Der König in Gelb

**Ein Auszug aus dem Arkham Advertiser:**

*Direktor Hildred Castaigne bietet seine Version von „Der König in Gelb“ dar, ein revolutionäres neues Stück in unseren Landen. Das Stück beschreibt das Drama und den Verlust, den eine noble Familie eines fiktiven Königreiches, das an die mediterranen Reiche erinnert, erleidet. „Der König in Gelb“ ist berühmt für die machtvolle aber unorthodoxe Philosophie, für die es steht. Der Theaterkritiker einer Zeitung, der die Produktion zum Ende ihres Gastspiels in Paris sah, berichtete per Telegraph, dass er versucht war, das Stück nach dem ersten banalen Akt ob seiner Einfachheit zu verlassen. Für weitere Kommentare war er allerdings nicht mehr zu erreichen.*

*Weitere Berichte handeln von den Aufständen und Massenhysterien, welche urplötzlich endeten. Die Behörden können nicht genau feststellen, welche Gründe das vorherige fremdartige Verhalten hatte, das wohl durch gemeinschaftliche Wahnvorstellungen ausgelöst wurde. Die Farbe Gelb scheint dabei eine erhebliche Rolle dabei gespielt zu haben …*

In der „Der König in Gelb-Erweiterung wird eine neues infames Stück mit dem Titel „Der König in Gelb“ in Arkham aufgeführt. Das Stück hat, wenn es gelesen oder angesehen wird, eine mysteriöse Kraft den Geist zu zerrütten. Aber wer würde eine derartig absurde Ansicht Glauben schenken? Es ist an den Ermittlern die Wahrheit hinter dem „König in Gelb“ zu enthüllen und die dunklen Kräfte zu stoppen, die erwachen könnten.

**Spielinhalt**

**Der König in Gelb** beinhaltet folgende Bestandteile:

76 Ermittlerkarten

 19 Einfache Gegenstände

 22 Besondere Gegenstände

 15 Zaubersprüche

 13 Schändliche Einflüsse

 7 Magische Effekte

90 „Großer-Alter“-Karten

36 Arkham-Standortkarten

24 Torkarten

27 Mythoskarten

 3 Aktkarten

1 Vorbotenbogen

10 „Gelbe Zeichen“-Marker

3 „Monster Unruhen“-Marker

Diese Kartenerweiterung ermöglicht zwei Spielvarianten: **Gastspiel** und **dauerhafte Aufführung**. Das Gastspiel stellt die neuen Karten besonders heraus während die dauerhafte Aufführung die neuen in die alten Karten mischt, wodurch die Aufführung von „Der König in Gelb“ ein Teil des täglichen Lebens von Arkham wird. Zusätzlich ist die optionale Variante „der Vorbote“ möglich, die den Vorbotenbogen nutzt. Die Regeln für beide Spielstile können im Anschluss an die Beschreibung der neuen Bestandteile sowie der Regeln gefunden werden.

**Übersicht der Bestandteile**

Die meisten Karten folgen den gleichen Regeln wie normal. Die einzige neuen Kartentypen sind die Monster Unruhen, die magischen Effekte und die Akte. Zusätzlich werden der Vorbotenbogen, die „Gelbe Zeichen“-Marker und die „Monster Unruhen“-Marker zusammen in der optionalen Vorboten-Variante genutzt, um das Spiel anspruchsvoller zu gestalten.

**Aktkarten**

Diese drei Karten werden als Kartenstapel in nummerierter Reihenfolge ausgelegt, beginnend mit Akt I und endend mit Akt III. Immer wenn eine der sechs Mythoskarten mit dem Titel „Der nächste Akt beginnt!“ gezogen und ausgeführt wird, kommt die oberste Aktkarte ins Spiel. Während Akt I und Akt II eine Möglichkeit für die Ermittler aufführt, um zu verhindern, dass die Karte ins Spiel kommt, so kann Akt III nicht mehr gestoppt werden, sobald er begonnen hat. Sollte Akt III je ins Spiel kommen, findet eine riesige Aufführung von „Der König in Gelb“ zu wohltätigen Zwecken in Arkham statt, welche die Stadtbewohner verrückt werden und sie die Stadt zerstören lässt. In diesem Fall verlieren die Ermittler das Spiel augenblicklich. Um ohne diesen zusätzlichen Druck für die Ermittler zu spielen, entfernt die sechs Karten mit dem Titel „Der nächste Akt beginnt!“ aus dem Mythosstapel.

**Magische Effekte**

Diese Karten werden zu den anderen speziellen Ermittlerkarten („Hilfssheriff“-Karte, Bankanleihe, Segnung/Fluchkarten usw.) gelegt. Sie repräsentieren dauerhafte magische Effekte, die durch bestimmte Zauber aus dem Zauberkartenstapel verursacht werden. Wenn der dazugehörige Zauber durchgeführt wird, nimmt der zaubernde Ermittler einfach die entsprechende „magischer Effekt“-Karte. (z. B. erlaubt die Durchführung des Zaubers „Casting the Azure Flame“ einem Ermittler sich eine „magischer Effekt“-Karte „Azure Flame“ zu nehmen.) Magische Effekte zählen nicht als Gegenstände und werden abgeworfen, wenn der Zauber, der ihn hervorrief, erneuert oder verloren wird, jedoch zählen sie im Kampf zum Händelimit genau wie Gegenstände oder Zauber. Magische Resistenz oder magische Immunität betrifft die Boni bei Kampfproben, welche von den magischen Effekten gewährt werden.

***Die folgenden Spielbestandteile werden ausschließlich in der optionalen Vorboten-Variante, die später erklärt wird, genutzt.***

„Der Vorbote des Königs in Gelb“-Bogen: Der Vorbote stellt ein machtvolles übernatürliches Wesen dar, das den Weg für die Großen Alten ebnet. Er kann in Verbindung mit jedem Großen Alten (nicht nur Hastur) genutzt werden und modifiziert in ähnliche Weise wie die Großen Alten. Während des Spielaufbaus wird der Vorbotenbogen links neben dem „Großen Alten“-Bogen platziert.

„Gelbe Zeichen“-Marker: Diese Spezialmarker stellen die den Geist erschütternde Macht des Königs in Gelb dar.

**Schändliche Einflüsse:** Diese Karten repräsentieren wichtige Persönlichkeiten, die in Arkham leben und durch den Besuch der der Aufführung von „Der König in Gelb“ verrückt geworden sind. Jedes Mal wenn ein „Gelbe Zeichen“-Marker auf die Terrorleiste gelegt wird, kommt eine „Schändlicher Einfluss“-Karte ins Spiel. Sobald sie ins Spiel kommen, haben sie einen umfassenden Effekt auf das Spiel und können nicht aus diesem entfernt werden. Zum Beispiel sobald Oliver Thomas ins Spiel kommt, erhöhen sich die Kosten um ein Tor zu versiegeln um 1.

**Monster Unruhen:** Die drei „Monster Unruhen“-Marker sind Ausgeburten. Dies wird durch den roten Kreis in der unteren linken Ecke der Bewegungsseite ihres Monstermarkers angezeigt. Ausgeburten werden nicht zur Monsterquelle hinzugefügt, da sie aufgrund von speziellen Regeln ins Spiel kommen. In diesem Fall werden die Aufstände auf die Straßengebiete gelegt, die als Startgebiete auf der Kampfseite ihrer Monstermarker genannt werden, nachdem die „Schändlicher Einfluss“-Karte „Doyle Jeffries“ ins Spiel kommt.

Zusätzlich zählen Ausgeburten nicht zum Monsterlimit und gehen niemals in den Stadtrand noch können sie als Monstertrophäen behalten werden. Stattdessen werden sie zurück in die Schachtel gelegt und somit aus dem Spiel entfernt, wenn ein Ermittler einen Aufstand niederschlagen konnte.

**Neue Regeln**

**Gastspiel**

In dieser Spielvariante kommt „Der König in Gelb“ als Gastspiel nach Arkham und wird möglicherweise danach zum nächsten Spielort weiterziehen. Während es sich in der Stadt befindet, werden die fremdartigen Ereignisse, die es umgeben, den Hauptteil an Aufmerksamkeit der Ermittler auf sich ziehen.

***Hinweis:*** *Diese Variante ist für erfahrene Spieler. Der Terrorlevel kann schnell ansteigen und der Aktkartenstapel stellt eine dauerhafte Bedrohung für die Stadt dar. Derart sind die feinen und schrecklichen Effekte des Gelben Zeichens.*

**Aufbau**

Baue das Arkham Horror Grundspiel wie gewohnt auf, aber führe folgende Schritte während **Schritt 6: Trennen der Karten** durch:

6a. Mische die Ermittlerkarten des Grundspiels separat und bilde die entsprechenden Stapel. Danach mischst du die neuen Zauber, einfachen und besonderen Gegenstände getrennt in den drei unterschiedlichen Stapeln und legst diese oben auf die entsprechenden Kartenstapel des Grundspiels (so dass die neuen Zauber auf den Zaubern des Grundspiels liegen usw.).

6b. Mische die Mythos-, Tor- und Standortkarten des Grundspiels separat und bilde die entsprechenden Stapel. Danach mischst du die neuen Mythos-, Tor- und Standortkarten getrennt in den drei unterschiedlichen Stapeln und legst diese oben auf die entsprechenden Kartenstapel des Grundspiels (so dass die neuen Mythoskarten auf den Mythoskarten des Grundspiels liegen usw.).

6c. Lege die „magischen Effekte“-Karten als Kartenstapel neben die anderen speziellen Ermittlerkartenstapel. Nehme danach die drei Aktkarten und lege sie mit der Vorderseite nach unten (so dass die römischen Zahlen zu lesen sind) als Kartenstapel in numerischer Folge (Akt I auf Akt II auf Akt III) neben den Mythoskartenstapel.

Dann führe **Schritt 7: Erhalt des festgelegten Besitzes** durch.

**Spielablauf**

In dieser Variante des Spieles sind die ersten Begegnungen in Arkham neu. Ebenfalls sind viele der Mythoskarten und Begegnungen in Anderen Welten neu. Die meisten Spielregeln bleiben unverändert, wie zum Beispiel die Siegbedingungen.

Die einzige neue Regel ist, dass wenn Ermittler Begegnungen in Arkham haben, die Standortkarten zuvor nicht gemischt werden. Nimm einfach die oberste Karte des Standortkartenstapels, führe sie aus und lege sie dann mit der Vorderseite nach oben unter den Kartenstapel. Lediglich wenn man durch den gesamten Kartenstapel durch ist, wird dieser neu gemischt und wieder mit der Vorderseite nach unten abgelegt.

**Dauerhafte Aufführung**

In dieser Variante ist die Aufführung des Königs in Gelb ein Teil des normalen Lebens (was normal auch immer in Arkham bedeutet) in Arkham. Obgleich Kopien des Stückes kursieren und es dauerhaft aufgeführt wird, stellt dies nicht den wesentlichen Bestandteil des Spieles dar.

**Spielaufbau**

Baue das Arkham Horror Grundspiel wie gewohnt auf, aber führe folgende Schritte während **Schritt 6: Trennen der Karten** durch:

6a. Mische die neuen Ermittlerkarten gemeinsam mit den alten und bilde die entsprechenden Kartenstapel.

6b. Mische die neuen Mythos-, Tor- und Standortkarten des Grundspiels mit den alten und bilde die entsprechenden Kartenstapel.

6c. Lege die „magischen Effekte“-Karten als Kartenstapel neben die anderen speziellen Ermittlerkartenstapel. Nehme danach die drei Aktkarten und lege sie mit der Vorderseite nach unten (so dass die römischen Zahlen zu lesen sind) als Kartenstapel in numerischer Folge (Akt I auf Akt II auf Akt III) neben den Mythoskartenstapel.

Dann führe **Schritt 7: Erhalt des festgelegten Besitzes** durch.

**Spielablauf**

In dieser Spielvariante sind die meisten Begegnungen in Arkham oder Anderen Welten bekannt aber zwischendurch wird es zu Begegnungen, Ereignissen kommen und auf Charaktere treffen, die im Zusammenhang mit der dauerhaften Aufführung des Königs in Gelb stehen. Auch wenn sie seltener zu erwerben bzw. anzutreffen sind, so sind die neuen Zauber und Gegenstände dennoch erhältlich. Alle Regeln verbleiben wie gewohnt, ebenfalls die Siegbedingungen.

**Die Vorbotenvariante**

In dieser Variante ist der König in Gelb ein machtvolles und Übel wollendes Wesen, das die Ankunft der Großen Alten vorbereitet. Dies erhöht die Schwierigkeit des Spiels und nutzt den Vorbotenbogen, die „Gelbe Zeichen“-Marker, die „Schändlicher Einfluss“-Karten und die „Monster Unruhen“-Marker.

**Spielaufbau**

Baue das Arkham Horror Grundspiel wie gewohnt auf, aber führe folgende zusätzliche Schritte während **Schritt 5: Enthüllung eines**

**„Großen Alten“** und **Schritt 6: Trennen der Karten** durch:

5a. Lege den „König in Gelb“-Vorbotenbogen links neben den „Großer Alter“-Bogen und platziere hierauf die zehn „Gelbe Zeichen“-Marker auf der oberen linken Ecke des Bogens.

6a. Mische die „Schändlicher Einfluss“-Karten und lege sie mit der Vorderseite nach unten zu den Ermittlerkarten. Lege die „Monster Unruhen“-Marker ebenfalls in die Nähe.

**Spielablauf**

Diese Variante nutzt die Standardregeln und Siegbedingungen und fügt die auf dem Vorbotenbogen aufgeführten Regeln hinzu.

In Kürze dargestellt bedeutet dies, dass wann immer der Terrorlevel ansteigt müssen die Ermittler entscheiden, ob sie entweder ein Gelbes Zeichen auf der Verderbenleiste des Großen Alten platzieren, wo es wie ein normaler Verderbenmarker funktioniert, oder auf die Terrorleiste auf die Stelle, auf der der Terrorleistenmarker gerade Platz gemacht hat. Die Effekte, die die „Gelbe Zeichen“-Marker auslösen, sind auf dem Vorbotenbogen beschrieben.

Falls der Große Alte erwacht, lege den Vorbotenbogen zurück in die Schachtel, da er nun keine weiteren Effekte auf das Spiel hat.

**Wie „Schändliche Einfluss“-Karten ins Spiel kommen:** Wenn ein Ermittler eine Gelbes Zeichen auf der Terrorleiste ablegt, muss der erste Spieler eine „Schändliche Einfluss“-Karte vom entsprechenden Kartenstapel ziehen und sie neben den Vorbotenbogen ablegen. Jede „Schändliche Einfluss“-Karte hat einen umfassenden Effekt auf das Spiel, der sich von Karte zu Karte unterscheidet. Zum Beispiel verursacht Doyle Jeffries, dass sich Unruhen in den Straßen von Arkham bilden, wofür die „Monster Unruhen“-Marker genutzt werden. Velma hingegen erhöht den Terrorlevel um 1, was zudem ein weiteres Gelbes Zeichen nach sich zieht. Sobald ein schändlicher Einfluss ins Spiel kommt, kann dieser nicht mehr aus diesem entfernt werden.

**Schändliche Einflüsse und Begegnungen:** Da die „Schändliche Einfluss“-Karten wichtige Personen aus Arkham repräsentieren, ist es möglich, dass ein Ermittler während einer späteren Begegnung auf eine nun wahnsinnige Person trifft. Jedes Mal, wenn eine Begegnung eine Person von einer der bereits ausliegenden „Schändliche Einfluss“-Karten nennt, so verliert der Ermittler entweder 1 geistige Gesundheit oder 1 Ausdauer nach Wahl. Dies bezieht sich ausschließlich auf die Begegnungen an Standorten, die Effekte von Mythoskarten sind von „Schändliche Einfluss“-Karten nicht betroffen.

**„Schändliche Einfluss“-Karten (Blight cards)**

Velma

Der Terrorlevel wird um 1 erhöht (was ein weiteres Gelbes Zeichen auslöst).

Ma Mathison

Werft alle Verbündetenkarten ab. Ma’s Gästehaus ist für den Rest des Spieles geschlossen.

Oliver Thomas

Die Kosten um ein Tor zu versiegeln sind um 1 Hinweismarker erhöht.

Abigail Foreman

Die Höchstzahl der gleichzeitig geöffneten Tore bevor ein Großer Alter erwacht ist um 1 reduziert.

Der Dekan (The Dean)

Wählt ein Älteres Zeichen auf dem Spielbrett aus und werft es ab. Ermittler können nur eine Karte in der Unterhaltsphase aktualisieren.

Doyle Jeffries

Platziert die 3 Monster Unruhen in ihren Startgebieten.

Miriam Beecher

Die Kosten an geistiger Gesundheit für alle Zauber sind um 1 erhöht.

Father Michael

Segnungen werden bei einem Würfelwurf von 1-5 in der Unterhaltsphase abgeworfen.

Der Ladenbesitzer (The shopkeeper)

Der Listenpreis aller Gegenstände ist um 3$ erhöht, wenn sie gekauft werden.

Joey „die Ratte“

Wenn der Große Alte erwacht, benötigen die Ermittler während des Kampfes einen zusätzlichen Würfelerfolg um jeden einzelnen Verderbenmarker entfernen zu können.

Doktor Mintz

Nachdem ein Ermittler gezahlt hat, um seine geistige Gesundheit im Arkham Sanatorium wieder auf den Höchstwert zu heilen, verliert er 1 Ausdauer.

Schwester Sharon (Nurse Sharon)

Nachdem ein Ermittler gezahlt hat, um seine Ausdauer im St. Mary’s Hospital wieder auf den Höchstwert zu heilen, verliert er 1 geistige Gesundheit

Sheriff Engle

Legt die Hilfssheriff-Karten wieder zurück in die Schachtel, selbst wenn ein Ermittler sie besitzt. Reduziert das Monsterlimit am Stadtrand um 2 (Minimum 0).

**Zauber**

Geistersturm (Storm of Spirits)

Spruchmodifikator: -1

Geistige Gesundheit Kosten: 0

Magischer Spruch

Jederzeit: Durchführen und verbrauchen um +3 bei Gefechtsproben zu erhalten und statt Kampf Wissen zu nutzen bis zum Ende diese Gefechts.

Der Gelbe Nebel (The yellow mist)

Spruchmodifikator: -3

Geistige Gesundheit Kosten: 1

Magischer Spruch

Unterhalt: Du kannst ihn durchführen und verbrauchen. Für jeden Würfelerfolg bei der Zauberprobe kannst du ein Monster vom Stadtrand zurück in die Monsterquelle legen.

Rufe die Azurfarbene Flamme (Call the azure flame)

Spruchmodifikator: +1

Geistige Gesundheit Kosten: 1

Magischer Spruch

Unterhalt: Du kannst ihn durchführen und verbrauchen, um dir die Spezialkarte „Azurfarbene Flamme“ zu nehmen.

Wenn diese Karte zu Beginn deiner Unterhaltsphase verbraucht ist, musst du 1 geistige Gesundheit zahlen, um sie davor zu schützen, dass sie aktualisiert wird.

Öffne das dritte Auge (open the third eye)

Spruchmodifikator: +0

Geistige Gesundheit Kosten: 0

Magischer Spruch

Unterhalt: Du kannst ihn durchführen und verbrauchen, um dir die Spezialkarte „Drittes Auge“ zu nehmen.

Wenn diese Karte zu Beginn deiner Unterhaltsphase verbraucht ist, musst du sie nicht aktualisieren.

Rufe die innere Bestie (Summon the beast within)

Spruchmodifikator: -2

Geistige Gesundheit Kosten: 0

Magischer Spruch

Unterhalt: Du kannst ihn durchführen und verbrauchen, um dir die Spezialkarte „Inneres Bestie“ zu nehmen.

Wenn diese Karte zu Beginn deiner Unterhaltsphase verbraucht ist, musst du sie nicht aktualisieren.

Arkane Einsicht

Spruchmodifikator: -4

Geistige Gesundheit Kosten: 1

Magischer Spruch

Unterhalt: Durchführen und verbrauchen um die 3 obersten Mythoskarten anzuschauen und sie nach eigenem Wunsch zu sortieren. Bei Durchführung dieses Zaubers, erhältst du für jedes Buch in deinem Besitz einem +1 Bonus auf die Zauberprobe.

**Einfache Gegenstände**

Sedanette

Du kannst einem Monster mit einer Widerstandsfähigkeit von 1 ausweichen, während du dich in den Straßen aufhältst.

Opferdolch (Athame)

Physische Waffe

+1 bei Gefechtsproben

(+3 wenn der Gegner magische Resistenz besitzt)

(+6 wenn der Gegner magische Immunität besitzt)

Sicherheitsdepotschlüssel (safety deposit key)

Bewegung: Opfere 1 Bewegungspunkt und werfe die Karte ab, während du dich in der Bank von Arkham aufhältst, um eine Glücksprobe (-2) durchzuführen. Bei Erfolg ziehe 1 besonderen Gegenstand. Bei Misserfolg erhältst du 2 Hinweismarker.

Presseausweis (Press Pass)

Jederzeit: Verbrauchen, wenn du eine oder mehr Hinweismarker erhältst, um 1 zusätzlichen Hinweismarker zu erhalten.

Tagebuch des Regisseurs (Director’s diary)

Buch

Jederzeit: Werfe diese Karte ab, wenn der Terrorlevel ansteigt, um die Höhe des Anstiegs um 1 zu reduzieren.

Zeitbombe (time bomb)

Bewegung: Du kannst diese Karte an deinem gegenwärtigen Aufenthaltsort in Standorten oder Straßengebieten Arkhams mit 3 Hinweismarker aus dem Vorrat ablegen.

Unterhalt: Wenn diese Karte an einem Standort oder auf einem Straßengebiet liegt, entferne 1 Hinweismarker davon. Falls kein Hinweismarker mehr vorhanden ist, lege alle Monster an diesem Standort oder in dem Straßengebiet in die Monsterquelle zurück, reduziere alle Ermittler vor Ort auf 0 Ausdauer und werfe die Karte ab.

Skript der Zweitbesetzung (understudy script)

Bewegung: Verbrauchen und 2 Bewegungspunkte opfern um eine Willensprobe (-2) durchzuführen. Bei Erfolg, ziehe 1 Zauber, erhalte 2 Hinweismarker und werfe das Skript ab. Bei Misserfolg, verliere 1 geistige Gesundheit.

Ley-Linien (ley lines)

Du kannst alle Folgen von Umwelt-Mythoskarten auf Fertigkeitenproben ignorieren.

**Magische Effekte**

Azurfarbene Flamme (Azure Flame)

Magischer Effekt

+4 zu Gefechtsproben

Jederzeit: Bei Nutzung der azurfarbenen Flamme im Gefecht, zählen alle gewürfelten 6 als doppelte Erfolge.

Werfe diese Karte ab, wenn dein Zauber „Rufe die Azurfarbene Flamme“ aktualisiert wird oder er sich nicht mehr in deinem Besitz befindet.

Drittes Auge (Third Eye)

Magischer Effekt

+1 Maximale geistige Gesundheit

-2 Maximale Ausdauer

+2 zu Horrorproben

Du kannst nicht verflucht werden (Wenn du derzeit verflucht bist, ändert diese Karte diesen Umstand nicht).

Werfe die Karte ab, wenn dein Zauber „Öffne das dritte Auge“ aktualisiert wird oder er sich nicht mehr in deinem Besitz befindet.

Innere Bestie (Inner Beast)

Magischer Effekt

+1 Maximale Ausdauer

-2 Maximale geistige Gesundheit

+2 zu Gefechtsproben

Bewegung: Du erhältst einen zusätzlichen Bewegungspunkt

Werfe die Karte ab, wenn dein Zauber „Rufe die innere Bestie“ aktualisiert wird oder er sich nicht mehr in deinem Besitz befindet.

**Besondere Gegenstände**

Karte im Geist (Map of the mind)

Andere Welten: Werfe diese Karte ab, um zu verhindern verloren zu sein in Zeit und Raum. Falls du diesen Gegenstand nutzt, wenn du bewusstlos oder wahnsinnig in Anderen Welten wirst, kannst du entsprechend direkt in St. Mary’s Hospital oder Arkhams Sanatorium gehen.

Pendant eines Älteren Zeichens (Elder Sign Pendant)

Mythosphase: Abwerfen um eine Monsterflut abzuwenden. Stattdessen erscheint 1 Monster (oder 2 Monster bei 5 oder mehr Ermittlern) bei dem Tor, das durch die Mythoskarte angezeigt wird.

Der Thron von Carcosa (Throne of Carcosa)

Wenn du diese Karte erhältst, wähle ein Straßengebiet in Arkham und platzieren diese Karte dort. Jeder Ermittler, der seine Bewegung hier beendet, kann geistige Gesundheit bis zur Höhe seines Fokus opfern. Für jede geopferte geistige Gesundheit, erhält der Ermittler 1 Ausdauer.

Maskerade der Nacht (Masquerade of night)

Jederzeit: Werfe diese Karte nach einer missglückten Horrorprobe ab, um den Horrorschaden des Monsters auf 0 geistige Gesundheit zu reduzieren bis zum Ende dieses Gefechts.

Außerdem kann diese Karte genutzt werden, um den gesamten Angriff eines Großen Alten für eine Runde zu verhindern.

Puzzle Box (Puzzle Box)

Bewegung: Verbrauchen und 1 Bewegungspunkt opfern um eine Glücksprobe (-1) durchzuführen. Bei Erfolg erhältst du 1 Hinweismarker und verlierst 1 geistige Gesundheit. Bei Misserfolg verlierst du 1 geistige Gesundheit.

Seite aus Carcosa (Carcosan Page)

Jederzeit: Verbrauchen um entweder 1 Gegenstand einem einverstandenen anderen Ermittler zu geben oder 1 Gegenstand von ihm zu erhalten, unabhängig davon ob ihr euch am selben Ort aufhaltet oder nicht.

Bereich des Gelben Zeichens (Warding of the Yellow Sign)

Wenn du diese Karte erhältst, wähle einen Standort in Arkham aus und lege die Karte dort ab. Kein Monster kann durch Tore an diesem Standort erscheinen. Monster, die aufgrund von Begegnungen erscheinen, kann automatisch ausgewichen werden.

Schrein eines Älteren Gottes (Shrine of an elder god)

Wenn du diese Karte erhältst, wähle ein Straßengebiet in Arkham aus und lege die Karte dort ab. Jeder Ermittler, der seine Bewegung dort beendet, kann Ausdauer bis zu Höhe seines Fokus opfern. Für jede geopferte Ausdauer, erhält der Ermittler 1 geistige Gesundheit.

Sucher des Gelben Zeichens (Seeker of the yellow sign)

Jederzeit: Verliere 2 Ausdauer und werfe diese Karte ab, um automatisch eine Horrorprobe zu bestehen oder eine Kampf- oder Wissensprobe zum Schließen eines Tores zu bestehen.

Verfluchte Sphäre (Cursed sphere)

Magische Waffe

Jederzeit: Verbrauchen und entweder 1 Ausdauer oder 1 geistige Gesundheit vor einer Gefechtsprobe opfern, um +6 für diese Probe zu erhalten.

Carmillas Rubin (Carmilla’s ruby)

Dein Fokus ist um 1 erhöht.

Kryptozoologische Sammlung (Cryptozoology Collection)

Jederzeit: Vor einer Ausweich-, Horror-, Zauber, oder Gefechtsprobe verbrauchen, um +1 für diese Probe zu erhalten.

Leuchtendes Manuskript (Illuminated manuscript)

Bewegung: Verbrauchen und 2 Bewegungspunkte opfern um eine Wissensprobe (-1) durchzuführen. Bei Misserfolg passiert nichts. Bei Erfolg verlierst du 1 geistige Gesundheit und kannst entweder:

eine Fertigkeitenkarte ziehen und diese Karte abwerfen oder

1 Hinweismarker er- und diese Karte behalten.

Buch der Gläubigen (Book of the beleiver)

Buch

Bewegung: Werfe diese Karte ab und opfere 2 Bewegungspunkte um eine Wissensprobe (-2) durchzuführen. Bei Misserfolg erhalte 1 Hinweismarker. Bei Erfolg ziehe einen Zauber und erhalte 1 Hinweismarker.

Gladius (Kurzschwert) aus Carcosa (gladius of Carcosa)

Magische Waffe

+4 bei Gefechtsproben

(+5 wenn deine andere Hand leer ist)

Versteinernde Lösung (Petrifying solution)

Physische Waffe

+8 bei Gefechtsproben

(Nach gebrauch abwerfen)

Diese Waffe ignoriert die Spezialfähigkeiten physische Resistenz und unendlich.