

# ELDRITCH HORROR

## ERRATA & FAQ

FAQ deutsch (Stand: April 2021)

### ERRATA

#### GRUNDSPIEL

- Charakterbogen: **Lola Hayes**  
Lola Hayes' erste Fähigkeit sollte lauten:  
„**Aktion:** Gib eine beliebige Anzahl Verbesserungsmarker aus, um anschließend für jeden ausgegebenen Marker, eine Fertigkeit deiner Wahl zu verbessern (ein „+2“-Marker zählt wie zwei einzelne Marker).“
- Lexikon: **S. 6: Gerüchte**  
Der dritte Stichpunkt sollte lauten:  
„Sobald eine Mythoskarte mit Eigenschaft **Gerücht** aufgeklärt ist, legt man sie zusammen mit allen darauf liegenden Markern und zugehörigen Gerücht-Markern, sowie die Epischen Monster und Mythosmarker, die durch das Gerücht ausgelegt wurden, ab.“
- Lexikon: **S. 9: Proben**  
Unter dem vierten Stichpunkt von 1. Würfelpool bestimmen sollte stehen:  
„Man rechnet den höchsten Einzelbonus, der sich auf die entsprechende Fertigkeit, hinzu (z. B. „Du erhältst +3 🧠“).“
- Lexikon: **S. 10: Sieg/Niederlage**  
Unter dem vierten Stichpunkt sollte stehen:  
„Wenn in der Mythosphase keine Mythoskarte gezogen werden kann, endet die Mythosphase sofort. Falls die Ermittler dann das Spiel nicht gewonnen haben, verlieren die Ermittler das Spiel.“
- Mythos: **Alles war umsonst**  
Der erste Absatz sollte lauten:  
„Ein aufgeklärtes Mysterium wird zurück in den Stapel gemischt, es sei denn, die Ermittler geben als Gruppe halb so viele Hinweise wie 🧠 aus.“ (Gilt für 1. Auflage)
- Mythos: **Verlorenes Wissen**  
Der zweite Absatz sollte lauten:  
„Sobald keine Mythosmarker mehr auf dieser Karte liegen, müssen alle Ermittler alle ihre Hinweise ablegen und alle Hinweise auf dem Spielplan werden abgelegt; damit ist dieses **Gerücht** aufgeklärt.“
- Unterstützung: **Dynamit**  
Der Text sollte lauten:  
„**Aktion:** Du kannst diese Karte ablegen, um jedes Monster auf deinem Feld 3 Ausdauer verlieren zu lassen.“
- Unterstützung: **Rätselkästchen**  
Der Text sollte lauten:  
„Wenn du die Aktion *Ausruhen* ausführst, kannst du versuchen, das Rätselkästchen zu öffnen (👁️-2). Bei Erfolg kannst du diese Karte ablegen, um ein Artefakt zu erhalten.“
- Unterstützung: **Weihwasser**  
Der zweite Effekt sollte den Text haben:  
„**Aktion:** Du kannst diese Karte ablegen, um einen Ermittler auf deinem Feld zu wählen. Dieser Ermittler erhält den Zustand *Segnung*.“

- Zustand: **Schulden**  
Die Karte sollte die folgenden Eigenschaften haben:  
„*Vertrag – Einfach*“  
Dies gilt für beide Varianten der Karte, unabhängig von ihrer jeweiligen Rückseite. (Gilt für 1. Auflage)

#### BERGE DES WAHNSINNS

- Besondere Unterstützung: **Antarktis-Experte**  
Der Text sollte lauten:  
„Falls du einem Feld des Antarktis-Nebenspielplans stehst, kannst du einmal pro Runde den Wurf eines Würfels, der im Rahmen einer Probe geworfen wurde, wiederholen (außer bei Anderen Welten-Begegnungen).“  
(gilt für 1. Auflage)

#### ABSONDERLICHE RUINEN

- Artefakt: **Maske des Wächters**  
Der erste Absatz sollte lauten:  
„Reduziere den Horror aller Monster, denen du begegnest, auf 1.“

#### UNTER DEN PYRAMIDEN

- Charakterbogen: **Monterey Jack**  
Monterey Jacks erste Fähigkeit sollte lauten:  
„**Aktion:** Du kannst 1 Artefakt ablegen, um den Verderbenmarker um 1 zurückzusetzen; oder lege die oberste Karte des Expeditions-Begegnungstapels ab und führe 1 weitere Aktion aus.“
- „Großer Alter“-Bogen: **Abthoth** (Vorderseite)  
Die Kultisten-Fähigkeit auf der Vorderseite sollte lauten:  
„Immer wenn ein Ermittler einem Kultisten begegnet, zieht er eine ‚Abthoths Gezücht‘-Spezialbegegnung und handelt sie ab.“
- „Großer Alter“-Bogen: **Abthoth** (Rückseite)  
Der erste Punkt unter „Der Quell alles Unreinen“ sollte lauten:  
„Immer wenn der Verderbenmarker weitergerückt würde, erscheint stattdessen 1 Kultist auf einem Wildnisfeld. Das Monster erscheint, falls möglich, auf einem Feld, das noch keinen Kultisten enthält. Falls dann keine Kultisten mehr auf diesem Bogen sind, **verlieren die Ermittler das Spiel**.“

#### ZEICHEN VON CARCOSA

- Zauber: **Fesseln**  
Der erste Absatz sollte lauten:  
„Wenn du oder ein anderer Ermittler auf einem beliebigen Feld eine Kampfbegegnung abhandelt, kannst du eine 🧠-Probe ablegen. Bei Erfolg wird für diese Begegnung die Kampfkraft des Monsters auf 1 reduziert.“
- Zustand: **Schwer zu fassen**  
Der erste Absatz sollte lauten:  
„In der Begegnungsphase kannst du eine 👁️-Probe ablegen. Bei Erfolg kannst du deine Begegnung so wählen, als wären keine Monster auf deinem Feld.“

## TRAUMLANDE

- **Mythos: Es könnte schlimmer sein**  
Der erste Absatz sollte lauten:  
„Wenn diese Karte ins Spiel kommt, verliert der Ermittlungsleiter alle Geistige Gesundheit bis auf 1.“
- **Prolog: Intensives Training**  
Der zweite Absatz sollte lauten:  
„Im Zuge der Aktion Unterstützung beschaffen können Ermittler Zustände mit der Eigenschaft TALENT aus der Reserve erhalten. Jeder Zustand mit der Eigenschaft TALENT in der Reserve hat den Wert 1. Als zusätzliche Kosten, um einen Zustand mit der Eigenschaft TALENT zu erhalten, muss der Ermittler 1 Fokus ausgeben.“
- **Prolog: In den Sternen geschrieben**  
Der vierte Absatz sollte lauten:  
„Nach dem Spielaufbau wird der Verderbenmarker um 3 zurückgestellt.“

## STÄDTE IN TRÜMMERN

- **Unterstützung: Gatling-Repetiergeschütz**  
Die Karte sollte die folgenden Eigenschaften haben:  
„Gegenstand – Waffe“

## MASKEN DES NYARLATHOTEP

- **Charakterbogen: Preston Fairmont**  
Preston Fairmonts erste Fähigkeit sollte lauten:  
„**Aktion:** Du und ein anderer Ermittler auf deinem Feld dürfen beide die Aktion Unterstützung beschaffen und/oder Ressourcen gewinnen ausführen.“
- **Konsequenzkarte: Ein Übel aus alten Tagen**  
Der erste Satz der Konsequenzkarte sollte lauten:  
Sobald du diese Karte erhältst, werden 3 gelbe Mythoskarten aus der Spielschachtel gezogen und ihre Texteffekte abgehandelt



## FAQ

Im Folgenden werden häufig gestellte Fragen und ihre Antworten aufgeführt. Regeln, die in diesem Dokument aufgeführt sind, haben Vorrang vor allen anderen Regeln.

