



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

ARKHAM HORROR - DAS KARTENSPIEL (1-4 SPIELER)

SCHLÜSSELBEGRIFFE – SIEHE ANHANG (SEITE 3)

- ▶ **Am aktuellen Ort:** Schließt **alle Karten** auf der Ortskarte sowie alle Ermittler, Karten unter deren Kontrolle im Spiel, mit ihnen in einen Kampf verwickelte Gegner, etc. mit ein.
- ▶ **Anwendungen:** Lege entsprechend viele Ressourcenmarker auf die Karte. Diese zählen als Ladung, Munition, etc.). Einige Karten haben die Anweisung abgelegt zu werden, sobald der letzte Ressourcenmarker entfernt wird.
- ▶ **Besiegt:** Besiegte Vorteilskarten werden abgelegt, besiegte Ermittler scheiden aus dem Spiel aus. Besiegte Gegner mit Siegpunktangabe (auch 0) kommen auf den SP-Stapel.
- ▶ **Beute:** Gibt an, welchen Ermittler ein Gegner in einen Kampf verwickelt, falls es mehrere Möglichkeiten gibt.
- ▶ **Ermittlungsleiter:** Ist nicht automatisch der Startspieler. Kann die Gruppe keine Entscheidung fällen, hat er das letzte Wort.
- ▶ **Erscheinen:** Gibt an, wo ein Gegner erscheint, sobald er gezogen wird.
- ▶ **Gelegenheitsangriff:** Ein Spieler, der mit einem **spielbereiten Gegner** in einen Kampf verwickelt ist und eine andere Aktion ausführt als **Entkommen, Kämpfen, Verhandeln** oder **Aufgeben**, erleidet Schaden und Horror durch den Gegner, als würde dieser angreifen.

Ein Gelegenheitsangriff erschöpft den Gegner nicht!

Siehe [III] Gegnerphase

- ▶ **Gewaltig:** Gilt als mit allen Ermittlern am selben Ort in einen Kampf verwickelt.
- ▶ **Grundschwäche:** (※) Bleibt für die gesamte Kampagne über Teil des Decks des Ermittlers, sofern sie nicht explizit aus dem Spiel entfernt wird.
- ▶ **Hinweis entdecken:** Erhalte einen Hinweis von deinem aktuellen Ort.
- ▶ **Nachrüsten:** Nachdem diese Karte abgehandelt wurde, musst Du eine weitere Karte ziehen und abhandeln.
- ▶ **Pro Ermittler:** (♁) Diese Zahl wird mit der Anzahl der Ermittler multipliziert.
- ▶ **Schnell:** Das ausspielen der Karte kostet keine Aktion.
- ▶ **Slots:** Pro Slot ist nur eine Vorteilskarte erlaubt: **1x Verbündeter, 1x Körper, 1x Zubehör, 2x Hand, 2x Arkan, 1x Tarot.** Blockiert eine Karte einen Slot, darf sie in der Regel abgeworfen werden, um Platz zu schaffen.
- ▶ **Wagnis:** Beim Abhandeln dieser Karte kannst Du dich mit weder mit anderen Ermittlern beraten noch Hilfe erhalten.
- ▶ **Zurückhaltend:** Dieser Gegner verwickelt Ermittler **nicht** automatisch in einen Kampf. Ein Ermittler kann diesen Gegner nicht angreifen, solange er nicht in einen Kampf mit ihm verwickelt ist.
- ▶ **Zurückschlagen:** Misslingt dir eine Fertigkeitprobe, während Du diesen Gegner angreift, erleidest Du dessen Schaden & Horror (wie bei seinem Angriff).

TIMING FÜR AUSGELÖSTE AKTIONEN

- ▶ ➡: Es kostet **1 Aktion**, diese Fähigkeit zu verwenden.
- ▶ ⚡: Es kostet **keine** Aktion, diese Fähigkeit zu verwenden.
- ▶ ⌚: Darf **1x** verwendet werden, wenn der angegebene Zeitpunkt eintritt. Kostet **keine** Aktion.

