

Eldritch Horror – Rundenablauf

1. AKTIONSPHASE

Bis zu zwei unterschiedliche Aktionen durchführen:

REISEN

Auf ein angrenzendes Feld ziehen. Fahrscheine abgeben, um ein weiteres Feld pro passenden Fahrschein zu ziehen.

AUSRUHEN (OHNE MONSTER)

Regeneriere 1 Ausdauer und 1 Geistige Gesundheit. Kann nicht auf Feldern mit Monstern gewählt werden.

TAUSCHEN

Tausche Ausrüstung (Unterstützungen, Artefakte, Hinweise, Zauber und Fahrscheine) mit einem anderen Ermittler auf dem gleichen Feld.

REISEVORBEREITUNGEN TREFFEN (NUR IN STADT)

Nimm einen Fahrschein, der zu einer der Verbindungen der Stadt passt. Ermittler darf maximal 2 Fahrscheine besitzen.

UNTERSTÜTZUNG BESCHAFFEN (IN STÄDTEN OHNE MONSTER)

Einflussprobe (👁️) ablegen. Nimm Unterstützungskarten aus der Reserve, deren Wert maximal der Zahl der Erfolge entspricht. Wenn keine Karte genommen wird, darf eine Karte aus der Reserve abgeworfen werden. Danach wird die Reserve wieder aufgefüllt.

Nicht möglich in Städten, in denen sich ein Monster befindet.

STICHWORT „AKTION“ NUTZEN

Führe eine Aktion auf einer Karte oder einem Ermittlerbogen aus. Du darfst „Lokale Aktionen“ anderer Ermittler nutzen, die sich auf demselben Feld befinden.

Jede Spielkomponente gilt als eigene, unterschiedliche Aktion.

2. BEGEGNUNGSPHASE

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Ermittlungsleiter, wird je eine Begegnung durchgeführt.

KAMPF-BEGEGNUNG

Notwendig, wenn ein Monster auf dem gleichen Feld ist. Wenn nach der Kampfbegegnung kein Monster mehr auf dem Feld ist, kann eine weitere Begegnung stattfinden.

STANDORT-BEGEGNUNG

Ziehe eine Karte vom Begegnungsdeck, das zum Standort passt. Alternativ darf vom allgemeinen Begegnungsstapel gezogen werden

MARKER-BEGEGNUNG

Führe eine Begegnung durch, die zu einem der Marker auf deinem Feld passt.

3. MYTHOSPHASE

Der Ermittlungsleiter zieht eine Mythoskarte und handelt die Symbole und Effekte der Reihe nach (links nach rechts, oben nach unten) ab.

🌐 VORZEICHENMARKER

Vorzeichenmarker um ein Feld im Uhrzeigersinn bewegen. Für jedes Tor auf dem Spielplan mit dem gleichen Symbol wie das neue Feld den Verderbenmarker um ein Feld vorrücken.

🔥 RACHE-EFFEKTE

Effekte mit dem **Rache-Symbol** (🔥) in folgender Reihenfolge ausführen: Monster, Großer Alter, Mythoskarten („dauerhaft“), Ausrüstungen, Zustände.

🌀 TORE ERSCHEINEN

Es erscheinen so viele Tore, wie auf der Übersichtskarte angegeben. Bei jedem neuen Tor erscheint ein Monster.

👁️ MONSTERFLUT

Auf jedem Tor, das der *aktuellen Position des Vorzeichenmarkers* entspricht, erscheinen so viele Monster wie auf der Übersichtskarte angegeben. Wenn es keine passenden Tore gibt, erscheint ein neues Tor.

🔍 HINWEISE ERSCHEINEN

Es erscheinen so viele Hinweise, wie auf der Übersichtskarte angegeben.

🗺️ GERÜCHT-MARKER

Ein Gerücht-Marker (🗺️) kommt auf das angegebene Feld. Folge den Anweisungen der Karte.

👁️ MYTHOSMARKER

Die angegebene Zahl an Mythosmarkern wird auf die Mythoskarte gelegt.

TEXTEFFEKT

Wenn über dem Kartentext „**Ereignis**“ steht, Effekt abhandeln. Karten mit der Eigenschaft „**Dauerhaft**“ bleiben mit ihren Effekten im Spiel.

KAMPF

Willenskraftprobe: Würfle auf Willenskraft (🧠). Ist das Ergebnis weniger als der Horror (👁️) des Monsters, gib Geistige Gesundheit in Höhe der Differenz ab.

Stärkeprobe: Würfle auf Stärke (💪). Ist das Ergebnis niedriger als die Kampfkraft (🔥) des Monsters, gib Ausdauer in Höhe der Differenz ab.

Das Monster verliert für jeden Erfolg 1 Ausdauer. Wenn der Schaden mindestens so groß ist wie der Widerstand des Monsters ist es besiegt und kehrt in die Monsterquelle zurück.

Ansonsten lege für jeden Schaden 1 Ausdauermarker auf das Monster, das Monster bleibt im Spiel.