## GRUNDMECHANIKEN

- F:** Kann ein Ermittler einen ausgelösten Effekt mehrfach abhandeln?
- A:** Nein. Ein ausgelöster Effekt wird für jedes Auslösen exakt einmal abgehandelt werden. So wird beispielsweise der Effekt von „Bankanleihe“ exakt ein Mal ausgelöst, sobald ein Ermittler die Aktion Unterstützung beschaffen ausführt. Dementsprechend ist der Ermittler nicht in der Lage, den Effekt mehr als ein Mal abzuhandeln, um dem Ergebnis der Probe mehr als 2 Erfolge hinzuzuzaddieren.
- F:** Kann ein Ermittler eine Fähigkeit benutzen, um „Bonuswürfel“ nach dem Wurf für eine Probe zu würfeln?
- A:** Nein. Wenn ein Ermittler eine Probe abhandelt, muss er vor dem Würfelwurf jeden Bonuswürfel, den er werfen möchte, ankündigen.
- F:** Wann tritt die Regel in Kraft, bei einer Probe nie weniger als einem Würfel zu werfen?
- A:** Beim Ablegen der Probe berechnet der Ermittler zuerst die ihm zur Verfügung stehenden Würfel (seinen Würfelpool). Dabei addiert der Ermittler seine Fertigkeit, seine Verbesserungsmarker, den Modifikator der Probe, Bonusse und Bonuswürfel. Dann würfelt er seinen Würfelpool. Falls der Würfelpool zu diesem Zeitpunkt aus 0 oder weniger Würfeln bestehen sollte, wirft er stattdessen einen einzigen Würfel.
- F:** Was passiert, wenn ein Effekt es einem Ermittler erlaubt, bis zu zwei (oder mehr) Würfelwürfe zu wiederholen, er aber nur einen Würfel geworfen hat?
- A:** Der Ermittler darf diesen Effekt verwenden, um den Wurf seines einen Würfels zu wiederholen. Er kann den Effekt nicht mehr als ein Mal auf denselben Würfel anwenden.
- F:** Wird jeder Würfelwurf wie eine Probe behandelt?
- A:** Nein. Ein Effekt, der besagt, dass ein Ermittler eine bestimmte Anzahl Würfel werfen soll (wie z. B. ein ⚡-Effekt des Zustands „Fluch“), ist keine Probe. Diese Würfelwürfe dürfen nicht durch Effekte, die sich auf Proben beziehen, wiederholt oder modifiziert werden.
- F:** Sind Effekte mit den Formulierungen „darf“, „kann“, „oder“ und „es sei denn“ optional?
- A:** Ja. Effekte, die diese Formulierungen verwenden, stellen den Ermittler vor die Wahl. Wenn ein Effekt „darf“ oder „kann“ besagt, wählt der Ermittler, ob er den Effekt abhandeln möchte oder nicht. Wenn ein Effekt „oder“ besagt, wählt der Ermittler einen der Effekte aus. Wenn ein Effekt „es sei denn“ besagt, darf der Ermittler den Effekt, der nach „es sei denn“ kommt, abhandeln. Entscheidet er sich dagegen oder ist er nicht in der Lage, diesen Effekt abzuhandeln, muss er den Effekt vor „es sei denn“ abhandeln.
- F:** Kann ein Effekt, den ein Ermittler ausgewählt hat, verhindert werden?
- A:** Ja. Ein Effekt, der von einem Ermittler gewählt wurde, kann durch andere Effekte verhindert werden. Die Auswahl des Ermittlers wird dadurch jedoch nicht aufgehoben. Wenn ein Ermittler z. B. einen Zauber ablegen muss, es sei denn er verliert 2 Geistige Gesundheit, dann kann der Verlust der Geistigen Gesundheit durch die Unterstützung „Whiskey“ oder den Zauber „Seelenschutz“ verhindert werden.
- F:** Kann ein Ermittler sich dazu entscheiden, einen passiven Bonus beim Abhandeln einer Probe nicht anzuwenden?
- A:** Nein. Ein passiver Bonus (z. B. „Du erhältst +3 ⚡.“) muss bei einer Probe angewendet werden. Wenn allerdings ein „darf“ oder „kann“ dabei steht, darf der Ermittler wählen ob er den Bonus anwenden möchte, wenn er die Probe abhandelt.

## ERMITTLER

**F:** Falls ein Ermittler einen Effekt verwendet, der sich auf „Ermittler“ oder „ein Ermittler“ bezieht, betrifft der Effekt auch ihn selbst?

**A:** Ja, der Effekt kann sich auch auf den Ermittler beziehen, der den Effekt verwendet, es sei denn, der Effekt bezieht sich auf einen „anderen Ermittler“ oder „andere Ermittler“.

**F:** Was passiert, wenn die Startausrüstung (oder Teile davon) eines Ermittlers, der neu ins Spiel kommt, bereits von einem anderen Ermittler verwendet werden?

**A:** Wenn ein Spieler einen neuen Ermittler auswählt, werden die Stapel, die Ablagestapel und die Reserve nach seiner Startausrüstung durchsucht. Falls Teile der Startausrüstung sich nicht in diesen Orten befinden (weil sie ein anderer Ermittler oder ein besiegter Ermittler hat), muss der neue Ermittler das Spiel ohne sie beginnen.

**F:** Falls ein Ermittler eine Fähigkeit mit dem Text „ein Mal pro Runde“ hat, kann die Fähigkeit auch beim Spielaufbau verwendet werden?

**A:** Nein. Der Spielaufbau geschieht noch vor dem Beginn der ersten Runde. Deshalb können „Ein Mal pro Runde“-Einschränkungen während des Spielaufbaus nicht verwendet werden.

**F:** Wenn ein Ermittler besiegt wird, kann dem neu ausgewählten Ermittler am Ende der Mythosphase der Ermittlungsleiter-Marker gegeben werden?

**A:** Ja. Die Auswahl des neuen Ermittlers und das Weitergeben des Ermittlungsleiter-Markers findet beides „am Ende der Mythosphase“ statt. Der Ermittlungsleiter entscheidet, in welcher Reihenfolge gleichzeitig stattfindende Effekte abgehandelt werden. Dadurch kann ein neuer Ermittler ausgewählt werden und dann der Ermittlungsleiter-Marker an ihn weitergegeben werden.

**F:** Verlieren die Ermittler das Spiel, wenn alle Ermittler zur gleichen Zeit besiegt werden?

**A:** Nein. Am Ende der Mythosphase wählt jeder besiegte Ermittler einen neuen Ermittler aus. Wenn das Besiegtwerden allerdings dafür sorgen würde, dass die Ermittler ausscheiden (etwa wenn der Große Alte erwacht ist), verlieren die Ermittler das Spiel.