[I] MYTHOSPHASE (NICHT IN DER 1. RUNDE)

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

01. Legt **1 Verderbensmarker** auf die aktuelle Agenda.
02. Ist die Anzahl der Verderbensmarker im Spiel (auf der aktuellen Agenda und anderen Karten im Spiel) \geq Schwellenwert der aktuellen Agenda, schreitet das Agendadeck voran:

- ▶ Legt **alle (!) Verderbensmarker im Spiel** ab.
- ▶ Führt die Anweisungen auf der Rückseite der aktuellen Agenda sowie auf der nächsten Agenda aus.

***Wichtig:** Dies ist normalerweise **der einzige Zeitpunkt**, an dem das Agendadeck vorrücken kann!*

03. In Spielerreihenfolge zieht jeder Ermittler eine Begegnungskarte und handelt sie ab:

- ▶ **Verrat:** Wird in der Regel abgehandelt und abgelegt.
- ▶ **Gegner:** Falls keine **Erscheinen-Anweisung** hat, erscheint dieser Gegner mit dem Ermittler, der ihn gezogen hat, in einen Kampf verwickelt.

[II] ERMITTLUNGSPHASE

Die Spieler führen nacheinander ihre Züge durch. Dabei ist die Reihenfolge unter den Spielern beliebig und es gibt keine feste Spielerreihenfolge bis alle Spieler am Zug waren. Pro Zug hat jeder Ermittler **3 Aktionen**. Pro Aktion darfst Du eine dieser Handlungen ausführen, also auch mehrfach pro Zug. Sobald ein Ermittler seine Aktionen verwendet hat, dreht er seine kleine Ermittlerkarte auf die **schwarz-weiße Seite**.

*Beachte **Gelegenheitsangriffe!***

AKTIONEN IM DETAIL

01. **1 Karte** ziehen *.
02. **1 Ressource** erhalten *.

** Oftmals ist diese Aktion **ineffektiv** und sollte nur als letzter Ausweg verwendet werden, wenn Aktionen übrig sind.*

03. **Aktivieren-Fähigkeit** (➡) auslösen.
04. **Vorteils-/Ereigniskarte** von der Hand spielen:

- ▶ **Vorteilskarten** werden spielbereit in der Spielzone platziert. Diese Karten bleiben im Spiel, bis sie ein Spieleffekt entfernen.
- ▶ **Ereigniskarten** werden ausgespielt, abgehandelt und dann abgeworfen.

***Fertigkeitskarten** können nicht gespielt werden. Stattdessen können sie nur während einer Probe genutzt werden.*

05. Dich zu einem angrenzenden Ort **bewegen**.

Ist der Ort verhüllt? Decke ihn auf und platziere **Hinweise** entsprechend der Angaben der Karte darauf.

*Bewegst Du dich an einen Ort, an dem sich **spielbereite Gegner** befinden, verwickeln diese dich sofort in einen Kampf.*

Mit dir in einen Kampf verwickelte Gegner bewegen sich mit!

06. Am aktuellen Ort **ermitteln**.

Führe eine **☞-Probe** gegen den Schleierwert durch.

*Siehe **Proben im Detail** ([III] Ermittlungsphase)*

07. **In einen Kampf verwickeln** (Gegner **am aktuellen Ort**).

Lege den Gegner in deine **Bedrohungszone**. Dieser Gegner gilt noch immer als **am aktuellen Ort**.

*Ein spielbereiter Gegner ohne das Schlüsselwort **Gewaltig** kann jeweils nur mit einem Ermittler in einen Kampf verwickelt sein.*

Verwickelt ein Ermittler einen Gegner in einen Kampf, kann er versuchen, ihm zu entkommen, oder er kann den Gegner angreifen, ohne einen anderen Ermittler dabei in Gefahr zu bringen. Diese Aktion kann auch verwendet werden, um damit einen anderen Ermittler aus der Angriffsreichweite eines Gegners zu nehmen!

