

# DAS TOR DES VERDERBENS

## REGELÄNDERUNGEN- UND ERGÄNZUNGEN

### Wandernde Tore

Ein Wanderndes Tor ignoriert Ermittler-Marker bei seiner Bewegung. Selbst wenn sich auf dem Standort oder Straßengebiet des Tores ein Ermittler befindet, bleibt das Wandernde Tor nicht stehen.

### Der Finale Kampf

Sobald der Finale Kampf begonnen hat, dürfen die Ermittler keine Machtmarker mehr erhalten (ebenso wie sie kein Geld und keine Hinweismarker mehr erhalten und nicht mehr für Bankanleihen und Dividenden würfeln müssen).

### Dunkle Pakte

Um anzuzeigen, dass eine Blutpakt- oder Seelenpakt-Karte verbraucht ist, wird diese nicht umgedreht, sondern um 90° gedreht.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

### Ermittlerkarten

**F:** Der einfache Gegenstand Vorschlaghammer gibt einen Bonus von „+3 auf Gefechtsproben und +1 auf Kampfproben“. Erhält ein Ermittler dadurch einen Gesamtbonus von +4 bei Kampfproben, wenn er diesen Gegenstand benutzt?

**A:** Nein. Der Vorschlaghammer gibt einen Bonus von +3 auf Gefechtsproben und einen Bonus von +1 auf Kampfproben, die keine Gefechtsproben sind.

**F:** Muss der besondere Gegenstand Stab des Pharaos ausgerüstet sein, um seine Fähigkeit zu nutzen, einen Zauber zu sprechen, als ob beide Hände frei wären?

**A:** Ja.

### Beziehungskarten

**F:** Was passiert mit Beziehungskarten, wenn ein Ermittler in den Ruhestand versetzt wird (Dunwich Horror)?

**A:** Wir ein Ermittler in den Ruhestand versetzt, wird sowohl seine Beziehungskarte (als ob der Ermittler verschlungen würde) als auch die Beziehungskarte des Spielers zu seiner Rechten zurück in die Spielschachtel gelegt. Kommt ein neuer Ermittler als Folge einer Versetzung in den Ruhestand eines anderen ins Spiel, so wird für diesen keine neue Beziehungskarte gezogen.

### Wandernde Tore

**F:** Was passiert, wenn ein Wanderndes Tor sich in einen **Vortex** (Dunwich Horror, Schatten über Innsmouth) bewegt?

**A:** Für das Bewegen eines Wandernden Tores gilt ein **Vortex** wie ein Tor. Ein Wanderndes Tor bewegt sich nie in einen **Vortex**.

**F:** Kann ein Wanderndes Tor sich in derselben Mythosphase öffnen und bewegen?

**A:** Ja.

**F:** Ist es möglich, dass sich ein Wanderndes Tor auf einen Standort bewegt, der versiegelt ist?

**A:** Wandernde Tore bewegen sich normalerweise nicht auf Standorte, die versiegelt werden können (unstabile Standorte). Es gibt jedoch in Schatten über Innsmouth eine Begegnung im Haus der Wissenschaften, das Spieler ein Tor auf einen instabilen Standort versetzen lässt. Sobald ein instabiler Standort ein Älteres Zeichen enthält, gilt dieser Standort als stabil und es ist nicht länger möglich ein Tor auf diesen Standort zu verschieben.

### Dimensionsriss

**F:** Was passiert im Falle eines Dimensionsrisses am Standort von Kate Wintrop? Verhindert sie das Entfernen eines Siegels durch den Dimensionsriss?

**A:** Der Dimensionsriss wird komplett verhindert. Das Siegel bleibt liegen.

**F:** Falls ein Dimensionsriss aus einem beliebigen Grund verhindert wird, bewegen sich dennoch die fliegenden Monster? Falls Atlach-Nacha (Kingsport Horror) der Große Alte ist, verursacht er, dass sich bei jeder Mythoskarte mit Torsymbol die fliegenden Monster bewegen?

**A:** Ja zu beidem.

**F:** Falls ein Dimensionsriss an einem Standort stattfindet, der bereits ein offenes Tor enthält, kommt es dann zur Monsterflut?

**A:** Ja.

### Mythoskarten

**F:** Wenn eine Mythoskarte abgehandelt wird, die zwei Tore öffnet, jedoch keine Verderbenmarker zur Verderbenleiste hinzufügt, öffnen sich diese Tore während dem **Schritt „Tore öffnen und Monster erscheinen“** oder im **Aktiviere Mythos-Schritt** da die Tore in der Überschrift erwähnt werden?

**A:** Beide Tore öffnen sich wie üblich zu Beginn der Mythosphase. Die Überschrift soll lediglich verdeutlichen, dass in diesem Fall kein Verderbenmarker der Verderbenleiste hinzugefügt wird.

**F:** Wenn man eine Mythoskarte zieht, um einen Standort zu bestimmen (wo sich ein Tor öffnen würde, wenn die aktuelle Mythoskarte abgehandelt wird), welcher Standort gilt, wenn eine Mythoskarte gezogen wird, die zwei Torsymbole aufweist?

**A:** Es gilt der obere Standort, der darunter abgebildete Standort wird ignoriert.

### Dunkle Pakte

**F:** Können die Blutpakt- und Seelenpakt-Fähigkeiten im Finalen Kampf gegen den Großen Alten genutzt werden? Können z. B. Machtmarker anstelle von Ausdauer, Geistiger Gesundheit oder Hinweismarkern ausgegeben werden?

**A:** Ermittler können ihre Machtmarker ausgeben, wie es ihnen ihr Blutpakt oder Seelenpakt erlaubt. Sie können jedoch sobald der Große Alte erwacht ist, keine weiteren Machtmarker erhalten.

**F:** Kann ein Ermittler einen verbrauchten Blutpakt oder Seelenpakt nutzen, um Machtmarker auszugeben?

**A:** Ja.

**F:** Wenn man Ausdauer oder Geistige Gesundheit ausgibt, um für die Fähigkeit eines Blutpakts oder Seelenpakts Machtmarker zu erhalten, zählt dies als Kosten oder als **Verlust**?

**A:** Als **Verlust**.

**F:** Falls ein Ermittler einen Verbündeten abwirft (z. B. als Resultat der Mythoskarte „Die Sterne stehen richtig“) oder einen Verbündeten opfert (z. B. aufgrund der Mission des besonderen Gegenstands „Auf der Gewinnerseite“ (Dunwich Horror)) und er hat eine „Paktierender Verbündeter“-Karte auf diesem Verbündeten, was passiert mit diesem Pakt?

**A:** Die „Paktierender Verbündeter“-Karte bleibt in Besitz des Ermittlers, bis dieser verschlungen wird (oder in den Ruhestand versetzt wird (Dunwich Horror)) oder bis der Große Alte erwacht, selbst wenn der Verbündete, den man durch diesen Pakt erhalten hat, abgeworfen wurde.