**F:** Wie funktioniert die Aktionsfähigkeit von Finn Edwards?

**A:** Wenn Finn Edwards seine Aktionsfähigkeit verwendet, wählt er sich selbst, einen anderen Ermittler auf seinem Feld oder sich selbst sowie einen anderen Ermittler auf seinem Feld.

Wenn er nur sich selbst wählt, bewegt er sich auf ein benachbartes Feld, das benachbart zu einer Schiffs- oder Eisenbahnroute liegt.

Wenn er nur einen anderen Ermittler auf seinem Feld wählt, bewegt dieser sich auf ein benachbartes Feld, das benachbart zu einer Schiffs- oder Eisenbahnroute liegt.

Wenn er sich sowie einen anderen Ermittler auf seinem Feld wählt, bewegt sich zuerst Finn auf ein benachbartes Feld, das benachbart zu einer Schiffs- oder Eisenbahnroute liegt. Der gewählte andere Ermittler kann entscheiden, ob er sich auf dasselbe Feld bewegen will. Finn und der andere Ermittler können durch diesen Effekt nicht auf unterschiedliche Felder bewegt werden.

**F:** Was passiert, wenn ich durch Finn Edwards' passive Fähigkeit verhindere, dass eine aufgedeckte besondere Unterstützung abgelegt wird?

**A:** Wenn der Ermittler nicht ausdrücklich dazu aufgefordert wird, die Karte nach dem Abhandeln des Effekts „aufdecken“, wird sie zurück zu den anderen besonderen Unterstützungen gemischt.

Dies passiert häufig, wenn Finn Edwards seine passive Fähigkeit verwendet, sich dafür zu entscheiden, eine besondere Unterstützung nicht abzulegen. Dazu kann es aber auch auf andere Art und Weise kommen. Unabhängig von der Art und Weise wird die besondere Unterstützung in den besonderen Unterstützungsstapel gemischt.

**F:** Wie funktioniert Ursula Downs' passive Fähigkeit?

**A:** Ein Mal pro Runde kann Ursula die Fokuskosten für einen Effekt um 1 reduzieren. Dies zählt auch für die Fokuskosten bei der Wiederholung eines Würfelwurfes bei einer Probe. Diese Fähigkeit kann die Kosten eines Effektes auf 0 reduzieren.

**F:** Darf Wilson Richard durch seine passive Fähigkeit einen einzigen Würfelwurf zwei Mal wiederholen?

**A:** Nein. Wenn Wilson oder ein anderer Ermittler auf seinem Feld 1 Fokus ausgibt, um den Wurf eines Würfels zu wiederholen, sein Würfelpool aber nur aus 1 Würfel besteht, kann Wilsons passive Fähigkeit nicht verwendet werden.

**F:** Wie funktioniert Charlie Kanes Aktionsfähigkeit?

**A:** Charlie Kanes Aktionsfähigkeit erlaubt es einem anderen Ermittler, eine zusätzliche Aktion auszuführen, unabhängig davon, ob jener Ermittler bereits Aktionen in der Runde ausgeführt hat oder nicht. Die Fähigkeit kann keine aufgehaltene Ermittler betreffen.

**F:** Kann Charlie Kane, während das Mysterium „Vorräte für den Norden“ im Spiel ist, 1 besondere Unterstützung „Proviand“ für einen anderen Ermittler erwerben?

**A:** Nein. Der Effekt, der es Ermittlern erlaubt, 1 besondere Unterstützung „Proviand“ zu erhalten, wird zwar während der Aktion Unterstützung beschaffen ausgelöst, ist aber NICHT Teil dieser Aktion. Folglich kann Charlie „Proviand“ nicht erwerben und somit auch nicht verteilen.

Charlie Kane kann während der Aktion Unterstützung beschaffen auch nicht 2 Erfolge ausgeben, um einen anderen Ermittler zum Miscatonic-Stützpunkt zu bewegen.

**F:** Kann „Skids“ O'Toole den Wurf einer 1 wiederholen, falls der Würfelwurf schon wiederholt worden ist?

**A:** Ja. Wenn eine Probe abgehandelt wird, kann „Skids“ O'Toole den Wurf einer 1 als Ergebnis wiederholen. Es gibt keine Einschränkungen, wie viel oder wie oft der Wurf wiederholt werden kann.

**F:** Wie funktioniert Hank Samsons passive Fähigkeit?

**A:** Wenn Hank Samson eine Begegnung mit einem Monster hat, das sowohl eine ⚔- als auch eine ⚡-Probe verlangt, legt er die ⚡-Probe zuerst ab. Die

⚔-Probe muss er nur dann nachholen, wenn er aufgrund der ⚡-Probe 1 oder mehr Ausdauer verliert.

Verlangt das Monster eine ⚡- oder andere Probe anstelle der ⚡-Probe, legt Hank diese Probe zuerst ab und holt die ⚔-Probe nur dann nach, wenn er 1 oder mehr Ausdauer verliert.

Verlangt das Monster eine ⚡- oder andere Probe anstelle der ⚔-Probe, hat Hanks passive Fähigkeit keinen Effekt auf die Begegnung.

**F:** Wenn Hank Samson ein Monster besiegt und bei derselben ⚡-Probe Ausdauer verliert, handelt er die ⚔-Probe ab?

**A:** Nein. Wenn ein Monster während einer Kampfbegegnung besiegt wird, endet die Begegnung sofort. Hank handelt die ⚔-Probe nicht ab. (Hinweis: Diese Regel hat Vorrang vor allen anderen Regeln, die ihr widersprechen.)

**F:** Wie funktioniert Harvey Walters' Aktionsfähigkeit?

**A:** Harvey Walters kann als Aktion einen anderen Ermittler auf seinem Feld auswählen. Der ausgewählte Ermittler verbessert 1 Fertigkeit seiner Wahl. Voraussetzung ist, dass Harveys Wert in dieser Fertigkeit gleich oder höher ist als der des ausgewählten Ermittlers. Bei diesem Vergleich werden die Verbesserungs- und Verschlechterungsmarker der Ermittler eingerechnet, nicht aber etwaige Bonusse durch Unterstützungen o.Ä.

**F:** Wenn Mandy Thompson über ihre passive Fähigkeit einen weiteren Hinweis erhält, hat sie diesen Hinweis dann „im Zuge der Begegnung“ erhalten?

**A:** Nein. Mandys passive Fähigkeit zündet nach dem Abhandeln einer Forschungs-Begegnung. Sie erhält den Hinweis jedoch über ihre passive Fähigkeit und nicht durch die Forschungs-Begegnung selbst.

**F:** Kann Minh Thi Phan mit ihrer Aktionsfähigkeit auch dann einen Fahrschein erhalten, wenn ihr Feld nicht über die passende Route verfügt?

**A:** Ja. Minh kann mit ihrer Aktionsfähigkeit einen Fahrschein ihrer Wahl erhalten, auch wenn sie ihn über die Aktion Reisevorbereitungen treffen nicht nehmen dürfte. Zudem kann sie diese Aktion auch außerhalb eines Stadtfelds verwenden.

**F:** Wie funktioniert Rex Murphys passive Fähigkeit?

**A:** Falls Rex zu irgendeinem Zeitpunkt den Zustand „Fluch“ nicht hat, erhält er sofort 1 Hinweis und 1 Fertigkeit seiner Wahl verbessert sich. Anschließend erhält er den Zustand „Fluch“.

