

ARKHAM HORROR REGELKLARSTELLUNGEN

Die folgenden Regeln für Arkham Horror wurden im Laufe der Verfeinerung des Spiels verändert oder genauer formuliert, um den Spielspaß zu erhöhen.

In den Neuauflagen wurden alle bekannten Fehler korrigiert, daher kann es sein, dass die Klarstellungen auf euer Arkham Horror und seine Erweiterungen nicht mehr zutreffen.

Bezieht sich eine Anmerkung nicht auf das Grundspiel, sondern auf eine Erweiterung, ist diese in Klammern angegeben.

In den deutschen Ausgaben von Arkham Horror konnten viele Fehler behoben werden, die in den englischen Ausgaben anfielen. Solltet ihr also englisches und deutsches Spielmaterial mischen, so müsst ihr die Errata der englischen Karten aus dem englischen FAQ ziehen, das ihr bei uns online findet.

ERRATA

Die Ermittler Charakterbögen

DEXTER DRAKE: Dexter erhält zu Spielbeginn den Zauber „Vertrocknen“ anstatt „Schrumpfen“.

WILSON RICHARDS (Das Grauen von Dunwich): Wilson Richards hat einen Fokus von 4. Allerdings benötigt er keinen Fokus, um seine Fertigkeitenanzeiger zu verschieben.

LEO ANDERSON (Das Grauen von Dunwich): Leo Anderson kann seine Fähigkeit Führungsqualitäten einmal pro Runde und nicht einmal pro Spiel ausführen.

Spezialkarten und Unterhalt

Für Segen/Fluch-, Bankanleihen- und Dividenden-Karten muss in der ersten Unterhaltsphase kein Würfelwurf durchgeführt werden.

Hilfs-Sheriff Dingbys Waffe

Polizeirevier Begegnungskarten, auf denen der Text „Hilfs-Sheriff Dingby lässt dich mit seiner Waffe in deiner Hand allein“ steht, sollten den Spieler anweisen, einen 38er Revolver aus dem Stapel der einfachen Gegenstände zu nehmen und nicht, wie fälschlich abgedruckt, einen 45er, der im Spiel gar nicht existiert.

Besondere Gegenstände

Älteres Zeichen: Es muss lauten „Begegnungsphase: Wenn der Ermittler ein Tor schließt ...“ anstatt „Jederzeit: Wenn der Ermittler ein Tor versiegelt ...“

Standortkarten

Polizeirevier: Die Standortkarte des Polizeireviers mit dem Text „Bestehe eine Glücksprobe (-1), damit Hilfssheriff Dingby dich mit seiner Waffe in der Hand alleine lässt, während er Kaffee holt. Suche dir den 38er Revolver aus dem Stapel der einfachen Gegenstände und behalte ihn.“ muss lauten: „... Suche dir den 45er Revolver ...“.

Korrumpierungskarten

„Gänsehaut“ (Die schwarze Ziege der Wälder) muss eine **WILLENS-PROBE (-2)** bestehen oder er verliert **2 GEISTIGE GESUNDHEIT**.

REGELÄNDERUNGEN- UND ERGÄNZUNGEN

Spielaufbau

Regelergänzung zu 14. Ziehen und Ausführen einer Mythoskarte (Seite 5): „Sollte die gezogene Mythoskarte kein Torsymbol haben, werft sie wirkungslos ab und zieht bis ihr eine Karte mit einem Torsymbol gezogen habt.“

Spieler bzw. Ermittler

In den Regeltexten wird davon ausgegangen, dass jeder Spieler genau einen Ermittler kontrolliert. Im Falle dass mehr Ermittler als Spieler am Spiel teilnehmen, beziehen sich alle Regeln und Kartentexte, die sich auf die Anzahl der Spieler beziehen, stattdessen auf die Anzahl der Ermittler.

Verbrauchte Karten aktualisieren

Um anzuzeigen, dass eine Karte verbraucht ist, wird diese um 90° gedreht. Zu Beginn der Unterhaltsphase aktualisieren alle Ermittler alle ihre verbrauchten Karten, indem sie diese wieder in Leserichtung ausrichten. Nun können die Karten wieder genutzt werden.

Standorte/Orte

Als „Standorte“ werden eigentlich nur die mit einem Kreis markierten Orte auf dem Spielbrett (z. B. „Wälder“) bezeichnet. Dennoch beziehen sich einige Regeltexte mit „Stand-/Ort“ auf alle Standorte, Straßengebiete oder andere Welten.

Die folgenden Ermittler können ihre Fähigkeiten (solange nicht anders vermerkt) überall einsetzen, wo sie sich gerade befinden: Carolyn Fern, Kate Winthrop, Minh Thi Phan (Schatten über Innsmouth), Silas Marsh (Schatten über Innsmouth), Tommy Muldoon (Schatten über Innsmouth) und Vincent Lee.

Der Zauber „Eingebung einpflanzen“ (Kingsport Horror) kann an jedem Standort, Straßengebiet oder in anderen Welten eingesetzt werden. Der Zauber „Monster beschwören“ (Die schwarze Ziege der Wälder) kann an jedem Standort oder Straßengebiet eingesetzt werden, jedoch nicht in anderen Welten.

Für die Wirkung des besonderen Gegenstands „Seite aus Carcosa“ (Der König in Gelb) kann ein Ermittler an jedem beliebigen Standort, Straßengebiet oder in anderen Welten gewählt werden. Der besondere Gegenstand „Milch von Shub-Niggurath“ kann an jedem Standort oder Straßengebiet eingesetzt werden, jedoch nicht in anderen Welten.

Für den Effekt der Karte „Medium“ (Die schwarze Ziege der Wälder) kann ein Ermittler gewählt werden, der sich an einem Standort, in einem Straßengebiet oder anderen Welten befindet.

Jeder Ermittler, der seine Bewegung am gleichen Standort, Straßengebiet oder im gleichen Gebiet einer anderen Welt beendet, wie der Besitzer der Karte „Gänsehaut“ (Die schwarze Ziege der Wälder) muss eine Willensprobe (-2) bestehen oder er verliert 2 Geistige Gesundheit.

Spezielle Fähigkeiten der Standorte

Spezielle Fähigkeiten der Standorte, wie „Bankanleihen“ (bei der Bank von Arkham) oder „Ernennung“ (beim Polizeirevier) werden während der Phase Begegnungen in Arkham ausgeführt (und nicht in der Bewegungsphase). Die Ausführung einer speziellen Standortfähigkeit ist natürlich optional, ein Ermittler an einem Standort mit einer speziellen Fähigkeit kann sich immer dafür entscheiden, statt der Ausführung der speziellen Fähigkeit eine Begegnung zu haben.

Stabile und Instabile Standorte

Als instabiler Standort gelten alle Standorte mit einem roten Diamanten, auf denen kein Älteres Zeichen liegt.

Als stabiler Standort gelten alle Standorte mit einem grünen Diamanten, oder Standorte auf denen ein Älteres Zeichen liegt.

Tore an stabilen Standorten oder Straßengebieten

Durch manche Spieleffekte können sich Tore an einem stabilen Standort oder in einem Straßengebiet befinden. Diese Tore können geschlossen, aber nie versiegelt werden.

Begegnungen, die Tore schließen

Manche Begegnungen oder andere Karten haben den Effekt, dass sich ein Tor schließt oder ein Ermittler ein Tor schließen darf. In diesem Fall darf der Tormarker nicht als Trophäe behalten werden, sondern kommt stattdessen unter den Tormarkerstapel zurück. Das so verschlossene Tor kann nicht versiegelt werden, weder durch ein Älteres Zeichen noch die passende Anzahl an Hinweismarkern.

Tore und Monster in Begegnungen

AUFGEHALTEN DURCH EIN TOR: Wenn ein Ermittler durch ein Tor gesogen wird, das in Folge einer Begegnung erscheint (z. B. „ein Tor öffnet sich“ oder „ein Tor öffnet sich und ein Monster erscheint“), gilt er als aufgehalten, so als ob er während der Mythosphase durch ein Tor gesogen worden wäre.

LEBENSDAUER DIESER MONSTER: Wenn eine Begegnung ein Tor öffnet und ein Monster erscheinen lässt (z. B. „ein Tor öffnet sich und ein Monster erscheint“), verbleiben Tor und Monster auf dem Spielbrett. Bei Begegnungen jedoch, die nur ein Monster hervorbringen (z. B. „ein Monster erscheint“), verbleibt das Monster nicht auf dem Spielbrett. Wenn ein solches Monster besiegt wird, kann es als Trophäe (solange seine spezielle Monsterfähigkeit nichts anderes besagt) behalten werden. Wird es jedoch nicht besiegt, kehrt das Monster in die Monsterquelle zurück, egal ob der Ermittler ihm ausgewichen ist, ohnmächtig geschlagen, in den Wahnsinn getrieben wurde, usw.

Bewegung fliegender Monster

Diese vier Regeln erklären genauer, wie sich fliegende Monster bewegen:

1. Ein fliegendes Monster bewegt sich nur, wenn sein Symbol in der Mythosphase erscheint, genau, wie bei den anderen Monstern.
2. Ein fliegendes Monster, das sich an einem Standort oder Straßengebiet befindet, an dem ein Ermittler anwesend ist, bleibt dort. Selbst, wenn sein Bewegungssymbol aufgedeckt wird, bewegt es sich nicht, wenn es sich an einem solchen Ort befindet.
3. Wenn ein fliegendes Monster an einem Standort oder Straßengebiet bewegt werden soll, wird es auf ein angrenzendes Straßengebiet, an dem sich ein Ermittler aufhält gezogen. Befindet sich kein Ermittler auf einem angrenzenden Straßengebiet, fliegt es in den Nachthimmel.
4. Wenn sich ein fliegendes Monster im Nachthimmel bewegt, begibt es sich in ein Straßengebiet, in dem sich ein Ermittler befindet. Wenn es keine Straßengebiete mit Ermittlern gibt, verbleibt es im Nachthimmel. Wenn es mehrere Straßengebiete mit Ermittlern gibt, begibt sich das Monster in das Straßengebiet, in dem sich der Ermittler mit dem niedrigsten Schleichen-Wert befindet. Wenn sich mehrere Ermittler den niedrigsten Schleichen-Wert teilen, dann entscheidet der Erste Spieler, in welches Straßengebiet mit den betroffenen Ermittlern sich das Monster bewegt.

Hund von Tindalos Bewegung

Wenn zwei Ermittler gleichweit von einem Hund von Tindalos entfernt sind, wenn er sich bewegt, bewegt sich der Hund zu dem Ermittler mit dem niedrigeren Schleichen-Wert. Sollte dieser Wert bei beiden gleich niedrig sein, entscheidet der Erste Spieler, zu welchem der beiden Standorte der Ermittler sich das Monster bewegt.

Waffen- und Zauberlimits

Ein Zauber oder eine Waffe, die einen Bonus gewähren (auch einen, der besagt, dass er bis zum Ende des Kampfes anhält), tun dies nur so lange, wie die benötigte Zahl an Händen dafür aufgebracht wird. In späteren Kampfunden kann man sich dafür entscheiden, Waffen/Zauber zu wechseln, aber sobald ein Zauber oder eine Waffe „losgelassen“ wird, hört ihre Wirkung auf. Auf gleiche Weise hören Zauber auf, die aufgefrischt werden müssen (z.B. zu Beginn einer Kampfunde während des Finalen Kampfes), zu wirken und müssen erneuert werden.