08. Versuche einem Gegner, mit dem Du in einen Kampf verwickelt ist, zu **entkommen**.

Führe eine **♠-Probe** gegen den Gegner durch. Ist die Probe erfolgreich, wird der Gegner erschöpft und Du löst dich aus dem Kampf. Lege den Gegner erschöpft zurück auf den aktuellen Ort.

*Siehe **Proben im Detail** ([III] Ermittlungsphase)*

Es kann von entscheidender Bedeutung sein, einem Gegner zu entkommen. Erschöpfte Gegner verwickeln Ermittler nicht automatisch in einen Kampf, erhalten keine Gelegenheitsangriffe und greifen während der Gegnerphase nicht an. Falls man unbewaffnet ist oder sich einen tödlichen Gegner vom Hals schaffen will, sollte man in Betracht ziehen, ihm zu entkommen, statt einen sinnlosen Angriff durchzuführen.

09. Gegen einen Gegner an deinem aktuellen Ort **kämpfen**.

*Dazu muss Du **nicht** zwingend mit diesem Gegner in einem Kampf verwickelt sein.*

Falls einem Ermittler eine Kampf-Probe gegen einen Gegner misslingt, der mit einem anderen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist, wird der Schaden dieses missglückten Angriffes stattdessen dem im Kampf verwickelten Ermittler zugefügt.

Führe eine **♣-Probe** gegen den Gegner durch. Ist die Probe erfolgreich, füge dem Gegner genau **1 Schaden** zu (unabhängig von der Höhe des Probenergebnisses). Manche Gegenstände können die Höhe des Schadens modifizieren.

- ▶ Besiegte Gegner mit **Siegpunkte-Angabe** werden auf einen **Siegpunkt-Stapel** abgelegt (nicht auf den Begegnungs-Abgestapel). Siegpunkte durch besiegte Gegner werden erst am Ende des Szenarios im Kampagnenlogbuch festgehalten.

*Siehe **Proben im Detail** ([III] Ermittlungsphase)*

10. **Passen** und seinen Zug vorzeitig beenden.

PROBEN IM DETAIL

01. Du **darfst** den eigenen Fertigkeitswert modifizieren:

- ▶ Trage eine beliebige Anzahl Karten mit passenden Symbolen (♣/♠/♡/♢/?) von deiner Hand für jeweils **+1** bei.
- ▶ Andere Ermittler **am aktuellen Ort** können je **1 Karte** beitragen.

*Ressourcenkosten **beigetrager Karten** werden ignoriert.*

- ▶ Du darfst **♣**-Fähigkeiten einsetzen.

02. Enthülle **1 Chaosmarker** aus dem Chaosbeutel:

- ▶ Verrechne **Zahlenwerte** mit deinem mod. Fertigkeitswert.
- ▶ ♠/♣/♡/♢: Verweisen auf Effekte der Szenarioübersicht.
- ▶ ※: Siehe Ermittlerkarte.
- ▶ ♁: Steht für automatischen Misserfolg.

03. Ist der modifizierte **Fertigkeitswert** \geq der **Schwierigkeit** der Probe, gelingt sie. Ansonsten misslingt sie.

04. Beigetragene Karten werden abgelegt, enthüllte Chaosmarker zurück in den Beutel gelegt.

[III] GEGNERPHASE

01. **Bewege Jäger-Gegner:**

Jeder Jäger-Gegner bewegt sich um einen Ort auf den nächsten Ermittler bzw. auf den nächsten Ermittler, der seinem Ziel entspricht (falls angegeben) zu.

- ▶ Erschöpfte Jäger und Jäger, die sich an einem Ort mit einem Ermittler befinden, bewegen sich nicht.
- ▶ Sobald ein Jäger-Gegner einen Ort mit einem Ermittler betritt, verwickelt er diesen automatisch in einen Kampf.

02. **Gegner greifen an:**

In Spielerreihenfolge führt jeder spielbereite, in einen Kampf verwickelte Gegner einen Angriff auf den Ermittler aus, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist.