**F:** Wie funktioniert Schwester Marys passive Fähigkeit?

**A:** Schwester Mary und jeder andere Ermittler auf ihrem Feld addieren +1 auf das Ergebnis jedes Würfels, der für den Effekt eines Zustands mit der Eigenschaft **UNHEIL** oder **GUNST** geworfen wird. Dieser Modifikator wird angewandt, unabhängig davon, ob der Würfel als Teil einer Probe geworfen wird oder nicht.

**F:** Kann Jenny Barnes mit ihrer Aktionsfähigkeit sich selbst oder einem anderen Ermittler erlauben, die Aktion Unterstützung beschaffen auszuführen, obwohl der betreffende Ermittler nicht auf einem Stadtfeld oder auf einem Feld mit Monster steht?

**A:** Nein. Die Aktion Unterstützung beschaffen kann nur dann ausgeführt werden, wenn der ausführende Ermittler auf einem Stadtfeld ohne Monster steht.

**F:** Kann Michael McGlen seine Aktionsfähigkeit verwenden, wenn er den Zustand „Gesucht“ bereits hat?

**A:** Ja. Michael McGlen kann seine Aktionsfähigkeit auch dann verwenden, wenn er den Zustand „Gesucht“ hat. In diesem Fall handelt er alle Effekte der Fähigkeit ab, ohne den Zustand „Gesucht“ erneut zu erhalten.

**F:** Kann Michael McGlen mit seiner passiven Fähigkeit den Würfelwurf des Rache-Effektes von „Dunkler Pakt“ wiederholen?

**A:** Ja. Michaels passive Fähigkeit lässt ihn jeden Wurf wiederholen, der zum Effekt eines Zustands mit Eigenschaft **VERTRAG** oder **VERFOLGUNG** gehört, auch wenn er unabhängig von einer Probe stattfindet. Dies beinhaltet die Würfe zum Abhandeln der ⚡-Effekte von „Dunkler Pakt“ und „Machtverheißung“.

**F:** Kann Wendy Adams' passive Fähigkeit auch den Erhalt eines Zustands verhindern, den sie freiwillig nimmt?

**A:** Ja. Falls Wendy im Rahmen der Bezahlung von Effektkosten einen Zustand erhält (z. B. „Du kannst 1 Zustand mit Eigenschaft **GEISTESKRANKHEIT** nehmen“ oder „es sei denn, du nimmst den Zustand **GEZEICHNET**“), kann sie ihre passive Fähigkeit nutzen, um den Zustand nicht zu erhalten. Tut sie dies, gelten die Kosten (der Erhalt des Zustands) trotzdem als bezahlt.

**F:** *Kann ich mit Amanda Sharpes Aktionsfähigkeit mehrmals dieselbe Fertigkeit verbessern?*

**A:** Ja. Wenn du mit Amandas Aktionsfähigkeit mehrere Zustände mit der Eigenschaft **TALENT** ablegst, kannst du auch eine Fertigkeit mehrmals verbessern, allerdings maximal um 2 über dem aufgedruckten Wert.

**F:** *Was passiert, wenn Kate Winthrop auf einem Feld mit Traumportal ist und ein Tor auf diesem Feld erscheinen würde?*

**A:** Sowohl das Traumportal als auch Kate Winthrops passive Fähigkeit verhindern, dass das Tor auf diesem Feld erscheint. Der aktive Ermittler entscheidet, welcher der beiden Effekte Vorrang hat. In diesem Fall könnte er entscheiden, dass das Tor aufgrund von Kates passiver Fähigkeit abgelegt wird, anstatt dass es erscheint.

**F:** *Was zählt in Bezug auf Luke Robinsons passive Fähigkeit als „Begegnung mit einem Tor“?*

**A:** Luke kann seine passive Fähigkeit einsetzen, um bei der Wahl der Begegnung Monster auf seinem Feld zu ignorieren. Tut er das, muss er sich jedoch für eine Begegnung mit einem Tor entscheiden. Meistens beinhalten Begegnungen mit Toren das Ziehen und Abhandeln einer Andere Welten-Begegnung. Allerdings zählen auch andere Begegnungen, die nur auf einem Feld mit Tor abgehandelt werden können (z. B. das Mysterium „Gefangen im Netz“) als Begegnung mit einem Tor.

**F:** *Wie bestimme ich Luke Robinsons Startfeld, wenn es mehrere Tore oder gar kein Tor auf dem Spielplan gibt?*

**A:** Lukes Ermittlermarker wird nicht wie gewohnt in Schritt 3 des Spielaufbaus platziert. Nach dem Spielaufbau wählt Luke ein Feld mit Tor und setzt seinen Ermittlermarker dorthin. Gibt es keine Tore auf dem Spielplan, startet er auf einem Feld seiner Wahl.

## GROSSE ALTE UND MYSTERIEN

**F:** *Beeinflussen Effekte, die das aktive Mysterium vorrücken, voranschreiten lassen oder es aufklären, auch das letzte Mysterium?*

**A:** Nein. Das letzte Mysterium ist weder eine Mysterienkarte noch wird es als aktives Mysterium behandelt. Effekte, die das aktive Mysterium vorrücken, voranschreiten lassen oder sie aufklären, finden auf das letzte Mysterium keine Anwendung.

**F:** *Wenn am Ende der Mythosphase das letzte Mysterium aufgeklärt werden würde, die Ermittler aber während der Mythosphase verlieren, haben sie dann gleichzeitig gewonnen?*

**A:** Nein. Wenn die Ermittler beim Auflösen des Effekts einer Mysterienkarte das Spiel verlieren, haben sie in diesem Moment verloren. Ein Beispiel für einen Sieg und eine Niederlage zur gleichen Zeit würde dann eintreten, wenn der letzte verbleibende Ermittler beim Kampf gegen Cthulhu während der Abhandlung der **☛**-Probe im selben Moment besiegt werden würde wie der Große Alte.

**F:** *Welchen Effekt hat der Mythosmarker auf der Vorzeichenleiste im Spiel gegen Azathoth?*

**A:** Wenn der Vorzeichenmarker auf das grüne Feld weitergerückt wird, wird der Verderbenmarker für jeden Mythosmarker auf diesem Feld um 1 weitergerückt. Es ist zu beachten, dass Mythosmarker auf dem grünen Feld der Vorzeichenleiste dieses Feld nicht ersetzen. Das Weiterücken des Verderbenmarkers geschieht zusätzlich zum Weiterücken für jedes Tor auf dem Spielplan, das ein grünes Symbol besitzt.

**F:** *Was passiert, wenn im Spiel gegen Yig ein Ermittler besiegt wird und Yig bereits erwacht ist?*

**A:** Im Gegensatz zu anderen Großen Alten scheidet der Spieler nicht aus, sondern wählt einen neuen Ermittler, als wäre der Große Alte nicht erwacht.

**F:** *Müssen die Ermittler beim Spiel gegen die Syzygie zwei Mysterien aufklären, um zu gewinnen?*

**A:** Nein. Wenn der Bogen der Syzygie umgedreht wird, legt man für jedes aufgeklärte Mysterium 1 Hinweis darauf. Durch Abhandeln der Spezial-Begegnungen „Versiegelung des Portals“ können weitere Hinweise auf den Bogen gelangen.

