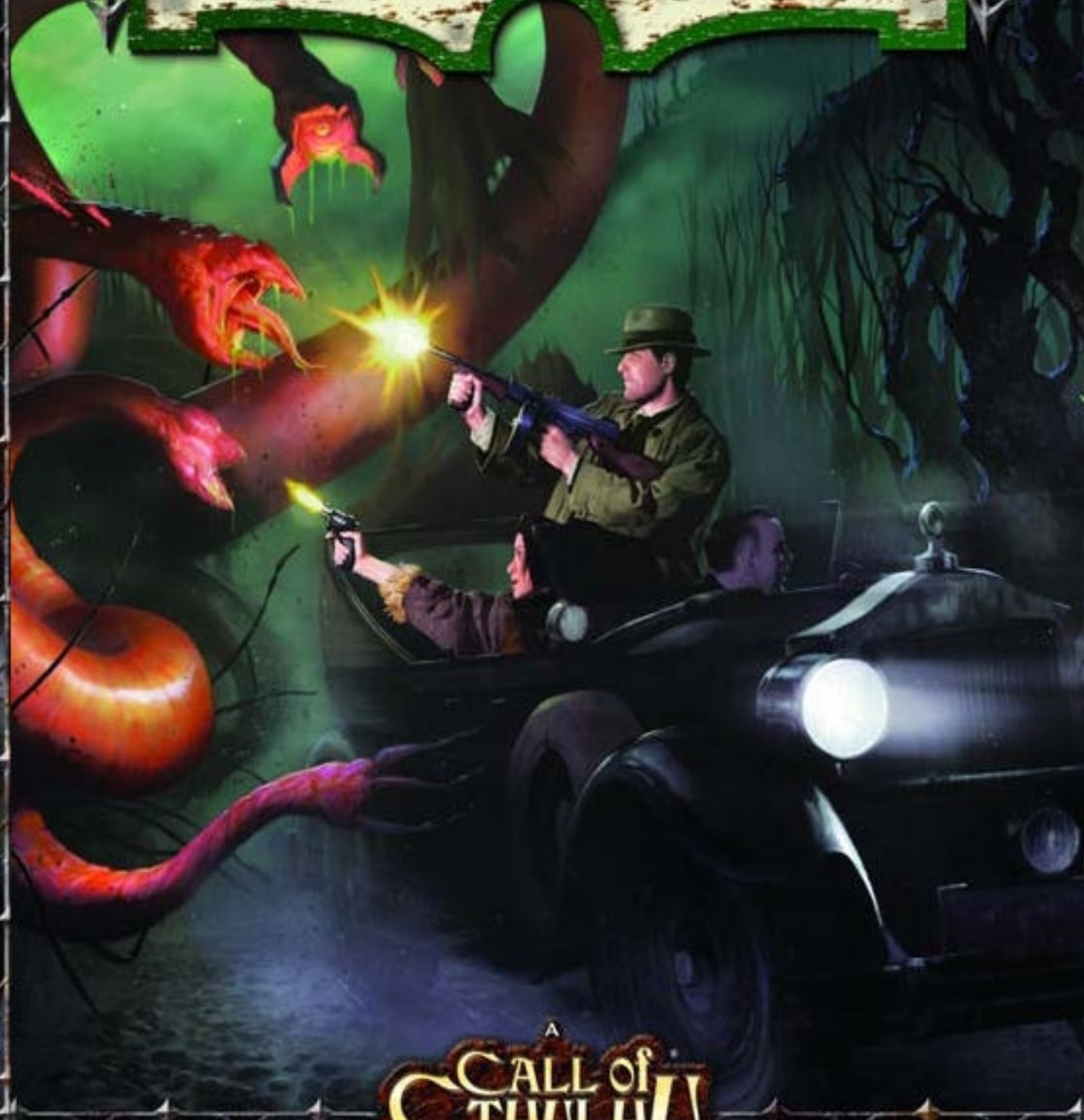


Instrukcja

ARKHAM HORROR



A
CALL of
THULHU
BOARDGAME

Witamy w Arkham

Jest rok 1926 szczytowy okres szalonych lat dwudziestych. Podlotki tańczą do rana w wypełnionych dymem nielegalnych barach pijąc alkohol dostarczany przez przemytników i mafię. Świątują aby zakończyć wszystkie święta po rozegraniu się wojny, która miała zakończyć wszystkie wojny.

Jednak cień rośnie w mieście Arkham. Obce istoty znane jako Przedwieczni czają się w pustce między czasem i przestrzenią wijąc się pod bramami między światami. Bramy zaczęły się już otwierać więc trzeba je zatrzasknąć zanim Przedwieczni zmienią nasz świat w swoje plugawe królestwo.

Jedynie garstka badaczy staje naprzeciw horroru w Arkham. Czy uda im się zwyciężyć?

Arkham Horror jest grą dla 1 do 8 graczy (zaleca się 3 do 5), rozgrywaną w ciągu 2 do 4 godzin. Gra została umiejscowiona w fikcyjnym mieście Arkham w stanie Massachusetts, które stało się sławne dzięki mitologii Cthulhu H.P. Lovecrafta.

Cel gry

W Arkham Horror straszliwe stworzenie spoza czasu i przestrzeni zaczyna się budzić wyrwane ze snu przez otwierające się nad całym miastem bramy międzywymiarowe. Gracze muszą zjednoczyć siły w celu zamknięcia wszystkich bram zanim Przedwieczny całkiem się obudzi. Jeśli Przedwieczny pokona graczy całe Arkham jest skazane na zagładę.

Gracze, jako zespół badaczy, muszą współpracować w celu zamknięcia wszystkich bram międzywymiarowych i odpowiedniego ich zapieczętowania lub, jeśli to zawiedzie, pokonania Przedwiecznego który obudzi się ze swojej drzemki.

Ogólne spojrzenie

W Arkham Horror badacze odkrywają miasto poznając miejsca, ludzi i istoty, zarówno zwyczajne jak i spoza naszego świata. Dzięki tym przygodom badacze mają nadzieję zdobyć wskazówki i środki niezbędne do konfrontacji i ostatecznego unicestwienia mitycznego zagrożenia.

Na początku gry badacze starają się unikać potężnych potworów w czasie poszukiwania w mieście broni, zaklęć, wskazówek i rozmaitych potrzebnych im przedmiotów.

Później badacze podejmą próbę zamknięcia kilku bram i zapieczętowania najbardziej aktywnych z nich.

W końcu, po zapieczętowaniu kilku bram i zdobyciu przez badaczy cennej broni, zaklęć, wskazówek i sprzymierzeńców, podejmą ostatni desperacki szturm na mit próbując zamknąć i zapieczętować ostatnie bramy. Jeśli im się powiedzie świat ocaleje, jeśli zawiodą - Przedwieczny obudzi się na ostateczną bitwę.

Czujcie się ostrzeżeni: Jeśli Przedwieczny się obudzi badacze będą walczyć o własne życie!

Zawartość pudełka i przygotowanie do gry

W pudełku Arkham Horror znajdziesz:

- 1 zasady gry
- 1 plansze gry
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 5 kostek
- 16 kart badaczy
- 16 znaczników badaczy
- 16 plastikowych podstawek badaczy
- 196 żetonów stanu badaczy
 - 56 żetonów pieniędzy
 - 34 żetony poczytalności (10 „trójek” i 24 „jedynek”)
 - 34 żetony życia (10 „trójek” i 24 „jedynek”)
 - 48 żetonów wskazówek
 - 24 suwaki umiejętności
- 189 kart badaczy
 - 44 zwykłe przedmioty
 - 39 wyjątkowych przedmiotów
 - 40 zaklęć
 - 20 umiejętności
 - 11 sprzymierzeńców
 - 35 kart specjalnych
 - 8 zaangażowania
 - 8 członkostwa w Srebrnej Łoży
 - 8 kredytów bankowych
 - 8 kart błogosławieństwo/kłątwa
 - 8 kart wysłannika
- 8 kart Przedwiecznych
- 20 żetonów zagłady
- 179 kart Przedwiecznych
 - 63 karty miejsca
 - 67 kart mitów
 - 49 kart bram
- 60 znaczników potworów
- 16 znaczników bram
- 3 znaczniki działania
- 3 znaczniki odkrycia
- 1 znacznik toru zagrożenia
- 6 znaczników zamknięcia

Zanim rozpoczniesz pierwszą grę w Arkham Horror ostrożnie wypchnij kartonowe części z plansz tak, aby się nie porwały. Następnie nasuń 16 plastikowych podstawek na znaczniki badaczy. Upewnij się, że wszystkie elementy znajdują się poza zasięgiem małych dzieci i zwierząt.

Przegląd elementów

Plansza



Poniższy tekst stanowi wprowadzający opis różnych elementów włączonych do gry Arkham Horror. Zestawienie to powinno pomóc Ci zidentyfikować poszczególne elementy i zrozumieć w jaki sposób są one wykorzystywane.

Plansza gry obrazuje miasto Arkham i Inne Światy do których mogą podróżować w czasie gry badacze. Patrz „Podział planszy” na stronie 21 aby zapoznać się z kompletnym opisem planszy.

Znacznik pierwszego gracza

Znacznik ten jest przekazywany graczowi który wykonuje swoją akcję jako pierwszy w turze. Znacznik jest przekazywany graczowi siedzącemu na lewo od jego aktualnego posiadacza na początku każdej nowej tury.



Kostki

Gracz rzuca kostkami wykonując testy umiejętności, walcząc i określając inne losowe wydarzenia.

Karty i znaczniki badaczy



Każdy gracz otrzymuje kartę badacza, która opisuje zdolności, umiejętności i początkowe wyposażenie badacza, którego kontroluje. Każdy gracz otrzymuje również znacznik badacza używany do oznaczania aktualnej pozycji badacza na planszy. Patrz „Podział karty badacza” na stronie 21 w celu zapoznania się z pełnym opisem karty badacza.

Żetony stanu badacza

Żetony są używane do śledzenia aktualnych umiejętności, poczytalności, sił życiowych, pieniędzy i wskazówek.



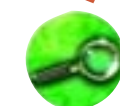
suwak umiejętności śledzi aktualne poziomy umiejętności badacza. Badacz wykonuje testy umiejętności w toku gry podczas swoich przygód.



żetony poczytalności pokazują aktualny stan zdrowia psychicznego badacza.



żetony życia pokazują aktualny poziom zdrowia fizycznego badacza.



żetony wskazówek pokazują wnikiwość badacza i informacje jakie udało mu się zebrać przed jak i w czasie trwania rozgrywki. Badacze mogą wydawać żetony wskazówek żeby zdobyć bonusy podczas testów umiejętności lub żeby całkowicie zapieczętować bramy.

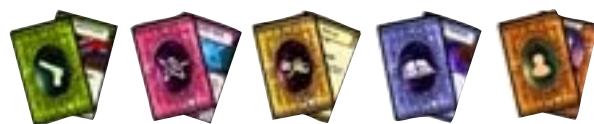


żetony pieniędzy pokazują aktualny status majątkowy badacza. Są wydawane w celu nabywania wyposażenia, płacenia kar, itp.

Karty badaczy

Małe karty w zestawie Arkham Horror są nazywane kartami badaczy. Reprezentują użytecznych sprzymierzeńców, których mogą spotkać badacze oraz przedmioty jakie mogą pozyskać w

trakcie gry. Jest sześć typów kart badaczy:



Zwykły przedmiot

Unikalny przedmiot

Umiejętność

Zaklęcie

Sprzymierzeniec

Zwykłe przedmioty są pospolitymi lecz użytecznymi przedmiotami, które mogą pomóc badaczowi.

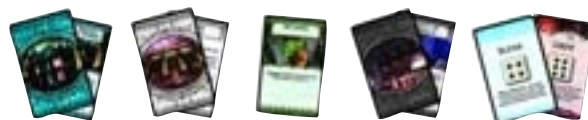
Unikalne przedmioty są niecodziennymi, czasem dziwnymi i prawdopodobnie magicznymi przedmiotami, które mogą być bardzo przydatne graczom. Znaki Starszych, które mogą ostatecznie zapieczętować bramy, można znaleźć właśnie wśród tych kart.

Karty umiejętności przedstawiają zdolności badaczy. Karty umiejętności zazwyczaj albo dają bonus do określonej umiejętności albo też pozwalają na powtórzenie rzutu kością w momencie nieudanego rzutu określonego rodzaju. Karty umiejętności są rzadkie i drogie.

Zaklęcia to magiczne rytuały które badacz może wykonywać używając umiejętności Wiedza.

Sprzymierzeńcy to ludzie, którzy oferują badaczom pomoc w ich przygodach. Sprzymierzeńcy to najpotężniejsze karty badaczy. Można je znaleźć w Ma's Boarding House (miejsce na planszy) lub dzięki spotkaniom w najniebezpieczniejszych i najbardziej niestabilnych miejscach w Arkham.

Karty specjalne przedstawiają unikalne przywileje lub obowiązki. W ich skład wchodzi zaangażowanie, członkostwo Srebrnej Łoży, kredyty bankowe, błogosławieństwa, klątwy, wysłannik Arkham.



Członkostwo Srebrnej Łoży

Kredyt bankowy

Zaangażowanie

Wysłannik Arkham

Błogosławieństwo i Klątwa

Karty statystyk Przedwiecznych

Na początku każdej gry Arkham Horror, gracze określają w sposób losowy, który z Pradawnych będzie zagrażał miastu. Karta statystyk Przedwiecznego wymienia moce, współczynniki bojowe i wyznawców powiązanych z każdą z tych obcych istot. Patrz „Podział Karty Przedwiecznych” na stronie 19 aby zapoznać się ze szczegółami. (rys. karta przedwiecznego)



Żetony zagłady

Żetony zagłady są umieszczane w specjalnym miejscu na karcie



Żeton zagłady



Żeton znaku Starszych

Przedwiecznego w miarę jak otwierają się nowe bramy w Arkham. W momencie, w którym tor zagłady zostanie zapelniony, Przedwieczny budzi się!

Z tyłu każdego żetonu zagłady umieszczony jest symbol znaku Starszych. Kiedy badaczowi uda się zagrać skutecznie znak starszych w celu całkowitego zapieczętowania bramy żeton zagłady jest zdejmowany z toru zagłady Pradawnego obracany na stronę ze znakiem Starszych i umieszczany w zapieczętowanym miejscu. Zapieczętowanie bramy **żetonem wskazówki** *nie* usuwa żetonów z toru zagłady Pradawnego. Aby zapoznać się z bardziej szczegółowymi informacjami dotyczącymi pieczętowania bram przy pomocy znaków Starszych jak i żetonów wskazówek patrz strona 16.

Karty Przedwiecznych

Większe karty wchodzące w skład Arkham Horror nazywane są kartami Przedwiecznych. Przedstawiają wydarzenia mające miejsce w Arkham lub w Innym Świecie. Wydarzenia te mogą oznaczać konfrontację z potworami, korzystne spotkania itp. Są trzy typy kart Przedwiecznych: miejsca, bramy i mitu.