Geistige Gesundheit und Ausdauer Null

Ein Ermittler, dessen Geistige Gesundheit und Ausdauer auf 0 reduziert wurden, gilt als **verschlungen**. Ein Ermittler, dessen maximale Geistige Gesundheit oder Ausdauer auf 0 reduziert wurde, gilt als **verschlungen**.

Terror-Level von 10 überschritten

Erreicht das Terror-Level 10 entferne alle Monster am Stadtrand und lege sie zurück in die Monsterquelle. Wenn der Terror-Level, nachdem er 10 erreicht hat, nochmals erhöht werden sollte (z.B. durch die spezielle Fähigkeit einer Mythoskarte), wird der Terrorleistenmarker nicht mehr weiterbewegt, stattdessen wird ein Verderbenmarker auf der Verderbenleiste des „Großen Alten“ platziert und zwar einer für jeden Punkt, um den die 10 überschritten wurde.

Weitere Umstände, unter denen ein „Großer Alter“ erwachen kann

Zusätzlich zu den normalen Umständen, die zum Erwachen eines „Großen Alten“ führen, gibt es noch folgende:

Der „Große Alte“ erwacht, wenn ein Monster aus der Monsterquelle gezogen werden soll, aber keines mehr vorhanden ist. Dies kann nur passieren, wenn die Ermittler eine große Zahl von Monstertrophäen gesammelt haben. In einem solchen Fall sollten sie einige ihrer Trophäen dafür verwenden, die Monsterquelle wieder zu füllen (z. B. bei der Südkirche).

Der „Große Alte“ erwacht sofort, wenn sich ein neues Tor öffnen sollte, aber keine Tormarker mehr vorhanden sind. Dies kann passieren, wenn die Ermittler eine große Zahl an Tortrophäen gesammelt haben. In einem solchen Fall sollten sie einige ihrer Trophäen dafür verwenden, den Vorrat wieder aufzufrischen (z. B. bei Ma's Gästehaus).

Der „Große Alte“ erwacht, wenn der Terror-Level 10 erreicht hat und zweimal so viele Monster im Spiel sind, wie das normale Limit erlauben würde (z. B. 16 Monster bei einer 5-Spieler-Partie). **Hierbei zählen nur die Monster in Arkham und im Nachthimmel (der Stadtrand wurde ja gerade geleert), jedoch nicht die Monster auf Erweiterung-Spielbrettern.**

Der Finale Kampf

Bevor der finale Kampf beginnt, werden alle aktiven Mythoskarten aus dem Spiel entfernt. Auch Dividenden und Bankanleihen funktionieren nicht mehr. **Sobald der finale Kampf begonnen hat, können Ermittler keine Hinweismarker mehr erhalten.**

ARKHAM HORROR

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Die folgenden Fragen werden häufig zu *Arkham Horror* gestellt.

Wann kann/muss ein Ermittler ...

F: Wann kann ein Ermittler Hinweismarker aufnehmen?

A: Ermittler nehmen Hinweismarker nur bei zwei Gelegenheiten auf:

1. In der Bewegungsphase: Wenn ein Ermittler seine Bewegung auf einem Standort oder Straßengebiet beendet, auf dem ein Hinweismarker liegt, nimmt er ihn auf, nachdem er alle Monster am selben Ort bekämpft hat oder diesen ausgewichen ist. Ermittler können sich nicht weiterbewegen, nachdem sie Hinweismarker aufgenommen haben!
2. In der Mythosphase: Wenn ein Hinweismarker am selben Ort wie ein oder mehrere Ermittler erscheint, dürfen diese sofort von einem der Ermittler aufgenommen werden. Können sich die Spieler nicht einigen, wer die Hinweise erhält, entscheidet der Spieler, der als nächstes am Zug ist.

Ermittler nehmen keine Hinweismarker auf, wenn sie sich in der Unterhaltsphase, oder der Begegnungsphase auf ein Feld mit Hinweismarkern bewegen!

F: Wann kann ein Ermittler während einer Phase Aktionen durchführen? Zum Beispiel wenn ein Spieler, mit dem Verbündeten Duke („Ablegen, um sofort die Geistige Gesundheit auf den Maximalwert zu erhöhen“) eine Begegnung zieht, einen Würfelwurf durchführen muss und dabei viel an Geistiger Gesundheit verliert, wann kann er Duke ablegen, um seine Geistige Gesundheit wieder herzustellen: nicht mehr, nachdem die Begegnung gezogen wurde, vor dem Würfelwurf oder nach dem Würfelwurf?

A: Der Ermittler kann Duke nach dem Würfeln ablegen, vorausgesetzt er wurde nicht verrückt. Aktionen können zu jeder Zeit während ihrer aufgeführten Phase durchgeführt werden, solange die Bedingungen erfüllt sind. Jedoch muss, wenn eine Begegnung erst einmal gezogen wurde, diese erst ausgeführt werden, bevor irgendeine andere Aktion durchgeführt werden kann. Im Fall Duke kannst du ihn vor oder nach dem Ziehen einer Begegnung nutzen, aber wenn du die Begegnung ziehst und sie verursacht einen Verlust von Geistiger Gesundheit auf den Wert 0, so wirst du wahnsinnig, bevor du Duke benutzen kannst. Der Zauberspruch „Körperschutz“ ist eine Ausnahme von dieser Regel, weil er einen Ausdauerverlust verhindert und er als Möglichkeit für solche Ereignisse gedacht ist. Eine weitere Ausnahme ist der Zauber Vorahnung (Der Fluch des schwarzen Pharaos).

F: Wann muss ein Ermittler ein Monster bekämpfen oder einem Monster ausweichen?

A: In genau zwei Fällen:

1. In der Bewegungsphase: Wenn ein Ermittler seine Bewegung auf einem Standort oder Straßengebiet beendet, das ein oder mehr Monstermarker enthält, oder einen solchen Ort zu verlassen versucht, muss er diese Monster bekämpfen oder ihnen ausweichen (einem nach dem anderen, in beliebiger Reihenfolge). Ermittler müssen dies in der Bewegungsphase auch machen, wenn sie *aufgehalten* sind.

2. In der Begegnungsphase in Arkham und in anderen Welten: Wenn ein Regeltext besagt, dass „ein Monster erscheint“, muss dieses Monster sofort bekämpft werden, oder diesem ausgewichen werden. Wenn ein Ermittler durch einen Regeltext oder Karteneffekt angewiesen wird sich an einen anderen Standort oder ein Straßengebiet zu bewegen, bekämpft er die dort stehenden Monster nicht und weicht ihnen nicht aus!

Wenn ein Ermittler aus einer anderen Welt an einen Standort oder in ein Straßengebiet zurückkehrt, auf dem sich Monster befinden, muss er diese Monster nicht bekämpfen oder diesen ausweichen. Er darf sich jedoch dafür entscheiden, eine beliebige Anzahl dieser Monster zu bekämpfen.

F: Wann wird ein Ermittler durch ein Tor gesogen?

A: In genau drei Fällen:

1. In der Begegnungsphase: Falls sich ein Ermittler ohne einen „Erforscht“-Marker am selben Standort oder Straßengebiet wie ein Tor befindet, wird er durch dieses Tor gesogen. Hierbei ist zu beachten, dass durch manche Begegnungen ein Tor am Standort eines Ermittlers geöffnet oder ein Ermittler zu einem Tor hinbewegt werden kann. Wenn dies passiert, wird der Ermittler durch das Tor gesogen und *aufgehalten*.
2. In der Mythosphase: Wenn sich ein Tor am selben Ort wie ein Ermittler öffnet, wird dieser durch das Tor gesogen und *aufgehalten*. Das gleiche gilt, wenn ein Tor zum selben Ort wie der Ermittler bewegt wird.
3. Wenn ein Ermittler durch den Effekt einer Karte oder Fähigkeit durch ein Tor gesogen wird. In diesem Fall werden einfach die dort beschriebenen Anweisungen befolgt.

F: Wo, wann und was können Ermittler exakt tauschen?

A: Ermittler können **während der Bewegungsphase** zu jeder Zeit, wenn sie sich am selben Ort befinden, ausgenommen während des Kampfes, tauschen. Sie können bevor, während oder nach der Bewegung tauschen, was bedeutet, dass Tauschen nicht den Spielzug beendet. **Ebenfalls darf im Kampf mit dem großen Alten während der Unterhaltsphase getauscht werden.** Ermittler, die *aufgehalten* sind oder auf ihren Zug verzichten müssen, dürfen ebenfalls unter **den gleichen Bedingungen tauschen.**

Getauscht werden können einfache und besondere Gegenstände, Zaubersprüche, der Streifenwagen, der Revolver des Hilfssheriffs, Exponate (Der Fluch des schwarzen Pharaos), Zugtickets (Das Grauen von Dunwich) und Geld.

Nicht getauscht werden können Hinweismarker, Verbündete, Fähigkeiten, Dividenden, der Hilfssheriff von Arkham, Bankanleihen, Segnungen und Flüche, Invaliditäten und Geisteskrankheiten (Das Grauen von Dunwich), Das weiße Schiff (Kingsport Horror), Das große Siegel (Kingsport Horror), Monstertrophäen, Tortrophäen und alle anderen Karten, auf denen nicht speziell angegeben ist, dass sie getauscht werden dürfen.

Der Stadtrand und Monsterlimits

F: Wie funktionieren das Monsterlimit und der Stadtrand?

A: Das Monsterlimit ist gleich der Zahl der Spieler plus drei. Wenn das Hinzufügen eines Monsters die Zahl der Monster auf dem Spielbrett über das Limit bringen würde (Stadtrand nicht eingerechnet), wird das neue Monster stattdessen am Stadtrand platziert.

Die maximale Zahl der Monster am Stadtrand ist gleich acht, minus der Anzahl der Spieler. Wenn die Zahl der Monster am Stadtrand das Limit überschreitet, erhöht sich der Terror-Level um eins und alle Monster am Stadtrand kehren in die Monsterquelle zurück.

Beispiel: In einer Partie mit 3 Spielern beträgt das Monsterlimit 6 und die maximale Zahl von Monstern am Stadtrand 5. Es gibt 3 offene Tore auf dem Spielbrett, 6 Monster in Arkham und 4 Monster am Stadtrand. Während der Mythosphase zieht ihr einen Standort, der bereits ein Tor aufweist, also müsstet ihr 3 Monster aus der Monsterquelle ziehen. Ihr würdet zuerst 2 Monster ziehen und sie am Stadtrand platzieren. Das Limit des Stadtrands würde durch das Platzieren des zweiten Monsters überschritten, daher würdet ihr den Terror-Level um 1 erhöhen und die 6 Monster am Stadtrand zurück in die Monsterquelle legen. Zuletzt würdet ihr das dritte Monster ziehen und auf das Stadtrandfeld legen.

Der Nachthimmel und fliegende Monster

F: Wenn ein Dimensionsriss (Das Grauen von Dunwich, Kingsport Horror, Die schwarze Ziege der Wälder, Schatten über Insmouth, Das Tor des Verderbens, Miscatonic Horror) aus einem beliebigen Grund verhindert wird, bewegen sich dennoch alle fliegenden Monster? Falls Atlach-Nacha (Kingsport Horror) der Große Alte ist, bewegen sich alle fliegenden Monster, jedesmal wenn eine Mythoskarte mit einem Tor ins Spiel kommt?

A: Ja zu beidem.

F: Falls die Anzahl der Monster in Arkham bereits am Monsterlimit ist und sich ein Monster von einem Erweiterungsspielbrett in den Nachthimmel bewegt, was passiert mit diesem Monster?

A: Das Monster kommt in den Stadtrand. Da der Nachthimmel als ein Teil von Arkham gilt, zählen die Monster dort mit gegen das Monsterlimit.

Standorte

F: Wenn eine Karte dafür sorgt, dass ein Standort vorübergehend geschlossen wird, was passiert dann mit den etwaigen Monstern oder Ermittlern an diesem Standort?

A: Sie bewegen sich sofort in das angrenzende Straßengebiet, genauso als wäre der Standort permanent geschlossen worden.

F: Wie funktionieren die speziellen Fähigkeiten der Standorte genau?

A: Der Ermittler kann während der Begegnungsphase die aufgedruckte Aktion an einem Standort nutzen, statt eine Begegnung in Form einer Standortkarte zu ziehen. Wenn er dies tut, muss er in der Lage sein, den Anforderungen gerecht zu werden (z. B. Im Besitz von \$1 sein, um damit einzukaufen, oder von Hinweismarkern, Tor- oder Monstertrophäen, um sie auszugeben, usw.). Mit anderen Worten, Spieler können die spezielle Fähigkeit eines Standortes nicht nutzen, wenn sie nicht in der Lage sind, sie durchzuführen. (Hinweis: Obwohl es in der Erweiterung das Grauen von Dunwich Einfache Gegenstände gibt, die \$0 kosten, benötigen Ermittler immer noch mindestens \$1, um im Warenhaus einzukaufen zu können. Ebenso benötigt jeder Ermittler weiter \$1, um an einem Ort einzukaufen, auch wenn er die Fähigkeit Kreditwürdig (Kingsport Horror), die Maske der Sünde (Der Fluch des Schwarzen Pharaos) oder eine andere Fähigkeit/einen anderen Gegenstand hat, der es ihm erlaubt, Gegenstände ohne Geld zu erwerben.)

F: Wenn man Monstertrophäen ausgibt, muss man diese genau passend im Wert 5 oder 10 etc. bezahlen?

A: Nein, aber da es kein „Rückgeld“ gibt, sollte man so wenig wie möglich zu viel bezahlen.

F: Wenn man Monstertrophäen ausgibt, berücksichtigt man dann etwaige Modifikatoren der Widerstandsfähigkeit, welche derzeit in Kraft sind?

A: Ja, man nutzt die modifizierte Widerstandsfähigkeit. Dieser Bonus wird bei jeder ausgegebenen Monstertrophäe an jedem möglichen Standort gewährt.

F: Kann man an Orten, wo Trophäen in Gegenstände getauscht werden können, öfter als ein Mal pro Zug diese Standortfähigkeit nutzen?

A: Generell können Standortfähigkeiten nur ein Mal pro Zug genutzt werden, es gibt jedoch Effekte, die es erlauben eine Standortfähigkeit mehr als ein Mal zu nutzen (z. B. das Ausstellungsstück Beschwörungs-Glas (Die schwarze Ziege der Wälder)).

F: Gelten die Standortfähigkeiten eines Ortes als Begegnungen?

A: Nein

F: Wieso sollten Ermittler nicht vor dem Raritätenladen lagern, um die vier „Älteren Zeichen“ aufzukaufen?

A: Wenn ein Ermittler im Raritätenladen oder Warenhaus einkauft, so muss er einen der drei gezogenen Gegenstände erwerben, falls er genug Geld dafür besitzt. Die beiden anderen Gegenstände werden abgeworfen und unter den Kartenstapel gelegt. Dieser Vorgang macht es signifikant schwerer den Kartenstapel der besonderen Gegenstände nach „Älteren Zeichen“ zu „durchforsten“.

F: Kann man im Raritätenladen oder im Warenhaus, mehr als einen der drei gezogenen Gegenstände kaufen, wenn man das Geld dazu hat?

A: Nein.

Begegnungen in Arkham

F: Wenn eine Standortkarte besagt, dass sich ein Ermittler zu einem anderen Standort bewegen kann und dort eine Begegnung hat, was passiert, falls der Standort ein Monster, einen Hinweismarker und/oder Tor aufweist?

A: Alle Monster und Hinweismarker am neuen Ort werden ignoriert. Monstern auf dem Spielbrett wird nur während der Bewegungsphase begegnet. Der Ermittler hat eine normale Begegnungsphase an seinem neuen Ort, entsprechend den Regeln „Tor“ oder „Kein Tor“ auf Seite 8-9 der Spielregeln.

F: Was passiert, wenn eine Standortkarte einen Ermittler anweist, eine Begegnung an einem anderen Standort zu haben und danach zurückzukommen, diese Begegnung den Ermittler aber anweist, sich erneut zu einem anderen Standort zu begeben? Verhindert die zweite Begegnung das Zurückkehren an den ersten Ort, wie von der ersten Begegnung gefordert oder hat die erste Begegnung Vorrang? Wenn es einen Konflikt gibt, welche der Karten gilt?

A: Nachdem alle nachfolgenden Begegnungen abgehandelt wurden, kehrt der Ermittler wieder zu dem Standort zurück, wo er die erste Begegnung hatte. Falls es einen Konflikt bei der Abhandlung der Begegnungen geben sollte, hat die erste Begegnung Vorrang.

F: Wenn eine Standortkarte besagt „ein Tor und ein Monster erscheinen“, welche Erscheinung wird zuerst ausgeführt?

A: Das Tor erscheint zuerst und jeder an dem Standort befindliche Ermittler wird durch das Tor gesogen. Dann erscheint das Monster. Monster, die als Folge solcher Begegnungen erscheinen, verbleiben wie üblich auf dem Spielbrett, zählen zum Monsterlimit, können sich zum Stadtrand bewegen, usw.

F: Falls eine Standortkarte besagt „ein Tor und ein Monster erscheinen“, wird dann ein Verderbenmarker zur Verderbenleiste hinzugefügt?

A: Ja, sofern sich das Tor laut Regeln öffnen kann.

F: Wenn ein Kartentext besagt, der Ermittler „verbleibt für die nächste Runde hier“, unterscheidet dies sich von dem Fall, dass der Ermittler aufgehalten wird?

A: „Verbleibt für die nächste Runde hier“ ist in allen Fällen mit aufgehalten gleichzusetzen (z. B. ist Mark Harrigan immun gegen beide).

F: Wenn eine Begegnung nicht erfolgreich bestanden wurde, und die Karte besagt, „verbleibe hier für 2 Runden und erhalte 2 Hinweismarker“, jedoch sich, bevor die beiden Runden verstrichen sind, ein Tor an dem Standort öffnet und der Ermittler in eine Andere Welt gesogen wird, verliert der Ermittler in diesem Fall die 2 Hinweismarker?

A: Nein. Die beiden Effekte („bleibe hier“ und „erhalte Hinweismarker“) sind nicht voneinander abhängig. Falls sich beispielsweise ein Tor öffnet, bevor der Ermittler zwei Spielrunden an dem Ort verbracht hat, wodurch er durch das Tor gesogen und in der Anderen Welt aufgehalten wird, ersetzt der neue Effekt „aufgehalten in der Anderen Welt“ den Effekt „bleibe hier“ ohne, dass „erhalte Hinweismarker“ davon beeinflusst werden würde. Der neue Effekt ersetzt den Effekt „bleibe hier“ komplett und nach dessen Abhandlung erhält der Ermittler direkt die beiden Hinweismarker (ohne weitere Spielrunden am selben Ort bleiben zu müssen).

Zauber

F: Werden Zaubersprüche als Gegenstände betrachtet? Wenn eine Begegnung mich anweist Gegenstände abzuwerfen, kann ich dann Zaubersprüche abwerfen?

A: Ja. Zaubersprüche gelten in allen Fällen als Gegenstände. Das hat zwar thematisch nicht immer einen Sinn, aber vereinfacht die Dinge.

F: Wann genau kann der Zauber Körperschutz gewirkt werden?

A: Wenn der Ermittler 1 oder mehr Ausdauer verlieren würde, kann Körperschutz gewirkt werden um diesen Ausdauerverlust zu ignorieren. Dies macht den Ermittler nicht immun gegen weiteren Ausdauerverlust von der gleichen Quelle, sondern verhindert diesen nur dieses eine Mal.

F: Kann ein Ermittler, der in einer Anderen Welt aufgehalten wurde, den Zauber Tor aufspüren wirken?

A: Nein. Ein Ermittler, der in einer Anderen Welt aufgehalten wurde, darf in seiner nächsten Bewegungsphase lediglich aufstehen und mit anderen Ermittlern an seinem Ort tauschen.

F: Wenn ein Ermittler einen Zauber wirkt, kann er um dessen Kosten zu zahlen, alle seine Geistige Gesundheit ausgeben?

A: Ja. Wenn er dies tut, zahlt er zuerst die Geistige Gesundheit, macht dann die Zauberprobe (bei Gelingen tritt der Effekt des Zaubers ein) und wird dann wahnsinnig. Es ist zu beachten, dass ein Zauber, der dem Ermittler einen Bonus im Gefecht bringen würde, sinnlos ist, da er wahnsinnig wird, bevor er eine Chance hat den Kampf zu beginnen.

F: Wenn ein Ermittler einen Zauber wirkt, aber nicht ausreichend viel Geistige Gesundheit hat, um dessen Kosten zu zahlen, kann er dann einfach mit all seiner verbleibenden Geistigen Gesundheit bezahlen?

A: Nein. Wenn ein Ermittler mehr Geistige Gesundheit ausgeben müsste, als er momentan hat, kann er den Zauber nicht wirken.

F: Kann ein Ermittler der in der Bewegungsphase aufgrund der Dunkeldürre Fähigkeit eine Andere Welt betreten hat, sofort den Zauber Tor aufspüren wirken und nach Arkham zurückkehren, ohne eine Begegnung in einer Anderen Welt zu haben?

A: Ja.

F: Kann ein Ermittler das Weiße Schiff (Kingsport Horror) nutzen, um sich zum ersten Ort einer Anderen Welt zu bewegen, und dann Tor aufspüren wirken, um sofort wieder nach Arkham zurückzukehren, ohne eine Begegnung in einer Anderen Welt zu haben?

A: Nein, das Benutzen des Weißen Schiffs ersetzt die Bewegung eines Ermittlers komplett, wodurch er in der Bewegungsphase keinen Zauber mehr wirken kann.

F: Ist es einem aufgehaltenen Ermittler erlaubt, während der Bewegungsphase Zauber zu wirken?

A: Nein.

F: Wenn ein Ermittler mehrere Kopien eines Zaubers hat, und das Wirken des ersten scheitert, kann er dann sofort den zweiten wirken?

A: Ja. Doch da der erste Zauber in der gleichen Phase genutzt wurde, zählen die Hand-Symbole darauf noch immer zum Limit, der Waffen und Zauber, die ein Ermittler auf ein Mal einsetzen darf.

F: Kann der Zauber Nebel von Releh genutzt werden, um eine Ausweichenprobe wegen Ausnahmezustand (Schatten über Innsmouth) zu bestehen? Kann man mit dem Zauber tatsächlich jede Ausweichenprobe bestehen?

A: Ja zu beidem.

F: Wenn das Wirken des Zaubers Nebel von Releh scheitert, kann der Ermittler dann immer noch eine normale Ausweichenprobe machen?

A: Ja.

F: Wird der Bonus, den die Stimme des Ra bietet, von magischer Resistenz/Immunität beeinflusst?

A: Nein.

Zauber während des Kampfes

F: Wie lange belegt ein während eines Kampfes verpatzter Versuch einen Zauber zu wirken die Hände eines Ermittlers?

A: Ein verpatzter Versuch einen Zauber zu wirken belegt die entsprechende Anzahl von Händen für eine ganze Kampfrunde (also für eine Durchführung der Kampfschritte 2 und 3). In den folgenden Kampfrunden kann der Ermittler zu einer neuen Waffe wechseln oder einen anderen Zauber versuchen.

F: Gibt es irgendwelche Einschränkungen, wann „Jederzeit“-Zauber (wie Waffe verzaubern, Welken, Vertrocknen, Furchtbarer Fluch des Azathoth und das Rote Zeichen des Shudde M'ell) in der Kampfreiheitenfolge gewirkt werden können?

A: „Jederzeit“-Zauber können zu jeder Zeit in der Kampfreiheitenfolge gewirkt werden. So kann ein Ermittler völlig legal das Rote Zeichen nutzen, um die spezielle Monsterfähigkeit Alpträufhaft zu blockieren, bevor er gezwungen ist, die obligatorische Horrorprobe zu Beginn des Kampfes abzulegen oder einem Ermittler erlauben, den Erfolg beim Wirken eines Zaubers festzustellen, bevor er sich entscheidet, ob er kämpft oder flieht.

F: Kann Körperschutz einen Ermittler vor allem Schaden bewahren, den ein bestimmtes Monster während eines ganzen Kampfes anrichtet?

A: Nein. (Im Kampf kann Körperschutz den Ermittler nur vor Schaden bewahren, der einen Ausdauerverlust betrifft, der aufgrund einer verpatzten Gefechtsprobe entstanden ist, nicht aber vor anderen Schadensarten, die ein bestimmtes Monster während des ganzen Kampfes zufügt.)

F: Erlaubt Das Rote Zeichen des Shudde M'ell das Ignorieren weiterer Effekte/Fähigkeiten, als die auf der Karte angegebenen?

A: Nein, es bezieht sich nur auf die angegebenen Effekte/Fähigkeiten.

Tore und Andere Welten

F: Erhalte ich einen „Erforscht“-Marker, wenn ich das erste Gebiet einer Anderen Welt betreten habe und ich dann verloren in Zeit und Raum bin?

A: Nein.

F: Erhalte ich einen „Erforscht“-Marker, wenn ich das erste Gebiet einer Anderen Welt betrete, dort eine Begegnung habe, und ich dann zurück nach Arkham gesendet werde?

A: Ja, wenn du zu dem entsprechenden Tor zurück kehrst.

F: Erhalte ich einen „Erforscht“-Marker, wenn ich das erste Gebiet einer Anderen Welt betreten habe, den Zauberspruch „Tor aufspüren“ durchführe und nach Arkham zurückkehre?

A: Ja. Wann immer du nach Arkham zurückkehrst und du wieder in einem Tor erscheinst, das zu der Anderen Welt führt, in der du warst, erhältst du für gewöhnlich einen „Erforscht“-Marker.

F: Weshalb wird ein Ermittler aufgehalten, wenn sich ein Tor an seinem Standort öffnet, aber nicht, wenn er das Tor normal betritt?

A: Wenn ein Ermittler durch ein sich öffnendes Tor an seinem Standort nicht aufgehalten würde, so wäre er in der Lage durch die Andere Welt mit einer statt zwei Begegnungen zu reisen.

F: Falls ein Ermittler in einer Anderen Welt aufgehalten wird und eine Begegnung hat, welche ihn nach Arkham zurückbringt, ist er dann weiterhin aufgehalten, wenn er zurückkehrt?

A: Ja. Die Rückkehr nach Arkham beeinflusst nicht den Umstand, dass er aufgehalten wird.

F: Falls eine Begegnung einen Ermittler anweist eine Begegnung in einer Anderen Welt zu haben und danach sofort an den aktuellen Standort zurückzukehren, was passiert, wenn der Ermittler in der Anderen Welt aufgehalten wird?

A: Der Ermittler kehrt zu seinem ursprünglichen Standort zurück und wird dort aufgehalten.

F: Wenn ein Tor mit dem Symbol + geschlossen wird, werden dann auch die Monster am Stadtrand mit dem Symbol + entfernt?

A: Ja. Alle Monster, die dasselbe Symbol aufweisen, selbst die am Stadtrand, werden zurück in die Monsterquelle gelegt, wenn ein Tor geschlossen bzw. versiegelt wird.

F: Wenn eine Begegnung in einer Anderen Welt sich auf „das Tor, durch das du eingetreten bist“ bezieht, ist damit genau das Tor gemeint, durch das der Ermittler die Andere Welt betreten hat, oder jedes Tor, das zu der Anderen Welt führt, in der er sich befindet?

A: Es ist das genaue Tor gemeint, durch das der Ermittler die Andere Welt betreten hat.

F: Was passiert mit einem Monster, das an einem geschlossenen Standort erscheint? Oder ein Standort wird geschlossen, während sich dort ein Monster und ein Tor befinden? Ist das Monster in dem geschlossenen Standort gefangen?

A: Das Tor ersetzt den Standort in seiner Funktion, daher ist, solange das Tor geöffnet ist, der Standort nicht geschlossen und das Monster nicht gefangen. Lege den Tormarker über den „Geschlossen“-Marker. Wenn das Tor zu einem späteren Zeitpunkt geschlossen wird, treten die Effekte eines geschlossenen Standortes in Kraft – d.h. jedes Monster oder jeder Ermittler an diesem Standort wird hinaus auf die Straße geworfen.

F: Werden der Verderbenleiste Verderbenmarker hinzugefügt, wenn sich (z. B. durch die Fähigkeit von Kate Winthrop) gar kein Tor öffnet?

A: Nein.

F: Wann genau platziert ein Ermittler, der eine Andere Welt verlässt, einen „Erforscht“-Marker unter seiner Ermittler-Figur?

A: Ein Ermittler erhält jedes Mal, wenn er sich direkt aus einer Anderen Welt (unabhängig aus welchem Bereich) an einen Standort in Arkham bewegt, der ein entsprechendes Tor hat, einen „Erforscht“-Marker. Das beinhaltet sowohl die normale Bewegung aus dem zweiten Bereich einer Anderen Welt, die Rückkehr nach Arkham aufgrund einer Begegnung im ersten Bereich einer Anderen Welt als auch den Zauber Tor aufspüren. Ein Ermittler erhält hingegen keinen „Erforscht“-Marker, wenn er von einer Anderen Welt nach Verloren in Raum und Zeit versetzt wurde (da er wenn er so nicht direkt von einer anderen Welt an einen Standort in Arkham zurückkehrt, der ein entsprechendes Tor hat).

F: Eine „Andere Welt“-Begegnung für Der Abgrund besagt „Die Höhlen teilen sich an dieser Stelle. Führe eine Glücksprobe 8+1) aus ...“ Ist das Ergebnis 0-1, muss der Ermittler sofort zur Schwarzen Grotte gehen. Falls sich ein Tor auf der Schwarzen Grotte befindet (nicht zwingend zu Der Abgrund), erhält der Ermittler einen „Erforscht“-Marker?

A: Nein. Der Ermittler wurde durch einen unerwarteten Ausgang hinausgeschleudert und ist nicht als Teil seiner Bewegung nach Arkham zurückgekehrt.

Ermittlerkarten

F: Wenn ich eine Karte abwerfe, um die Bedingungen zu erfüllen (z.B. um das Gerücht „Die Sterne stehen gut“ loszuwerden), erhalte ich ebenfalls die aufgeführte Belohnung für das Abwerfen der Karte (z.B. der Verbündete Duke kann abgeworfen werden, um sofort deine Geistige Gesundheit bis zum Maximum zu regenerieren)?

A: Nein. Wenn du eine Karte abwirfst, um eine Bedingung irgendeiner Art zu erfüllen, erhältst du keine anderen Belohnungen für das Abwerfen der Karte.

F: Charaktere in Anderen Welten erhalten keine Bewegungspunkte. Aber wenn ein Charakter in einer Anderen Welt einen Gegenstand besitzt, der ihm Bewegungspunkte gewährt, so wie das Motorrad oder den Rubin von R'lyeh, kann der Charakter einen Gegenstand nutzen, der erfordert, dass Bewegungspunkte geopfert werden, wie z.B. das Necronomicon?

A: Nein. Du erhältst keine Bewegungspunkte oder kannst keine Gegenstände benutzen, die Bewegungspunkte gewähren, solange du in einer Anderen Welt bist.

F: Wie genau sucht man nach einer speziellen Karte in einem Kartenstapel?

A: Man sucht den gesamten Kartenstapel nach der Karte, nimmt sie heraus und mischt den Stapel, bevor man ihn wieder an seinen Platz legt.

F: Wie genau sucht man nach der ersten Karte eines Typs, wie einem Buch oder einer Waffe, in einem Kartenstapel?

A: Man deckt die Karten des Stapels einzeln nacheinander auf, bis man eine passende Karte findet, nimmt sie heraus und legt die übrigen bei der Suche aufgedeckten Karten wieder unter den Stapel.

F: Wie lange halten Kampf-Boni von Ermittler-Charakterbögen an?

A: Das hängt von der Art der Waffe oder des Zaubers, die den Bonus verleihen, ab. Alle Waffen oder Zauber fallen in eine der vier folgenden Kategorien und halten wie folgt an:

Standardwaffen, deren Regeltext „+X auf Gefechtsproben“ lautet, verleihen einen Bonus, der so lange anhält, wie der Ermittler die benötigte Zahl an Händen dafür aufbringt. Sie können mehrere Kampf-Runden lang eingesetzt werden und in jeder Runde in beliebig vielen Kämpfen. Dazu gehören der 38er Revolver, die Schrotflinte und die Axt.

Einmal einsetzbare Waffen, deren Regeltext „+X auf Gefechtsproben (nach Gebrauch ablegen)“ lautet, verleihen einen Bonus, der nur eine Gefechtsprobe lang anhält, nach der der Gegenstand abgelegt wird. Dazu gehören Dynamit und der Molotov Cocktail.

Salvenwaffen, deren Regeltext „Vor einer Gefechtsprobe verbrauchen, um +X zu erhalten“ lautet, verleihen einen Bonus, der

eine Gefechtsprobe lang anhält. Er ist dann verbraucht und muss aufgefrischt werden.

Zaubersprüche, deren Regeltext „Durchführen und verbrauchen, um +X auf alle Gefechtsproben bis zum Ende des Gefechts zu erhalten.“ lautet, halten bis zum Ende des Gefechts an (also mehrere Gefechtsrunden, bis der Kampf vorbei ist), solange der Ermittler die erforderliche Zahl an Händen aufbringt, um den Zauber weiter zu wirken. Wenn der Ermittler damit aufhört, verliert er den Bonus. Da der Zauber zum Zeitpunkt des Wirkens erschöpft ist, kann er pro Runde nur für ein Monster verwendet werden. Im Finalen Kampf gegen den „Großen Alten“ müssen solche Zauber bei jedem Angriff erneut gewirkt werden (dies geht, da zu Beginn einer jeden Runde des Finalen Kampfes eine Auffrischung stattfindet). Dazu gehören Welken und Vertrocknen.

Gegenstände

F: Was gilt beim Tauschen und Verlieren von Gegenständen, genau als Gegenstand?

A: Die folgenden Kartentypen werden als Gegenstände behandelt: Einfache Gegenstände, Besondere Gegenstände, Zauber, der Streifenwagen, Der Revolver des Hilfssheriffs, Exponate (Der Fluch des schwarzen Pharaos) und Zugtickets (Das Grauen von Dunwich). Alle anderen Karten, es sei denn es ist auf ihnen speziell vermerkt, gelten nicht als Gegenstände.

F: Auf manchen Gegenständen ist vermerkt, dass sie nicht verloren oder gestohlen werden können, außer der Spieler entscheidet sich dazu. Wann genau greift diese Fähigkeit?

A: Diese Fähigkeit greift, wenn der Besitzer des Gegenstands wahnsinnig oder bewusstlos wird oder eine Bankanleihe ablegen muss. Außerdem greift dies, wenn irgendein Spieleffekt den Ermittler anweist einen Gegenstand zu verlieren, oder ihm ein Gegenstand gestohlen wird.

F: Wenn ein Ermittler eine Segnung oder einen Fluch erhält, der bereits eine solche Karte besitzt, behält er die alte Karte, oder erhält er eine neue? Würfelt er in der nächsten Unterhaltsphase für die Karte oder nicht?

A: Die Karte wird behandelt, wie eine neu erhaltene Karte, es wird in der nächsten Unterhaltsphase also nicht für sie gewürfelt.

F: Muss ein Ermittler die Peitsche oder das Kreuz im Kampf einsetzen, um ihre speziellen Fähigkeiten nutzen zu können?

A: Nein, im Fall dieser zwei Karten muss ein Ermittler sie nicht im Kampf einsetzen, um ihre sekundären Fähigkeiten nutzen zu können.

F: Kann ein Ermittler den Kampf-Bonus der Peitsche auch nutzen, wenn sie aufgrund ihrer sekundären Fähigkeit verbraucht ist?

A: Ja.

F: Erlaubt eine Schatulle der Tore einem Ermittler nach Arkham zurückzukehren, obwohl kein Tor zu der Anderen Welt geöffnet ist, in der er sich befindet?

A: Ja. Dazu ist sie da.

F: Erhält ein Ermittler der durch eine Schatulle der Tore nach Arkham zurückkehrt, einen „Erforscht“-Marker? Und erhält er diesen auch wenn das Tor, zu dem er zurückkehrt nicht zu der Anderen Welt führt, die er gerade verlassen hat.

A: Ja, in beiden Fällen.

F: Wie genau funktioniert die Flöte der äußeren Götter? Muss zuerst eine Ausweichen- oder Horrorprobe abgelegt werden, oder gelten diese ebenfalls als Gefechtsproben?

A: Ausweichenproben und Horrorproben müssen abgelegt werden, bevor die Gefechtsproben abgelegt werden. Die Flöte der äußeren Götter bezieht sich ausschließlich auf die Gefechtsproben.

Bankanleihe

F: Warum sollte ein Ermittler nicht eine Bankanleihe aufnehmen, all seine Gegenstände und sein Geld anderen Ermittlern geben und dann einfach die Bankanleihe ablegen?

A: Ein Ermittler kann zwar eine Bankanleihe aufnehmen und all seine Gegenstände und sein Geld weitergeben, jedoch nicht einfach die Bankanleihe ablegen. Um die Bankanleihe abzulegen muss er dafür in der Unterhaltungsphase eine 1–3 würfeln. Es gibt keine andere Möglichkeit eine Bankanleihe wieder loszuwerden. Es ist vermutlich nicht im Sinne des Spielers, wenn sein Ermittler für eine unbestimmte Zeit ohne Geld oder Gegenstände in Arkham unterwegs ist.

Hilfssheriff von Arkham

F: Kann man als Hilfssheriff von Arkham verhaftet werden und wenn ja, ist man danach noch immer Hilfssheriff?

A: Ja, auch der Hilfssheriff kann verhaftet werden, er bleibt aber dennoch Hilfssheriff.

F: Wenn man den Streifenwagen nutzt, muss man dann eine Route zum gewählten Zielort finden, die frei von Monstern ist, oder versetzt man den Ermittler einfach an den Zielort?

A: Du versetzt deinen Ermittler einfach an den Zielort, und ignorierst dabei auf dem Weg befindliche Monster. Jedoch muss man, wenn man seine Bewegung an einer Stelle mit Monstern beginnt oder beendet, diesen wie üblich ausweichen (oder kämpfen).

F: Kann der Streifenwagen genutzt werden, um sich zu den Standorten Steilklippenpfade (Kingsport Horror), Funkstation (Kingsport Horror) oder Merkwürdiges hochgelegenes Haus im Nebel (Kingsport Horror), Teufelsriff (Schatten über Innsmouth) oder Y'ha-nthlei (Schatten über Innsmouth) zu bewegen?

A: Nein. Der Streifenwagen ersetzt die komplette Bewegung eines Ermittlers, die Bewegung zu diesen Standorten muss aber gesondert erfolgen.

F: Kann der Streifenwagen genutzt werden, wenn die Bewegung eines Ermittlers an einem der folgenden Standorte beginnt: Steilklippenpfade (Kingsport Horror), Funkstation (Kingsport Horror) oder Merkwürdiges hochgelegenes Haus im Nebel (Kingsport Horror), Teufelsriff (Schatten über Innsmouth) oder Y'ha-nthlei (Schatten über Innsmouth)?

A: Nein. Der Streifenwagen kann in diesem Fall nicht genutzt werden.

F: Kann ein Ermittler Trophäen eintauschen, um Hilfssheriff zu werden, wenn bereits ein anderer Ermittler Hilfssheriff ist? Und wenn ja, ist dieser andere Ermittler dann nicht länger Hilfssheriff und muss den erhaltenen Streifenwagen oder Revolver des Hilfssheriffs wieder abgeben?

A: Nein.

Fähigkeiten der Ermittler

F: Zählt die Fähigkeit „Gesunder Menschenverstand“ (reduziert alle Verluste von Geistiger Gesundheit um 1) von Prof. Harvey Walters auch für die Durchführung von Zaubersprüchen?

A: Nein. Die Fähigkeit des Professors funktioniert bei Verlusten, nicht bei Kosten. Der gleiche Unterschied gilt für den Gangster, Michel McGlen, und seine Fähigkeit den Verlust von Ausdauer zu reduzieren.

F: Was passiert, wenn Charaktere, die bei einer Begegnung eine Extrakarte ziehen dürfen (Darrel Simmons für Begegnungen in Arkham und Gloria Goldberg für Begegnungen in Anderen Welten), eine Begegnung haben, die sie auffordert 2 Karten zu ziehen und 1 auszuwählen?

A: Wenn der Charakter angewiesen wird, 2 Karten zu ziehen und 1 davon zu wählen, so ziehen diese Charaktere 1 weitere Karte – was bedeutet, dass sie 3 Karten ziehen und davon 1 auswählen.

F: Was passiert, wenn ein Dimensionsriss (Das Grauen von Dunwich, Kingsport Horror, Die schwarze Ziege der Wälder, Schatten über Innsmouth, Das Tor des Verderbens, Miskatonic Horror) einen Ort betrifft, an dem sich gerade Kate Winthrop befindet? Verhindert sie den Dimensionsriss und das Entfernen des Siegels?

A: Der Dimensionsriss wird komplett verhindert, das Siegel bleibt bestehen.

F: Wie beeinflusst Kate Wintrops Fähigkeit „Wissenschaft!“ den Zauber „Monster beschwören“ (Die schwarze Ziege der Wälder)?

A: Weder Kate noch ein Ermittler am selben Ort wie sie kann den Zauber benutzen.

F: Hindert Kate Wintrops Fähigkeit „Wissenschaft!“ Monster am Erscheinen, die durch spezielle Effekte ins Spiel kommen (wie z. B. den Mi-Go, der durch eine „Haus der Wissenschaft“-Standortkarte erscheint)? Hindert sie Monster am Erscheinen, die durch den Effekt einer Torkarte ins Spiel kommen (wie z. B. das Erscheinen des Gotts der blutigen Zunge (Der Fluch des schwarzen Pharaos))?

A: Ja, Kate Winthrop hindert in beiden Fällen Monster am Erscheinen an ihrem Ort.

F: Hindert Kate Wintrops Fähigkeit „Wissenschaft!“ Monster, die durch Mythoskarten ins Spiel kommen (Das Grauen von Dunwich, Der König in Gelb, Schatten über Innsmouth) am erscheinen?

A: Nein.

F: Verhindert ein „Erforscht“-Marker von Kate Winthrop an einem Ort, von dem eine Monsterflut ausgehen würde, diese komplett, oder verhindert sie lediglich das Erscheinen von Monstern an ihrem Ort?

A: Die Monsterflut wird komplett verhindert.

F: Was passiert, wenn ein „Erforscht“-Marker von Kate Winthrop auf einem Tor liegt, das von einer Monsterflut betroffen ist, aber nicht dessen Ursprung ist?

A: Die Monsterflut wird normal abgehandelt, mit der einzigen Ausnahme, dass am selben Ort wie Kate keine Monster erscheinen. Ihre Fähigkeit reduziert die Anzahl der erscheinenden Monster nicht, diese werden jedoch ausschließlich (so gleichmäßig wie möglich) auf die anderen Tore verteilt.

F: Wenn ein „Erforscht“-Marker von Kate Winthrop an einem Ort, von dem eine Monsterflut ausgehen würde, diese verhindert, wird trotzdem ein Verderbenmarker auf die Verderbenleiste des Großen Alten gelegt?

A: Ja.

Zustand der Ermittler

F: Kann ein Ermittler doppelt aufgehalten werden?

A: Man kann nur aufgehalten sein oder eben nicht. Man kann nicht doppelt aufgehalten werden.

F: Kann ein Ermittler in der ersten Bewegungsphase nachdem er aufgehalten wurden, irgendetwas anderes tun außer aufzustehen?

A: In der ersten Bewegungsphase nachdem ein Ermittler aufgehalten wurde, kann er lediglich aufstehen sowie mit anderen Ermittlern tauschen. (Nach dem Aufstehen muss er jedoch noch immer Monster am selben Ort bekämpfen oder diesen ausweichen. Er kann sich in dieser Runde jedoch nicht bewegen, Bewegungspunkte nutzen, Gegenstände oder Fähigkeiten nutzen, die er anstelle seiner Bewegung nutzen könnte, oder während der Bewegungsphase Zauber wirken.)

Ein Ermittler, der durch einen Kampf aufgehalten wurde, kann erst wieder in der Bewegungsphase seines nächsten Zuges aufstehen.

F: Wenn ein Ermittler, der nur einen einzigen Gegenstand hat, wahnsinnig oder bewusstlos wird, verliert er diesen Gegenstand?

A: Nein, ein Ermittler, der wahnsinnig oder bewusstlos wird, verliert die Hälfte seiner Gegenstände, abgerundet.

Mythoskarten

F: Gilt die Mythoskarte „Ausgangssperre verhängt“ auch für den Hilfs-Sheriff? In anderen Worten – wenn der Hilfs-Sheriff auf einer Straße zum Ende seines Zuges verbleibt, wird er dann verhaftet und ins Polizeirevier gebracht?

A: Nein. Der Hilfs-Sheriff ist von den Auswirkungen der Ausgangssperre nicht betroffen.

F: Betreffen Karten, die Monster an der Miskatonic Universität beeinflussen (wie die Mythoskarte „Sicherheitsmaßnahmen auf dem Campus verschärft“ oder der besondere Gegenstand „Flöte der Äußeren Götter“), ebenfalls Monster, welche durch die Mythoskarte „Das furchtbare Experiment“ entstanden sind?

A: Nein. Diese Monster sind nicht wirklich auf dem Spielbrett; sie können lediglich so bekämpft werden, als wären sie dort.

F: Wozu sind Aktivitätsmarker da? Werden sie nur einfach von Karten erwähnt, die ich bis jetzt noch nicht gesehen habe?

A: Aktivitätsmarker sind lediglich zur Erinnerung an Aktivitäten gedacht, die in einem bestimmten Bereich stattfinden. Sie werden häufig benutzt, um anzuzeigen, wo ein Gerücht aktiv ist, aber sie können ebenso für andere Aktivitäten, die aufgrund von Mythoskarten stattfinden, benutzt werden.

F: Beeinflussen Umgebungskarten Ermittler in Anderen Welten? Auf den meisten Karten steht „in Arkham“; bedeutet das, dass der Effekt auch in Anderen Welten gilt, wenn diese Phrase fehlt? Beeinflussen insbesondere Umgebungskarten, die sich auf die Werte von Monstern beziehen, auch Monster, die bei Begegnungen in Anderen Welten erscheinen?

A: Ja, falls die Phrase „in Arkham“ fehlt, bezieht sich der Effekt einer Umgebungskarte auch auf Andere Welten.

F: Beeinflusst die Schlagzeile Alles ruhig in Arkham! auch Ermittler in Anderen Welten? Und beeinflusst die Schlagzeile Böse Winde erschüttern Arkham! den Startspieler auch, wenn er sich gerade in einer Anderen Welt befindet?

A: Ja, da die Phrase „in Arkham“ fehlt, beziehen sich die Karteneffekte auch auf Andere Welten.

F: Wenn eine Karte oder ein anderer Spieleffekt einen Spieler anweist, außerhalb der Mythosphase eine Mythoskarte zu ziehen, hat diese einen Effekt, der über den von diesem spezifischen Spieleffekt beschriebenen hinausgeht?

A: Nein, nach dem Abhandeln des beschriebenen Spieleffekts wird die Mythoskarte ohne weiteren Effekt abgeworfen.

F: Wenn durch das Ziehen einer Mythoskarte eine besondere Fähigkeit ausgelöst wird (wie bspw. Ghroths Fähigkeit Drohendes Omen (Kingsport Horror)), wann genau wird diese ausgelöst? Und wird eine solche Fähigkeit ausgelöst, wenn eine Mythoskarte lediglich gezogen wird, um einen Effekt zu bestimmen (wie z. B. um ein Tor für einen neuen Diener von Glaaki (Das Grauen von Dunwich) auszuwählen)?

A: Die Fähigkeit wird ausgelöst, bevor die Mythoskarte selbst abgehandelt wird. Die Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn die Mythoskarte komplett abgehandelt wird.

F: Wenn die Parade zum 4. Juli! abgehandelt wird; wohin geht ein Ermittler, wenn er durch eine Begegnung einen Standort des Geschäftsviertels verlassen muss?

A: Er bewegt sich sofort zum nächstgelegenen möglichen Ort (Standort oder Straßengebiet). Falls zwei oder mehr Orte am nächsten liegen, entscheidet der Spieler, wohin sich sein Ermittler bewegt.

F: Wenn durch einen Misserfolg beim Gerücht Das furchtbare Experiment Feuer-Vampire ins Spiel kommen, während ebenfalls die Umgebungskarte Es regnet in Strömen im Spiel ist, kommen die herbeigerufenen Feuer-Vampire dann sofort in die Monsterquelle zurück?

A: Ja.

F: Wenn eine Mythoskarte besagt, dass alle Cthonier und Dholes in Arkham in die Monsterquelle zurückkommen, zählen die Monster am Stadtrand ebenfalls als „in Arkham“?

A: Nein.

F: Sind die Effekte von Mythoskarten, anderen Karteneffekten übergeordnet - falls z.B. die Umgebungskarte Planetare Konstellation im Spiel ist (wodurch die Kosten für alle Zauber 0 Geistige Gesundheit betragen) und zur selben Zeit die Gezeichnet-Karte Miriam Beecher im Spiel ist (die Kosten für alle Zauber um 1 Geistige Gesundheit erhöht), welche Wirkung tritt ein?

A: Die Umgebungskarte hat Vorrang (selbst im Konflikt mit anderen Mythoskarten). Im gegebenen Beispiel wären die Kosten für Zauber 0 Geistige Gesundheit, das Erhöhen der Kosten durch Miriam Beecher tritt nicht in Kraft.

F: Wenn ein Ermittler mit einem „Erforscht“-Marker sich an einem Ort mit einem Tor befindet, am dem in der Mythosphase ein Hinweismarker erscheint, erhält der Ermittler den Hinweismarker oder erscheint dieser aufgrund des Tores erst gar nicht?

A: Aufgrund des Tores erscheint kein Hinweismarker.

Kampf und Monster

F: Was passiert, wenn es in einem Kampf zu einer Pattsituation kommt (z. B. wenn Michael McGlem nicht genug Würfel werfen kann, um ein Monster zu besiegen, er den Ausdauerverlust, den er erleidet, aber auf 0 senken kann und er außerdem nicht flüchten kann)?

A: Seine Geistige Gesundheit wird auf 0 reduziert, er wird verrückt und der Kampf endet sofort.

F: Wenn man aufgrund einer Begegnung in einer Anderen Welt mehreren Monster begegnet, werden diese alle zur gleichen Zeit gezogen? Kann man die Reihenfolge wählen, in der man ihnen begegnet?

A: Ja, sie werden alle auf einmal gezogen und ihnen kann in beliebiger Reihenfolge begegnet werden.

F: Laut den Regeln muss ein Ermittler, der aus einer Anderen Welt nach Arkham zurückkehrt, in der Runde, in der er dies tut, keinen Monstern begegnen muss. Kann ein Ermittler in diesem Fall einem Monster begegnen, wenn er will?

A: Ja, vorausgesetzt er ist während der Bewegungsphase nach Arkham zurückgekehrt. Falls er während einer anderen Phase nach Arkham zurückgekehrt ist, muss er bis zur nächsten Bewegungsphase warten, um dem Monster zu begegnen.

F: Kann ein Ermittler in dem Zug, in dem er aus einer Anderen Welt zurückkehrt, einem Monster begegnen und ein anderes auf dem gleichen Feld ignorieren?

A: Ja, vorausgesetzt er ist während der Bewegungsphase nach Arkham zurückgekehrt. Falls er während einer anderen Phase nach Arkham zurückgekehrt ist, muss er bis zur nächsten Bewegungsphase warten, um dem Monster zu begegnen.

F: Wenn sich an einem Ort sowohl Monster als auch Hinweismarker befinden, darf ein Ermittler dann die Hinweismarker aufnehmen bevor er den Monstern begegnet, oder muss er zuerst alle Monster besiegen oder ihnen ausweichen?

A: Zuerst die Monster, dann die Hinweise.

F: Wie lange halten Kampf-Boni von Ermittlerkarten an?

A: Das hängt von der jeweiligen Karte ab. Alle Waffen und Zauber fallen in eine von vier Kategorien und haben Wirkungsauern wie folgt:

Standardwaffen (wie z. B. 38er Revolver, Gewehr und Axt), deren Regeltext die Form „+X auf Gefechtsproben“ hat, haben einen Bonus, der so lange anhält, wie der Ermittler die benötigte Anzahl an Hand-Symbolen dafür aufbringt. Sie können für beliebig viele Kampfrunden und in beliebig vielen Gefechten in einem Zug eingesetzt werden.

Einmal-Waffen (wie z. B. Dynamit und Molotowcocktail), deren Regeltext die Form „+X auf Gefechtsproben (nach Gebrauch ablegen)“ hat, haben einen Bonus, der nur für einen einzelne Gefechtsprobe gilt, nach welcher der Gegenstand abgeworfen wird.

Verbrauchen-Waffen (wie z. B. Beschwörungsstecken (Das Grauen von Dunwich)), deren Regeltext die Form „Vor einer Gefechtsprobe verbrauchen, um +X zu erhalten“ hat, haben einen Bonus, der nur für einen einzelne Gefechtsprobe gilt, nach welcher der Gegenstand verbraucht ist und bis zu seiner Aktualisierung nicht wieder eingesetzt werden kann.

Zauber (wie z. B. Welken und Vertrocknen), deren Regeltext die Form „Durchführen und verbrauchen, um +X auf alle Gefechtsproben bis zum Ende des Gefechts zu erhalten“ hat, haben einen Bonus, der für alle Kampfrunden eines Gefechts gilt, solange wie der Ermittler die benötigte Anzahl an Hand-Symbolen dafür aufbringt. Bringt er die benötigte Anzahl an Hand-Symbolen nicht länger auf, verliert er den Bonus sofort. Da der Zauber nach dem Gefecht mit einem Monster verbraucht ist, kann er in jedem Zug nur für ein Monster eingesetzt werden. Im Finalen Kampf mit dem Großen Alten muss der Zauber jedoch zu Beginn jeder Kampfrunde neu gewirkt werden (was möglich ist, da er zu Beginn jeder Kampfrunde des Finalen Kampfs aktiviert wird).

Fähigkeiten von Monstern

F: Was passiert, wenn man einen Dunkeldürren (spezielle Fähigkeit: Wenn Du bei einer Gefechtsprobe gegen den Dunkeldürren versagst, wirst Du in das nächste offene Tor gezogen) als Begegnung in einer Anderen Welt zieht?

A: Das nächste Tor ist das Tor zurück nach Arkham, falls der Ermittler das Gefecht verliert oder seine Ausweichenprobe misslingt, kehrt er daher augenblicklich zurück nach Arkham und erhält einen „Erforscht“-Marker. Manchmal helfen Dunkeldürren, als Diener Nodens, auch Ermittlern.

F: Bewegt sich ein Dunkeldürre ebenfalls, wenn ein Ermittler durch ihn, durch ein Tor gezogen wird oder bleibt er wo er ist?

A: Der Dunkeldürre bleibt an seinem momentanen Ort.

F: Falls ein Ermittler ein Gefecht gegen einen Dunkeldürren verliert, aber gerade kein Tor offen ist, was passiert? Was passiert wenn sich der Ermittler im selben Fall in einer Anderen Welt befindet? (Hinweis: Dies kann passieren, wenn alle Tore geschlossen wurden, aber die Ermittler insgesamt nicht genug Tortrophäen haben, um zu gewinnen.)

A: Der Kampf endet sofort, ohne weiteren Effekt.

F: Falls Monster sich zum „nächsten Ermittler in Arkham“ bewegen, aber momentan keine Ermittler auf dem Arkham-Spielbrett sind, wie bewegen sie sich?

A: Sie bewegen sich zu dem Ermittler mit dem geringsten Schleichen-Wert auf einem beliebigen Spielbrett. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet der Startspieler, zu wem sich das Monster bewegt.

F: Verhindert physische/magische Resistenz den sekundären Effekt einer physischen/magischen Waffe oder eines Zauberspruchs?

A: Nein. Die Fähigkeiten dieser Monster reduzieren bzw. eliminieren lediglich den von der Waffe gewährten Bonus bei einer Gefechtsprobe. Dies hat keinen Effekt auf die anderen Fähigkeiten dieses Gegenstandes.

F: Beeinflusst die Fähigkeit eines Cthoniers, statt sich zu bewegen einen Verlust an Ausdauer zu verursachen, Ermittler in Anderen Welten?

A: Nein. Der Cthonier erzeugt ein Erdbeben, das nur Arkham und die dort befindlichen Ermittler betrifft. Dies ist eines der wenigen Male, in denen Ermittler in Anderen Welten sicher sind.

F: Können Waffen gegen Der Schwarze Pharaos (Der Fluch des schwarzen Pharaos) normal eingesetzt werden?

A: Ja, da immer noch eine Gefechtsprobe gemacht wird. Der einzige Unterschied ist, dass Wissen anstelle von Kampf verwendet wird. Es gibt hier einige Möglichkeiten für den geschickten Einsatz von Gegenständen.

Kräfte der Großen Alten

F: Ithaquas Kraft „Eisiger Wind“ besagt, dass alle Wetterkarten als wirkungslos abgeworfen werden. Was passiert in einer Partie mit Ithaqua, wenn eine Umgebungskarte, die keine Wetterkarte ist, sich im Spiel befindet, und eine Mythoskarte mit Wettereffekt gezogen wird?

A: Ersetze die existierende Umgebungskarte ohne Wetter nicht und werfe sie nicht ab. Führe die grundlegenden Aktionen der Mythoskarte (Tore, Hinweise, Monsterbewegungen) durch, ignoriere ihre speziellen Fähigkeiten und werfe sie danach ab.

F: Yog-Sothoths Kraft „Der Schlüssel und das Tor“ besagt, dass „ein Extra-Erfolg nötig ist, um ein Tor zu schließen oder zu versiegeln“. Bedeutet dies, dass sechs Hinweismarker notwendig sind, um Tore in einem Spiel mit Yog-Sothoth zu versiegeln?

A: Nein, es bedeutet, dass zwei Erfolge bei Wissens- oder Kampfprouben notwendig sind, um die Tore zu schließen.

Kampf gegen den Großen Alten

F: Haben Ermittler im Kampf gegen einen „Großen Alten“ eine komplette Unterhaltsphase oder ist die Unterhaltsphase in irgendeiner Form während des finalen Kampfes eingeschränkt?

A: Ermittler haben eine komplette Unterhaltsphase.

F: Wie funktionieren die kumulativen Erfolge des Angriffs der Ermittler beim Kampf gegen einen Großen Alten?

A: Um den Großen Alten zu besiegen, müssen die Spieler eine Gesamtzahl von Erfolgen erzielen, gleich der Anzahl von Spielern multipliziert mit der Anzahl der Verderbenmarker auf der „Großer Alter“-Karte. Wenn sich also 4 Spieler Yig stellen (Verderbenleiste von 10), benötigen sie 40 Erfolge, um zu gewinnen. Für jedes Mal, wenn sie 4 Erfolge erzielen, entfernen sie einen Verderbenmarker, um ihren Fortschritt anzuzeigen. Wenn die Ermittler 9 Erfolge in der ersten Runde des Kampfes erzielen, würden sie 2 Verderbenmarker entfernen und 1 Erfolg mit in die nächste Gefechtsrunde mitnehmen.

F: Wenn das Verschlingen eines Ermittlers dazu führt, dass der Große Alte erwacht (z. B. durch das erfolgreiche Durchführen des Zaubers Großen Alten rufen (Die Schwarze Ziege der Wälder) oder das Benutzen des Besonderen Gegenstands Massa di Requiem per Shuggay (Kingsport Horror)), zieht man dann einen neuen Ermittler für den Finalen Kampf?

A: Nein, der Spieler, dessen Ermittler verschlungen wurde, ist aus dem Spiel ausgeschieden. Die Anzahl der notwendigen Erfolge, um einen Verderben-Marker von der Verderbenleiste zu entfernen, sinkt jedoch nicht.

F: Wie würfelt man zu Beginn des Kampfes mit Ithaqua, um zu sehen, ob man Gegenstände verliert? Wählt man einen Gegenstand aus und würfelt dann für diesen, um zu sehen, ob man ihn verliert oder würfelt man alle Würfel auf einmal, um dann auszuwählen, welche Gegenstände man verliert?

A: Du würfelst separat für jeden Gegenstand.

F: Sind Waffen und Gegenstände, die nicht verloren gehen oder gestohlen werden können, immune gegen Ithaquas Zu Beginn des Kampfes Fähigkeit?

A: Ja.

F: Wirkt die Macht des Großen Alten nur während er schläft, oder auch noch nachdem er erwacht ist und der Finale Kampf begonnen hat?

A: Die Macht des Großen Alten ist während des ganzen Spiels aktiv, auch während des Finalen Kampfes.

F: Laut Regeln bekommen die Ermittler kein Geld mehr, sobald der Finale Kampf gewonnen hat. Manche Waffen erfordern aber den Einsatz von Geld um wieder aktiviert zu werden, gilt diese Einschränkung dann immer noch?

A: Ja.

F: Befinden sich die Ermittler während des Finalen Kampfes am selben Ort, was das Tauschen, Charakterfähigkeiten und andere Spieleffekte betrifft?

A: Ja.

F: Der Text des besonderen Gegenstands Statue des Schutzes lautet: „... Diese Karte kann auch genutzt werden, um den Angriff eines „Großen Alten“ für eine ganze Runde zu blockieren.“ Was passiert im Falle eines Großen Alten, der jede Runde eine Probe erfordert, abhängig von der Rundenzahl? Zählt der blockierte Angriff, ebenfalls als Runde des Finalen Kampfes? Wenn die Ermittler z. B. Hastur bekämpfen und einer von ihnen die Statue des Schutzes in der ersten Runde einsetzt, müssen sie eine Glücksprüfung +1 oder +0 ablegen?

A: Die Rundenzahl ist unabhängig von der blockierten Attacke. Im genannten Beispiel wäre es eine Glücksprüfung +0.

Verschiedenes

F: Wenn eine Karte besagt, dass man seinen nächsten Zug verliert, bedeutet das, dass man alle Phasen inklusive Unterhalt verliert?

A: Ja. Beachte, dass dies etwas anderes ist, als wenn sie besagen würde, dass man eine Runde hier bleiben muss, was bedeutet, dass man aufgehalten wird. Alle Effekte von *aufgehalten* gelten auch, wenn ein Ermittler angewiesen wird „seinen nächsten Zug zu verlieren“. (Hinweis: Auch wenn ein Ermittler aufgehalten ist, muss er in der Bewegungsphase Monster an seinem Ort bekämpfen oder ihnen ausweichen. Er kann sich in der Bewegungsphase jedoch weder bewegen, Bewegungspunkte nutzen oder Zauber und Gegenstände nutzen.)

F: Wie funktionieren erneute Würfelwürfe? Kann man ausschließlich die Anzahl von Würfeln bei einer Fertigkeitenprobe erneut würfeln, die man bereits hat, bevor man Hinweismarker geopfert hat, oder kann man alle Würfel bei einer Probe erneut würfeln, inklusive der Extrawürfel, die man durch die Abgabe von Hinweismarkern erhalten hat?

A: Du würfelst all diejenigen Würfel erneut, welche du für die Fertigkeitenprobe bis jetzt gewürfelt hast, so kannst du Würfel, die du durch Abgabe von Hinweismarkern erhalten hast, erneut würfeln, solange du deine Hinweismarker abgegeben hast, bevor du deinen erneuten Würfelwurf nutzt.

F: Erhält man sofort alle Hinweismarker an einem Ort, wenn man sich während der Unterhaltsphase (aus *Verloren in Zeit und Raum*) dorthin bewegt?

A: Nein.

F: Erhält man sofort alle Hinweismarker an einem Ort, wenn man sich während der Begegnungsphase in *Arkham* dorthin bewegt (indem eine Begegnung einen bewegt)?

A: Nein.

F: Was genau tut man, wenn eine Begegnung einen anweist „dein Zug endet“?

A: Der Ermittler kann für den Rest des Zuges – bis zur nächsten Mythosphase – nichts mehr tun.

F: Sind „Kosten“ und „Opfer“ dasselbe? Wenn sich z. B. der Ermittler Harvey Walters an der Mission des Besonderen Gegenstands *„Die Macht der Bestie bannen“* versucht, würde seine Fähigkeit *„Gesunder Menschenverstand“* den Verlust der Geistigen Gesundheit verhindern, oder wären das Opfer zu zahlen, wie die Kosten eines Zaubers?

A: Opfer ist synonym zu Kosten zu verstehen. Harvey würde im genannten Beispiel also keine Geistige Gesundheit verlieren.

F: Was passiert, wenn der allgemeine Vorrat an Hinweismarkern leer ist?

A: Hinweismarker sind unendlich und können daher mit Münzen, Poker Chips etc. ersetzt werden. Alternativ kann der Stand der Hinweismarker der Ermittlers auch mit Stift und Papier festgehalten werden.

F: Kann man eine Probe absichtlich nicht schaffen, oder einen Erfolg ignorieren (z. B. wenn man bei einer Begegnung würfeln muss und einen Tabellenwert den Effekt bestimmt)?

A: Nein, man kann weder einen Erfolg ignorieren noch mit absichtlich eine Probe misslingen lassen.

F: Falls eine Begegnung oder ein Ereignis einen anweist alles einer Ressource abzugeben (Geld, Ausdauer, Geistige Gesundheit, Hinweismarker, Fokus etc.), man aber nichts von dieser Ressource hat, gilt das dann als hätte man alles ausgegeben?

A: Nein, man muss mindestens eine Ressource ausgeben, um alles ausgegeben zu haben.

F: Wenn man mit einem neuen Ermittler startet, nachdem der vorherige verschlungen wurde, zu welchem Zeitpunkt beginnt der neue Ermittler?

A: Zu Beginn der nächsten Runde.

DER FLUCH DES SCHWARZEN PHARAO (ÜBERARBEITETE EDITION)

Die folgenden Erratas, Regeländerungen und FAQs beziehen sich auf die Überarbeitete Edition dieser Erweiterung. Für die erste Auflage sind diese hier zu finden: xxxxxx.

ERRATA

Zauber

Der Zauber Mal der Isis hat in der linken unteren Ecke kein Handsymbol.

Standortkarten

Eine Karte der Silberloge der Dämmerung hat den Text:

„Die Lichter gehen aus; du hörst eine Rezitation und spürst ein Messer an deiner Kehle. Du kannst:

- 1.) Fliehen. Du verlierst 1 Ausdauer und ziehst auf die Straße.
- 2.) Zulassen, dass sie das Ritual durchführen. Du verlierst 1 Ausdauer, nimmst den Vorteil **Visionen**, sofern dieser noch verfügbar ist, und erhältst 1 Hinweismarker.
- 3.) Mit einer **Wissensprobe (-1)** versuchen die Kontrolle über das Ritual zu gewinnen. Bei Erfolg wird dir die Silberlogen-Mitgliedschaft angeboten.“

Der letzte Punkt sollte den folgenden Text enthalten: „Bei Misserfolg, verliere 3 Ausdauer und alle deine Zauber, dann bewege dich auf die Straße.“

Eine Karte des Bahnhofs hat den Text:

„Du teilst ein Zugabteil mit einem ausländischen Besucher. Als du aussteigst und deinen Koffer öffnest, erkennst du, dass du nach dem falschen gegriffen hast! Wirf einen einfachen oder einen besonderen Gegenstand ab, falls möglich, und führe eine **Glücksprobe (+0)** durch. Bei Erfolg ziehst du besondere Gegenstände oder Exponate entsprechend der Anzahl gewürfelter Erfolge und behältst einen. Bei Misserfolg ziehst du stattdessen einen einfachen Gegenstand.“

Der letzte Satz sollte stattdessen lauten: „Bei Misserfolg werfe, einen zusätzlichen einfachen oder besonderen Gegenstand ab wenn möglich und lege eine weitere **Glücksprobe (+0)** ab. Bei Erfolg ziehst du so viele Einfache Gegenstände wie du Erfolge hast und behältst davon einen. Bei Misserfolg dieser zweiten Probe passiert nichts weiter.“

Eine Karte der Zeitungsredaktion hat den Text:

Ein Reporter bietet dir reiche Belohnung, entweder in Geld oder in Informationen, für einen Artikel über das Leben eines Monsterjägers. Wirf so viele Monstertrophäen ab, wie du möchtest, um für jeden Widerstandspunkt der

abgelegten Monster entweder \$2 oder 1 Hinweismarker (in beliebiger Kombination) zu erhalten.

Mythoskarten

Der letzte Satz der Mythoskarte Leichen konserviert lautet:

„Wenn der Ermittler flieht oder das Monster ihn besiegt, wird das Monster zurück in die Schachtel gelegt.“

Es sollte lauten:

„Wenn der Ermittler flieht oder das Monster ihn besiegt, wird das Monster zurück in die Monsterquelle gelegt.“

REGELÄNDERUNGEN- UND ERGÄNZUNGEN

Verbündete in der Fluch des schwarzen Pharao im Vergleich zu Das Grauen von Dunwich und Kingsport Horror

Der Fluch des schwarzen Pharao hat Regel für Verbündete, die von denen des Grundspiels sowie denen der Erweiterungen Das Grauen von Dunwich und Kingsport Horror abweichen. Die Regeln von Das Grauen von Dunwich und Kingsport Horror besagen, dass insgesamt nur 11 Verbündete in einem Spiel benutzt werden, während die Regel von Der Fluch des schwarzen Pharao besagt, dass alle Verbündete aus dem Grundspiel und der Erweiterung verwendet werden, jedoch bei jedem Anstieg des Terrorlevels 2 Verbündete abgelegt werden müssen.

Während die Spieler sich natürlich auf eine beliebige Variante für den Umgang mit Verbündeten einigen können, werden offiziell die Kingsport Horror Regeln bevorzugt.

Diese besagen:

„Obwohl 11 neue Verbündete in dieser Erweiterung enthalten sind, sollten nur 11 Verbündete insgesamt in einem Spiel Verwendung finden. Zur Vorbereitung des Verbündetenkartensapfels werden die neuen Karten eingemischt und davon 11 Karten gezogen. Diese Karten werden mit der Vorderseite nach oben ausgelegt, während die anderen zurück in die Spielschachtel gelegt werden. Die Spieler können sich nun die Verbündeten ansehen, die am Spiel teilnehmen. Danach werden die Verbündetenkarten umgedreht und erneut gemischt. Verbündete, die als Startausrüstung im Spielaufbauschnitt zufällig 9 vergeben werden, entstammen diesen 11 Karten. Wenn ein bestimmter Verbündeter Teil eines festgelegten Besitzes eines Ermittlers ist, wird dieser vor der Erstellung des Verbündetenkartensapfels entfernt. Die Zahl der Verbündetenkarten im Stapel wird entsprechend reduziert, so dass insgesamt 11 Verbündete im Spiel sind.“

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Zauber

F: *Der Schattenmantel hat bei Kosten für Geistige Gesundheit „Speziell“ angegeben. Bedeutet das, der Zauber kostet 0 Geistige Gesundheit für Begegnungen, die sich auf Zauberkosten beziehen?*

A: Ja.

F: *Der Schattenmantel hat bei Kosten für Geistige Gesundheit „Speziell“ angegeben. Wie beeinflusst Daisy Walkers (Kingsport Horror) Fähigkeit Eiserner Wille oder der besondere Gegenstand Kristall der Älteren (Kingsport Horror) die Kosten des Schattenmantels?*

A: Zuerst werden die gewünschten Kosten/der gewünschte Effekt gewählt und dann die Kosten durch Gegenstände oder Fähigkeiten reduziert.

F: Was genau kann Vorahnung gewirkt werden?

A: Zu jeder Zeit, also auch während einer Begegnung, während eines Kampfes und in der Mythosphase. Vorahnung kann nicht genutzt werden, um den Wert einer Fähigkeit anzupassen, nachdem bereits Würfel für eine Probe auf diesen geworfen wurden.

F: Kann man noch eine normale Horrorprobe ablegen, nachdem das Wirken von Mal der Isis fehlgeschlagen ist?

A: Ja.

Verbündete

F: Wenn man aufgehalten ist, wenn man Erich Weiss erhält, ist man dann nicht länger aufgehalten, oder verhindert er lediglich, dass man beim nächsten Mal aufgehalten werden würde?

A: Beim nächsten Mal.

F: Kann man noch eine normale Horrorprobe ablegen, nachdem das Wirken von Mal der Isis fehlgeschlagen ist?

A: Ja.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn sowohl die maximale Geistige Gesundheit als auch die maximale Ausdauer auf 0 gesunken sind?

A: Nein.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn Yog-Sothoth der Große Alte ist und man Verschollen in Zeit und Raum ist?

A: Nein.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn man das Angebot der Unsterblichkeit der Mi-Go (Torkarte Yuggoth) annimmt?

A: Nein.

F: Der Yuggoth-Abschnitt einer Torkarte der Schatten über Innsmouth-Erweiterung beginnt mit: „Die Sporen, welche die außerirdischen Kreaturen unter deine Haut implantiert haben, beginnen dich zu verändern...“ Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn 5 Hinweismarker auf der Karte liegen?

A: Nein.

F: Wenn Eihort (Kingsport Horror) der Große Alte ist: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn die Probe beim Erhalten eines Brutmarkers misslingt?

A: Ja.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn man 0 Monstertrophäen hat, wenn Shub-Niggurath im Finalen Kampf angreift?

A: Ja.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn man 0 Tortrophäen hat, wenn Yog-Sothoth im Finalen Kampf angreift?

A: Ja.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn man 0 Hinweismarker hat, wenn Nyarlathotep im Finalen Kampf angreift?

A: Ja.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn Glaaki (Das Grauen von Dunwich) der Große Alte ist und im Finalen Kampf das Terrorlevel auf 10+ ansteigen lässt?

A: Nein.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn Shudde M'ell (Das Grauen von Dunwich) der Große Alte ist und im Finalen Kampf angreift, wenn keine Trümmermarker mehr übrig sind?

A: Nein.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn man nicht die notwendigen Trophäen, Marker, und/oder Gegenstände abwerfen kann, wenn Abhorth (Das Grauen von Dunwich) oder Tsathogga (Das Grauen von Dunwich) der Große Alte ist und im Finalen Kampf angreift?

A: Ja.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn Atlach-Nacha (Kingsport Horror) der Große Alte ist, im Finalen Kampf angreift und der Ermittler ausgewählt wurde, verschlungen zu werden (Der Bote wird in diesem Fall abgeworfen)?

A: Ja.

Vor- und Nachteile

F: Legt man einen Vor- oder Nachteil direkt ab, wenn man bereits beim Erhalten der Karte die Bedingungen für deren Abwerfen erfüllt oder wird die Karte erst beim nächsten Mal abgeworfen, wenn man die Bedingungen erfüllt?

A: Beim nächsten Mal.

F: Wird Harried abgeworfen, wenn zwei oder mehr Monster bei einer Begegnung gleichzeitig erscheinen?

A: Ja.

F: Kann Der Bote abgeworfen werden, um zu verhindern, dass man verschlungen wird, wenn man das Angebot der Unsterblichkeit der Mi-Go (Torkarte Yuggoth) annimmt?

A: Nein.

Q: Local Guide reads: “Movement: Your speed is reduced by 1 as you show your visitor around Arkham.” Does it mean that you receive 1 less movement point or is your Speed reduced by 1 during the Movement Phase?

A: Your Speed is reduced by 1 during the Movement Phase.

>> Die Karte hat einen komplett von dem hier genannten Abweichenden Text: „When you receive this card, you are delayed. Upkeep: If you are in Arkham, your focus is reduced by 1 (to a minimum of 0). Discard this card when you have \$10 or more.“ (Im deutschen ebenfalls.) ???

F: Drei der Vorteile haben die Formulierung „Du kannst einem beliebigen anderen Ermittler erlauben, ...“. Der Vorteil Medium jedoch hat die Formulierung „Du kannst einem beliebigen Ermittler erlauben, ...“. Heißt das, der Vorteil Medium ist von diesen der einzige, der den Ermittler beeinflussen kann, der den Vorteil besitzt? Kann der Besitzer von Medium sich selbst erlauben, eine Fähigkeitskarte an einen anderen Ermittler zu geben? Kann er Fähigkeitskarten von anderen Ermittlern erhalten?

A: Ja, zu allen obengenannten Fragen.

Q: The Visions Benefit card reads “Upkeep: You may allow any other investigator to discard a Spell in order to gain Clue tokens equal to 1 plus the Spell’s Sanity cost.” Who exactly gains the Clue tokens, the investigator with the Visions Benefit card or the one who discarded the Spell?

A: The investigator who discarded the spell.

>> Der Vorteil Visionen hat einen komplett anderen Text. ???

Exponate

F: Was bedeutet es genau „ein Exponat zu verbrauchen“? Verbraucht man lediglich ein beliebiges Exponat, das man besitzt? Oder muss es ein Gegenstand (wie bspw. die Maske) sein, der auch verbraucht werden kann? Wenn man eine Maske verbraucht, tritt deren Effekt sofort ein und zählt ab da weiter abwärts?

A: Man verbraucht ein beliebiges Exponat, das man besitzt. Dies muss weder zu verbrauchen sein, noch wird dadurch irgendein weiterer Effekt ausgelöst.

-

Weiter bei FFG FAQ (http://www.fantasyflightgames.com/ffg_content/Arkham_Horror/FAQs/Complete_Arkham_FAQ.pdf): Seite 17

-

Grün Markierte Fragen & Antworten beziehen sich auf die erste Version von Der Fluch des schwarzen Pharaos. Diese werden in einem gesonderten FAQ ausgelagert.