Das Aufklären von Mysterien ist nicht notwendig, um die Spezial-Begegnungen abzuhandeln oder das Spiel zu gewinnen. Allerdings senkt es die Schwierigkeit des Letzten Mysteriums erheblich.

**F:** *Kann ein Ermittler eine weitere Begegnung abhandeln, nachdem er im Zuge einer „Abthots Gezucht“-Spezialbegegnung einen Kultisten besiegt hat?*

**A:** Ja. Abthots Kultisten zwingen dich dazu, eine „Abthots Gezucht“-Spezialbegegnung als Teil der Kampfbegegnung abzuhandeln. Wenn ein Ermittler in der Begegnungsphase jedes Monster auf seinem Feld besiegt, kann er danach, wie gewöhnlich, eine weitere Begegnung seiner Wahl abhandeln.

**F:** *Kann ein Ermittler beim Abhandeln einer „Abthots Gezucht“-Spezialbegegnung vom Bonus profitieren, der während einer Kampfbegegnung angewendet wird?*

**A:** Nein. Eine „Abthots Gezucht“-Spezialbegegnung ist keine Kampfbegegnung. Deshalb können Bonusse mit der Formulierung „während einer Kampfbegegnung“ nicht für Proben während einer Spezialbegegnung angewendet werden. (Hinweis: Diese Regel hat Vorrang vor allen anderen Regeln, die ihr widersprechen.)

**F:** *Wenn ein Ermittler beim Abhandeln von Nephren-Kas Rache-Effekt bereits auf der Knickpyramide steht, verliert er dann auch Geistige Gesundheit?*

**A:** Ja. Der **☛**-Effekt auf dem Bogen des Großen Alten erlaubt es zuerst jedem Ermittler, sich um 1 Feld auf die Knickpyramide zuzubewegen. Anschließend verliert jeder Ermittler, der sich nicht bewegt hat, 1 Geistige Gesundheit. Weil sich ein Ermittler, der sich auf der Knickpyramide befindet, nicht noch näher an das Feld, auf dem er steht, zubewegen kann, kann er sich nicht bewegen und verliert 1 Geistige Gesundheit.

**F:** *Kann die Fähigkeit des epischen Monsters „Hasturs Gezucht“ den Verlust von 2 oder mehr Ausdauer in einer Kampfbegegnung verhindern?*

**A:** Ja. Wenn irgendein Effekt (einschließlich der Effekte einer Kampfbegegnung) zum Verlust von 2 oder mehr Ausdauer bei „Hasturs Gezucht“ führt, verliert es stattdessen nur 1 Ausdauer.

## GEGENSTÄNDE UND ZUSTÄNDE

**F:** *Kann ein Ermittler einen Gegenstand, den er nicht mehr möchte, ablegen?*

**A:** Nein. Ein Ermittler darf Gegenstände, die er nicht mehr möchte, nicht einfach ablegen. Allerdings darf er sie mit anderen Ermittlern tauschen oder ablegen, wenn ein Effekt ihm dies erlaubt oder ihn dazu zwingt.

**F:** *Wie funktioniert der Effekt der Unterstützung Donnerbüchse?*

**A:** Ähnlich wie bei der Doppelläufigen Schrotflinte erhält der Ermittler 2 Erfolge für jede 6, die er bei einer **☛**-Probe würfelt. Und für jede 1, die er würfelt, wird ein Erfolg negiert. Das bedeutet, dass beim Zusammenzählen seiner Erfolge 1 Erfolg für jede gewürfelte 1 abgezogen wird (bis zu einem Minimum von 0).

**F:** *Kann das Artefakt Grotteske Statue andere Spieler davor bewahren, Geistige Gesundheit zu verlieren?*

**A:** Nein. Der zweite Effekt der Grottesken Statue erlaubt es dem Ermittler, 1 Hinweis auszugeben, um sich selbst davor zu bewahren, Geistige Gesundheit zu verlieren. Er erlaubt es ihm nicht, irgendeinen Ermittler davor zu bewahren.

**F:** *Können epische Monster durch die Unterstützung Säuberung oder den Zauber Vertrocknen Ausdauer verlieren?*

**A:** Ja. Effekte, die dafür sorgen, dass Monster Ausdauer verlieren, gelten auch für epische Monster.

**F:** *Kann ein Ermittler mehrere Kopien einer besonderen Unterstützung gleichzeitig besitzen?*

**A:** Ja. Es gibt kein Limit an besonderen Unterstützungen, die ein Ermittler haben kann.

**F:** *Darf ein Ermittler 1 zufällige besondere Unterstützung nehmen, wenn er aufgrund eines Effekts eine zufällige Unterstützung erhält?*

**A:** Nein. Wenn der Effekt besagt „Du erhältst 1 zufällige Unterstützung aus dem Stapel“, erhält der Ermittler sie aus dem Unterstützungsstapel, nicht aus dem besonderen Unterstützungsstapel. Besondere Unterstützungen erhält man nur dann, wenn ein Effekt es ausdrücklich besagt.

**F:** *Können Ermittler auch Unterstützungskarten mit der Eigenschaft AUFTRAG tauschen?*

**A:** Ja. Unterstützungskarten mit der Eigenschaft **AUFTRAG** können wie gewöhnlich im Rahmen der Tauschen-Aktion getauscht werden. Sollten sich Marker auf der Karte befinden, so werden diese mitgetauscht.

**F:** *Was passiert, wenn ein Spieler die besondere Unterstützung Kurierfahrt erhält, sich aber keine Hinweismarker, die zu Stadtfeldern gehören, mehr im Vorrat befinden?*

**A:** Dann legt dieser Ermittler den obersten Hinweismarker der nächstgelegenen Stadt ab und legt ihn aufgedeckt auf seine Kurierfahrt-Karte.

**F:** *Können die Effekte auf der Vorderseite einer doppelseitigen Karte verwendet werden, solange diese verdeckt ist und die Rückseite aufgedeckt ist?*

**A:** Nein. Nur die zur Zeit sichtbare Seite einer Karte ist relevant. Solange die Vorderseite einer doppelseitigen Karte verdeckt ist, werden deren Effekte ignoriert und können nicht verwendet werden.

**F:** *Kann ein Ermittler gleichzeitig vom Zauber Geistersturm und von einer Waffe profitieren?*

**A:** Nein. Der Zauber Geistersturm erlaubt es dem Ermittler, während einer Kampfbegegnung eine -Probe anstelle der normalen -Probe abzulegen. Wenn er dies tut, werden -Bonusse bei der -Probe nicht angewandt (Bonusse auf  werden angewandt).

**F:** *Wird ein Effekt, der einen Bonus auf  bei der Abhandlung eines Zaubers gibt, auch bei der Abhandlung der -Probe auf der Vorderseite der Zauberkarte angewendet?*

**A:** Ja. Der gesamte Text auf der Zauberkarte, also Vorder- und Rückseite, ist ihr Effekt. Dementsprechend erhält der Ermittler den Bonus auf  bereits bei der -Probe auf der Vorderseite der Zauberkarte.