Karty miejsca przedstawiają spotkania, które zdarzyć się mogą w różnych lokalizacjach w Arkham. Każda z dziewięciu dzielnic na planszy ma siedem poświęconych jej kart z których każda zawiera spotkanie w jednym z miejsc w tej dzielnicy. W celu uzyskania dokładniejszych informacji dotyczących miejsc i dzielnic patrz strona 21.

Karty bram przedstawiają spotkania mające miejsce w Innym Świecie. W odróżnieniu od kart miejsc, które są podzielone na osobne talie dla każdej dzielnicy, wszystkie karty bram są tasowane i układane jako jedna talia. W celu uzyskania dokładniejszych informacji dotyczących Innego Świata patrz strony 8, 9, 21.

Karty mitów przedstawiają najważniejsze wydarzenia w Arkham. Jedna z nich jest ciągnięta w każdej fazie mitów. Wyciągnięcie karty mitów ma kilka następstw. Określa miejsce, w którym otworzy się brama, zależą od niej ruchy potworów w Arkham a także wprowadza wydarzenie, które może mieć wpływ na badaczy. Większość kart mitów wskazuje również miejsce, w którym pojawi się żeton wskazówki.

Znaczniki potworów

Znaczniki potworów reprezentują potwory włóczące się po ulicach Arkham. Każdy potwór ma dwie strony: stronę ruchu i stronę walki. Kiedy potwór łązi po planszy powinien być odwrócony stroną ruchu do góry. Kiedy badacz walczy z potworem należy odwrócić znacznik na jego stronę walki. Gracze mogą zaglądać na obie strony znaczników potworów w dowolnym momencie. Patrz „Podział znacznika potwora” na stronie 21 aby uzyskać pełną informację.



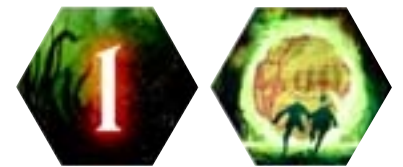
Znaczniki bram

Znaczniki te są umieszczane na planszy w celu wskazania miejsca gdzie otworzyła się brama do Innego Świata. Każdy znacznik bramy wskazuje do którego z Innego Świata prowadzi oraz zawiera modyfikator rzutu kością koniecznego do zamknięcia tej bramy.



Znaczniki działania i odkrycia

Znaczniki działania wskazują obszary na planszy, w których mają miejsce niezwykle zdarzenia. Znacznik odkrycia jest umieszczany pod znacznikiem badacza po tym gdy wyruszył on do Innego Świata za bramą i szczęśliwie powrócił.



Znacznik zagrożenia

Ten znacznik jest umieszczany na torze zagrożenia w celu określenia stanu psychicznego i morale mieszkańców Arkham. W miarę zwiększania się poziomu zagrożenia zamykane są sklepy ludzie opuszczają miasto aby w końcu umożliwić przejście całkowitej władzy nad miastem potworom! (rys. zagrożenie)



Znaczniki zamknięcia

Znaczniki te są umieszczane w miejscach, które zostały zamknięte z powodu wzrostu poziomu zagrożenia lub wydarzeń pojawiających się w toku gry.



Rozstawienie gry

Wykonaj poniższe kroki aby przygotować rozgrywkę Arkham Horror.

1. Przygotuj miejsce gry

Rozłóż planszę i umieść ją na środku miejsca gry. Dopilnuj żeby wokół planszy zostało sporo miejsca do umieszczenia kart badaczy i talii kart. Umieść żetony i kości blisko planszy tak jak to pokazano na rysunku. Upewnij się czy znacznik zagrożenia znajduje się na polu „0” toru zagrożenia.

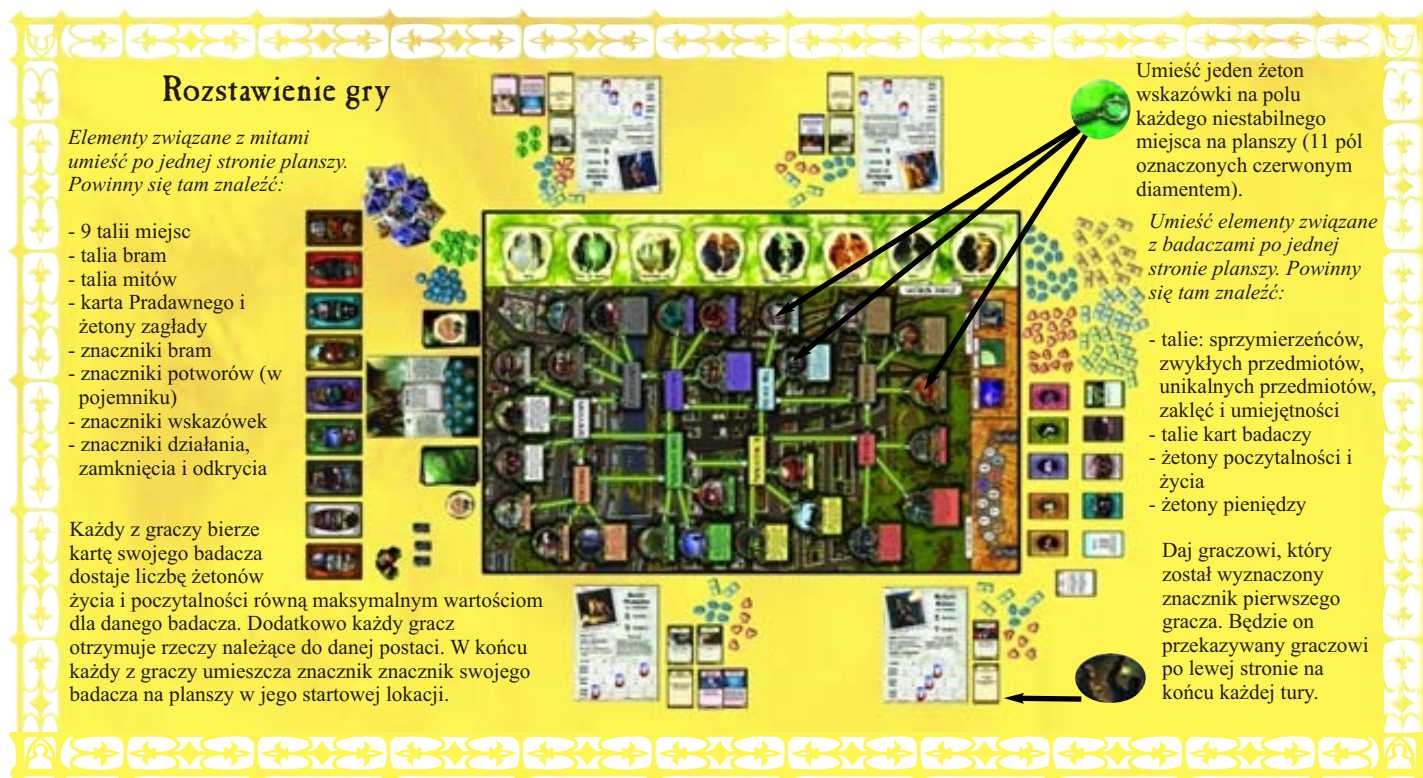
2. Umieść początkowe wskazówki

Umieść żetony wskazówek w każdym miejscu na planszy oznaczonym czerwonym diamentem. Te miejsca są niestabilne i mogą się w nich pojawiać bramy i potwory. Miejsca są oznaczone okrągłymi obrazkami na części planszy pokazującej Arkham (np. Silver Twilight Lodge i Ma's Boarding House).

3. Wybierz pierwszego gracza

Wybierz losowo pierwszego gracza i daj mu oznaczający to znacznik.

4. Ustalcie badaczy



Pierwszy gracz tasuje 16 kart badaczy i nie patrząc rozdaje po jednej losowej karcie badacza każdemu graczowi włączając w to siebie.

Gracze mogą przyjąć inną zasadę i wybierać badaczy począwszy od pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, w którym wszyscy wybiorą badaczy.

5. Odkryj kartę Pradawnego

Pierwszy gracz tasuje karty Przedwiecznych. Nie patrząc wyznacza losowo jedną z nich i po odkryciu umieszcza w pobliżu planszy. Jest to Pradawny, który w tej grze zagraża Arkham. Jeśli na liście zdolności Pradawnego znajdują się jakieś, które zaczynają działać na początku gry np. zdolność „Tysiąc Masek” Nyarlathotep'a powinny być użyte natychmiast.

Gracze mogą również zdecydować, z którym Pradawnym chcą się zmierzyć. Jest to bardzo pomocne w kontrolowaniu czasu i innych aspektów rozgrywki. (Np. Yig powoduje że gra jest krótsza natomiast wybór Cthulhu oznacza znacznie bardziej wymagającą rozgrywkę.)

6. Rozdzielenie talii

Rozdziel różne typy kart badaczy i Przedwiecznych na właściwe talie i umieść je w pobliżu planszy tak jak to pokazano na rysunku przedstawiającym rozstawienie gry.

7. Otrzymanie przypisanych przedmiotów

Na każdej karcie badacza mogą być wypisane określone przedmioty stanowiące własność badacza. Każdy z graczy, rozpoczynając od pierwszego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, otrzymuje przedmioty wypisane na karcie badacza w polu „przypisane przedmioty”. Pierwszy gracz powinien znaleźć w talii badaczy potrzebne karty i przekazać je graczom zgodnie z wytycznymi z ich kart.

8. Potasuj talie badaczy

Gracze tasują talie zwykłych przedmiotów, unikalnych

przedmiotów, zaklęć i umiejętności i odkładają je zakryte na miejsce obok planszy. W każdym momencie, w którym gracz ciągnie kartę wybierają nie patrząc z góry odpowiedniej talii.

9. Otrzymanie losowych przedmiotów

Każda karta badacza może zawierać informację o otrzymaniu przez badacza jednego lub kilku losowych przedmiotów. Każdy gracz, rozpoczynając od pierwszego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ciągnie taką liczbę kart z odpowiedniej talii jaka została określona na jego karcie badacza w polu „losowe przedmioty”.

Uwaga: Zdolności, które mają wpływ na ciągnięcie kart z talii, np. archeologia Jack'a Monterey, mają zastosowanie w czasie ciągnięcia kart losowych przedmiotów na początku gry.

10. Zakończ rozstawianie badaczy

Każdy gracz otrzymuje taką liczbę żetonów poczytalności i życia jaka została wskazana na karcie badacza. Każdy z graczy umieszcza swoje żetony blisko karty badacza przy odpowiadających im wartościach.

Każdy gracz otrzymuje trzy suwaki umiejętności i umieszcza je po jednym na każdym torze umiejętności zaznaczonym na jego karcie badacza. Każdy z suwaków może zostać umieszczony na dowolnym z czterech „przystanków” dowolnego z trzech torów umiejętności. Patrz „Ustalanie umiejętności” na stronie 6 aby zdobyć bardziej szczegółowe informacje na temat suwaków i torów umiejętności.

II. Zrób pojemnik z potworami

Znaczniki potworów umieść w nieprzeźroczystym pojemniku i wymieszaj je. Kubek, plastikowy pojemnik lub woreczek z materiału świetnie się do tego nadadzą. We wszystkich momentach, w których instrukcja mówi o pojemniku potworów chodzi właśnie o niego. W każdym momencie, w którym pojawia się lub w inny sposób wchodzi do gry potwór pierwszy gracz losuje znacznik potwora z pojemnika i umieszcza go na

planszy z instrukcjami zawartymi w tych zasadach lub na określonej karcie.

Wyjątek: Pięć znaczników potworów „Maska” nie jest umieszczanych w pojemniku chyba że wylosowanym Pradawnym jest Nyarlathotep. Jeśli wylosowano/wybrano innego Pradawnego znaczniki „Maska” są usuwane z gry (wracają do pudełka). Znaczniki Maski można rozpoznać po słowie „Mask” wydrukowanym na ich stronie walki.

I2. Potasuj talie Przedwiecznych i znaczniki bram

Gracze tasują talie bram i mitów i odkładają je zakryte na ich miejsca obok planszy. Następnie tasują 16 znaczników bram i umieszczają je zakryte w stosie obok planszy.

I3. Rozmieść znaczniki badaczy

Każdy z graczy bierze znacznik odpowiadający kontrolowanej przez niego postaci badacza i umieszcza go na planszy w miejscu wskazanym na karcie badacza w obszarze „Dom”. Pozostałe karty i znaczniki badaczy jak i karty Przedwiecznych, które nie są w użyciu mogą zostać usunięte z gry.

I4. Pociągnij i odkryj kartę mitu

W końcu pierwszy gracz ciągnie i odkrywa kartę z talii mitów i zagrywa ją tak jak opisano to części zasad dotyczącej fazy mitów. Karta ta wyznaczy niestabilne miejsce gdzie pojawia się brama i potwory. Pamiętaj, niestabilne miejsca zaznaczono na planszy symbolami czerwonych diamentów. Aby uzyskać dalsze informacje patrz faza mitów na stronie 9.

Ważne: Pamiętaj aby umieścić żeton zagłady na torze zagłady karty Pradawnego w momencie otwarcia pierwszej bramy.

Po rozegraniu do końca karty mitów rozpoczyna się pierwsza tura, którą zaczyna pierwszy gracz.

Tura gry

Tura w Arkham Horror dzieli się na pięć faz. Podczas każdej fazy każdy gracz, rozpoczynając od pierwszego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonuje akcje, które mają miejsce w tej fazie. Kiedy wszyscy gracze zakończą fazę rozpoczyna się następna. Na końcu ostatniej fazy znacznik pierwszego gracza jest przekazywany graczowi po lewej stronie i rozpoczyna się nowa tura.

Fazy każdej z tur to:

Faza I: Utrzymanie

Faza II: Ruch

Faza III: Spotkania w Arkham

Faza IV: Spotkania w Innych Światach

Faza V: Mity

Podczas każdej fazy każdy gracz, rozpoczynając od pierwszego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonuje akcje, które mają miejsce w tej fazie.

Faza 1: Utrzymanie

Podczas fazy utrzymania, każdy gracz wykonuje następujące akcje zachowując określoną kolejność.

1. Odświeżenie wyczerpanych kart.

Niektóre karty **wyczerpują się** w momencie użycia, oznacza to, że są zakrywane na pozostałą część tury. Na początku fazy utrzymania każdy z graczy odświeża te karty poprzez ich odkrycie. Po prostu pamiętaj, że możesz używać kart odkrytych a nie możesz używać kart zakrytych aż do momentu ich ponownego odkrycia w następnej fazie utrzymania.

