

Spielkarten

Bismarck

Wähle eine von dir kontrollierte Stadt. Entferne von dem Stadtfeld und von der zugehörigen Spielkarte alle Einflusswürfel (gehen in den Limbo), Zombies (gehen an den sie kontrollierenden Spieler), und Blockierscheiben.

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit deinem linken Nachbarn, bewegen deine Mitspieler ihre dortigen Agenten kostenlos in benachbarte Städte.

Lege die Bismarck Karte mit einer deiner Kontrollscheiben in die Stadt.

Von nun an kannst nur du Einflusswürfel auf die zugehörige oberste Spielkarte legen und nur deine Agenten dürfen die Stadt betreten.

Es dürfen keine Einflusswürfel, Blockierscheiben oder Zombies in der Stadt platziert werden.

The Freemasons

Wirf beliebig viele Handkarten ab und ziehe genau so viele Karten nach - zzgl. einer für die Freemasons Karte.

Hired Assassin

Du darfst in einer Stadt, in der du einen eigenen Agenten hast (einschl. Main Agent) einen Anschlag auf einen Agenten oder eine Royal Person verüben. Musst du einen Sanity Marker ziehen und zeigt er Mad, verlierst du keinen Agenten, behältst aber den Marker.

The Holy Brotherhood

Bewege bis zu 2 eigene Einflusswürfel von 1 Karte, 1 Stadtfeld, Limbo, oder persönlichen Vorrat auf 1 andere Karte oder Stadtfeld.

Infernal Machine

Dies ist keine Aktion. Die Karte kann nur zum Unterstützen eines Anschlags ausgespielt werden und kommt danach aus dem Spiel.

Irene Adler

Stehle einen noch verdeckten Double Agent Marker eines Mitspielers. Du darfst nicht den letzten Marker eines Mitspielers stehlen.

Okhrana

Bewege bis zu 2 beliebige platzierte Einflussmarker eines Mitspielers in den Limbo.

The Peoples' Will

Nimm 1 Einflusswürfel aus dem allgemeinen Vorrat in deinen persönlichen Vorrat.

Pinkerton Agents

Ziehe 4 Double Agent Marker aus dem Vorrat. Wähle 2 aus, die du behältst, und gib die anderen 2 wieder in den Vorrat zurück.

Shoggoth

Entferne einen gegnerischen Agent Marker vom Spielplan und lege ihn inklusive seiner Kontrollscheibe vor dir ab.

Terrors of the Night

Bestimmte 1 Mitspieler. Dieser muss 1 Sanity Marker ziehen.

The Black Hand

Dies ist keine Aktion. Enthüllst du deine Identität, erhältst für jede von dir getötete Royal Person 2 Siegpunkte.

The Third Section

Wähle 1 der folgenden Aktionen:

- Entferne die oberste Spielkarte eines Stapels ohne Blockierscheibe aus dem Spiel und decke die nächste Karte. Auf der entfernten Karte liegende Einflusswürfel gehen in den Limbo.
- Entferne 1 Permanent Effect Karte ohne Blockierscheibe aus der Auslage aus dem Spiel auf. Decke keine neue Karte auf! Auf der entfernten Karte liegende Einflusswürfel gehen in den Limbo.
- Entferne 1 Karte (keine Stadtkarte) aus deiner Hand verdeckt aus dem Spiel. Entfernst du eine Agenten Karte, bleibt der zugehörige Agent Marker auf dem Plan.

Vladimir Burtsev

Ein Mitspieler muss dir seine Identität offenbaren. Du kannst sie den anderen Mitspielern verraten, musst dabei aber nicht ehrlich sein.

Vampire

Wähle eine der folgenden Aktionen:

- Drehe 1 deiner Agenten (inkl. Main Agent) auf seine Vampir-Seite.
- Drehe 1 gegnerischen Agenten (keinen Main Agent) auf seine Vampir Seite und übernimm die Kontrolle über ihn. Voraussetzung: Du hast einen Agenten vor Ort und sein Besitzer ist Known to the Authorities.

Alle Vampire (außer dein Main Agent) können Anschläge auf Agenten und Royal Persons ausführen.

Auf Vampire können keine Anschläge verübt werden und sie gehen nicht durch das Ziehen eines Mad Sanity Markers verloren.

Vampire können weiterhin Double Agents sein, sie behalten ihre menschlichen Fähigkeiten.

Enthüllst du als Loyalist deine geheime Identität und besitzt die Vampirkarte, erhältst du 1 SP pro Vampir unter deiner Kontrolle.

Zombies

1. Du darfst aus jeder Stadt, in der du einen Zombie kontrollierst, 1 Agent (Main Agent nur, wenn der Spieler keinen anderen Agenten auf dem Plan hat) entfernen.
2. Platziere bis zu 3 Zombies in Städten mit eigenen Agenten oder Zombies, oder in Städten, die direkt benachbart zu Städten mit Zombies sind. Kettenbildung erlaubt!

Zombies können durch Agenten (mit AA/ AR), Hired Assassin-Karten und Vampire getötet werden. Dabei reicht es, die jeweilige Karte abzulegen (eine One Use Action Karte bleibt im Spiel). Es werden keine Bomben benötigt und es wird kein Santiy Marker gezogen.

Spielst du die Zombie Karte wenn bereits alle 8 Zombies auf dem Plan sind, endet das Spiel sofort. Egal wie das Spiel endet: Sind alle 8 Zombies am Spielende auf dem Plan und bist du Loyalist, erhältst du 8 SP.

Permanente Karten

Cthulhu

Wenn du diese Karte beanspruchst, wähle eine beliebige Stadt. Alle Einflusswürfel ihres Stadtfelds und der zugehörigen Spielkarte kommen in den allgemeinen Vorrat. Dort befindliche Main Agents werden in Spielrei-

henfolge kostenlos von ihren Besitzern in eine benachbarte Stadt bewegt. Alle weiteren Agenten dort werden aus dem Spiel genommen (Der Besitzer der Cthulhu Karte erhält die Marker). Kontrolliert ein Spieler die Stadt, verliert er die Siegpunkte. Die Stadtkarte wird aus dem Spiel genommen. Alle dortigen Spielkarten werden aus dem Spiel entfernt (Permanent Effect Karte auslegen und Marker auf Kriegs-Leiste vorschieben). Die Cthulhu Karte wird in die Stadt gelegt, alle Mitspieler ziehen 1 Sanity Marker. Die Stadt kann nicht betreten/ verlassen oder kontrolliert werden. Dort dürfen keine Zombies platziert werden!

Cultists

Deine Kontrollscheiben in Stadtfeldern zählen 2 Einflusspunkte bzgl. Stadtfeld und zugehöriger Spielkarte.

Devil's Island

Du darfst als Free Action 1 Stadtkarte spielen. Lege alle Einflusswürfel eines (1) Mitspielers aus ihrem Stadtfeld in den Limbo. Du darfst pro Zug mehrere Stadtkarten spielen.

Master of Disguise

Soll einer deiner Agenten getötet, entfernt oder in einen Vampir verwandelt werden, kannst du dies verhindern, indem du die Karte des betroffenen Agenten ausspielst (ziehe direkt eine Karte nach). Bewege den Agenten dann kostenlos in eine benachbarte Stadt.

Soll dein Main Agent getötet, entfernt oder in einen Vampir verwandelt werden, kannst du dies verhindern, indem du die Stadtkarte der Stadt ausspielst, in der er sich aufhält. Bewege ihn dann kostenlos in eine benachbarte Stadt deiner Wahl. Du kannst die Karte auch bei einem Angriff durch Cthulhu nutzen.

Mi-Go

Lege als Free Action 1 Agenten (Marker und Karte, kein Main Agent) auf Mi-Go. Er ist dort vor Anschlägen und Entfernen sicher. In einem späteren Zug kannst du ihn als Free Action in einer Stadt deiner Wahl auf den Plan bringen und seine Karte auf die Hand nehmen. Du kannst bis zu 2 Agenten gleichzeitig auf Mi-Go liegen haben, sie schützen deinen Main Agent.

Sebastian Moran

Du erhältst 1 permanentes Bombensymbol. Alle deine Agenten haben von nun an die Fähigkeit, Agenten zu töten.

Society of Leopold

Sobald du die Karte beanspruchst, werden alle Zombies und Vampire vom Spielplan genommen. Für den Rest des Spiels sind die Vampir- und Zombie-Karte nutzlos.

Wird auf diese Weise ein Main Agent vom Spielplan genommen, muss sein Besitzer seine Identität offenbaren: **Restorationist:** Das Spiel endet sofort, **Loyalist:** Der Main Agent bleibt wo er ist und wird wieder auf die Nicht-Vampir-Seite gedreht.

Yog-Sothoth

Bist du Loyalist, kannst Du als Aktion einen eigenen Agenten (nicht deinen Main Agent und keinen Vampir) opfern, indem du seine Karte ausspielst und dann aus dem Spiel entfernst. Lege den Agent-Marker auf Yog-Sothoth und erhalte sofort 2 Siegpunkte.