**F:** *Wenn es einem Ermittler misslingt, den Zauber Welken zu wirken, darf er dann trotzdem noch andere Zauber oder Unterstützungen verwenden, um sich einen Bonus bei seiner -Probe während einer Kampfbegegnung zu verschaffen?*

**A:** Ja. Die Entscheidung, den Zauber Welken zu verwenden, verbietet in keiner Form das Verwenden anderer Effekte zur Modifikation seiner -Probe.

**F:** *Kann ein Ermittler den Zauber Nebel von Releh wirken, auch wenn sich keine Monster auf seinem Feld befinden?*

**A:** Ja. Der Zauber Nebel von Releh erfordert nicht, dass sich Monster auf dem Feld der Ermittlers befinden müssen. Nichtsdestotrotz muss der Ermittler alle etwaigen Konsequenzen, die beim Abhandeln der Zaubereffekte auftreten können, erleiden.

**F:** *Kann ein Ermittler den Zauber Nebel von Releh verwenden, um eine Begegnung mit einzelnen Monstern auf seinem Feld herbeizuführen (anstatt mit allen)?*

**A:** Nein. Wenn ein Ermittler die -Probe von Nebel von Releh besteht, wählt er, entweder seine Begegnung durchzuführen, als gäbe es keine Monster auf seinem Feld, oder er handelt sie wie gewöhnlich mit allen Monstern auf seinem Feld ab.

**F:** *Darf ein Ermittler durch den Effekt des Zaubers Hellsicht Monster auf seinem Feld ignorieren?*

**A:** Nein. Der Zauber Hellsicht erlaubt es dem Ermittler, eine Hinweismarker-Begegnung auf einem anderen Feld zu haben. Der Ermittler wird dabei so behandelt, als ob er auf jenem Feld wäre, was Effekte während jener Begegnung betrifft.

**F:** *Wann wird der Ermittler beim Wirken des Zaubers Segen der Isis oder Dimensionsportal ausgewählt?*

**A:** Der Ermittler wird vor dem Abhandeln der -Probe gewählt. Diese Auswahl wird vom Ausgang der Probe nicht beeinflusst.

**F:** *Wenn ein Ermittler während einer Ausruben-Aktion einen Zustand erhält, kann er dann direkt den „Wenn du die Aktion Ausruben durchführst“-Effekt dieses Zustands abhandeln?*

**A:** Nein. Effekte, die ausgelöst werden, wenn ein Ermittler eine Ausruben-Aktion ausführt, werden zur selben Zeit ausgelöst, zu dem er die Aktion durchführt. Jeder Zustand, den er danach oder dadurch erhält, wird nicht ausgelöst, bis er seine nächste Ausruben-Aktion ausführt.

**F:** *Kann ein Ermittler mit einem Zustand Verloren in Zeit und Raum von einem anderen Ermittler mithilfe eines Zaubers Dimensionsportal bewegt werden?*

**A:** Nein. Wenn ein Effekt, wie etwa Verloren in Zeit und Raum oder Verhaftet, einen Ermittler daran hindert, sich zu bewegen, dann kann er auch nicht von anderen Ermittlern oder durch andere Effekte bewegt werden.

**F:** *Wann kann ich den Effekt des Sponsorengelder-Zustandes einsetzen, um einen Schulden-Zustand abzulegen?*

**A:** Wenn ein Ermittler den Schulden-Zustand erhalten würde und in diesem Moment schon im Besitz von Sponsorengelder ist, kann er Sponsorengelder ablegen, um den Zustand gar nicht erst zu erhalten. Hat ein Ermittler beide Zustände, so kann er sie jederzeit gleichzeitig ablegen, solange keiner der beiden Zustände gerade abgehandelt wird. Wenn z. B. eine Mysterienkarte einen Ermittler dazu anweist, den -Effekt abzuhandeln, darf der Ermittler sich dafür entscheiden, noch vor dem Abhandeln des Effekts beide Zustände abzulegen. Er darf aber nicht mit dem Abhandeln des Schulden-Zustands beginnen, und dann, nachdem er festgestellt hat, dass ihm der Effekt nicht gefällt, beide Zustände ablegen, bevor der Effekt beendet ist.

**F:** *Wenn ein Ermittler einen Zustand hat, der verhindert, dass er im Rahmen seiner Ausruben-Aktion Ausdauer oder Geistige Gesundheit regeneriert, kann er dann trotzdem Ausdauer oder Geistige Gesundheit durch Effekte wie den Zauber Heilende Hände oder die besondere Unterstützung Proviant regenerieren?*

**A:** Nein. Wenn der Zustand dem Ermittler verbietet, während der Ausruben-Aktion Ausdauer oder Geistige Gesundheit zu regenerieren (z. B. Vergiftet oder Unterkühlung), dann gilt dies auch für zusätzliche Effekte, die im Rahmen der Ausruben-Aktion ausgeführt werden. Effekte, die dem Ermittler erlauben, Ausdauer oder Geistige Gesundheit AUSSERHALB der Ausruben-Aktion zu regenerieren (z. B. Private Krankenpflege), können nach wie vor verwendet werden.

**F:** *Wenn sich ein Ermittler mit dem Effekt des Artefakts „Chepesch des Abgrunds“ auf ein anderes Feld bewegt, hat er dann eine Kampfbegegnung mit dem Monster auf seinem neuen Feld?*

**A:** Nein. Er hat eine Kampfbegegnung mit jedem Monster auf seinem Feld. Besiegt er alle Monster auf seinem Feld, kann er sich anschließend auf das nächstgelegene Feld mit einem Monster bewegen. Er begegnet auf dem neuen Feld keinem Monster und hat in dieser Runde keine weiteren Kampfbegegnungen. Wenn er bis zur nächsten Begegnungsphase auf dem Feld bleibt, hat er wie gewohnt eine Kampfbegegnung mit jedem Monster auf seinem Feld.

**F:** *Kann das Artefakt „Kristall der Älteren Wesen“ Ausdauerverlust negieren, der nicht verhindert werden kann?*

**A:** Ja. Ein Ermittler mit dem Artefakt „Kristall der Älteren Wesen“ kann keine Ausdauer oder Geistige Gesundheit durch Mythoskarteneffekte verlieren, selbst wenn der Verlust an Ausdauer oder Geistiger Gesundheit nicht verhindert werden kann. Genau genommen „verhindert“ der Kristall den Verlust nicht, sondern lässt gar nicht erst zu, dass es durch Mythoskarteneffekte zu einem Verlust von Ausdauer oder Geistiger Gesundheit kommt.

**F:** *Wenn ein Ermittler mit der besonderen Unterstützung „Kenne deinen Feind“ im Zuge einer Forschungs-Begegnung mehr als 1 Hinweis erhält, kann er dann mehrere Mythosmarker auf seinen Auftrag legen?*

**A:** Ja. Er legt für jeden Hinweis, den er im Zuge einer Forschungs-Begegnung erhält, 1 Mythosmarker auf die besondere Unterstützung „Kenne deinen Feind“. Hinweise, die er durch andere Effekte erhält (wie z. B. durch die

passive Fähigkeit von Mandy Thompson), hat er nicht „im Zuge der Begegnung“ erhalten, d. h. er bekommt keine Mythosmarker für sie.

**F:** Was passiert, wenn ein Ermittler die besondere Unterstützung Schatzkarte erhält und keine Hinweise mehr im Markervorrat sind?

**A:** Der Ermittler legt den nächstgelegenen Hinweis vom Spielplan ab und legt ihn offen auf seine besondere Unterstützung Schatzkarte.