Przykład: Richard (grający Harvey Walters) rzucił zakłęcie wiednięcia w poprzedniej turze, co wyczerpało kartę i została

Dostosowanie umiejętności



Podczas **utrzymania** możesz dostosowywać umiejętności postaci w reakcji sytuacji z jakimi się ona styka. **Skupienie** określa zdolność twojej postaci do robienia kilku rzeczy na raz. Współczynnik ten określa o ile pól możesz przesunąć suwak w każdej rundzie.

Przykład 1: Powyżej Amanda ma skupienie o wartości 3. Pozwala to jej przesunąć suwaki umiejętności o trzy pola w każdej turze. W tej turze zdecydowała się przesunąć suwak Szybkość/Skradanie na prawo o 2 pola. Został jej jeden punkt skupienia więc przesunęła suwak Wiedza/Szczęście o jedno pole w lewo.



Przykład 2: W tej turze Amanda decyduje się na użycie wszystkich punktów skupienia do przesunięcia suwaka Walka/Wola o trzy pola w prawo. Nie został jej żaden punkt skupienia, którym mogłaby się posłużyć do przesunięcia innego suwaka więc zostają one na poprzednich miejscach.

Zachowaj ostrożność przy dostosowywaniu umiejętności szczególnie w przypadku niskiego współczynnika skupienia postaci. Jeśli ustalisz swoje umiejętności zbyt jednostronnie możesz zostać zaskoczony z opuszczoną gardą i bez możliwości zareagowania w kluczowej sytuacji.

Ruch w Arkham



Ruch w Innych Światach



Przykład: Amanda Sharpe znajduje się na pierwszym obszarze Krainy Snów. Podczas swojego ruchu przesuwa się na drugi obszar Krainy Snów. Podczas swojego ruchu w kolejnej turze powraca do Arkham przechodząc do dowolnego miejsca, w którym znajduje się otwarta brama do Krainy Snów i ustawiając znacznik odkrycia pod znacznikiem badacza.

Amanda Sharpe rozpoczyna swoją turę na cmentarzu w Rivertown. Jej aktualna Szybkość to 4 co daje jej 4 punkty ruchu w mieście. Decyduje, że chce przejść do Administracji, więc jej ruch rozkłada się następująco:

- 1) 1 punkt ruchu żeby przejść z cmentarza na ulicę Rivertown,
- 2) 1 punkt ruchu żeby przejść z ulicy Rivertown na ulicę French Hill,
- 3) 1 punkt ruchu żeby przejść z ulicy French Hill na ulicę Miskatonic U.
- 4) 1 punkt ruchu żeby przejść z ulicy Miskatonic U. do Administracji.

Powrót do Arkham



Przykład: Amanda Sharpe znajduje się na pierwszym obszarze Krainy Snów. Podczas swojego ruchu przesuwa się na drugi obszar Krainy Snów. Podczas swojego ruchu w kolejnej turze powraca do Arkham przechodząc do dowolnego miejsca, w którym znajduje się otwarta brama do Krainy Snów i ustawiając znacznik odkrycia pod znacznikiem badacza.



ona zakryta. Podczas fazy utrzymania Richard z powrotem odkrywa kartę zaklęcia wędnięcia. Od tej chwili może znów je rzucać.

2. Wykonanie akcji utrzymania

Po odświeżeniu wyczerpanych kart każdy z graczy musi sprawdzić wszystkie swoje karty badacza czy nie zawierają akcji utrzymania. Każdy z graczy musi wykonać wszystkie akcje utrzymania ze swoich kart badacza. Może je wykonać w dowolnej kolejności.

Przykład: Przeglądając karty Richard dowiedział się, że karta Zaliczka wymaga akcji utrzymania. Najpierw Richard otrzymuje zaliczkę w wysokości 2\$. Bierze dwa żetony pieniędzy ze stosu obok planszy. W tym momencie musi rzucić kostką żeby ustalić czy zatrzymuje zaliczkę czy musi ją zwrócić. Richard jest szczęściarzem, może zatrzymać kartę zaliczki na następną turę.

3. Dostosuj umiejętności

W końcu każdy z graczy może dostosować umiejętności swojego badacza za pomocą trzech suwaków umiejętności umieszczonych na karcie badacza w czasie rozstawiania gry. Procedura ta, jak i ogólny opis działania suwaków został wyjaśniony na rysunku poniżej.

Wyjątek: Podczas rozstawiania gry gracze mogą położyć suwaki na dowolnym z czterech pól trzech torów umiejętności. To początkowe ustawienie nie ma odniesienia do normalnych zasad, które ograniczają liczbę punktów o które może zostać przesunięty suwak w każdej rundzie.

Faza 2: Ruch

Podczas fazy ruchu każdy z graczy podejmuje jedną z dwóch poniższych akcji w zależności od tego czy jego badacz znajduje się w Arkham czy w Innym Światach (patrz podział planszy, strona 21):

Ruch w Arkham

lub

Ruch w Innym Światach

Oba typy ruchu badaczy zostały opisane poniżej.

Ruch w Arkham

Jeśli badacz gracza znajduje się w Arkham (znacznik tego badacza znajduje się na terenie miasta na planszy) otrzymuje punkty ruchu równe jego współczynnikowi Szybkość z karty badacza. Gracz wydając jeden punkt ruchu może przemieścić badacza do innego miejsca w mieście, które jest połączone z obecną lokacją badacza żółtą linią. Jeden punkt pozwala na ruch badacza z miejsca na ulicę, z ulicy na ulicę lub z ulicy do miejsca. Miejsca są oznaczone okrągłymi obrazkami na części planszy symbolizującej Arkham. Ulice to prostokąty na planszy, po jednym dla każdej dzielnicy w Arkham (np. Miskatonic U. i Rivertown).

Unikanie potworów

Miejsca i ulice mogą być zajęte przez znaczniki potworów co może wpływać na ruch badacza. Za każdym razem gdy gracz *próbuje opuścić* miejsce lub ulicę, na której znajduje się chociaż jeden znacznik potwora badacz ma do wyboru albo stanie do walki albo spróbuje uniknąć **każdego** potwora w lokacji **osobno** (patrz „Unikanie potworów” na stronie 13 i „Walka” na stronie 14). Również w przypadku, w którym badacz *kończy* swój ruch w miejscu lub na ulicy zajętej przez jednego lub więcej potworów musi stanąć do walki albo próbować uniknąć spotkania z potworem.

Jeśli badaczowi nie uda się uniknąć spotkania z potworem, potwór natychmiast zadaje mu obrażenia (patrz „walka” na stronie 14) i niezwłocznie rozpoczyna walkę.

Jeśli z jakiegokolwiek powodu badacz rozpocznie walkę z potworem jego ruch się kończy. Niezależnie od tego czy wygra bitwę czy też nie badacz traci resztę swoich punktów ruchu i musi pozostać tam gdzie się aktualnie znajduje.

Zbieranie wskazówek

Za każdym razem gdy badacz skończy swój ruch w miejscu w którym znajduje się żeton wskazówki może bezzwłocznie wziąć jeden lub więcej z nich (jeśli jest ich więcej w danym miejscu). Badacz nie może wziąć żetonów z lokacji przez którą jedynie przechodzi. Żeby wziąć wskazówkę musi *zakończyć* ruch w miejscu, w którym znajduje się żeton lub żetonów wskazówek.

Ruch w Innym Światach

Inne Światy zostały na planszy przedstawione jako duże okrągłe pola ułożone wzdłuż brzegu planszy. Pola te przedstawiają niezwykle miejsca, dziwne wymiary i światy alternatywne, które są ważnym elementem mitologii. Gracze wchodzą do tych światów badając bramy. (patrz „bramy” strona 8).

Zauważcie że każde okrągłe pole przedstawiające Inne Światy zostało podzielone na pół. Obszary po lewej i po prawej stronie linii podziału to dwa różne obszary Innego Świata.

Jeśli badacz znajduje się w Innym Światach na początku fazy ruchu nie otrzymuje punktów ruchu. Jego ruch zależy od tego czy znajduje się w pierwszym (lewym) czy drugim (prawym) obszarze Innego Świata.

- Jeśli badacz jest w pierwszym obszarze Innego Świata przesuwa się do drugiego obszaru.
- Jeśli badacz jest w drugim obszarze wraca do Arkham. Gracz musi wybrać miejsce, w którym znajduje się brama do Innego Świata, który opuszcza. Po wybraniu miejsca umieszcza w nim znacznik badacza. Następnie umieszcza pod znacznikiem badacza żeton odkrycia pokazujący że zbadał on bramę. Żeton ten pozostaje w grze tak długo jak długo badacz pozostaje w tym samym miejscu. Jeśli nie ma otwartej bramy prowadzącej do Innego Świata, w którym znajduje się badacz uważa się go za zagubionego w czasie i przestrzeni (patrz strona 16).

Spotkanie w miejscu

(nie ma bramy)



Przykład: Amanda Sharpe jest w Towarzystwie Historycznym w Southside więc ciągnie losową kartę z talii Southside i sprawdza opis spotkania dla Towarzystwa Historycznego. Zgodnie z opisem na karcie, odzwierciadla proponuje jej podwiezienie do lasu. Jeśli się zgodzi przesuwa się do lasu i tam ma kolejne spotkanie.

Spotkanie w miejscu

(jest brama)



Przykład: Amanda Sharpe jest w Czarnej Jaskini, znajduje się tam brama prowadząca do Krainy Snów. Ponieważ nie ma znacznika odkrycia pod znacznikiem badacza zostaje przez bramę wciągnięta do

Spotkanie w Innym Świecie



Przykład: Amanda Sharpe jest w mieście Wielkiej Rasy, które ma żółty i zielony symbol spotkania. Zaczyna ciągnąć karty z talii bram. Pierwsza jest czerwona więc nie może jej użyć w mieście Wielkiej Rasy. Gracz odrzuca kartę i ciągnie następną. Niebieska, ta również zostaje odrzucona. W końcu wyciąga zieloną kartę i sprawdza czy są na niej specyficzne dla miasta Wielkiej Rasy spotkania. Nie ma więc patrzy na Inne spotkania i wykonuje

Wstrzymani badacze

W toku gry niektóre zdarzenia mogą powodować wstrzymanie badacza. Jeśli zdarzy się taka sytuacja aby ją pokazać znacznik badacza zostaje ułożony na boku. Wstrzymany badacz nie otrzymuje punktów ruchu i nie rusza się w czasie fazy ruchu. W fazie ruchu gracz jedynie stawia znacznik badacza do pozycji pionowej co pokazuje że nie jest on już wstrzymany. W kolejnej turze badacz będzie się mógł poruszać normalnie.

Faza 3: Spotkania w Arkham

W czasie fazy spotkań w Arkham każdy z graczy, którego badacz znajduje się w jakimś miejscu (nie na ulicy i nie w Innym Światach) musi wykonać jedną z poniższych akcji. Akcja którą musi podjąć badacz zależy od tego czy w danym miejscu znajduje się otwarta brama czy też nie.

1. Nie ma bramy

Jeśli w danym miejscu nie ma bramy badacz ma w tym miejscu spotkanie. Gracz tasuje talię lokacji odpowiadającą dzielnicy w której znajduje się te miejsce i ciągnie z niej kartę. Gracz czyta głośno opis z karty i wykonuje akcję wskazaną w tekście. Jeśli karta mówi o pojawieniu się potwora badacz musi albo próbować go uniknąć (patrz „unikanie potworów” strona 13) lub stanąć do walki (patrz „walka” strona 14). Kiedy gracz wykona wszystkie akcje wymienione na karcie wraca ona do talii miejsc.

Potwory i bramy nie mogą pojawić się w zapieczętowanym miejscu nawet jeśli wskazuje na to wylosowana karta miejsca.

Potwory, które pojawiają w wyniku spotkań w miejscach lub przy bramach nigdy nie pozostają na planszy po rozegraniu spotkania do końca. Jeśli badacz uniknie takiego potwora wraca on do pojemnika (patrz „potwory w czasie spotkań” strona 20).

2. Jest brama

Jeśli w danym miejscu znajduje się brama badacz jest przez nią przeciągany. Przesuwa się do pierwszego obszaru (lewe pole) Innego Świata, który jest określony na znaczniku bramy.

Wyjątek: Kiedy badacz przeszedł przez bramę i powrócił do Arkham gracz umieszcza znacznik odkrycia.

Pod znacznikiem badacza. Teraz pomimo, że znajduje się w miejscu, w którym jest brama nie zostaje przez nią wciągnięty i może spróbować ją zamknąć lub zapieczętować (patrz „Zamykanie i pieczętowanie bram” strona 16). Jeśli badacz opuszcza miejsce przed zamknięciem lub zapieczętowaniem bramy należy odrzucić znacznik odkrycia. Jeśli badacz wraca w to miejsce później zostanie znowu wciągnięty przez bramę. Musi znowu rozegrać fazę spotkań w Innym Światach zanim będzie mógł wrócić z powrotem żeby podjąć próbę zamknięcia lub zapieczętowania bramy.

Faza 4: Spotkania w Innym Światach

Podczas fazy spotkań w Innym Światach badaczom stojącym na polach je symbolizujących coś się przydarza. Pola Innych Światów są oznaczone na planszy okrągłymi znakami w różnych kolorach. Te kolorowe kółka są nazywane symbolami spotkań. Kiedy badacz przeżywa spotkanie w Innym Światach gracz ciągnie po jednej karty z talii bram aż do momentu wyciągnięcia karty której kolor pasuje do koloru któregoś z symboli spotkań.

Karty bram o nie pasujących kolorach są umieszczane zakryte na końcu talii kart bram.

Kiedy gracz wyciągnie kartę z pasującym symbolem spotkania sprawdza czy są na niej wymienione spotkania które mają miejsce w Innym Świecie, w którym aktualnie przebywa badacz. Jeśli tak gracz odczytuje na głos jego treść i wykonuje akcje w nim wymienione. Jeśli nie ma wymienionych spotkań dla danego Świata gracz czyta i wykonuje akcje wymienione w punkcie „Inne” na karcie.

Tekst na karcie spotkań w Innym Światach może oznaczać pojawienie się potwora, w tym wypadku badacz musi próbować go uniknąć (patrz „Unikanie potworów” strona 13) lub podjąć z nim walkę (patrz „Walka” strona 14). Kiedy spotkanie zostanie rozegrane gracz odkłada kartę zakrytą na spód talii bram.

Potwór, który pojawia się w wyniku spotkań w miejscach lub w bramach nigdy nie pozostaje na planszy po rozegraniu spotkania. Jeśli badacz uniknie takiego potwora jego znacznik zostaje zwrócony do pojemnika (patrz „Potwory w czasie spotkań” strona 20).

Faza 5: Mity

W czasie fazy mitów pierwszy gracz ciągnie kartę mitów i wykonuje następujące czynności:

1. Otwiera bramę i ożywia potwora
2. Umieszcza znacznik wskazówki
3. Przesuwa potwory
4. Aktywuje zdolność z mitów

Czynności te wykonuje się w następujący sposób.

I. Otwarcie bramy i ożywienie potwora

Pierwszy gracz sprawdza dolny lewy róg karty mitów w którym pokazano w jakim miejscu uderzają na Arkham siły z innych wymiarów w tej turze. Dzieje się jedna z trzech rzeczy w

Rozgrywanie karty mitów



1. Otwórz bramę i ożyw potwora
2. Umieść żeton wskazówki
3. Przesuń potwory

A. Każda karta mitów zaraz pod tytułem ma oznaczenie wskazujące do jakiego podtypu należy. Karty mitów mogą być nagłówkami, środowiskiem lub plotkami. Każdy podtyp zachowuje się trochę inaczej co zostało wyjaśnione dokładnie w

zależności od tego czy we wskazanym miejscu znajduje się otwarta brama znak Starszych czy żadne z powyższych.

A. W miejscu znajduje się znak Starszych

Jeśli żeton ze znakiem starszych znajduje się w danym miejscu nic się nie dzieje. Nie otwiera się brama nie pojawia się potwór. Znak Starszych całkowicie zapieczętował bramę w tym miejscu i nie może ona zostać otwarta.

B. W miejscu znajduje się otwarta brama

Jeśli w miejscu znajduje się już otwarta brama potwór wylania się z każdej otwartej bramy znajdującej się aktualnie na planszy. Pierwszy gracz losuje znaczniki potworów z pojemnika i losowo umieszcza je we wszystkich miejscach z otwartą bramą. Jeśli potworów jest więcej niż pozwala na to limit potworów (patrz

„Limity potworów i Skraj” strona 17) gracz decyduje gdzie umieści znaczniki. Gracz musi zdecydować zanim wyciągnie potwora z pojemnika. Gracze nie mogą się konsultować w sprawie umieszczenia potworów decyduje pierwszy gracz samodzielnie.

C. Nie ma znaku Starszych ani bramy

Jeśli w miejscu nie ma ani znaku Starszych ani otwartej bramy brama się otwiera i wylania się z niej potwór. Oznacza to że dzieją się następujące rzeczy w wymienionej kolejności:

1. Postęp na torze zagłady

Pierwszy gracz umieszcza żeton zagłady z symbolem oka odkryty na pierwszym wolnym polu toru zagłady Pradawnego. Jeśli żeton został umieszczony na ostatnim wolnym polu

Pradawny budzi się i rozpoczyna się zakończenie rozgrywki (patrz „Pradawny się budzi!” strona 18). Jeśli Pradawny się budzi nie ma potrzeby kończenia fazy mitów natychmiast przejdź do ostatecznej bitwy.

Zauważ, że Pradawny może się obudzić również w związku z otwarciem zbyt wielu bram na terenie Arkham (patrz „Pradawny się budzi!” strona 18).

2. Otwiera się brama

Pierwszy gracz losuje znacznik bramy ze stosu i umieszcza go odkrytego w danym miejscu. Odrzuć wszystkie znaczniki wskazówek które znajdowały się w tym miejscu: badacze stracili okazję podążania tymi tropami.

3. Pojawia się potwór

Pierwszy gracz losuje znacznik potwora z pojemnika i umieszcza go na polu miejsca. Jeśli zwiększy to liczbę potworów ponad limit gracz umieszcza potwora na Skraju (patrz „Limity potworów i Skraj” strona 17).

Ważne: W przeciwieństwie do badaczy potwory nie są wciągane przez bramy.

Przykład: Wade jest pierwszym graczem i wyciąga kartę mitów pokazaną we wcześniejszym przykładzie. Dolny lewy róg karty pokazuje Czarną Jaskinię w którym to miejscu nie ma ani otwartej bramy ani znaku Starszych. Na początek Wade dodaje żeton zagłady do toru zagłady Pradawnego. Pozostały nadal wolne miejsca na torze zagłady więc ciągnie górny znacznik bramy ze stosu i umieszcza go na polu Czarnej Jaskini. Odkryta brama prowadzi do Yuggoth. W końcu Wade losuje potwora z pojemnika (Młody Mroczny) i umieszcza go również na polu Czarnej Jaskini.

Otwarcie bramy przy badaczu

Jeśli miejsce w którym otwiera się brama zawiera na swoim polu badacza

Ruch potworów

Przykład 1: Wyciągnięto pokazaną po lewej kartę mitów. Potwory, których symbole znajdują się w białym polu (slash, trójkąt i gwiazdka) poruszają się wzdłuż białych strzałek. Potwory, których symbole znajdują się w czarnych polach (sześciokąt) również się ruszają ale po czarnych strzałkach.

W tym przykładzie:

1. Gug ze slashem podąża za czarnobiałą strzałką wychodzącą z jego miejsca. B. Młody Mroczny nie rusza się ponieważ jego sześciokąt jest obramowany na żółto co oznacza że potwór jest stojący i nigdy się nie rusza.

Przykład 2: Powyższa karta mitów została wyciągnięta. Potwory, których symbol znajduje się w białym polu (kwadrat i romb) ruszają się w kierunku wskazanym przez białe strzałki. Potwory, których symbol znajduje się w czarnej ramce (koło) również się ruszają jednak w kierunku wskazanym przez czarne strzałki.

1. Międzywymiarowy Włóczęga z symbolem kwadratu podąża w kierunku wskazanym przez białą strzałkę wychodzącą z miejsca, w którym się aktualnie znajduje. Wtedy, ponieważ ma czerwoną ramkę oznaczającą, że jest szybki, rusza się jeszcze raz (2) znów podążając w kierunku wskazanym przez białą strzałkę.

A. Dhole wcale się nie rusza. Pomimo że ma symbol koła w tym samym miejscu znajduje się

Latające potwory



A) Jeśli latający potwór znajduje się w miejscu lub na ulicy, na której znajduje się jeden lub więcej badaczy pozostaje na miejscu.



B) Jeśli latający potwór znajduje się w miejscu lub na ulicy, na której nie ma żadnego badacza a znajduje się jeden lub kilku badaczy na sąsiadującym polu miejsca lub ulicy przemieszcza się na to pole. Jeśli jest więcej niż jedno pole ulicy lub miejsca, które przylega do pola z potworem, zawierające znaczniki badaczy przesuwa się na pole, na którym stoi badacz z **najniższym** aktualnie współczynnikiem skradania się (włączając odpowiedni sprzęt i umiejętności, jeśli jest remis pierwszy gracz decyduje do którego z badaczy przemieścić się potwór).



C) Jeśli latający potwór znajduje się na polu, do którego nie przylega żadne pole z badaczem przesuwa się do *Nieba* (patrz *Niebo* poniżej)

Niebo

Niebo jest polem przejściowym rozpatrywanym w rozgrywce jako ulica sąsiadująca ze wszystkimi ulicami w

Arkham. Latające potwory znajdujące się na niebie mogą zapikować na każdej ulicy na której znajduje się badacz. Zauważ że **potwory w niebie** liczone są **przeciwko limitowi potworów** (patrz „Limit potworów i Skraj” strona 17).

jakim kierunku zostaną przesunięte na planszy.

Każda karta mitów ma dwa pola ruchu przedstawione jako czarne i białe ramki. Każde miejsce i ulica na planszy również zawiera czarne lub białe strzałki (czasem oba rodzaje, patrz poniżej).

Każde pole ruchu na karcie mitów zawiera jeden lub więcej symboli wymiarów. Każdy znacznik potwora również zawiera symbol wymiaru na stronie ruchu.

Potwory aktualnie znajdujące się na planszy których symbole wymiarów odpowiadają symbolowi wymiaru umieszczonemu w którymś z pól ruchu na karcie mitów poruszają się do przylegającego miejsca lub na ulicę w następujący sposób:

- Jeśli potwór jest w białym polu ruchu podąża w kierunku wskazanym przez białą strzałkę wychodzącą z pola na którym jest.
- Jeśli potwór jest w czarnym polu ruchu podąża w kierunku wskazanym przez czarną strzałkę wychodzącą z pola na którym jest.

Ważne: Strzałki wychodzące z niektórych miejsc są białe po jednej stronie a czarne po drugiej. Strzałki liczą się jako dwie jedna czarna i jedna biała więc we wskazanym przez nie kierunku mogą się poruszać zarówno potwory z białego jak i z czarnego pola ruch na karcie mitów.

Ruch potworów i badacze

Potwór, który dzieli miejsce lub ulicę z jednym lub kilkoma badaczami nie rusza się i pozostaje na miejscu. Niektóre potwory ruszają się kilka razy (patrz opis „szybkich” potworów poniżej); Jeśli taki potwór wchodzi na pole w którym jest jeden lub więcej badaczy musi się niezwłocznie zatrzymać. Nie ma miejsce w tej fazie żadne spotkanie jednak badacz będzie zmuszony uniknąć lub walczyć z potworem w następnej fazie ruchu.

Przykład: Gwiezdny Pomiot przemieszcza się do Uptown gdzie znajdują się Joe Diamond i Ashcan Pete. W czasie następnej fazy ruchu jeden z nich a najprawdopodobniej obaj badacze będą musieli poradzić sobie z Gwiezdnym Pomiotem.

Specjalne ruchy potworów

Większość potworów porusza się tak jak opisano to powyżej jednak niektóre z nich mają specjalne zdolności ruchu, które związane są ze specjalnymi zasadami. W Arkham Horror występuje pięć typów ruchu potworów. Są one oznaczone przez kolorowe ramki na stronie ruchu znacznika potwora:

Normalny (czarna ramka): Normalne potwory poruszają się tak jak opisano to powyżej.

zostaje on natychmiast wciągnięty przez bramę do pierwszego pola odpowiadającego jej Innego Świata. W wyniku dezorientacji spowodowanej przetrzuceniem przez bramę gracz zostaje opóźniony. Połóż znacznik badacza na boku. Badacz nie poruszy się w trakcie kolejnej fazy ruchu (patrz „Opóźnieni badacze” strona 16).

2. Umieść żetony wskazówek

Większość kartów mitów określa miejsce w którym pojawi się żeton wskazówki. Umieść żeton wskazówki we wskazanym miejscu chyba że znajduje się tam otwarta brama. Jeśli jeden lub więcej badaczy znajduje się w tym miejscu jeden z nich (powinni zdecydować o tym między sobą) może niezwłocznie wziąć ten żeton. Jeśli gracze nie mogą zdecydować kto powinien otrzymać żeton decyduje pierwszy gracz.

3. Przesuń potwory

Potwory zaczynają w miejscach w których wyłoniły się z bram jednak szybko opuszczają te miejsca żeby włączyć się po ulicach Arkham. W celu określenia ruchu potwora pierwszy gracz patrzy na prawy dolny róg karty mitów wylosowanej w tej turze. To pole opisuje które potwory poruszają się w trakcie tej tury i w

Stojący (żółta ramka): Stojące potwory nie ruszają się nigdy. Zawsze pozostają w miejscu w którym weszły do gry.

Szybki (czerwona ramka): Szybkie potwory ruszają się dwa razy podążając w kierunku wskazanym przez strzałki w obu ruchach. Szybkie potwory zatrzymują się natychmiast jeśli spotkają badacza.

Wyjątkowe (zielona ramka): Potwory z ruchem wyjątkowym (takie jak Pies Tindalosa) mają specjalne zdolności ruchu wymienione na stronie walki znacznika potwora. Odwróć takiego potwora i działaj zgodnie z instrukcjami.

Latające (niebieska ramka): Latające potwory ogólnie rzecz biorąc poruszają się do najbliższego badacza na polu ulicy lub przemieszczają się na pole „Niebo” jeśli nie są w stanie dosięgnąć w tej turze badaczy. Latające potwory zostały szczegółowo omówione w tabelce po prawej stronie.

4. Aktywuj zdolność mitów

W końcu pierwszy gracz sprawdza specjalny tekst na górze karty. Różne punkty oznaczają różne typy kart mitów i są rozgrywane w różny sposób co opisano poniżej.

Nagłówki: Pierwszy gracz niezwłocznie rozgrywa kartę tak jak mówi tekst umieszczony na karcie nagłówków. Następnie karta jest odkładana zakryta na spód talii kart mitów.

Środowisko: Tekst specjalny z karty środowiska pozostaje w grze przez kilka tur. Pierwszy gracz umieszcza kartę odkrytą na planszy odrzucając jednocześnie każdą kartę środowiska, która na niej była odkładając ją zakrytą na spód talii kart mitów. Oznacza to że tylko jedna karta środowiska z talii mitów może być w grze w danym momencie.

Plotka: Tekst specjalny z tej karty ma zastosowanie w grze aż do momentu, w którym zostanie spełniony warunek Sukcesu lub Porażki opisany na karcie w tym momencie karta jest uznawana za rozegraną i jest odkładana na spód talii kart mitów zakryta.

W danym momencie tylko jedna plotka może się znajdować w grze. Nowowylosowaną kartę plotki należy odrzucić zakrytą na koniec talii mitów po rozegraniu jej innych efektów (otwieranie bram ruch potworów itp.) jeśli w grze znajduje się już jedna karta plotki.

Inne efekty: Dodatkowo karty mitów mogą spowodować konieczność umieszczenia znaczników aktywności lub zamknięcia w określonym miejscu. Po prostu połóż odpowiedni znacznik na polu miejsca wskazanego na karcie. Jeśli karta opuszcza grę usuń znaczniki z miejsc przez nią wskazanych.

Koniec tury

Kiedy pierwszy gracz rozegra wszystkie kroki fazy mitów znacznik **pierwszego gracza jest przekazywany graczowi siedzącemu po lewej stronie**. Tura się na tym kończy i rozpoczyna się nowa faza utrzymania. Gra jest kontynuowana w ten sposób aż do momentu jej zakończenia.

Zakończenie gry

Gra może się zakończyć na dwa sposoby: Badacze zwyciężają z mitami lub zostają przez nie pokonani.

Zwycięstwo

Badacze wygrywają grę w jednym z poniższych przypadków:

A. Zamknięto bramy

Aby spełnić ten warunek gracze muszą dokonać dwóch rzeczy:

- Badacz musi zamknąć ostatnią bramę na planszy tak że żadna nie pozostaje otwarta
- Kiedy ostatnia brama jest zamknięta gracze muszą mieć trofea z bram w ilości co najmniej równej ich liczbie. Trofea z bram obejmują to które zostało zdobyte za zamknięcie ostatniej bramy jednak nie obejmują tych które gracze wydali.

Jeśli te dwa warunki zostaną spełnione gracze natychmiast wygrywają. Spokój zostaje przywrócony w Arkham kiedy Pradawny osuwa się z powrotem w głęboki letarg na kilka kolejnych tysiącleci.

B. Zapieczetowano bramy

Jeśli na planszy znajduje się sześć lub więcej symboli Starszych gracze natychmiast wygrywają. Pradawny zostaje odparty i spokój wraca do Arkham.

C. Zniszczono Pradawnego

Jeśli pradawny się obudzi (patrz strona 18) ale badaczom uda się go pokonać gracze natychmiast wygrywają grę. Pradawny zostaje wyrzucony poza czas i przestrzeń.

Punktowanie zwycięstwa

Jeśli gracze osiągną jeden z warunków zwycięstwa badacze pokonują zagrożenie ze strony mitów i ocalają Arkham. Gracz z największą liczbą trofeów z bram zostaje nagrodzony tytułem Pierwszego Obywatela Arkham. W przypadku remisu tytuł trafia do badacza z największą liczbą trofeów za potwory.

Zwycięstwo można ocenić używając następującego systemu punktowania. Zaczniij od najwyższego wydrukowanego numeru na torze zagłady Pradawnego. Odejmij poziom zagrożenia na końcu gry. Dodaj następujące modyfikatory:

- 1 za niezapłacony/przedawniony kredyt bankowy
- 1 za znak Starszych zagrany podczas gry
- + 1 za nie wydane podczas gry trofeum bramy
- + 1 za każde trzy nie wydane trofea potworów posiadane na końcu gry
- + 1 za poczytalność badacza która pozostała mu na koniec gry

Przykład: *Odważni badacze zamknęli ostatnią bramę Azathoth powrócił do snu w momencie w którym poziom zagrożenia osiągnął 6. Odejmując poziom zagrożenia (6) od najwyższej wydrukowanej na torze zagłady Azathotha liczby (14) otrzymujemy wartość bazową 8. Grypa ma dwa niespłacone kredyty bankowe (-2) zagrała też trzy znaki Starszych (-3) ma osiem nie wydanych trofeów bram (+8) ma też 17 nie wydanych trofeów potworów (+5) i 5 punktów poczytalności pozostało badaczom na końcu gry (+5) daje to całkowitą liczbę 21 punktów.*

Porażka

Jeśli Pradawny się obudzi i pokona w bitwie wszystkich badaczy kontinuum czasoprzestrzenne rozpada się i Pradawny uwalnia się co doprowadzi całą ludzkość do cierpienia z powodu porażki badaczy. W tym nieszczęśliwym przypadku wszyscy gracze przegrywają grę.

Inne zasady

Po zapoznaniu się z zasadami do tego miejsca powinieneś mieć ogólny obraz przebiegu gry łącznie z tym czego trzeba dokonać żeby wygrać. Pozostała część zasad powie ci wszystko co musisz wiedzieć żeby osiągnąć ten cel: jak testować umiejętności swojego badacza jak unikać potworów i jak z nimi walczyć jak rzucać zaklęcia, jak zamykać i pieczętować bramy i więcej.

Umiejętności

Są to podstawowe zdolności, których używają badacze w celu ukończenia gry. Każdy badacz ma sześć umiejętności wymienionych poniżej. Badacze mają również wartości dla tych umiejętności zależne od tego jak umieścili swoje suwaki umiejętności (patrz strona 6). **Wartość umiejętności mówi jaką liczbą kości rzuca badacz kiedy wykonuje testy umiejętności oparte na określonej umiejętności.**

Walka: Używana do sprawdzania fizycznych zdolności badacza oraz w walce

Mądrość: Sprawdzane są na niej wiedza i umiejętności mistyczne. Używana również w czasie rzucania zaklęć.

Szczęście: Używane do testowania zdarzeń losowych. Najczęściej używane w spotkaniach.

Skradanie: Używane przy skradaniu się i kradzieżach. Używany też przy unikaniu potworów.

Szybkość: Używana do testów szybkości i zręczności. Określana też jest za jej pomocą zdolność ruchu badacza.

Wola: Używana do testowania siły osobowości i siły woli badacza. Używana również do testów strachu na początku walki.

Testy umiejętności

Badacze często muszą wykonywać testy umiejętności aby uniknąć zranienia lub osiągnąć coś w grze. Kiedy rozgrywka wymaga testu umiejętności jest to zawsze przekazane przez następujące informacje:

- umiejętność której musisz użyć do testu
- modyfikator (bonus lub kara) do testu, jeśli jakiś występuje
- trudność testu (nie wymieniona jeśli wynosi 1)

Przykład 1: Podkradnięcie się (-1) jest testem. W tym przykładzie skradanie jest umiejętnością którą badacz musi przetestować. Modyfikator wynosi 1 czyli w tym przypadku jest to kara. Ponieważ nie jest specjalnie wymieniony jego trudność wynosi 1.

Przykład 2: Przetestowanie szczęścia (+2) [2]. Jest to przykład sprawdzenia szczęścia badacza. Modyfikator wynosi +2 i jest bonusem. Trudność to 2.

Kiedy wykonywany jest test umiejętności gracz zawsze wykonuje rzut taką ilością kości jaka jest wartość danej umiejętności jego badacza.

Modyfikatory i trudność zostały opisane poniżej.

Modyfikatory

Jest to liczba dodawana lub odejmowana od umiejętności

badacza która jest testowana. Rezultatem jest liczba kości jakimi rzuca gracz w celu przeprowadzenia testu a nie zmiana wyniku rzutu.

Przykład: Michael McGlen został poproszony o wykonanie dwóch testów wspomnianych w przykładach powyżej. Jego aktualne Skradanie to 3 (modyfikator 1) więc rzuca dwoma kośćmi. W drugim przypadku dodaje 2 do swojego szczęścia wynoszącego 2 (za modyfikator +2) i w związku z tym rzuca czterema kośćmi.

Ważne: Jeśli modyfikator zmniejsza wartość umiejętności tak że w wyniku otrzymujemy 0 lub mniej kości badaczowi automatycznie nie udaje się test. Badacz może nadal wydać żeton wskazówki żeby przeprowadzić test (patrz „Wydawanie żetonów wskazówek i testy umiejętności” poniżej).

Trudność

Jest to liczba sukcesów jakie badacz musi osiągnąć w czasie rzutu kostkami aby przejść test. Każdy wynik 5 lub 6 na kości liczy się jako jeden sukces. Pamiętaj, że jeżeli test nie zawiera liczby określającej trudność zakładana trudność wynosi 1.

Przykład 1: Michael McGlen rzuca dwoma kostkami testując skradanie tak jak to opisano powyżej. Wyrzucił 2 i 5. 5 jest sukcesem więc w sumie ma jeden sukces. Ponieważ test skradania nie ma nadanej trudności wynosi on 1. Michael ma wystarczająco dużo sukcesów żeby zdać test.

Przykład 2: Michael rzuca czterema kostkami testując swoje szczęście tak jak opisano powyżej. Wyrzuca 2, 5, 3 i 6 więc ma w sumie 2 sukcesy (5 i 6 są sukcesami). Ponieważ test ma trudność 2 Michael go zdał.

Gracze powinni być świadomi istnienia **czterech rodzajów** specjalnych testów umiejętności: **testów unikania, testów zastraszenia, testów walki i testów zaklęć.** Każdy z tych specjalnych testów oparty jest o sześć umiejętności opisanych powyżej i został szerzej opisany w dalszej części zasad. Jeśli badacz otrzymuje bonus do umiejętności wszystkie specjalne testy umiejętności biorą go pod uwagę. Jeśli jednak badacz otrzyma bonus jedynie do testu specjalnego nie jest on wliczany do testów bazujących na tej samej umiejętności.

Na przykład, testy unikania są testami specjalnymi skradania. Karta umiejętności, która daje +1 do skradania jest użyteczna przy testach skradania się jak i unikania. Jednak przedmiot który daje +2 do unikania jest użyteczny jedynie do testów unikania. Bonus nie może być liczony w normalnym teście skradania.

Wydawania żetonów wskazówek na testy umiejętności

Żetony wskazówek reprezentują informacje o zagrożeniu ze strony mitów, którą mogą zdobyć badacze. Gracz może wydać jeden żeton wskazówek po każdym teście umiejętności (zdanym bądź nie). Każdy wydany żeton pozwala graczowi na rzucenie dodatkową kostką. Jeśli rzut jest sukcesem jest dodawany do sumy sukcesów z pierwszego rzutu.

Przykład: Joe Diamond nie zdaje testu wiedzy (-1) [3] ale ma dwa sukcesy. Decyduje, że na pewno musi zdać ten test więc odrzuca jeden żeton wskazówek i rzuca jeszcze raz jedną kostką otrzymuje 3. Ciągłe brakuje mu sukcesu więc wydaje jeszcze jeden żeton i tym razem rzuca 6. Ten dodatkowy sukces zwiększa ich całkowitą liczbę do 3 co wystarcza do zdania testu.

Ważne: Wydanie żetonu wskazówek zawsze daje ci dodatkowy rzut nawet gdy modyfikator obniżył liczbę kostek którymi

możesz rzucać poniżej 0.

Unikanie potworów

Jeśli badacz próbuje wyjść z pola zawierającego potwora lub kończy swój ruch na takim polu musi albo walczyć z potworem albo próbować go uniknąć.

Badacz może próbować uniknąć potwora dzięki wykonaniu **testu unikania**. Test unikania jest testem korzystającym ze zdolności skradania badacza. Test jest modyfikowany przez czujność potwora która została wydrukowana w prawym górnym rogu znacznika potwora po stronie ruchu. Trudność testu unikania zawsze wynosi 1 chyba że potwór ma specjalną zdolność, która to zmienia.

Jeśli badacz zdaje test unikania unika potwora i gracz może kontynuować swoją turę nie zależnie czy nadal się porusza czy wykonuje inne działania na polu na którym się znajduje. Jeśli badacz nie zda testu unikania potwór natychmiast przechodzi do ataku i zadaje mu obrażenia (patrz „Walka” w dalszej części zasad).

Przykład: Ashcan Pete przechodzi z Dzielnicy Kupców na Northside gdzie czeka na niego Gwiezdny Pomiot. Pete chce kontynuować swój ruch do Sklepu Osobliwości więc musi uniknąć Gwiezdnego Pomiotu. Obecne skradanie Pete wynosi 4 a czujność Gwiezdnego Pomiotu to 1 więc rzuca trzema kostkami. Jeśli zda test uniknie potwora i może dalej się poruszać. Jeśli nie zda testu Gwiezdny Pomiot zadaje mu obrażenia równe 3 żywotności i rozpocznie z nim walkę.

Badacz może pozostać na tym samym polu co potwór, którego właśnie uniknął. Po prostu pozostaje tam gdzie jest i nie musi rozpoczynać walki z potworem w fazie. Pozwala to badaczom na przechodzenie przez bramy znajdujące się w tych samych miejscach co potwory. Taki badacz może (jeśli jest do tego zdolny) uniknąć potwora w fazie ruchu i przejść przez bramę w fazie spotkań w Arkham.

Przykład: W przykładzie powyżej Pete unika Gwiezdnego Pomiotu i może wybrać pozostanie na terenie Northside bez konieczności walki z potworem, przynajmniej na razie. Jednakże kiedy będzie miała miejsce kolejna faza ruchu będzie musiał poradzić sobie z Gwiezdnym Pomiotem raz jeszcze (unikając go bądź walcząc).

Jeśli na polu znajduje się więcej niż jeden potwór badacz musi unikać każdego potwora z osobna w wybranej przez siebie kolejności. Jeśli nie zda testu potwór zadaje mu obrażenia i rozpoczyna z nim walkę. Jeśli pokona potwora musi nadal unikać lub walczyć z potworami znajdującymi się na danym obszarze, których jeszcze nie uniknął lub nie zwyciężył. Niezależnie od zdania kolejnych testów unikania ruch badacza kończy się na tym polu jeśli nie zda na nim chociaż jednego z testów unikania.

Przykład: Jeśli Gwiezdnemu Pomiotowi z powyższego przykładu towarzyszył Shoggoth Pete musi uniknąć ich obu jeśli chce podążać dalej do Sklepu Osobliwości. Jeśli Pete zdecyduje się unikać najpierw Gwiezdnego pomiotu i nie zda testu nie może się już ruszać. Zakładając że wygra walkę z Gwiezdnym Pomiotem musi nadal unikać lub zwyciężyć Shoggotha.

Czasem potwory pojawiają się w wyniku spotkań w miejscach lub w bramach. Badacz może ich unikać w normalny sposób. Potwory te jednak nigdy nie pozostają na planszy po rozegraniu

Unikanie potworów



Przykład 1: Amanda porusza się z Lasu na Ulicę Uptown gdzie czeka na nią Dhole. Amanda chce kontynuować swój ruch na Ulicę Southside więc musi wykonać test unikania. Jej skradanie wynosi aktualnie 2 a czujność Dhola to 1 więc Amanda rzuci jedną kostką i będzie mieć nadzieję na sukces.



Przykład 1A: Amanda nie zdaje testu unikania więc Dhole natychmiast zadaje jej obrażenia w walce i traci ona 4 z żywotności. Jeśli nadal jest przytomna musi wykonać test strachu i jeśli go przetrwa musi zdecydować czy chce walczyć z Dhole czy spróbuje uciec. Jeśli nawet Amandzie uda się jakoś pokonać Dhola jej ruch kończy się w tym punkcie.

Przykład 1B: Amanda zdaje test unikania i szczęśliwie umyka Dholowi więc jej ruch jest kontynuowany normalnie. Na powyższej ilustracji przechodzi do Ulicy Southside.

spotkania. Jeśli badacz uniknie takiego potwora niezwłocznie odłóż jego znacznik do pojemnika.

Walka

Walka

W końcu każdy z badaczy musi stawić czoła swoim lękom i stanąć do walki z mitami. W każdym przypadku w którym badacz rozpoczyna walkę z potworem rozegraj następujące kroki w podanej kolejności.

1. Test strachu

Na początku obca natura mitologicznych istot zagraża przytłoczeniem umysłu badacza. Ukazano to w teście strachu.

Test strachu jest testem umiejętności bazującym na wartości woli badacza. Wartość ta jest modyfikowana współczynnikiem zastraszenia potwora (znajduje się on w lewym dolnym rogu strony walki znacznika potwora). Trudność testu zawsze wynosi 1 chyba że potwór ma specjalną zdolność która mówi inaczej.

Jeśli badacz zda test nic się nie dzieje. Jeśli go nie zda traci taką liczbę ze swojej poczytalności jaka wartość została umieszczona pod wartością współczynnika zastraszania potwora. Gracz odrzuca odpowiednią liczbę żetonów poczytalności ze swojej karty badacza. Gracz któremu nie pozostanie żaden żeton poczytalności wariuje (patrz strona 16).

Przykład: Ashcan Pete nie udaje się uniknięcie Gwiezdnego Pomiotu więc musi wykonać test strachu. Wola Pete jest obecnie na poziomie 3 ale współczynnik zastraszenia Gwiezdnego Pomiotu równa się 3 więc Pete nie może wykonać rzutu i automatycznie nie zdaje testu. Pete traci 3 punkty poczytalności tak jak pokazano to pod współczynnikiem zastraszenia Gwiezdnego Pomiotu. Pete usuwa trzy żetony poczytalności ze swojej karty. Jeśli w jakiś sposób udało by się mu zdać test nic by się mu nie stało.

Nie ważne czy test został przez badacza zdany czy też nie musi on wykonać tylko jeden test strachu za każdym razem kiedy walczy z potworem. Jeśli badaczowi uda się uniknąć potwora nie musi wcale przeprowadzać testu strachu.

2. Walcz albo uciekaj

Następnie badacz musi wybrać czy spróbuje ucieczki czy też będzie walczyć z potworem.

A. Ucieczka

Badacz próbuje uniknąć potwora używając testu unikania tak jak opisano to powyżej w „Unikaniu potworów”. Jeśli zdaje test wymyka się potworowi i walka niezwłocznie się kończy. Jeśli nie zda testu potwór zadaje badaczowi obrażenia i walka trwa nadal (patrz „Obrażenia potworów” poniżej).

B. Walka

Jeśli badacz walczy z potworem wykonuje **test walki**. Test walki jest testem umiejętności opartym na wartości walki badacza. Wartość jest modyfikowana przez **współczynnik walki potwora** (wydrukowany w dolnym prawym rogu po stronie walki znacznika potwora). Trudność tego testu jest równa **wytrzymałości** potwora która została przedstawiona jako liczba w „kropli krwi” na środku dolnej części strony walki znacznika potwora.

Jeśli badacz zda test walki pokonuje potwora. Wtedy gracz prowadzący tego badacza usuwa znacznik z planszy i umieszcza go przed sobą jako trofeum za potwora. Jeśli badacz nie zda testu potwór zadaje mu obrażenia (patrz „Obrażenia potworów” poniżej).

Walka



Przykład: Amanda zdecydowała się na walkę ze Starszą Istotą. Pierwszą rzeczą którą musi zrobić jest przeprowadzenie **testu strachu**. Jej wola wynosi 2 ale po sprawdzeniu współczynnika zastraszenia Starszej Istoty (A) widzi że modyfikator wynosi 3 i całkowita wartość testu spadła do 1 więc automatycznie go nie zdaje. W wyniku tego traci 2 punkty poczytalności na co wskazuje liczba pod współczynnikiem zastraszenia Starszej Istoty.

Zakładając że Amanda nie oszalała w wyniku utraty poczytalności może teraz wykonać test walki żeby spróbować pokonać Starszą istotę. Jej walka to 3 a patrząc na współczynnik walki Starszej Istoty (B) widzi że modyfikator wyniesie +0 więc wykonuje test trzema kostkami. Potwór ma wytrzymałość równą 2 więc Amanda potrzebuje 2 sukcesów aby go pokonać. Zaciska kciuki, rzuca kostką i otrzymuje taki wynik:

2

5 i 6 są sukcesami co daje jej 2 sukcesy których potrzebowała żeby pokonać Starszą Istotę. Zachowuje go jako trofeum za potwora.

Jeśli Amanda nie zda testu Starsza Istota zadaje jej obrażenia powodując utratę 1 punktu żywotności oraz **jednej broni lub zaklęcia**, które sama wybierze. Musi wtedy zdecydować czy będzie nadal walczyć czy od niego uciekać. Nie musi już jednak wykonywać kolejnego **testu strachu** ponieważ już jeden w tej walce wykonała.

Przykład: Po nie zdanym teście strachu Ashcan Pete decyduje się na walkę z Gwiezdnym Pomiotem zamiast uciekać. Walka Pete wynosi 6 a współczynnik walki potwora 3 więc Pete rzuca trzema kostkami. Gwiezdny Pomiot ma wytrzymałość 3

(trudność testu) więc Pete musi rzucić sukces na wszystkich trzech kostkach aby pokonać potwora. Jeśli Pete się powiedzie zabiera znacznik Gwiezdnego Pomiotu i umieszcza go przed sobą jako trofeum za potwora. Jeśli nie zda testu Gwiezdny Pomiot zada obrażenia.

Ważne: Jeśli wytrzymałość potwora jest wyższa niż 1, częściowy sukces nie ma na nią wpływu. Potwór musi być pokonany całkowicie w jednym teście walki albo wszystkie wyrzucone przez badacza sukcesy są pomijane.

3. Obrażenia potworów

Za każdym razem kiedy badacz nie zda testu unikania lub walki potwór zadaje mu obrażenia. Wartość obrażeń które zadaje potwór została wydrukowana poniżej jego współczynnika walki. Badacz traci taką ilość żywotności jaką wskazuje ta cyfra. Gracz odrzuca odpowiednią ilość żetonów żywotności ze swojej karty badacza. Badacz którego żywotność spadnie do zera traci przytomność (patrz strona 16).

Zauważ że niektóre potwory posiadają zdolności specjalne które dodają specjalne efekty do zadanych przez nie w walce obrażeń. Na przykład Nightgaunt wrzuca badacza w najbliższą otwartą bramę zamiast odbierać mu punkty żywotności.

Jeśli badacz pozostaje przytomny, poczytalny i nadal jest na polu na którym znajduje się potwór rozgrywany jest następny krok i walka trwa. Wróć do kroku 2 Walcz albo uciekaj i kontynuuj walkę aż do jej rozwiązania.

Przykład: Pete nie zdaje testu walki więc Gwiezdny Pomiot zadaje mu obrażenia. Obrażenia zadawane przez Gwiezdny Pomiot są równe 3 więc Pete traci trzy punkty życia. Poturbowany, posiniaczony i bardziej niż trochę szalony Pete przygotowuje się do kolejnej rundy walki.

Używanie broni i zaklęć w czasie walki

Badacze mogą zdobyć w walce cenną przewagę dzięki użyciu czarów i broni. Największą zaletą broni jest fakt że daje ona automatycznie bonusy do testów walki nie są potrzebne dodatkowe testy umiejętności. Jednakże większość broni daje bonusy do **walki fizycznej** które nie mają żadnego zastosowania w przypadku wielu mitycznych potworów.

Z drugiej strony czary zapewniają bonusy do **walki magicznej**. Mają one zastosowanie wobec prawie każdego potwora w Arkham Horror. Badacz musi skutecznie rzucić czar żeby zyskać płynące z niego korzyści (patrz „Rzucanie zaklęć” poniżej). Jeśli badaczowi nie uda się rzucić zaklęcia nie daje ono żadnych bonusów do walki. Innymi słowy, zaklęcia są potężniejsze i bardziej uniwersalne niż bronie jednak nie zawsze można ich być pewnym.

Limity broni i zaklęć

Jest ograniczona liczba broni i zaklęć, których badacz może użyć za jednym razem. Ograniczenie zostało oznaczone symbolem dłoni w dolnym lewym rogu każdej karty broni i zaklęcia. Każdy z badaczy może użyć każdej kombinacji zaklęć i broni i dodać ich bonus do siebie tak długo jak liczba symboli dłoni na nich wydrukowanych nie przekroczy dwóch. Zwróć uwagę na fakt że zaklęcia stosują się do ilości dłoni wydrukowanych na kartach nawet gdy badaczowi nie udaje się ich rzucić.

Przykład: Ashcan Pete nabył trochę sprzętu i czarów zanim zmierzył się z Gwiezdnym Pomiotem. Decyduje się na użycie automatycznego pistoletu kal. 45 (broń która daje mu bonus +4

do walki fizycznej i zajmuje jedną dłoń) i usychania (czaru dającego bonus +6 do walki magicznej jeśli zostanie dobrze rzucony i zajmuje jedną dłoń). Pete skutecznie rzuca usychanie. Pistolet i skutecznie rzucone usychanie dają mu całkowity bonus +10 (+4 z broni i +6 z zaklęcia). Dodając wartość swojej walki 6 Pete otrzymuje test walki na poziomie 16. Wlicza do tego współczynnik walki Gwiezdnego Pomiotu (-3) co zostawia go z 13 kostkami na których musi osiągnąć 3 sukcesy (wytrzymałość Gwiezdnego Pomiotu wynosi 3).

Rzucanie zaklęć

Badacz musi skutecznie rzucić zaklęcie żeby zdobyć płynące z niego korzyści. Każde zaklęcie ma **modyfikator rzucania** a większość również **koszt poczytalności**. Aby rzucić zaklęcie badacz musi zapłacić koszt w poczytalności a później zdać **test zaklęcia**.

Aby zapłacić koszt poczytalności gracz po prostu usuwa określoną liczbę żetonów poczytalności z tych które posiada zgodną z kosztem zaklęcia. Gracz musi zawsze zapłacić koszt poczytalności niezależnie od tego czy badacz zda test zaklęcia.

Test zaklęcia jest testem umiejętności opartym na wartości mądrości badacza zmienionej przez modyfikator rzucania. Jeśli test się nie uda zaklęcie nie przynosi efektu. Jeśli się uda zaklęcie przynosi zamierzony efekt.

Przykład: Harvey Walters próbuje rzucić zaklęcie uzdrowienia, którego modyfikator rzucania wynosi +1 a koszt poczytalności 1. Najpierw Harvey płaci koszt poczytalności a później testuje mądrość (+1). Jego mądrość aktualnie wynosi 4 więc rzuca pięcioma kostkami i osiąga 2 sukcesy. Zaklęcie uzdrowienia zadziało. Efekt zaklęcia umożliwia Harveyowi przywrócić tyle punktów żywotności ile rzucił sukcesów w czasie testu zaklęcia więc Harvey odzyskuje dwa punkty żywotności.

Stan badacza

Ta część instrukcji opisuje różne czynniki które mogą mieć wpływ na badacza w czasie trwania gry.

Poczytalność i żywotność

Badacz rozpoczyna grę z określoną liczbą żetonów poczytalności i żywotności wymienioną na karcie badacza. Te dwie wartości są dla badacza maksymalnym poziomem żywotności i poczytalności. Badacz może zdobywać żywotność i poczytalność w trakcie gry jednak poziom ich wartości nigdy nie może przekroczyć maksimum.

Obląkany w Arkham

Jeśli poczytalność badacza spadnie do zera w czasie gdy przebywa on w Arkham badacz tymczasowo popada w **obląkanie**. Musi natychmiast wybrać i odrzucić połowę posiadanych przedmiotów i połowę żetonów wskazówek (zaokrąglając w dół) wraz ze wszystkimi zaliczkami (jeśli jakieś posiada). Gracz natychmiast przemieszcza swojego badacza do Szpitala dla Obląkanych w Arkham. Badaczowi zostaje przywrócona poczytalność do poziomu 1 i zwracany mu jeden żeton poczytalności dodatkowo nie ma on w tej turze żadnych spotkań. Następną turę gracz rozgrywa normalnie.

Nieprzytomny w Arkham

Jeśli żywotność badacza w jakimkolwiek momencie spadnie do

zera podczas gdy znajduje się on w Arkham traci on **przytomność**. Musi niezwłocznie wybrać i odrzucić połowę swoich przedmiotów i żetonów wskazówek (zaokrąglając w dół) wraz ze wszystkimi zaliczkami (jeśli jakieś posiada). Gracz niezwłocznie przesuwa swojego badacza do Szpitala Św. Marii. Badacz odzyskuje 1 punkt żywotności i nie ma już spotkań w tej turze. Badacz może rozgrywać kolejną turę normalnie.

Oblakany lub nieprzytomny w Innych Światach

Jeśli żywotność lub poczytalność badacza spadnie do zera w czasie gdy znajduje się on w Innych Światach staje się on **zagubionym w czasie i przestrzeni**. Musi niezwłocznie wybrać i odrzucić połowę swoich przedmiotów i żetonów wskazówek (zaokrąglając w dół) jak również wszelkie zaliczki (jeśli jakieś posiada). Jego żywotność i poczytalność zostają przywrócone do minimalnego poziomu 1. Gracz niezwłocznie przemieszcza badacza na pole zagubionych w czasie i przestrzeni i kładzie znacznik badacza na boku żeby zaznaczyć że badacz jest opóźniony (patrz „Zagubiony w czasie i przestrzeni” w dalszej części zasad).

Ważne: kiedy sumujesz przedmioty przed ich odrzuceniem policz wszystkie zwykłe przedmioty, unikalne przedmioty i zaklęcia. Na przykład rewolwer policyjny i wóz patrolowy w sumowaniu liczą się każdy za jeden przedmiot. Sprzymierzeńcy, Umiejętności i inne karty nie są wliczane do całości.

Opóźnieni badacze

Badacz, którego znacznik leży na boku jest opóźniony. Opóźnieni badacze nie ruszają się w czasie fazy ruchu i nie otrzymują punktów ruchu. Zamiast tego gracz opóźnionego badacza w swojej turze w fazie ruchu powinien postawić znacznik badacza aby pokazać że badacz już nie jest opóźniony.

Aresztowani badacze

Niektóre spotkania mogą się zakończyć aresztowaniem badacza przez policję i zabraniem na posterunek. Jeśli tak się stanie gracz powinien umieścić znacznik badacza w celi (nie w głównym posterunku policji). Aresztowani badacze tracą połowę pieniędzy (zaokrąglając w dół) i są opóźnieni. Gracz opuszcza całą następną turę i jedynie stawia znacznik badacza i umieszcza go w głównej części posterunku policji w czasie fazy ruchu. W następnej turze gracz zachowuje się zupełnie normalnie.

Zagubiony w czasie i przestrzeni

Każdy badacz który zagubi się w czasie i przestrzeni jest natychmiast umieszczany na polu zagubiony w czasie i przestrzeni na planszy. Badacz jest opóźniony i gracz powinien umieścić jego znacznik na boku. Badacz traci następną turę pozostając na polu zagubiony w czasie i przestrzeni. Gracz może jedynie postawić znacznik badacza żeby pokazać że nie jest on już opóźniony w fazie ruchu. W kolejnej turze na początku fazy utrzymania gracz przemieszcza swojego badacza w dowolne miejsce lub na ulicę w Arkham.

Pochłonięci badacze

W rzadkim przypadku badacz może zostać **pochłonięty**. Gracz natychmiast odrzuca wszystkie jego karty (oprócz nie wydanych trofeów) i wstawia jego kartę badacza między nieużywane karty badaczy. Następnie losuje nowego badacza i ustawia wszystko na jego karcie tak jakby był to początek gry (jak to opisano w „Rozstawienie gry” wcześniej).

Błogosławieni i przeklęci badacze

Błogosławieństwa i klątwy reprezentują ingerencję ze strony sił wyższych i badacze mogą zdobyć ich karty dzięki spotkaniom lub plotkom.

- Kiedy badacz jest błogosławiony wszystkie rezultaty rzutów równe 4 lub więcej są uznawane za sukcesy.
- Kiedy badacz jest przeklęty jedynie rzuty równe 6 są uznawane za sukcesy.

Badacz nie może być w tym samym momencie błogosławiony i zarazem przeklęty. Jeśli błogosławiony badacz jest przeklęty po prostu odrzuca się błogosławieństwo. Jeśli przeklęty gracz otrzyma błogosławieństwo odrzuca się kartę klątwy. Na tej samej zasadzie gracz nie może mieć więcej niż jedno błogosławieństwo lub klątwę.

Zamykanie i pieczętowanie bram

Bramy międzywymiarowe otwierają się w miejscach w całym Arkham, badacze muszą się starać żeby je zamknąć lub zapieczętować.

Zamykanie bram

Zanim badacz może zamknąć bramę musi przez nią przejść zbadać Inny Świat, do którego ona prowadzi i powrócić do Arkham.

Kiedy badacz wróci z Innego Świata, w sposób opisany wcześniej, gracz powinien umieścić znacznik odkrycia pod znacznikiem badacza. Daje to badaczowi możliwość podjęcia próby zniszczenia i zamknięcia bramy w czasie następnej fazy spotkań w Arkham. Jeśli z jakiegokolwiek powodu badacz opuszcza miejsce w którym wyszedł z bramy gracz musi odrzucić znacznik odkrycia badacz przegapił okazję i musi jeszcze raz zbadać bramę jeśli chce ją zamknąć.

Jeśli podczas fazy spotkań w Arkham badacz znajduje się w miejscu zawierającym otwartą bramę i badacz zdobył znacznik odkrycia może podjąć próbę zamknięcia bramy. Żeby to zrobić badacz musi zdecydować czy chce przeprowadzić test mądrości czy walki z użyciem modyfikatora którym jest liczba wydrukowana na znaczniku bramy. Jeśli badaczowi uda się test zamyka bramę i zabiera jej znacznik jako trofeum z bramy. Jeśli badacz nie zda testu brama pozostaje otwarta. Badacz może próbować ją zamknąć w fazie spotkań w Arkham w następnej turze (i kolejnych turach tak długo jak nie opuści miejsca z bramą).

Pieczętowanie bram

Jeśli badaczowi udało się zamknąć bramę może natychmiast próbować ją zapieczętować na stałe zużywając pięć żetonów wskazówek. Gracz bierze żeton zagłady ze stosu nieużytych żetonów zagłady obraca go na stronę ze znakiem Starszych i umieszcza w miejscu, w którym znajdowała się brama. Gracz nadal trzyma znacznik bramy jako trofeum. Brama jest w tym momencie zapieczętowana: żadne bramy ani potwory nie mogą się pojawić w tym miejscu w którym zapieczętowana została brama aż do końca gry.

Potwory i zamykanie bram

Kiedy brama zostaje zamknięta wszystkie potwory, które mają

to samo oznaczenie wymiaru (patrz „ruch potworów” strona 10) co zamknięta lub zapieczetowana brama, znajdujące się w Arkham na niebie i na skraju są usuwane z planszy i umieszczane w pojemniku. Symbol wymiaru potwora został wydrukowany w dolnym prawym rogu znacznika potwora na stronie ruchu.

Znaki Starszych

Znaki Starszych są specyficznym rodzajem unikatowych przedmiotów których badacze mogą użyć do zapieczetowania bram. Jest kilka znaków Starszych w talii unikalnych przedmiotów. Żeby użyć znaku Starszych badacz musi się znajdować w miejscu w którym jest brama i musiał wcześniej zdobyć znacznik odkrycia zupełnie jakby próbował zamknąć bramę. Badacz nie wykonuje testu mądrości ani walki ani nie wydaje żetonów wskazówek aby użyć znaku Starszych.

Aby użyć znaku starszych należy:

- Gracz usuwa 1 punkt poczytalności i 1 punkt żywotności ze swojej karty badacza. Może to spowodować nieprzytomność lub obłąd u badacza ale znak Starszych nadal działa.
- Gracz bierze żeton zagłady z toru zagłady Pradawnego (nie ze stosu nieużywanych żetonów zagłady) obraca go na stronę ze znakiem Starszych i kładzie na miejscu w którym pieczętuje bramę. Obniża to działający poziom zagłady o 1 i jest to jedyny sposób by to zrobić.
- Gracz odkłada kartę znaku Starszych do pudełka. Ta karta nie może zostać wyciągnięta lub użyta w dalszej części gry.

Kiedy te czynności zostaną wykonane brama została zapieczetowana: Żadne kolejne bramy ani potwory nie pojawiają się w tym miejscu aż do końca gry.

Potwory strzegące bram

Podczas tury w której badacz powraca do Arkham z Innych Światów nie musi unikać potworów ani z nimi walczyć w miejscu w którym znajduje się brama. Zasada ta ma zastosowanie jedynie w turze w której badacz wraca do Arkham. W kolejnych turach jeśli badacz pozostaje na miejscu musi unikać potworów lub z nimi walczyć na normalnych zasadach.

Limit i Skraj

Jest limit potworów które mogą się znajdować w Arkham w jednym momencie. Limit jest równy liczbie graczy biorących udział w grze plus 3.

Limit ten odnosi się do liczby potworów poruszających się w Arkham i pozostających na niebie. Potwory, które pojawiają się w miejscach a następnie są usuwane nie są wliczane. Nie liczą się

Pieczetowanie bram

A: Używając żetonów wskazówek



Aby zapieczetować bramę używając żetonów wskazówek gracz musi:

1. Mieć sukces w swoim rzucie w celu zamknięcia bramy.
2. Wydać 5 żetonów wskazówek.
3. Wziąć znacznik bramy jako trofeum z bramy.
4. Wziąć jeden żeton znaku Starszych ze stosu nie zużytych żetonów i umieścić go na polu miejsca w którym wrota zostały zapieczetowane.

B: Używając znaku Starszych



Aby zapieczetować bramę używając znaku Starszych gracz musi:

1. Zwrócić kartę znaku Starszych do pudełka (nie jest konieczny rzut na zamknięcie bramy).
2. Wziąć znacznik bramy jako trofeum z bramy.
- Wziąć jeden żeton zagłady z toru zagłady Pradawnego i obrócić go na stronę ze znakiem Starszych a następnie umieścić go w miejscu w którym wrota zostały zapieczetowane. Ta metoda zmniejsza aktualny poziom na torze zagłady o 1.

też potwory na Skraju.

Ważne: Jeśli poziom strachu osiągnie 10 Arkham zostało przejęte przez potwory i limit przestaje mieć zastosowanie do końca gry. Patrz „Tor strachu” poniżej.

Jeśli dodanie potwora do planszy zwiększyłoby liczbę potworów w Arkham powyżej limitu znacznik potwora jest umieszczany na polu Skraju. Potwory na Skraju pozostają tam aż do momentu w którym się on przepełni.

Liczba graczy	Maksymalna liczba potworów na Skraju
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Jeśli liczba potworów na Skraju przekracza ten limit należy odłożyć wszystkie potwory ze Skraju do pojemnika i zwiększyć poziom strachu o 1. Poziom strachu został opisany poniżej.

Tor strachu

Tor strachu pokazuje aktualny poziom strachu w Arkham aktualny stan psychiczny mieszkańców miasta. Różne rzeczy mogą podnosić poziom strachu jak np. zbyt wiele potworów na Skraju lub efekty wywoływane przez karty mitów. Poziom strachu nie może być w żaden sposób obniżany więc gracze

Podział karty Przedwiecznego



- 1: **Imię:** Imię Przedwiecznego
- 2: **Współczynnik walki:** Jest to współczynnik walki Przedwiecznego. Jest używany tylko jeśli Przedwieczny się obudzi i badacze muszą z nim walczyć.
- 3: **Obrona:** Ta część wymienia zdolności obronne Przedwiecznego. Patrz Specjalne zdolności potworów na stronie 24 żeby zapoznać się z tymi zdolnościami.
- 4: **Czciociele:** Ta część zapewnia szczególne umiejętności różnym typom potworów. Te umiejętności działają przez cały czas gry.
- 5: **Moc:** Jest to wyjątkowy wpływ jaki ma Przedwieczny na przebieg gry. Większość z efektów działa przez całą grę.
- 6: **Atak:** Jest to zdolność ataku Przedwiecznego używana w czasie walki z nim. Niektórzy Przedwieczni mają również zdolność rozpoczynania bitwy która działa tylko raz w momencie rozpoczęcia przez badaczy walki z Przedwiecznym.
- 7: **Tor zagłady:** Ta część pokazuje jak blisko jest do

Walka z Przedwiecznymi



Na początku bitwy upewnij się że tor zagłady Przedwiecznego jest wypełniony żetonami zagłady. Natychmiast Aktywuj wszystkie zdolności początku bitwy jakie ma Przedwieczny.



W każdej rundzie na początku gracze najpierw rozgrywają fazę utrzymania a później w kolejności atakują Przedwiecznego zapisując całkowitą liczbę sukcesów, które udało im się uzyskać jako grupie. Za każdym razem gdy uda im się zebrać liczbę sukcesów równą liczbie graczy lub wyższą (np. 4 i więcej sukcesy w grze czteroosobowej) usuwają jeden żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego aż zużyją



Po ataku przeprowadzonym przez wszystkich graczy atakuje Przedwieczny. Często gracze nie będą musieli wykonywać testów cierpieć z powodu braku szczęścia jak opisano to na karcie Przedwiecznego.

Zakończenie bitwy

Jeśli graczom uda się usunąć ostatni żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego zostaje on pokonany i badacze zwyciężają.

Jednak jeśli wszyscy badacze zostaną pochłonięci nie udało im się zatrzymać przybycia Przedwiecznego i przegrywają grę.

powinni stale dbać o to żeby się nie podnosił.

Kiedy poziom strachu wzrasta przesun znacznik strachu po torze w górę tak jak zostało to zaznaczone. Znacznik strachu nie może opuścić toru więc poziom strachu nie może przekroczyć 10.

„Margie pakuj się!”

Najbardziej oczywistym efektem wzrostu poziomu strachu jest fakt że ludzie pakują się i opuszczają miasto. **Za każdy punkt strachu, o który wzrośnie jego poziom, wylosuj jedną kartę sprzymierzeńca z ich talii i odłóż ją do pudełka.** Ten sprzymierzeniec nie będzie dostępny do końca gry. Kiedy wszyscy sprzymierzeńcy zostali już odłożeni do pudełka lub zdobyli przez badaczy nic się w powyższym wypadku nie dzieje.

„Koniec. Przenoszę sklep do Bostonu.”

Jeśli poziom strachu osiągnie odpowiedni poziom Sklep z Ciekawostkami, Główny sklep, i Magiczny sklep Ye Olde są zamykane do końca gry.

Jeśli poziom strachu osiągnie 3 umieść znacznik zamknięcia na Sklepie Głównym. Jest on zamknięty do końca gry i nikt nie może wejść do tego miejsca. Natychmiast przesun wszystkich badaczy i potwory, które znajdują się w Sklepie Głównym na ulicę Rivertown.

Jeśli poziom strachu osiągnie 6 umieść znacznik zamknięcia na Sklepie z Ciekawostkami. Jest on zamknięty do końca gry i nikt nie może wejść do tego miejsca. Natychmiast przesun wszystkich badaczy i potwory, które znajdują się w Sklepie z Ciekawostkami na ulicę Northside.

Jeśli poziom strachu osiągnie 9 umieść znacznik zamknięcia na Sklepie magicznym Ye Olde. Jest on zamknięty do końca gry i nikt nie może wejść do tego miejsca. Natychmiast przesun wszystkich badaczy i potwory, które znajdują się w Sklepie magicznym Ye Olde na ulicę Uptown.

„Patrz na te wszystkie potwory.”

Jeśli poziom strachu osiągnie 10 miasto Arkham zostało opanowane przez potwory i limit potworów całkowicie przestaje działać. Nie ma już żadnych ograniczeń co do liczby potworów, które mogą się włóczyć po mieście.

Dodatkowo, kiedy poziom strachu osiągnie 10, jeden żeton zagłady jest umieszczany na torze zagłady Pradawnego.

Przedwieczny się budzi!

Nie ważne jak bardzo badacze się starają i jakim przeciwnościom muszą stawić czoła. Pomimo ich wysiłków Pradawny może się obudzić i wkroczyć do Arkham. Jeśli się to

zdarzy jedyną drogą, która pozostaje badaczom, jest próba odesłania go z powrotem przy użyciu broni i magii zgromadzonej w toku gry.

Oto trzy warunki obudzenia się Pradawnego.

1 Tor zagłady jest pełen

Jeśli wystarczająco wiele bram jest otwartych w końcu tor zagłady Przedwiecznego zapelnia się żetonami zagłady nawet jeśli badacze zużyją wszystkie znaki Starszych. Kiedy żeton zagłady zostaje położony na ostatnim wolnym polu toru zagłady Przedwieczny natychmiast się budzi.

2. Zbyt wiele otwartych bram

Jeśli badacze pozwolą na to żeby zbyt wiele bram było otwartych w jednym momencie może to obudzić Przedwiecznego. Liczba otwartych bram, która spowoduje natychmiastowe obudzenie Przedwiecznego zależy od liczby graczy.

Liczba graczy	Liczba otwartych bram
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

3. Brak znaczników bram

Przedwieczny może się również obudzić natychmiast w momencie w którym otwiera się nowa brama a nie już nieużytych znaczników bram w stosie. W związku z tym w momencie w którym znaczniki bram się wyczerpują badacze powinni wydać jedno lub więcej trofeum bramy aby uzupełnić zapas.

Bardzo ważne: Jeśli Przedwieczny się budzi a jego tor zagłady nie jest pełen należy uzupełnić go żetonami zagłady przed przystąpieniem do ostatecznej bitwy.

Ostateczna bitwa

Kiedy Przedwieczny się budzi wszyscy badacze zagubieni w czasie i przestrzeni zostają natychmiast pochłonięci i wyeliminowani z dalszej gry. Ci badacze którzy przetrwali muszą stawić czoła Pradawnemu w ostatecznej bitwie! Walka z Przedwiecznym została podzielona na rundy. W czasie rundy gracze na początek mają okazję do przygotowania badaczy. Później każdy badacz atakuje Przedwiecznego. W końcu Przedwieczny atakuje badaczy. Po rozegraniu tych kroków rozpoczyna się nowa runda. Struktura każdej rundy w bitwie z Przedwiecznym wygląda następująco:

1. Odświeżenie badaczy

Na początku rundy walki z Przedwiecznym badacze mogą odświeżyć swoje karty używając zdolności postaci i dostosować swoje umiejętności na zasadach obowiązujących w fazie utrzymania. Następnie znacznik pierwszego gracza powinien być przekazany na lewo. W końcu badacze mogą handlować między sobą przedmiotami tak jakby byli w tym samym miejscu (patrz „Handlowanie wyposażeniem” w dalszej części zasad).

2. Badacze atakują

Następnie, rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy gracz którego badacz wciąż bierze udział w walce może wykonać test walki przeciwko Pradawnemu używając jego współczynnika walki jako modyfikatora.

