

Phase I: Unterhalt

- Aktualisierung verbrauchter Karten
- Ausführung von Unterhaltsaktionen
- Fertigkeiten einstellen

Phase II: Bewegung

- Bewegung in Arkham
- Bewegung in "Anderen Welten"

Phase III: Begegnungen in Arkham

- Kein Tor

Standortstapel mischen und Karte ziehen

- Tor

Ermittler wird durch das Tor in die "Andere Welt" gezogen

Phase IV: Begegnungen in der "Anderen Welt"

Torstapel Karte ziehen, bis eine passende Farbe erscheint.

Wenn keine spezifische Begegnung auf der gezogenen Karte ist, dann wird "Sonstige" laut vorgelesen.

Phase V: Mythos

- Öffnen des Tores und Monstererzeugung

- "Älteres Zeichen" ist platziert: Nichts geschieht

- Ein offenes Tor ist vorhanden: Monsterwelle

- Keins von beiden: Tor öffnet sich und ein Monster tritt hervor

- Plazieren der Hinweismarker

Unten Links Standort auf der Karte mit Hinweismarker markieren

- Bewegen der Monster

Monster mit passenden Symbolen werden auf der passenden Farbe gezogen

- Aktivieren der Mythosfähigkeit

Text vorlesen und Merkmal prüfen

- Schlagzeile: Text ausführen, Karte unter den Stapel legen

- Umgebung: Text ausführen, Karte bleibt im Spiel bis nächste "Umgebung"

- Gerücht: Besonderes Ereignis. Bis Erfolg oder Versagen bleibt die Karte

- Andere Effekte: Marker auf Standorte. Wird Karte rausgenommen, verschwinden auch die Marker

Ermittlerkarten



Einfache Gegenstände

Besondere Gegenstände

Fertigkeiten

Verbündete

Zauber

Spezialkarten



Silberlogen Mitgliedschaft

Bankanleihe

Hilfs sheriff

Dividende

Fluch & Segnung

Monstermarker

