Spielerdecks hinzugefügt werden, es sei denn, die Auflösung oder die Vorbereitung eines Szenarios erlaubt dies dem Spieler.

Wagnis

Wagnis ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Solange das Ziehen einer Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Wagnis abgehandelt wird, kann sich ein Ermittler nicht mit anderen Spielern beraten. Diese Spieler können keine Karten spielen, Fähigkeiten auslösen oder Karten zu Fertigkeitstests des Ermittlers beitragen, solange die Wagnis-Begegnung abgehandelt wird.

X (Buchstabe)

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

- ◊ Bei Kosten, die den Buchstaben X enthalten, ist X durch die Kartenfähigkeit oder die Wahl des Spielers definiert. Danach darf die zu zahlende Menge durch Effekte modifiziert werden, ohne dass dies den Wert von X verändert.

Ziehen (Aktion)

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

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

Ziel

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

- ❖ Falls eine Fähigkeit die Auswahl eines Zieles erfordert und es kein gültiges Ziel (oder nicht genügend gültige Ziele) gibt, kann die Fähigkeit nicht initiiert werden.
- ❖ Falls es erforderlich ist, dass mehrere Ziele vom selben Spieler gewählt werden, werden diese gleichzeitig gewählt.
- ❖ Ein Effekt, der „eine beliebige Anzahl“ Ziele auswählen kann, wird nicht erfolgreich abgehandelt (und kann den Spielstatus nicht ändern), falls null dieser Ziele gewählt werden.
- ❖ Eine Karte ist kein gültiges Ziel für eine Fähigkeit, falls die Abhandlung des Effektes dieser Fähigkeit den Zustand der Karte nicht ändern könnte. (Beispiel: *Ein erschöpfter Gegner könnte nicht als Ziel eines Effektes 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, 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.

Anhang I: Abfolge einer Initiierung

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

- ❖ **Spieleinschränkungen überprüfen:** Man bestimmt, ob die Karte gespielt oder ob die Fähigkeit initiiert werden kann. (Dazu gehört auch sicherzustellen, dass die Abhandlung des Effektes die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu ändern.) Falls die Spieleinschränkungen nicht erfüllt sind, wird der Prozess abgebrochen.
- ❖ **Kosten** (möglicherweise mehrere) für das Spielen der Karte oder das Initiieren der Fähigkeit bestimmen. Falls sichergestellt ist, dass die Kosten (unter Beachtung von Modifikatoren) gezahlt werden können, wird mit den übrigen Schritten dieser Abfolge fortgefahren.


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

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

Anhang II: Timing und Spiel

Die „Timingstruktur: Phasenablauf“ verdeutlicht die Phasen und Schritte einer Spielrunde. Immer wenn ein Ermittler eine Fertigungsprobe ablegt, wird die Timingstruktur für Fertigungsproben verwendet, die im Abschnitt „Timing für Fertigungsproben (FP)“ genau erläutert wird.

Nummerierte Punkte in grauen Kästen nennt man Rahmenereignisse. Rahmenereignisse sind verpflichtend eintretende Zeitpunkte, die durch die Spielstruktur vorgegeben sind.

Die roten Kästen stellen Spielerfenster dar. Die Spieler dürfen  ausgelöste Fähigkeiten in diesen Fenstern verwenden.

Einzelheiten zu jedem dieser Schritte befinden sich ab Seite 24.


I. Mythosphase (diese Phase wird während der ersten Runde des Spiels übersprungen)

1.1 Runde beginnt. Mythosphase beginnt.

1.2 Auf der aktuellen Agenda 1 Verderbensmarker platzieren.

1.3 Verderbensschwellenwert überprüfen.

1.4 Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte.


 SPIELERFENSTER

1.5 Mythosphase endet.


Das Spiel wird mit der Ermittlungsphase fortgesetzt.

II. Ermittlungsphase

2.1 Ermittlungsphase beginnt.

 SPIELERFENSTER

2.2 Zug des nächsten Ermittlers beginnt.

 SPIELERFENSTER

2.2.1 Der aktive Ermittler darf eine Aktion nehmen, falls möglich. Falls eine Aktion genommen wurde, kehrt man zum vorherigen Spielerfenster zurück. Falls keine Aktion genommen worden ist, wird das Spiel mit Schritt 2.2.2 fortgesetzt.