## AKTIONEN UND AUFGEHALTEN

**F:** Kann die Bonusaktion eines Ermittlers dafür eingesetzt werden, eine Aktion auszuführen, die er in dieser Runde bereits ausgeführt hat?

**A:** Nein. Ein Ermittler darf eine Aktion nur ein Mal pro Runde ausführen, auch wenn er durch einen Effekt dazu in der Lage ist, eine oder mehrere Bonusaktionen durchzuführen (wie z. B. mit dem Artefakt Rubin von R'leyh oder mit der Aktionsfähigkeit von Charlie Kane).

**F:** Kann ein Ermittler mehr als ein Mal aufgehalten werden?

**A:** Nein. Wenn ein Ermittler bereits aufgehalten wurde, hat ein Effekt, der ihn erneut aufhalten würde, keinen Effekt. Dementsprechend kann er auch nicht aufgehalten werden, um für einen Effekt zu bezahlen, solange er aufgehalten ist.

**F:** Was passiert, wenn ein Ermittler während seiner Aktion aufgehalten wird?

**A:** Wenn ein Ermittler während der Aktionsphase aufgehalten wird, beendet er unverzüglich seine aktuelle Aktion, verliert alle weiteren Aktionen und beendet stattdessen seinen Zug. Hat er keine Aktionen mehr zu verlieren, wird er nicht aufgehalten und kann im nächsten Zug ganz normal seine Aktionen ausführen.

**F:** Wenn der Ermittlungsleiter oder die Ermittler als Gruppe die Entscheidung treffen, dass ein Ermittler aufgehalten werden soll, kann dieser dies dann mit dem Effekt der Unterstützung Taschenuhr verhindern?

**A:** Ja. Sowohl die Taschenuhr als auch Mark Harrigans passive Fähigkeit verhindern, dass der Ermittler aufgehalten wird, es sei denn er entscheidet sich dafür, etwa um für einen Effekt zu bezahlen. In diesem Fall ist zwar eine Entscheidung involviert, allerdings wird sie nicht getroffen, um für einen Effekt zu bezahlen. Daran ändert sich auch nichts, wenn Mark Harrigan der Ermittlungsleiter ist oder der Ermittlungsleiter die Taschenuhr besitzt und sich selbst wählt.

**F:** Kann ein Ermittler Effekte mit der Einschränkung „in der Aktionsphase“ abhandeln, wenn er aufgehalten ist?

**A:** Nein. Effekte mit der Formulierung „in der Aktionsphase“ können vor oder nach dem Ausführen einer Aktion abgehandelt werden. Ein Ermittler, der zu Beginn der Aktionsphase aufgehalten ist, richtet seinen Ermittlermarker auf und führt keine Aktionen aus. Dadurch hat der Ermittler erst gar keine Gelegenheit, Effekte mit der Formulierung „in der Aktionsphase“ abzuhandeln.

**F:** „Erhält“ ein Ermittler bei einer Tauschen-Aktion die Ausrüstung, die ihm gegeben worden ist?

**A:** Nein. Als Teil der Tauschen-Aktion dürfen beide Ermittler beliebig viele Ausrüstungen miteinander tauschen. Die weitergereichten Ausrüstungen werden als Teil der Aktion nicht „erhalten“.

**F:** Kann ein Ermittler eine Aktion, die auf einer Spielkomponente (wie dem Ermittlerbogen o. Ä.) angegeben ist, mehrfach verwenden, wenn er mehrere Kopien dieser Komponente besitzt?

**A:** Ja. Ein Ermittler kann jede Aktion auf jeder Komponente ein Mal pro Runde verwenden.

Ein Ermittler könnte z. B. die Lokale Aktion auf dem Zustand Verhaftet eines anderen Ermittlers auf seinem Feld als seine erste Aktion ausführen. Anschließend führt er die Lokale Aktion auf dem Zustand Verhaftet eines weiteren Ermittlers auf seinem Feld als zweite Aktion aus.

Ähnlich verhält es sich, wenn eine Ermittler 2 Kopien der besonderen Unterstützung Hundeschlitten hat. Er könnte die Aktion auf beiden besonderen Unterstützungen in derselben Runde verwenden.

## BEGEGNUNGEN UND KAMPF

**F:** Kann ein Ermittler einen „als Begegnung“-Effekt abhandeln, wenn sich ein Monster auf seinem Feld befindet?

**A:** Nein. Effekte mit einem solchen Effekt werden behandelt wie jede andere Begegnungsaktion auch. Der Ermittler muss Begegnungen mit allen Monster auf seinem Feld haben. Falls anschließend keine Monster mehr auf seinem Feld sind, kann er den „als Begegnung“-Effekt als zusätzliche Begegnung abhandeln.

Wenn ein Effekt die Formulierung „anstatt einer Begegnung“ verwendet (wie z. B. der Zustand Verhaftet), kann dieser Effekt auch auf einem Feld mit einem Monster abgehandelt werden.

**F:** Warum erhält der Ermittler durch manche Forschungs-Begegnungen nicht den Hinweis?

**A:** Nicht jede Forschungs-Begegnung enthält den Text „erhalte diesen Hinweis“. Dafür haben diese oftmals andere positive Effekte (wie z. B. das Erhalten eines Artefakts oder das Zurückstellen von Verderben).

**F:** Kann ein Ermittler im Kampf mehrere Waffen verwenden?

**A:** Ein Ermittler kann nur einen Bonus für seine Probe anwenden, darf aber alle anderen Effekte seiner anderen Besitztümer verwenden. Hat er zum Beispiel die Unterstützungen Peitsche und 45er Automatik, so kann er für seine -Probe den +3-Bonus der 45er Automatik anstatt den +1-Bonus der Peitsche verwenden. Nichtsdestotrotz kann er den Effekt der Peitsche verwenden, der es ihm erlaubt, den Wurf eines Würfels zu wiederholen.

**F:** Welche Effekte werden von physischer bzw. magischer Resistenz beeinflusst?

**A:** Beim Abhandeln einer Kampfbegegnung mit einem Monster mit physischer oder magischer Resistenz kann der Ermittler keine Würfelpool-Bonusse einrechnen, die von Effekten mit dem Stichwort **MAGISCH** bzw. **PHYSISCH** stammen.

Bonusse sind Effekte, die von Karten oder Komponenten stammen, und dem Ermittler zusätzliche Würfel bei einer Probe gewähren. Bonusse werden immer nach der Formel „Du erhältst +X Fertigkeit“ geschrieben, wobei „X“ für die Anzahl der zusätzlichen Würfel und „Fertigkeit“ für die modifizierte Fertigkeit steht. So steht beispielsweise auf der Unterstützung 38er Revolver: „Bei Kampfbegegnungen erhältst du +2 .

Alle anderen Effekte, die Wiederholungen von Würfeln (z. B. Hasenpfote), Manipulationen von Würfeln (z. B. Glückszigaretten) oder „Bonuswürfel“ (z. B. die passiven Fähigkeiten von Jim Culver und Agnes Baker) erlauben, tun dies auch weiterhin.

**F:** Halten physische oder magische Resistenzen einen Ermittler davon ab, die Zauber Geistersturm, Vertrocknen oder Verbannung zu verwenden?