- ▶ Füge dem Ermittler den **Schaden & Horror** des Gegners zu.
- ▶ Schaden und Horror werden auf der Ermittlerkarte und/oder Vorteilskarten im Spiel verteilt, die diese Möglichkeit bieten. Sobald der Schwellenwert an Schaden/Horror erreicht ist, wird die Karte **besiegt**.
- ▶ Anschließend wird dieser Gegner **erschöpft**.

[IV] UNTERHALTSPHASE

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

01. Legt eure kleine Ermittlerkarte auf die **farbige Seite**.
02. Alle erschöpften Karten werden **spielbereit** gemacht.
03. Jeder Gegner, der nicht in einen Kampf verwickelt ist und an einem Ort mit einem Ermittler spielbereit gemacht wird, verwickelt diesen sofort in einen Kampf.
04. Jeder Ermittler zieht **1 Karte** und erhält **1 Ressource**.
05. Jeder Ermittler legt (im Standard) auf **8 Handkarten** ab.

Setzt das Spiel mit der **Mythosphase** der nächsten Runde fort.

SPIELAUFBAU

01. Ermittler wählen.
02. Schaden/-Horror durch Traumata nehmen (Kampagne).
03. Ermittlungsleiter für dieses Spiel wählen.
04. Ermittlerdecks erstellen und mischen.
05. Markervorrat erstellen.
06. Chaosbeutel erstellen. (Kampagnenvorbereitung)

Im Kampagnenmodus wird der Chaosbeutel so verwendet, wie er am Ende des vorherigen Szenarios war.

07. Startressourcen: Jeder Ermittler erhält 5 Ressourcen
08. Starthand ziehen (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.

09. Szenarioeinführung im Kampagnenhandbuch lesen.
10. Szenariovorbereitung durchführen (Begegnungssets, Platzierung der Orte, Startorte bestimmen, das Beiseitelegen von dafür angegebenen Karten und das Mischen der übrigen Begegnungskarten, um das Begegnungsdeck zu erstellen.
11. Agendadeck vorbereiten (Agenda 1a zuerst).
12. Szenendeck vorbereiten. (Szene 1a zuerst).
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.

TIMINGSTRUKTUR

MYTHOSPHASE (1.-RUNDE)

01. Runde beginn. Mythosphase beginnt.
02. Auf der aktuellen Agenda 1 Verderbensmarker platzieren.
03. Verderbensschwellewert überprüfen.
04. Jeder Ermittler zieht 1 Begegnungskarte.

~ Spielerfenster

05. Mythosphase endet.

Das Spiel wird mit der Ermittlungsphase fortgesetzt.

ERMITTLUNGSPHASE

01. Ermittlungsphase beginnt.

~ Spielerfenster

02. Zug des nächsten Ermittlers beginnt.

~ Spielerfenster

03. 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 04. fortgesetzt.
04. Zug des Ermittlers endet. Falls ein Ermittler seinen Zug in dieser Phase noch nicht genommen hat, wird das Spiel bei Schritt 02. fortgesetzt. Falls jeder Ermittler seinen Zug in dieser Phase genommen hat, wird das Spiel bei Schritt 05. fortgesetzt.
05. Ermittlungsphase endet.

Das Spiel wird mit der Gegnerphase fortgesetzt.

GEGNERPHASE

01. Gegnerphase beginnt.
02. Jäger-Gegner bewegen sich.

~ Spielerfenster

03. 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

04. Gegnerphase endet.

Das Spiel wird mit der Unterhaltungsphase fortgesetzt.

UNTERHALTSPHASE

01. Unterhaltungsphase beginnt.

~ Spielerfenster

02. Aktionen zurücksetzen.
03. Alle erschöpften Karten spielbereit machen.
04. Jeder Ermittler zieht 1 Karte und erhält 1 Ressource.

Erst die Karte, dann die Ressource.

05. Jeder Ermittler überprüft sein Handkartenlimit.
06. Unterhaltungsphase endet. Runde endet.

Das Spiel wird mit der Mythosphase der nächsten Runde fortgesetzt.

TIMING FÜR FERTIGKEITSPROBEN

01. Fertigkeit für die Probe bestimmen. Die Probe auf diese Fertigkeit beginnt jetzt.

~ Spielerfenster

02. Karten von der Hand zu dieser Fertigkeitssprobe beitragen.

~ Spielerfenster

03. Chaosmarker enthüllen.
04. Chaossymbol-Effekt abhandeln.
05. Modifizierten Fertigkeitswert des Ermittlers bestimmen.

Dieser Wert kann nicht kleiner als 0 sein.

06. Bestimmen, ob die Fertigkeitssprobe gelingt/misslingt.
07. Ergebnis der Fertigkeitssprobe anwenden.
08. Die Fertigkeitssprobe endet. Arkham Horror - Das Kartenspiel (1-4 Spieler)

▶ **Alarmiert:**

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigkeitprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort „Alarmiert“ zu entkommen, führt jener Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigkeitprobe einen Angriff gegen den entkommenden Ermittler durch. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen AlarmiertAngriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem entkommenden Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

▶ **Am aktuellen Ort:**

Schließt **alle Karten** auf der Ortskarte sowie alle Ermittler, Karten unter deren Kontrolle im Spiel, mit ihnen in einen Kampf verwickelte Gegner, etc. mit ein.

▶ **Anwendungen:**

Lege entsprechend viele Ressourcenmarker auf die Karte. Diese zählen als Ladung, Munition, etc.). Einige Karten haben die Anweisung abgelegt zu werden, sobald der letzte Ressourcenmarker entfernt wird.

▶ **Ausrüsten:**

Diese Ausrüstung wird im Kampagnen-Logbuch im Abschnitt „Ausrüstung“ jedes Ermittlers notiert. Die Ausrüstung wird mit Ausrüstungspunkten gekauft, die ein Ermittler erhält, wenn er die Gelegenheit dazu hat, Ausrüstung zu erwerben. Nicht ausgegebene Ausrüstungspunkte werden nicht notiert und gehen verloren. Die Ausrüstung eines Ermittlers entscheidet über seine Möglichkeiten während des Spiels und der Geschichte dieser Kampagne. **Ausrüstung selbst hat keinen Spieleffekt.**

▶ **Ausschwärmen X:**

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Ausschwärmen X ist Teil einer größeren Gruppe von Gegnern, die gemeinsam vorgehen. Nachdem ein Gegner mit diesem Schlüsselwort ins Spiel gekommen ist, werden die obersten X Karten des entsprechenden Spielerdecks als sogenannte Schwarmkarten verdeckt unter dem Gegner platziert, ohne sie sich anzusehen. Der Gegner, unter dem die Schwarmkarten liegen, wird „Wirtsgegner“ genannt. Manche Szenariokarteneffekte können einen Spieler auch dazu anweisen, einem Gegner Schwarmkarten hinzuzufügen.

• Jede Schwarmkarte unter dem Wirtsgegner agiert für die meisten Zwecke als eigenständige Instanz jenes Gegners. Jede Schwarmkarte hat die gleichen Werte und den gleichen Text wie die Wirtskarte.

• Jede Schwarmkarte greift einzeln an, sobald Gegner während der Gegnerphase angreifen. Haben der Wirtsgegner und alle seine Schwarmkarten in diesem Schritt angegriffen, werden sie alle erschöpft.

• Jede Schwarmkarte kann unabhängig voneinander angegriffen werden und man kann jeder Schwarmkarte unabhängig voneinander Schaden zufügen, aber der Wirtsgegner kann nicht besiegt werden, solange er noch Schwarmkarten unter sich liegen hat. Sobald eine Schwarmkarte besiegt wird, darf überschüssiger Schaden einer anderen Schwarmkarte unter demselben Wirtsgegner, oder dem Wirtsgegner selbst zugefügt werden, falls er keine Schwarmkarten mehr hat.

▶ **Besiegt:**

Besiegte Vorteilskarten werden abgelegt, besiegte Ermittler scheiden aus dem Spiel aus. Besiegte Gegner mit Siegpunktangabe (auch 0) kommen auf den SP-Stapel.

▶ **Beute:**

Gibt an, welchen Ermittler ein Gegner in einen Kampf verwickelt, falls es mehrere Möglichkeiten gibt.

▶ **Checkpoints:**

Einige der Szenarien in der Kampagne Am Rande der Welt sind in mehrere Teile aufgeteilt. Spieler können jeden Teil einzeln (mit Unterbrechung) oder mehrere Teile nacheinander als Teil einer längeren Sitzung spielen. Jeder Teil gilt als eigenständiges Spiel mit eigener Szenariovorbereitung und Auflösung.

▶ **Der wahre Verräter:**

Jede Kopie von Der wahre Täter ist eine Agendakarte mit einem etwas anderen Design. Ihr Verderbensschwelenwert steht rechts von ihrem Kartennamen statt an ihrer normalen Position.

▶ **Erkunden:**

Diese Fähigkeiten werden generell verwendet, um neue Orte zu finden, die ins Spiel gebracht werden können. Sie werden mit ihrer „Aktivieren“-Aktion initiiert. Erkunden-Fähigkeiten weisen die Spieler an, die oberste Karte des „Erkundungs-

decks“ zu ziehen. Dabei handelt es sich um ein separates Deck, das während der Vorbereitung zu einigen Szenarien erstellt wird. Dieses Deck besteht aus einigen einseitig bedruckten Orten und Verräterkarten.

▶ **Ermittlungsleiter:**

Ist nicht automatisch der Startspieler. Kann die Gruppe keine Entscheidung fällen, hat er das letzte Wort.

▶ **Erscheinen:**

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

▶ **Flutmarker:**

Jeder Ort besitzt 1 von 3 verschiedenen Flutstufen: Ein Ort ist entweder **nicht überflutet, teilweise überflutet** oder **völlig überflutet**. Die Flutstufe eines Ortes kann durch doppelseitige in dieser Erweiterung enthaltene Flutmarker angezeigt werden.

• Die Flutstufe eines Ortes hat **keinen eigenständigen Spieleffekt.**

▶ **Gebunden:**

Karten mit diesem Schlüsselwort sind mit einer anderen Spielkarte verknüpft. Sie haben keine Stufe und sind daher bei der Zusammenstellung der Decks nicht verfügbar. Stattdessen werden sie von der Karte ins Spiel gebracht, an die sie gebunden sind (deren Name steht in Klammern hinter dem Schlüsselwort).

Falls ein Deck eine Karte enthält, die 1 oder mehr gebundene Karten beschwört, sollten diese gebundenen Karten zu Beginn des Spiels beiseitegelegt werden. Falls eine Schwächekarte mit dem Schlüsselwort Gebunden dem Deck, der Hand, der Bedrohungszone oder der Spielzone eines Ermittlers hinzugefügt wird, bleibt sie (anders als andere Schwächen) für den Rest der Kampagne nicht Teil des Ermittlerdecks.

▶ **Gegenmaßnahmen:**

Vorräte, Forschungen oder militärische Ausrüstung, die den Ermittlern bei ihrem Überlebenskampf helfen können. Gegenmaßnahmen können durch bestimmte Kartenfähigkeiten ausgegeben werden, um mächtige Effekte auszulösen.

▶ **Gelegenheitsangriff:**

Ein Spieler, der mit einem **spielbereiten Gegner** in einen Kampf verwickelt ist und eine andere Aktion ausführt als **Entkommen, Kämpfen, Verhandeln** oder **Aufgeben**, erleidet Schaden und Horror durch den Gegner, als würde dieser angreifen.

Ein Gelegenheitsangriff erschöpft den Gegner **nicht!**

Siehe [III] **Gegnerphase**

▶ **Getarnt X:**

Getarnte Gegner stellen versteckte Gegner dar, deren wahrer Aufenthaltsort nicht bekannt ist, bis die Ermittler es schaffen, ihren Aufenthaltsort – und in manchen Fällen auch ihre wahre Identität – zu enttarnen.

Enthält ein Szenario 1 oder mehr getarnte Gegner, werden die Ermittler angewiesen, eine Reihe von getarnten Mini-Karten beiseitezulegen. Diese Mini-Karten sind doppelseitig. Ihre verdeckte Seite stellt den möglichen Ort eines getarnten Gegners dar. Die aufgedeckte Seite enthüllt die wahre Natur einer Mini-Karte – den wahren Aufenthaltsort eines Gegners oder nur einen Köder!

Sobald ein Ermittler einen Gegner mit dem Schlüsselwort Getarnt X zieht (oder dazu angewiesen wird, das Schlüsselwort Getarnt auf einem Gegner abzuhandeln), erscheint jener Gegner nicht an einem Ort, sondern in einer Spielzone, die sich oberhalb des Agendadecks befindet. Diese Spielzone wird „Die Schatten“ genannt. In ihr befinden sich Gegner, von deren Existenz die Ermittler zwar wissen, aber deren Aufenthaltsort auf der Karte noch unbekannt ist. Der Ermittler nimmt dann die beiseite-gelegte getarnte Mini-Karte, die jenen Gegner zeigt, sowie X Köder (X ist der auf dem Gegner angegebene Wert hinter dem Schlüsselwort Getarnt). Er mischt die Mini-Karten zusammen und bringt sie so ins Spiel, dass er sie so gleichmäßig wie möglich auf die Orte im Spiel verteilt, beginnend mit den Orten, die zu ihm nächstgelegen sind. Dann mischt er an jedem dieser Orte, an denen sich zuvor bereits getarnte Mini-Karten befunden haben, all jene Karten noch einmal zusammen.

▶ **Gewaltig:**

Gilt als mit allen Ermittlern am selben Ort in einen Kampf verwickelt.

▶ **Grundschwäche:** (≠)

Bleibt für die gesamte Kampagne über Teil des Decks des Ermittlers, sofern sie nicht explizit aus dem Spiel entfernt wird.

▶ **Hinweis entdecken:**

Erhalte einen Hinweis von deinem aktuellen Ort.

▶ **Nachrüsten:**

Nachdem diese Karte abgehandelt wurde, musst Du eine weitere Karte ziehen und abhandeln.

▶ **Patrouille:**

Während der Gegnerphase (in Schritt 3.2) bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf kürzestem Weg in Richtung seines Zielortes zu einem verbundenen Ort.

• Falls sich ein Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf einen Ort bewegen müsste, der Weg aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

▶ **Partner:**

Partner ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die sich auf den 9 Storyvorteilskarten im Expeditionsteam-Begegnungssatz befindet. Jede dieser Vorteilskarten repräsentiert einen mächtigen Verbündeten, der die Ermittler in den Szenarien dieser Kampagne begleiten kann, um die Erfolgchancen der Expedition zu verbessern. Allerdings birgt das Mibringen einer Vorteilskarte mit dem Partner-Schlüsselwort die Gefahr, diese dauerhaft zu verlieren.

▶ **Pro Ermittler:** (•)

Diese Zahl wird mit der Anzahl der Ermittler multipliziert.

▶ **Schnell:**

Das ausspielen der Karte kostet keine Aktion.

▶ **Schlüssel:**

Diese stehen für wichtige Objekte oder Informationen, an welche die Spieler gelangen können und die sie während der Szenarien nutzen können. Schlüsselmarker haben zwei Seiten. Auf ihrer Rückseite (verdeckte Seite) haben alle 7 Schlüssel das gleiche universelle Schlüsselsymbol. Dadurch können sie zufällig gemischt werden, ohne dass die Ermittler wissen, welcher Marker welcher ist. Auf ihrer Vorderseite (offene Seite) ist jeder Schlüssel mit einer eigenen Farbe codiert.

▶ **Schutzzeichen:**

Erlauben es den Ermittlern, die Menge an Verderben, die auf Agenden platziert wird, zu verringern. Sobald Verderben auf einer Agenda platziert werden würde, wird für jedes Schutzzeichen auf jener Agenda verhindert, dass 1 Verderben platziert wird. Dann werden ebenso viele Schutzzeichen von jener Agenda entfernt.

▶ **Schwer zu fassen:**

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

▶ **Slots:**

Pro Slot ist nur eine Vorteilskarte erlaubt: **1x Verbündeter, 1x Körper, 1x Zubehör, 2x Hand, 2x Arkan, 1x Tarot**. Blockiert eine Karte einen Slot, darf sie in der Regel abgeworfen werden, um Platz zu schaffen.

▶ **Unzählig:**

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

▶ **Verborgene:**

Verborgene-Karten haben Enthüllung-Fähigkeiten, die sie geheim der Hand des Spielers hinzufügen. Dies sollte geschehen, ohne den anderen Ermittlern die Karte oder ihren Text zu enthüllen. Solange sich eine Verborgene-Karte auf der Hand eines Spielers befindet, wird sie so behandelt, als ob sie sich in seiner Bedrohungszone be-

fände. Ihre anhaltenden Fähigkeiten sind aktiv und Fähigkeiten auf ihr können ausgelöst werden, aber nur von dem Spieler, der sie auf der Hand hat. Eine Verborgene-Karte zählt bei der Bestimmung der Handkarten eines Spielers mit, kann aber nicht von der Hand abgelegt werden, außer auf die auf der Karte beschriebene Art. Sobald Verborgene-Karten abgelegt werden, werden sie auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Anders als Schwächen bleiben sie nicht Teil des Decks des Spielers. Für ein optimales Spielerlebnis sollten die Spieler ihre Charaktere „verkörpern“ und keine Informationen über Verborgene-Karten auf ihrer Hand mit anderen Spielern teilen.

▶ **Vergeltung X:**

Wie bei Sieg X wird eine Karte mit Vergeltung X bis zum Ende des Szenarios auf den Siegpunktstapel gelegt, sobald die Ermittler es schaffen, diese zu überwinden. Anders als bei Siegpunkten stehen die Vergeltungspunkte für die Wachsamkeit und Feindseligkeit des Vaters der Schlangen. Es ist grundsätzlich eine gute Idee, das Ansammeln von Vergeltungspunkten zu vermeiden. Vergeltungspunkte im Siegpunktstapel haben keine Auswirkungen auf das Spiel, außer wenn sich eine andere Begegnungskarte ausdrücklich auf sie bezieht.

▶ **Versiegeln:**

Als zusätzliche Kosten, um eine Karte mit dem Schlüsselwort Versiegeln ins Spiel kommen zu lassen, muss der Spieler, der die Karte kontrolliert, den Chaosbeutel nach dem angegebenen Chaosmarker durchsuchen, ihn auf der Karte platzieren und damit versiegeln. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, kann die Karte nicht ins Spiel kommen. Sobald ein Chaosmarker „freigesetzt“ wird, wird er zurück in den Chaosbeutel geschickt und gilt nicht länger als versiegelt.

• Falls eine Karte mit einem oder mehreren versiegelten Chaosmarkern darauf aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, werden darauf versiegelte Chaosmarker sofort freigesetzt.

▶ **Wachsam:**

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigkeitprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort Wachsam zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse dieser Fertigkeitprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner erschöpft nicht, nachdem er einen Wachsam-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler der zu entkommen versucht in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

▶ **Wagnis:**

Beim Abhandeln dieser Karte kannst Du dich mit weder mit anderen Ermittlern beraten noch Hilfe erhalten.

▶ **Zurückhalten:**

Dieser Gegner verwickelt Ermittler **nicht** automatisch in einen Kampf. Ein Ermittler kann diesen Gegner nicht angreifen, solange er nicht in einen Kampf mit ihm verwickelt ist.

▶ **Zurückschlagen:**

Misslingt dir eine Fertigkeitprobe, während Du diesen Gegner angreiffst, erleidest Du dessen Schaden & Horror (wie bei seinem Angriff).