2.2.2 Zug des Ermittlers endet. Falls ein Ermittler seinen Zug in dieser Phase noch nicht genommen hat, wird das Spiel bei Schritt 2.2 fortgesetzt. Falls jeder Ermittler seinen Zug in dieser Phase genommen hat, wird das Spiel bei Schritt 2.3 fortgesetzt.


2.3 Ermittlungsphase endet.

Das Spiel wird mit der Gegnerphase fortgesetzt.


III. Gegnerphase

3.1 Gegnerphase beginnt.

3.2 Jäger-Gegner bewegen sich.

 SPIELERFENSTER

3.3 Der nächste Ermittler handelt die Angriffe der mit ihm in Kämpfe verwickelten Gegner ab. Falls ein Ermittler in dieser Phase noch keine Gegner-Angriffe abgehandelt hat, kehrt man zum vorherigen Spielerfenster zurück. Nachdem der letzte Ermittler Angriffe durch in Kämpfe verwickelte Gegner abgehandelt hat, wird das Spiel mit dem nächsten Spielerfenster fortgesetzt.


 SPIELERFENSTER

3.4 Gegnerphase endet.

Das Spiel wird mit der Unterhaltsphase fortgesetzt.

IV. Unterhaltsphase

4.1 Unterhaltsphase beginnt.

 SPIELERFENSTER

4.2 Aktionen zurücksetzen.

4.3 Alle erschöpften Karten spielbereit machen.

4.4 Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource.

4.5 Jeder Ermittler überprüft sein Handkartenlimit.

4.6 Unterhaltsphase endet. Runde endet.

Das Spiel wird mit der Mythosphase der nächsten Runde fortgesetzt.

Genauere Erläuterung der Rahmenereignisse

Dieser Abschnitt erläutert im Detail, wie die einzelnen Rahmenereignisse im Ablaufdiagramm abgehandelt werden. Die einzelnen Rahmenereignisse werden in der Reihenfolge erläutert, in der sie im Spiel auftreten.

I. Mythosphase

In der ersten Runde des Spiels wird die Mythosphase übersprungen.

1.1 Mythosphase beginnt.

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

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

1.2 Auf der aktuellen Agenda 1 Verderbensmarker platzieren.

Man nimmt 1 Verderbensmarker aus dem Markervorrat und platziert ihn auf die aktuelle Agendakarte.

1.3 Verderbensschwollenwert überprüfen.

Man vergleicht die Gesamtzahl der Verderbensmarker im Spiel (auf der aktuellen Agenda und auf jeder anderen Karte im Spiel) mit dem Schwellenwert für Verderben auf der aktuellen Agenda. Falls die Anzahl der Verderbensmarker im Spiel den Schwellenwert für Verderben auf der aktuellen Agenda erreicht oder übertrifft, rückt man im Agendadeck vor.

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

Hinweis: Dies ist die einzige Möglichkeit, um im Agendadeck vorzurücken, falls nicht eine Karte ausdrücklich besagt, dass man im Agendadeck vorrückt.

1.4 Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte.

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

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

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

5. Falls die gezogene Karte das Schlüsselwort Nachrüsten hat, muss der Ermittler eine weitere Karte ziehen. Dieser Ablauf wird dann erneut bei Schritt 1 gestartet.

1.5 Mythosphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Mythosphase dar. Das Ende einer Phase ist ein wichtiger Punkt im Spiel, auf den sich Kartentexte beziehen können, entweder als der Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden darf oder muss, oder als der Zeitpunkt, an dem ein aufgeschobener Effekt abgehandelt wird oder ein andauernder Effekt abläuft.

II. Ermittlungsphase

2.1 Ermittlungsphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den Beginn der Ermittlungsphase dar.

2.2 Zug des nächsten Ermittlers beginnt.

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

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

2.2.1 Der Ermittler nimmt eine Aktion, falls möglich.

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

- ◆ An seinem Ort **ermitteln**.
- ◆ Sich auf einen verbundenen Ort **bewegen**.
- ◆ **Ziehen** (1 Karte ziehen).
- ◆ **Ressource** (1 Ressource erhalten).
- ◆ Eine Vorteils- oder Ereigniskarte von seiner Hand **spielen**.
- ◆ Eine **➔**-Kosten-Fähigkeit auf einer Karte im Spiel, die er kontrolliert, auf einer Begegnungskarte an seinem Ort, auf einer Karte in seiner Bedrohungszone, auf der aktuellen Szenenkarte oder auf der aktuellen Agendakarte **aktivieren**.
- ◆ Gegen einen Gegner an seinem Ort **kämpfen**.
- ◆ Einen Gegner an seinem Ort in einen Kampf **verwickeln**.
- ◆ Versuchen einem Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, zu **entkommen**.

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

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

Nachdem ein Ermittler eine Aktion genommen hat, kehrt man ins vorherige Spielerfenster zurück. Ein Ermittler darf seinen Zug vorzeitig beenden, falls er keine weiteren Aktionen durchführen möchte. Falls der Ermittler keine Aktion nehmen kann oder möchte, setzt man das Spiel mit Schritt 2.2.2 fort.

2.2.2 Der Zug des Ermittlers endet.

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

2.3 Ermittlungsphase endet

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Ermittlungsphase dar.

III. Gegnerphase

3.1 Gegnerphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Gegnerphase dar.

3.2 Jäger-Gegner bewegen sich.

Das Schlüsselwort Jäger wird auf allen spielbereiten, nicht in einen Kampf verwickelten Gegnern abgehandelt, die das Schlüsselwort Jäger haben (siehe „Jäger“ auf Seite 14).

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

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

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

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

3.4 Gegnerphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Gegnerphase dar.

IV. Unterhaltsphase

4.1 Unterhaltsphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Unterhaltsphase dar.

4.2 Aktionen zurücksetzen.

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

4.3 Erschöpfte Karten spielbereit machen.

Man macht gleichzeitig alle erschöpften Karten spielbereit.

4.4 Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource.

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

4.5 Jeder Ermittler überprüft sein Handkartenlimit.

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

4.6 Unterhaltsphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Unterhaltsphase dar.

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

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



Timing für Fertigkeitssproben (FP)

FP.1 Fertigkeit für die Probe bestimmen.

Die Probe auf diese Fertigkeit beginnt jetzt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Fertigkeitssprobe dar. Es gibt vier Arten von Fertigkeitssproben: Willenskraftproben, Intellektproben, Kampfproben und Beweglichkeitsproben. Die Kartenfähigkeit oder die Spielregel bestimmt, welche Probe nötig ist und damit beginnt eine Probe dieser Art.

FP.2 Karten von der Hand zur Fertigkeitssprobe beitragen.

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

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

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

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

FP.3 Chaosmarker enthüllen.

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

FP.4 Chaossymbol-Effekte abhandeln.

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

♠, ♡, ♣, oder ✨

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

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

FP.5 Modifizierten Fertigkeitsswert des Ermittlers bestimmen.

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

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

Der modifizierte Fertigkeitsswert wird mit der Schwierigkeit der Fertigkeitssprobe verglichen.

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

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

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

- ◊ Falls einem Ermittler eine Fertigkeitssprobe durch eine Kartenfähigkeit oder das Enthüllen des ✨-Symbols automatisch misslingt, ist der Gesamt-Fertigkeitsswert des Ermittlers für diese Probe 0.

FP.7 Ergebnis der Fertigkeitssprobe anwenden.

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

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

FP.8 Die Fertigkeitssprobe endet.

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

Timing für Fertigkeitssproben (FP)

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

♣ SPIELERFENSTER

FP.2 Karten von der Hand zu dieser Fertigkeitssprobe beitragen.

♣ SPIELERFENSTER

FP.3 Chaosmarker enthüllen.

FP.4 Chaossymbol-Effekte abhandeln.

FP.5 Modifizierten Fertigkeitsswert des Ermittlers bestimmen.

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

FP.7 Ergebnis der Fertigkeitssprobe anwenden.

FP.8 Die Fertigkeitssprobe endet.

Anhang III: Spielvorbereitung

Um ein Spiel vorzubereiten, werden folgende Schritte in angegebener Reihenfolge durchgeführt:

- 1. Ermittler wählen.** Jeder Spieler wählt einen anderen Ermittler und platziert die entsprechende Ermittlerkarte in seine Spielzone.
- 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. Einen der Ermittler als Ermittlungsleiter für dieses Spiel wählen.**
- 4. Ermittlerdecks erstellen und mischen.**
- 5. Markervorrat erstellen.** Die Schadens-, Horror-, Hinweis-/Verderbens- und Ressourcenmarker werden für jeden Spieler leicht erreichbar bereitlegt.
- 6. Chaosbeutel erstellen.** Die in der Kampagnenvorbereitung angegebenen Chaosmarker werden in den Chaosbeutel gelegt. Die übrigen Chaosmarker kommen zurück in die Spielschachtel.
 - ◆ Im Kampagnenmodus 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 in den Vorbereitungsanweisungen angegebenen Begegnungssets, die Platzierung der Orte, die Platzierung der 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 vorbereiten.** 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 vorbereiten.** 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.**

Während der Vorbereitung gibt es kein 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.



Anhang IV: Aufbau der Karten

In diesem Abschnitt findet ihr detaillierte Angaben zum Aufbau jedes Kartentyps. Auf den Seiten 28–29 werden Szenariokarten erläutert, auf den Seiten 30–31 Ermittler-/Spielerkarten.

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

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

Aufbau von Szenariokarten

- Begegnungssymbol:** Gibt an, zu welchem Begegnungsset die Karte gehört.
- Kartentyp:** Gibt an, wie sich eine Karte im Spiel verhält oder wie sie im Spiel verwendet werden darf.
- Name:** Der Name dieser Karte.
- Merkmale:** Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
- Fähigkeit:** Die spezielle Art, auf die diese Karte mit dem Spiel interagiert.
- Kampfwert eines Gegners:** Bestimmt die Schwierigkeit einer Fertigungsprobe, um diesen Gegner anzugreifen.
- Ausdauer eines Gegners:** Die Ausdauer des Gegners, die seine körperliche Widerstandskraft angibt.
- Entkommen-Wert eines Gegners:** Bestimmt die Schwierigkeit einer Fertigungsprobe, um diesem Gegner zu entkommen.
- Schaden:** Die Menge an Schaden, die dieser Gegner mit seinem Angriff zufügt.
- Horror:** Die Menge Horror, die dieser Gegner mit seinem Angriff zufügt.
- Schleier:** Bestimmt die Schwierigkeit bei einer Fertigungsprobe, um an diesem Ort zu ermitteln.
- Hinweiswert:** Die Anzahl der Hinweise, die auf diesen Ort platziert werden, sobald er zum ersten Mal enthüllt wird.
- Verbindungssymbole:** Zeigen die Verbindungen für die Bewegung zwischen den Orten an.
- Szenen-/Agendaabfolge:** Gibt die Reihenfolge der Karten im Szenen-/Agendadeck an.
- Hinweisschwellenwert:** Die Anzahl der Hinweise, die ausgegeben werden müssen, um von dieser Szene vorzurücken.
- Verderbensschwellenwert:** Die Anzahl der Verderbensmarker, die im Spiel sein müssen, um von dieser Agenda vorzurücken.
- Erweiterungssymbol:** Gibt an, aus welchem Produkt die Karte stammt.
- Begegnungsset-Nummer:** Gibt die Anzahl der Karten eines Begegnungssets und die Nummer der Karte innerhalb des Begegnungskartensets an.

Verhüllter Ort



Ort



3

Agenda (Seite „a“)



16

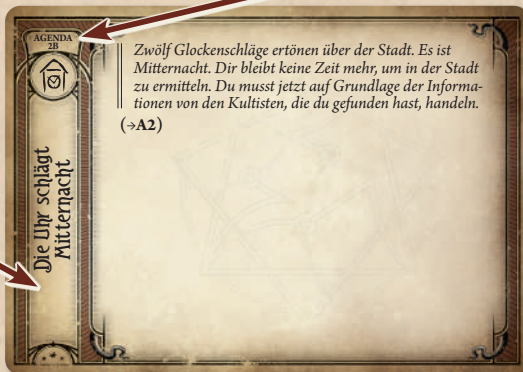
8

Szene (Seite „a“)



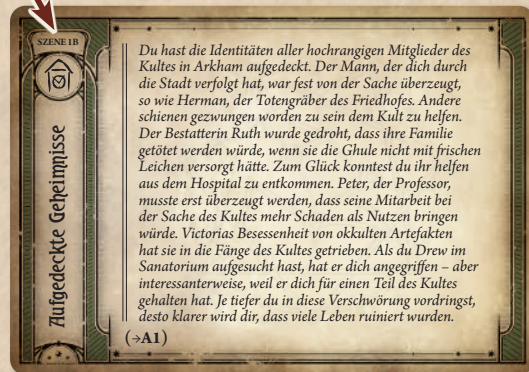
14

Agenda (Seite „b“)



3

Szene (Seite „b“)



15

Verrat



1

4

5

17

Gegner



6

7

9

8

10

Aufbau von Spielerkarten

- Kosten:** Die Ressourcenkosten für das Spielen der Karte.
- Stufe:** Die benötigten Erfahrungspunkte, um die Karte für ein Deck zu erwerben.
- Kartentyp:** Gibt an, wie sich eine Karte im Spiel verhält oder wie sie im Spiel verwendet werden darf.
- Klassensymbol:** Gibt an, zu welcher Klasse die Karte gehört. Neutrale Karten haben kein Klassensymbol.
- Name:** Der Name der Karte.
- Untertitel:** Eine weitere Bezeichnung für die Karte.
- Fertigkeiten:** Die Werte des Ermittlers für seine Fertigkeiten in der Reihenfolge: Willenskraft (♣), Intellekt (♠), Kampf (♥), Beweglichkeit (♣).
- Merkmale:** Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
- Fähigkeit:** Die spezielle Art, auf die diese Karte mit dem Spiel interagiert.
- Älteres-Zeichen-Fähigkeit:** Die Fähigkeit dieses Ermittlers für den Älteres-Zeichen-Marker.
- Ausdauer:** Die Ausdauer dieser Karte, die ihre körperliche Widerstandskraft angibt.
- Geistige Gesundheit:** Der Wert für geistige Gesundheit dieser Karte, der die mentale Widerstandskraft angibt.
- Fertigkeitsprobensymbol:** Modifizieren die Fertigkeitswerte, solange sie zu einer Fertigungsprobe beigetragen werden.
- Erweiterungssymbol:** Gibt an, aus welchem Produkt die Karte stammt.

Kleine Ermittlerkarte



Ermittler

Illus. Aleksander Karcz © 2020 FH

Vorteil

1

2

5

6

11

12

2

2

54

Illus. Paco Rico Torres © 2016 FFG

Fertigkeit

5

13

9

14

81

Illus. David Anden Nash © 2016 FFG

Ereignis

3

4

0

8

64

Illus. Magali Villeneuve © 2016 FFG

Inhalt

A

Ablagestapel.....	2
Adjektive.....	2
Agendadeck.....	2
Aktion.....	2
Aktionskennzeichen.....	11
Aktivieren (Aktion).....	2
Aktiver Spieler.....	3
Andauernde Effekte.....	3
Angreifer, angegriffen.....	3
Anhängen an.....	3
Anhaltende Fähigkeit.....	3
Anwendungen (X „Art“).....	3
Aufgeben.....	3
Aufgedruckt.....	3
Aufgeschobene Effekte.....	3
Aufheben.....	4
Aus dem Spiel entfernt.....	4
Ausdauer und Schaden.....	4
Ausgelöste Fähigkeiten.....	4
Auslösebedingung.....	4
Ausscheiden.....	4
Außergewöhnlich.....	4
Automatischer Erfolg/Misserfolg.....	5

B

Bedrohungszone.....	5
Begegnungsdeck.....	5
Begegnungsset.....	5
Beiseitelegen.....	5
Beschränkung und Maximum.....	5
Besiegt.....	5
Besitz und Kontrolle.....	5
Beute.....	5
Bewegen.....	6
Bewegen (Aktion).....	6