**A:** Nein. Der Zauber Geistersturm erlaubt es dem Ermittler, während einer Kampfbegegnung eine -Probe statt einer -Probe abzulegen. Dies ist kein Bonus und dementsprechend auch nicht von Resistenzen betroffen. Ebenso geben weder Vertrocknen noch Verbannung einen Bonus und sind dementsprechend auch nicht betroffen.

## MYTHOS, TORE UND MONSTER

**F:** Wenn der Effekt einer Mythoskarte dafür sorgt, dass eine andere Mythoskarte abgehandelt wird, werden dann auch alle Symbole jener Mythoskarte abgehandelt?

**A:** Ja. Beim Abhandeln einer Mythoskarte müssen wenn möglich alle Elemente der Karte abgehandelt werden. Wenn der Effekt einer Mythoskarte die Abhandlung einer zusätzlichen Mythoskarte erfordert, müssen auch alle Elemente der zusätzlichen Karte abgehandelt werden.

**F:** Ist „das Schließen eines Tors“ dasselbe wie „das Ablegen eines Tors“?

**A:** Nein. Obwohl das Schließen eines Tors dazu führt, dass es abgelegt wird, gilt das Ablegen eines Tors nicht als Schließen. Falls z. B. ein Effekt ein Tor ablegen würde, während die Mythoskarte Geheimnisvolle Lichter im Spiel ist, kann der Effekt weiterhin abgehandelt werden, das Tor also abgelegt werden, obwohl Tore nicht geschlossen werden können.

**F:** Wann wird der Erscheinen-Effekt eines Monsters abgehandelt?

**A:** Wenn ein Monster erscheint, wird sein Erscheinen-Effekt direkt als Teil des Effektes, der es erscheinen lässt, abgehandelt.

**F:** Wenn der Widerstand eines Monsters oder eines epischen Monsters auf null reduziert wird, ist das Monster dann besiegt?

**A:** Ja. Ein Monster oder episches Monster ist besiegt, wenn es mindestens so viel Ausdauer verloren hat, wie es Widerstand hat. Wenn der Widerstand eines Monsters auf null reduziert wird, ist es besiegt, auch wenn es keine Ausdauer verloren hat. Null verlorene Ausdauer ist gleich null Widerstand.

**F:** Was passiert, wenn ein Effekt den Vorzeichenmarker auf das rote Feld vorrücken lässt und der Vorzeichenmarker bereits dort ist?

**A:** „Der Vorzeichenmarker rückt auf das rote Feld der Vorzeichenleiste“ bedeutet, dass der Vorzeichenmarker so lange weiterrückt, bis er das rote Feld erreicht hat. Ist er bereits dort, rückt er insgesamt vier Mal weiter, bis er wieder auf dem roten Feld landet.

Falls die Syzygie der Große Alte ist, löst dies den Effekt aus, der mit „Wenn der Vorzeichenmarker auf das rote Feld der Vorzeichenleiste rückt“ beginnt.

**F:** Was passiert mit einem Tor, nachdem es im Torstapel aufgedeckt wurde?

**A:** Aufgedeckte Tore behalten ihre Position im Torstapel bei, es sei denn, der Effekt, der sie aufgedeckt hat, besagt etwas anderes. Der Torstapel wird nicht gemischt und die aufgedeckten Tore werden nicht abgelegt oder anderweitig verschoben.

Nachdem ein Tor im Torstapel aufgedeckt worden ist, bleibt es aufgedeckt, bis es aus dem Torstapel entfernt oder der Stapel gemischt wird.

## PROLOGKARTEN

---

**F:** Wenn aufgrund der Prologkarte „Die Apokalypse naht“ der Verderbenmarker auf einem Feld mit Mythosmarker startet, wird dann sofort eine Katastrophenkarte abgehandelt?

**A:** Nein. Auf der Prologkarte steht, dass eine Katastrophenkarte abgehandelt wird, wenn der Verderbenmarker auf ein Feld mit Mythosmarker rückt. Dies wird nur ausgelöst, wenn der Verderbenmarker weitergerückt wird.

## FELDER UND WEGE

---

**F:** Zu welcher Art von Feld gehören die Felder auf dem Antarktis-Nebenspielplan?

**A:** Die Felder auf dem Antarktis-Nebenspielplan gehören zu keiner Feldart. Wenn ein Ermittler einem Hinweis auf einem Feld auf dem Antarktis-Nebenspielplan begegnet, dann zieht er eine Antarktis-Forschungsbegegnung.

**F:** Sind zwei Felder, die durch eine lokale Route verbunden sind, benachbart?

**A:** Ja. Wenn zwei Felder durch eine lokale Route miteinander verbunden sind, gelten sie als benachbart.

**F:** Sind Wege, die auf einer Seite des Spielplans von diesem herunterführen, mit der entgegengesetzten Seite des Spielplans verbunden?

**A:** Ja. So sind beispielsweise Tokyo und das Feld 2 benachbart und durch eine Schiffsroute verbunden.

**F:** Können sich mehrere Hinweise auf einem Feld befinden?

**A:** Ja. Manche Effekte bewegen Hinweise auf andere Felder oder lassen sie auf bestimmten Feldern erscheinen. Es gibt kein Limit an Hinweisen, die auf einem einzigen Feld liegen können. Nichtsdestotrotz wird jeder Hinweis mit einer eigenen Begegnung abgehandelt.

**F:** Kann ein Ermittler ein Teil seiner Aktion unterbrechen, um sich entlang einer lokalen Route zu bewegen?

**A:** Ja. Ein Mal in der Aktionsphase darf sich ein Ermittler über beliebig viele miteinander verbundene lokale Routen bewegen. Diese Bewegung kann vor, nach oder während der Aktion des Ermittlers ausgeführt werden.

**F:** Zählen verwüstete Städte weiterhin als „Stadtfelder mit Namen“?

**A:** Verwüstete Felder zählen nicht mehr als Stadtfelder, da sie keine Feldart haben. Ihren Namen behalten sie jedoch. Ein Effekt, der sich auf „Stadtfeld mit Namen“ bezieht, meint ein Feld, das sowohl ein Stadtfeld, als auch ein Feld mit Namen ist. Ein verwüstetes Feld ist also kein Stadtfeld mit Namen, weil es kein Stadtfeld mehr ist.



## SPIELVARIANTE MIT ALTERNATIVEN ÜBERSICHTSKARTEN

Mit der Einführung neuer Spielmechanismen in *Eldritch Horror*-Erweiterungen möchten einige Spielgruppen ihr Spielerlebnis abhängig von der Spieleranzahl etwas anspruchsvoller oder auch entspannter gestalten. Die unten abgebildeten alternativen Übersichtskarten können verwendet werden, um die Schwierigkeit des Spiels zu erhöhen oder zu senken.

### FÜR 1 ODER 5 SPIELER (EINFACHER)

Spieler, die eine nicht so gnadenlose Spielerfahrung für 1 oder 5 Spieler bevorzugen, können die folgenden Übersichtskarten statt der Karten aus dem Grundspiel verwenden:



### FÜR 4, 7 ODER 8 SPIELER (SCHWIERIGER)

Spieler, die eine anspruchsvollere Spielerfahrung für 4, 7 oder 8 Spieler bevorzugen, können die folgenden Übersichtskarten statt der Karten aus dem Grundspiel verwenden:

