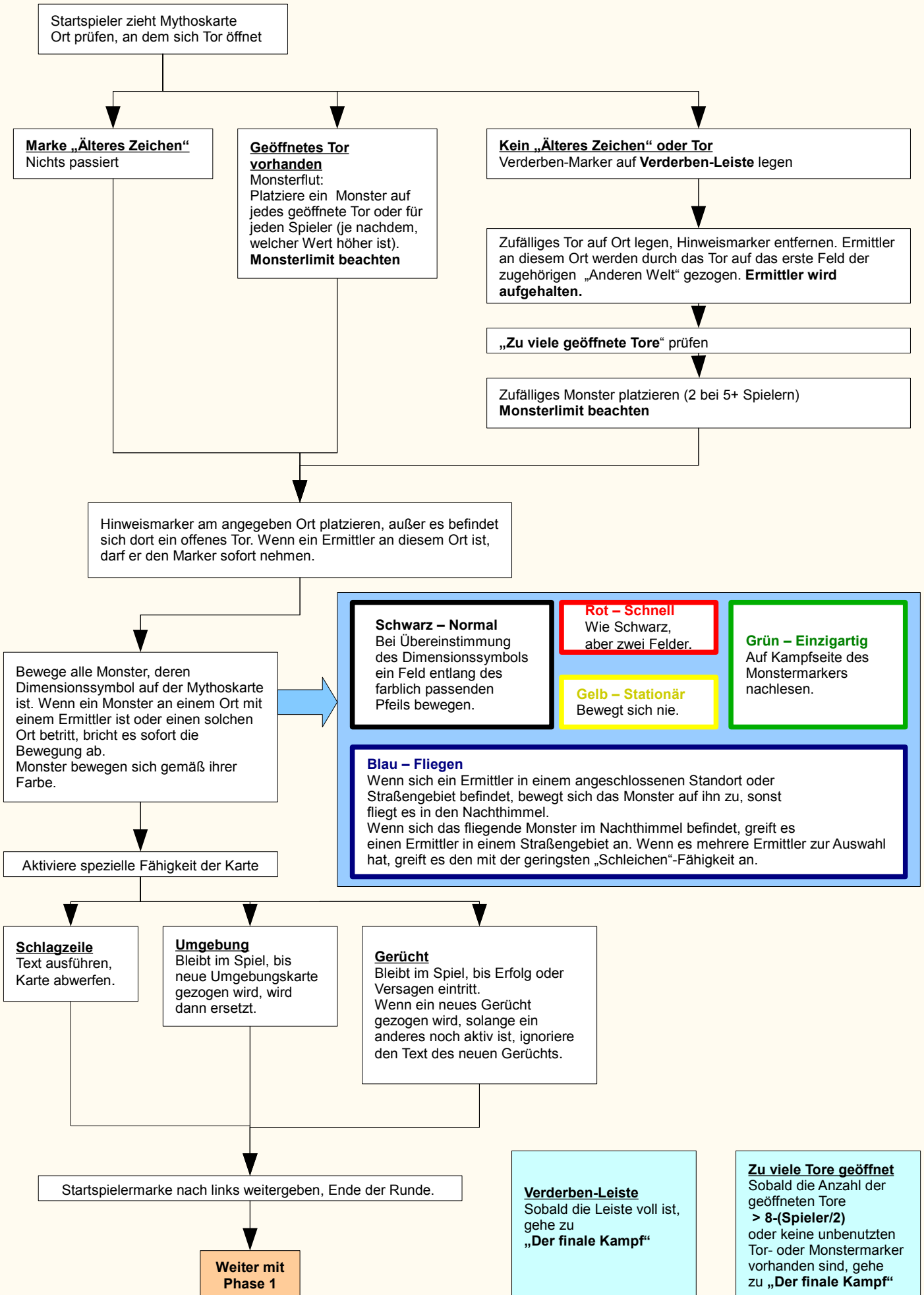


Phase 5: Mythos



ARKHAM HORROR

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, führt alle seine Aktionen einer Phase aus, danach im Uhrzeigersinn nächster Spieler.

Phase 1: Unterhalt

Verbrauchte Karten aus der Vorrunde werden reaktiviert

Ausführen von Unterhaltungsaktionen (Dividende,.. für neu erhaltene „Gegenstände“ gibt es in ihrer ersten Unterhaltungsphase keinen Würfelwurf)

Fertigkeiten gemäß Fokus einstellen

Fertigkeitsproben:
Würfelanzahl = Fertigkeitswert +/- Modifikation
Würfeln: Jede 5 oder 6 ist 1 Erfolg
Wenn Anzahl der Erfolge \geq Schwierigkeit: Probe bestanden
Standardschwierigkeit = 1 (S1)
Bei \leq 0 Würfeln automatischer Misserfolg, aber es dürfen nach der Probe Hinweismarker für zusätzliche Würfel abgegeben werden.

Zauber durchführen:
Zahle Geistige-Gesundheit-Kosten.
Fertigkeitsprobe Wissen durchführen, Schwierigkeit 1 (S1)

Handeln:
Spieler dürfen jederzeit Geld, Gegenstände und Zaubersprüche mit einem anderen Ermittler im gleichen Straßengebiet, Ort oder in einer „Anderen Welt“ tauschen, außer im Kampf.

Weiter mit
Phase 2

Bewusstlos: Ausdauer \leq 0
Hälfte der Gegenstände und Hinweismarker (abger.) und alle Dividenden abgeben. Ausdauer auf 1 stellen und in das St. Mary's Hospital gehen.
Falls sich der Ermittler in der „Anderen Welt“ befindet, sofort „aufgehalten“ ins „Verloren in Zeit und Raum“-Feld platzieren.

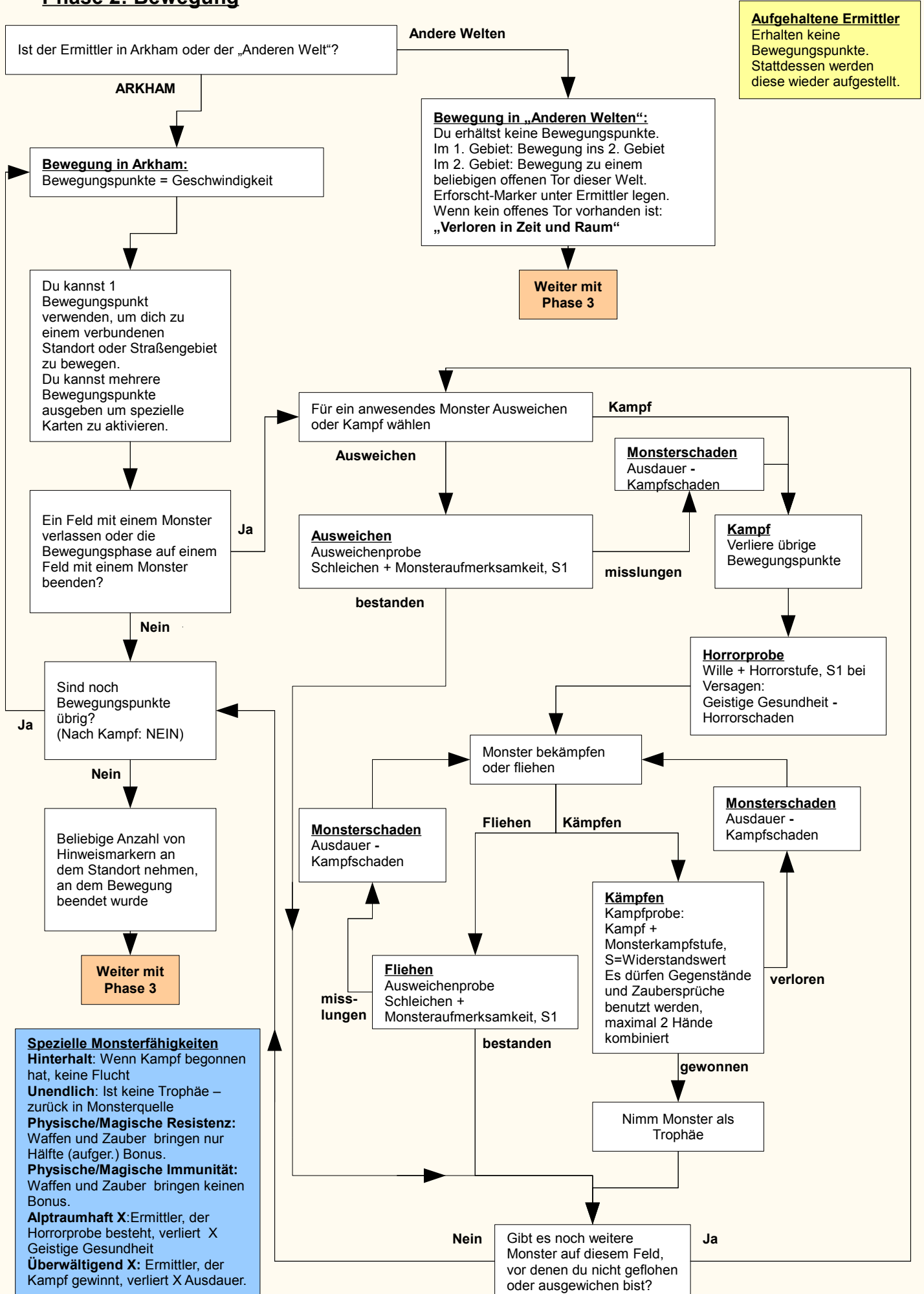
Wahnsinnig: Geistige Gesundheit \leq 0
Hälfte der Gegenstände und Hinweismarker (abger.) und alle Dividenden abgeben.
Ausdauer auf 1 stellen und in das Arkham Sanatorium gehen.
Falls sich der Ermittler in der „Anderen Welt“ befindet, sofort „aufgehalten“ ins „Verloren in Zeit und Raum“-Feld platzieren.

Verloren in Zeit und Raum:
Ermittler „aufgehalten“ in das „Verloren in Zeit und Raum“ Feld platzieren.
Eine Runde aussetzen, die Runde darauf zu Beginn der Unterhaltungsphase den Ermittler zu einem beliebigen Standort oder Straßengebiet bewegen.

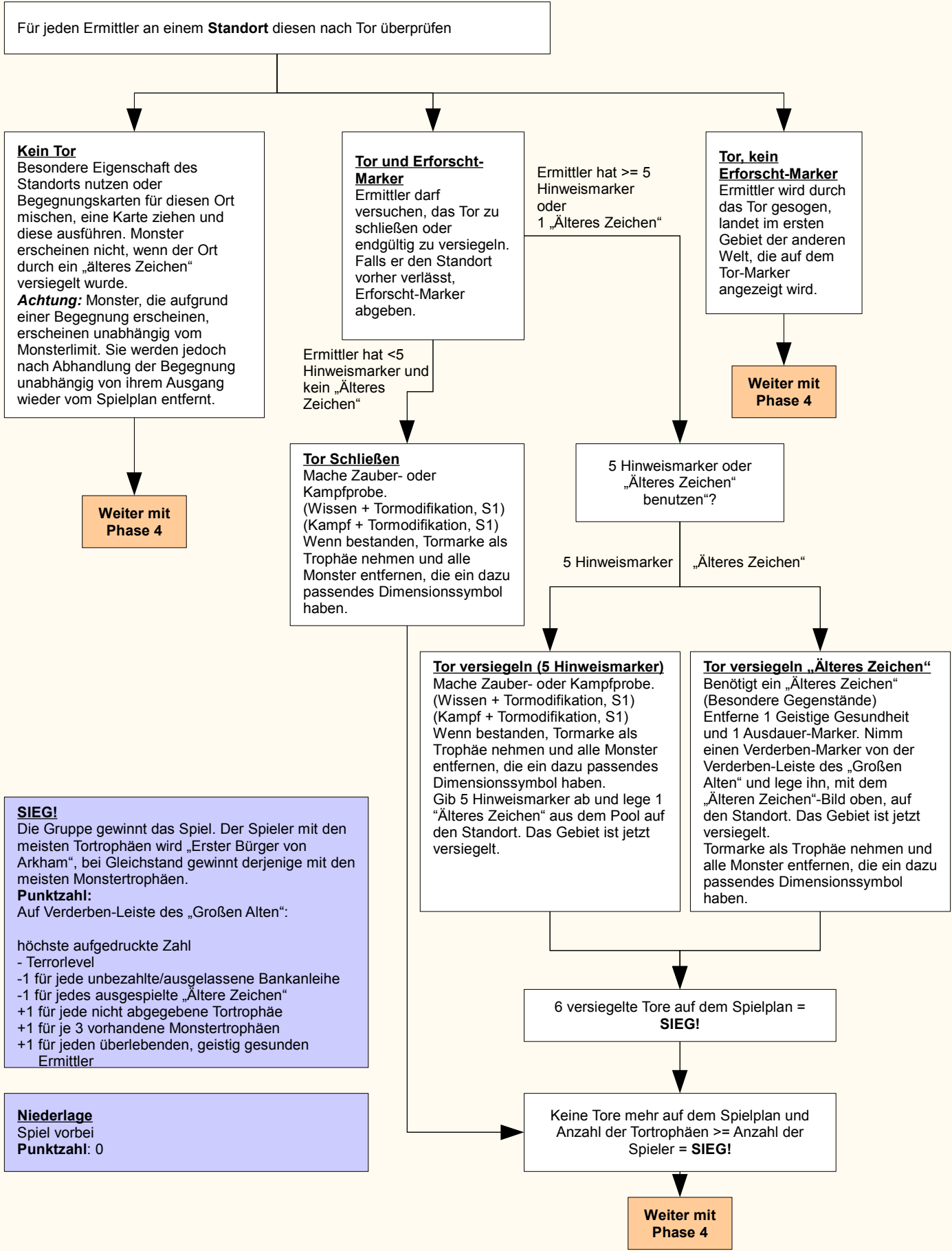
Verhaftet:
Hälfte des Geldes (abger.) abgeben und Ermittler „aufgehalten“ im Gefängnis platzieren. Er setzt nächste Runde aus und wird in dieser Bewegungsphase im Polizeirevier aufgestellt
In der darauf folgenden Runde nimmt er wieder normal teil.

Verschlungen: Ausdauer \leq 0 & Geistige Gesundheit \leq 0
Alle Karten außer Trophäen abgeben. Ermittler mit den ungenutzten Ermittlerbögen mischen und neuen Ermittler ziehen.

Phase 2: Bewegung



Phase 3: Begegnungen in Arkham



Phase 4: Begegnungen in der „Anderen Welt“

Für jeden Ermittler in einer „Anderen Welt“ werden so lange Tor- Karten gezogen, bis die Kartenfarbe mit einer der Kreisfarben der „Anderen Welt“ übereinstimmt. Enthält diese Karte nun einen Text zu genau der „Anderen Welt“, in der sich der Ermittler befindet, wird dieser befolgt. Andernfalls wird der Text befolgt, der unter „Sonstiges“ steht.

Achtung: Monster, die aufgrund einer Begegnung erscheinen, erscheinen unabhängig vom Monsterlimit. Sie werden jedoch nach Abhandlung der Begegnung unabhängig von ihrem Ausgang wieder vom Spielplan entfernt.

Weiter mit
Phase 5

Monsterlimit & Terrorlevel

Monsterlimit

Monsterlimit = Spieleranzahl + 3
Wenn Terrorlevel = 10, Monsterlimit aufgehoben
Monster, die das Monsterlimit in Arkham überschreiten, werden der Reihenfolge nach auf das Feld „Stadttrand“ gelegt

Stadttrand

Ist Monsterzahl am Stadttrand > 8 – Anzahl Spieler?
Wenn ja, werden alle Monster von dort zurück in die Monsterquelle gelegt und der Terrorlevel erhöht sich um eine Stufe.

Terrorlevel

Bei jeder Erhöhung des Terrorlevels wird ein Verbündeter vom „Verbündeter“- Stapel in die Box zurückgelegt und steht während des gesamten Spiels nicht mehr zur Verfügung.

Entwicklung des Terrorlevels:

Erreicht Terrorlevel Stufe 3, schließt das Warenhaus.

Erreicht Terrorlevel Stufe 6 schließt der Kuriositätenladen

Erreicht Terrorlevel Stufe 9 schließt der alte Zauberladen

Wenn der Terrorlevel Stufe 10 erreicht, sind alle Limits aufgehoben und die Verderben-Leiste des „Großen Alten“ erhält einen weiteren Verderben-Marker.

Der finale Kampf

Der Große Alte erwacht

Verderben-Leiste auffüllen, bevor Kampf beginnt.
Ermittler in „Verschollen in Zeit und Raum“ werden verschlungen.

Auffrischen der Ermittler

Alle Ermittler, die am Endkampf teilnehmen, können Ihre Charakterwerte neu justieren, Waffen regenerieren und Zauber reaktivieren. Mögliche, in dieser Phase anfallenden „Kosten“ sind vom Ermittler zu zahlen. Außerdem dürfen die Ermittler untereinander Ausrüstung tauschen und ihre Fähigkeiten nutzen.

Angriff aller Ermittler

Jeder noch lebende Ermittler führt einen Angriff gegen den „Großen Alten“ durch. Kampf + Monstereinstufe, S1. Die erzielten Erfolge werden kumulativ festgehalten. Sobald so viele Erfolge zusammen gekommen sind, wie Spieler am Spiel teilnehmen, wird ein Verderben-Marker von der Verderben-Leiste des „Großen Alten“ entfernt. Ist das der letzte verbleibende Marker, haben die Ermittler den „Großen Alten“ besiegt und gewinnen das Spiel.

Angriff des „Großen Alten“

In dieser Phase erfolgt der Angriff des „Großen Alten“ gegen jeden noch lebenden Ermittler. Dieser erfolgt wie auf der Karte des jeweiligen „Großen Alten“ angegeben. Sinkt bei einem Angriff des „Großen Alten“ die Ausdauer oder „Geistige Gesundheit“ eines der Ermittler auf „0“, wird er verschlungen und nimmt nicht mehr am Endkampf teil.
Wird der letzte lebende Ermittler verschlungen, hat der „Große Alte“ die Ermittler besiegt und die Ermittler verlieren das Spiel.