C

Chaosmarker.....	6
------------------	---

D

Dann.....	6
Das Spiel verlassen.....	6
Dauerhaft.....	7
Deckbau.....	7
Decks.....	7
Du/Dein.....	7
Direkter Schaden/Horror.....	7
Dürfen.....	7

E

Effekte.....	7
Ein, eine.....	8
Einzelspielszenario.....	8
Einzigartig (*).....	8
Enthüllung.....	8
Enthüllungsfähigkeit.....	10
Entkommen, Entkommen (Aktion).....	8
Ereigniskarten.....	9
Erfahrungspunkte.....	9
Erhalten.....	9
Ermitteln (Aktion).....	9
Ermittlerdeck.....	9
Ermittlungsleiter.....	9
Ermittlungsphase.....	9
Erscheinen.....	9
Erschöpfen, erschöpft.....	10
Erzwungene Fähigkeiten.....	10

F

Fähigkeiten.....	10
Fertigkeitskarten.....	11
Fertigkeitsproben.....	11

G

Gegner in einen Kampf verwickeln.....	11
Gegnerkarten.....	11
Gegnerphase.....	11
Geistige Gesundheit und Horror.....	11
Gelegenheitsangriff.....	12
Getötete/Wahnsinnige Ermittler.....	12
Gewaltig.....	12
Gewinnen und Verlieren.....	12
Grundwert.....	12

H

Handkartenlimit.....	13
Heilen.....	13
Hinweise.....	13
Horror (s. Geistige Gesundheit).....	11

I

Immun.....	13
Im Spiel/Nicht im Spiel.....	13
In einen Kampf verwickeln (Aktion).....	13
In Spielerreihenfolge.....	13
Ins Spiel bringen.....	13
Ins Spiel kommen.....	14

J

Jäger.....	14
------------	----

K

Kampagnenspiel.....	14
Kampf (Aktion).....	15
Kann nicht/Können nicht.....	15
Karten ziehen.....	15
Kartentypen.....	15
Klassen (s. Deckbau).....	7
Kontrolle.....	15
Kopie.....	15
Kosten.....	15

L

Leer.....	16
Leerer Ort.....	16

M

Marker, keine mehr übrig.....	16
Merkmale.....	16
Modifikatoren.....	16
Müssen.....	16
Mulligan.....	16
Mythosphase.....	16

N

Nachdem.....	16
Nachrüsten.....	16
Nächstgelegen.....	16

O

Ortskarten.....	17
-----------------	----

P

Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung.....	17
Pro Ermittler (♣).....	17
Proben (s. Fertigkeitsproben).....	11

R

Ressourcen.....	17
Ressourcen (Aktion).....	17

S

Sammlung.....	17
Schaden (s. Ausdauer).....	4
Schaden/Horror nehmen.....	17
Schaden/Horror zufügen.....	17
Schlüsselwörter.....	18
Schnell.....	18
Schwäche.....	18
Schwierigkeit (Fertigkeitsprobe).....	18
Schwierigkeits(grad).....	19
Selbstreferenzieller Text.....	19
Siegpunkte, Siegpunktstapel.....	19
Slots.....	19
Sobald.....	19
Spiel.....	19
Spielbereit.....	20
Schweinschränkungen, Berechtigungen und Anweisungen 20	
Spielein.....	20
Spielein (Aktion).....	20
Statt/anstatt.....	20
Stimmungstext.....	20
Suchen.....	20
Szenendeck und Agendadeck.....	20

T

Träger.....	21
Trauma.....	21

U

Unterhaltsphase.....	21
----------------------	----

V

Verderben.....	21
Verhandlung.....	21
Verratskarten.....	21
Vorrücken im Szenen-/ Agendadeck (s. Szenendeck).....	20
Vorrücken zum nächsten Szenario (s. Kampagnenspiel).....	15
Vorteilskarten.....	21

W

Wagnis.....	21
-------------	----

X

X (Buchstabe).....	21
--------------------	----

Z

Ziehen (Aktion).....	21
Ziel.....	22
Zurückhaltend.....	22
Zurückschlagen.....	22

® & © 2021 Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. **Spielmaterial kann von Abbildung abweichen.**



FANTASY
FLIGHT
GAMES