W odróżnieniu od normalnej walki Przedwieczny nie może

zostać pokonany jednym atakiem. Zamiast tego należy prowadzić zapis sukcesów jakie uda się osiągnąć badaczom przeciwko Pradawnemu (patrz „testy umiejętności strona 12”). Sukcesy te są kumulowane i każdy gracz któremu uda się je osiągnąć dokłada swój sukces do puli. Gdy gracze zgromadzą liczbę sukcesów równą liczbie graczy (włączając graczy wcześniej wyeliminowanych z gry) usuwają jeden żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego i kasują swoje skumulowane sukcesy do zera. W momencie usunięcia ostatniego żetonu zagłady z toru badacze pokonują Przedwiecznego! Patrz „zakończenie gry” strona 12.

3. Przedwieczny atakuje

Po tym jak wszyscy gracze (poza wyeliminowanymi) przetestowali swoją walkę przeciwko Pradawnemu przypuszcza on atak na każdego z badaczy. Rodzaj ataku zależy od Przedwiecznego jednak zawsze jest on bardzo śmiertelny. Na przykład Hastur zmusza wszystkich badaczy do wykonania testu woli o rosnącej trudności, którego nie zdanie powoduje utratę poczytalności.

Każdy z badaczy którego poczytalność albo żywotność spadnie do 0 uznawany jest za **pochłoniętego**. Jeśli badacz został pochłonięty podczas ostatecznej bitwy z Przedwiecznym jest eliminowany z gry (np. gracz nie losuje nowej postaci). Jeśli wszyscy badacze zostali **pochłonięci** Przedwieczny wydostaje się na świat i gracze przegrywają.

Po rozegraniu ataku Przedwiecznego na każdego badacza rozpoczyna się nowa runda. Dzieje się tak do momentu pokonania Przedwiecznego lub **pochłonięcia** wszystkich badaczy.

Zbiór

Poniżej znajdują się dodatkowe tematy dotyczące zasad, które powinny rozjaśnić sposób gry w Arkham Horror.

Odrzucanie kart

Jeśli odrzucasz kartę odłóż ją zakrytą na spód odpowiedniej talii. Gracze tasują większość talii jedynie w przypadku gdy nakazuje im to wyciągnięta karta. Karty miejsc jednak są tasowane za każdym razem gdy gracz ma pociągnąć jedną z nich. Gracz który ciągnie kilka kart z talii miejsc w jednym momencie nie może tasować talii między ciągnięciem kolejnych kart.

Specjalne cechy miejsc

Niektóre miejsca na planszy mają specjalne cechy. Jeśli badacz wejdzie do takiego miejsca **może** rozegrać specjalną cechę miejsca zamiast spotkania w nim. Jeśli w tym miejscu znajduje się otwarta brama badacz nie może korzystać ze specjalnej cechy miejsca.

Przykład: *Budynek Naukowy ma cechę specjalną analizy. Dzięki niej badacz może w tym miejscu wymienić trofeum za potwora na żeton wskazówki. Badacz w Budynku Naukowym może użyć tej cechy zamiast losowania spotkania w tym miejscu jednak badacze nie mogą używać cech specjalnych miejsc w których znajdują się otwarte bramy.*

Potwory w spotkaniach

Wiele spotkań w miejscach i Innych Światach polega na pojawieniu się potwora. Aby rozegrać takie spotkanie gracz musi wylosować potwora z pojemnika i rozegrać zwykłe spotkanie (np. badacz może próbować uniknąć potwora lub z nim walczyć). Nie ważne w jaki sposób toczy się rozegranie

Podział planszy



Plansza gry została podzielona na kilka części: Arkham (A), Inne Światy (C) Tor strachu (D) i Granice miasta (E-G).

Część stanowiąca Arkham pokazuje miasto podzielone na 9 dzielnic, każda z nich ma 2 do 3 ważnych miejsc a także pole ulicy (B). Badacze poruszają się po tej części planszy przechodząc ulicami i odwiedzając miejsca. Wszystkie miejsca są oznaczone różnymi symbolami wskazującymi jakiego typu spotkania najczęściej mają tam miejsce.

Inne Światy (C) ta część planszy obrazuje inne wymiary do których badacze mogą wkroczyć przez bramy, które otwierają się w części planszy stanowiącej Arkham. Badacze przechodzą przez bramy w celu ich odkrycia i znalezienia jakiejś ich słabości, która umożliwi badaczowi zamknięcie bramy po powrocie do Arkham.

Tor strachu (D) ta część planszy służy do śledzenia obecnego poziomu strachu wśród mieszkańców Arkham. Jeśli badacze pozwolą żeby poziom strachu wzrósł zbyt mocno ludzie zaczną opuszczać miasto i coraz ciężiej będzie w nim zdobyć sprzymierzeńców. W końcu zamknięte zostaną trzy sklepy znajdujące się w mieście utrudniając badaczom zwycięstwo w grze.

Granice miasta to pola na planszy oznaczające Skraj, Niebo (F) oraz Zagubionych w czasie i przestrzeni (G). Gracze cierpiący z powodu fatalnych posunięć przechodzą na krótko na obszar Zagubionych w czasie i przestrzeni. Potwory które przekraczają limit potworów w mieście włóczą się po Skraju gdzie terroryzują mieszkańców. W końcu potwory latające przenoszą się na krótko do nieba zanim zapikują na badacza jak tylko zauważą ruch na ulicach Arkham.

Podział karty badacza



1: **Nazwisko i zawód:** nazwisko i zawód twojej postaci.

2: **Maksymalna poczytalność:** Mówi z jak dużą poczytalnością twoja postać rozpoczyna grę. Nie możesz podnieść swojej poczytalności powyżej tego poziomu (ale możesz zwiększyć ten poziom).

3: **Maksymalna żywotność:** Mówi z jak dużą żywotnością twoja postać rozpoczyna grę. Nie możesz podnieść swojej żywotności powyżej tego poziomu (ale możesz zwiększyć ten poziom).

4: **Dom:** jest to miejsce na planszy gdzie twój badacz rozpoczyna grę.

5: **Własność:** jest ekwipunek z jakim twój badacz rozpoczyna grę.

6: **Wyjątkowa umiejętność:** jest to umiejętność specjalna, której umie używać wyłącznie twoja postać.

7: **Skupienie:** zdolność twojej postaci do dostosowania umiejętności w każdej turze. Patrz „Dostosowywanie umiejętności na stronie 6.

8: **Pary umiejętności:** Są to umiejętności twojej postaci. Zostały połączone w pary żebyś zwiększając poziom jednej z nich jednocześnie zmniejszał poziom drugiej.



Podział znacznika potwora



1: **Nazwa:** Nazwa potwora.

2: **Czułość:** modyfikator używany przy unikaniu potworów.

3: **Ramka ruchu:** Kolor ramki oznacza rodzaj ruchu potwora (czarny normalny, czerwony szybki, żółty stojący, niebieski latający, zielony specjalny).

4: **Wymiar pochodzenia:** jest to wymiar z którego pochodzi potwór. Jeśli brama jest zamknięta i zapieczętowana wszystkie potwory w grze które pochodzą z wymiaru do którego prowadziła powracają do pojemnika.

Strona walki



1: **Zdolności:** wszystkie specjalne cechy i zdolności które posiada potwór. Patrz Zdolności potworów na stronie 24 gdzie zostały one szczegółowo wyjaśnione.

2: **Tekst wprowadzający:** nie odgrywa roli w grze jednak tworzy jej atmosferę.

3: **Wartość zastraszenia:** Jest to modyfikator używany do testów strachu wywołwanego przez tego potwora.

4: **Obrażenia ze strachu:** Pokazuje ile poczytalności traci badacz jeśli nie zda testu strachu przed tym potworem.

5: **Wytrzymałość:** Jest to trudność wszystkich testów walki z tym potworem.

6: **Obrażenia:** Pokazuje ile żywotności straci badacz jeśli nie zda testu walki z tym potworem.

7: **Współczynnik walki:** Jest to modyfikator używany w testach walki z tym potworem.

spotkania, potwór nigdy nie pozostaje na planszy. Potwór wraca do pojemnika niezależnie od tego czy badacz go uniknął lub pokonał czy też stracił przytomność albo popadł w błąd.

Ograniczenia kart specjalnych

W większości przypadków gracz nie może mieć więcej niż jedną kartę specjalną określonego rodzaju. Zasada ta odnosi się do zaliczek, kredytów bankowych członkostwa w Srebrnej Łoży i kart błogosławieństwa/klątwy.

Wydawanie pieniędzy

Często badacze dowiedzą się że mogą kupić przedmioty za „wymienioną cenę” lub „za 1\$ powyżej wymienionej ceny”. Cena wymieniona jest zawsze na kartach przedmiotów w dolnym prawym rogu. Przedmioty są kupowane poprzez odrzucenie żetonów pieniędzy w liczbie (nominałach) zgodnej z

ceną przedmiotu.

Zużywanie trofeów

Jest kilka miejsc na planszy w których badacze mogą wydać trofea potworów i bram, które zebrali w dotychczasowej grze. Gracz może np. wymienić trofeum bramy lub potwora w Dokach na 5\$. Wszystkie trofea potworów wydane w ten sposób wracają do pojemnika podczas gdy trofea za bramy są umieszczane zakryte na spodzie stosu znaczników bram.

Problemy z kolejnością

Jeśli dwa lub więcej wydarzeń zachodzi w jednym momencie gracze decydują w jakiej kolejności się one pojawiają. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia decyduje pierwszy gracz.

Handel wyposażeniem

Jeśli badacze znajdują się na tej samej ulicy, na tym samym polu Innego Świata lub w tym samym miejscu mogą handlować za pomocą pieniędzy, zwykłych przedmiotów, unikalnych przedmiotów i zaklęć. Można to robić przed w czasie lub po ruchu jednak nie w czasie walki.

Symbole miejsc

Nad każdym miejscem na planszy znajduje się zielony lub czerwony diament. Diament oznacza jak niebezpieczne jest dane miejsce.

Miejsca z zielonym diamentem są stabilne. Potwory i bramy nigdy się w nich nie pojawiają jednak możliwe jest że potwory przemieszczają się do nich w określonych okolicznościach.

Miejsca z czerwonym diamentem są niestabilne. Potwory i bramy mogą się pojawiać w tych miejscach czasem nawet w wyniku spotkań. Do tych miejsc powinno się wchodzić z dużą ostrożnością.

Każde miejsce na mapie zawiera również kilka symboli z nim powiązanych. Symbole te mówią graczom czego mogą się spodziewać udając się do danego miejsca. Poniżej znajduje się klucz do tych symboli:

 Sprzymierzeńcy	 Poczytalność
 Błogosławieństwa	 Umiejętności
 Żetony wskazówek	 Zaklęcia
 Zwykłe przedmioty	 Żywotność
 Pieniądze	 Unikalne przedmioty

Dodatkowo każde niestabilne miejsce daje badaczowi możliwość spotkania sprzymierzeńcy również żetony wskazówek pojawiają się w tych miejscach jako wynik rozegrania kart mitów.

Niektóre miejsca mają symbole miejsc specjalnych co oznaczono przez odwrócenie koloru symbolu, np. Poczytalność w Szpitalu dla obłąkanych w Arkham. Symbole te że w tych miejscach istnieje pewna metoda zdobycia opisanego tym symbolem przedmiotu.

Zdolności specjalne potworów

Powszechne zdolności specjalne potworów zostały szczegółowo opisane poniżej.

Zasadzka: Kiedy walka z tym potworem się już rozpoczęła, badacz nie ma już szansy na ucieczkę zamiast tego walka musi trwać aż do zwycięstwa jednego z przeciwników.

Nieskończony: Potwór z tą zdolnością nie może być zebrany jako trofeum po jego pokonaniu. Kiedy zostanie pokonany jego znacznik wraca do pojemnika.

Odporność fizyczna/magiczna: Broń lub zaklęcie które daje bonus do typu obrażeń na które potwór jest odporny dostarcza jedynie połowę swojego zwykłego bonusu (zaokrąglone do góry).

Przykład: Używając Thompsona (normalnie +6 bonusu fizycznego) przeciwko potworowi z odpornością fizyczną daje jedynie bonus +3.

Niewrażliwość fizyczna/magiczna: Broń lub zaklęcie które daje bonus jednego lub drugiego typu nie daje go w tym przypadku wcale.

Przykład: Używając Thompsona (normalnie bonus fizyczny +6) przeciwko potworowi z niewrażliwością fizyczną daje bonus równy +0.

Koszmarność X: Każdy badacz który zda test strachu przed tym potworem nadal traci X poczytalności. Zdolność ta nie jest stosowana jeśli badacz nie zda testu strachu.

Przykład: Młody Mroczny (Koszmarność 1) powoduje utratę 3 punktów poczytalności jeśli badacz nie zda testu strachu i 1 poczytalności jeśli badacz go zda. Utrata poczytalności dzięki koszmarności 1 nie jest stosowana jeśli badacz nie zdał testu strachu.

Przytłaczający X: Każdy badacz, który pokona tego potwora w walce nadal traci X punktów żywotności. Nie stosuje się tej umiejętności jeśli badacz nie zda testu walki przeciwko potworowi.

Fazy w skrócie

Kolejnymi fazami tury są:

Faza I: Utrzymanie

Faza II: Ruch

Faza III: Spotkania w Arkham

Faza IV: Spotkania w Innych Światach

Faza V: Mity

Podczas fazy **utrzymania** gracze wszelkie akcje utrzymania które są od nich wymagane z tury na turę. Obejmuje to odbieranie płatności, spłacanie kredytów, odświeżanie ekwipunku i dostosowywanie suwaków umiejętności.

Podczas fazy **ruchu** badacze w Arkham poruszają się zgodnie ze swoją aktualną wartością szybkości. Badacze w Innych Światach przemieszczają się na następny obszar Innego Świata lub wracają do Arkham jeśli już są w drugim obszarze Innego Świata.

Podczas **spotkań** w Arkham badacze w miejscach w których nie ma bram ciągną jedną kartę miejsca z talii miejsc dla danej dzielnicy i wykonują wypisane na niej instrukcje. Zazwyczaj spotkania w Arkham wymagają testu umiejętności.

Podczas **spotkań w Innych Światach** każdy badacz który jest w Innym Świecie ciągnie karty bramy do momentu wyciągnięcia takiej na której symbol pasuje do symbolu Innego Świata w którym badacz się znajduje. Następnie wykonuje instrukcje wypisane na karcie. Podobnie jak spotkania w Arkham Spotkania w Innych Światach również wymagają najczęściej testu umiejętności.

Podczas **mitów** pierwszy gracz ciągnie 1 kartę mitów i rozgrywa ją. Najpierw pojawiają się potwory w Arkham czasem razem z nową bramą zazwyczaj też zostaną rozmieszczone nowe żetony wskazówek. Następnie część potworów na planszy może się przemieszczać po mieście. W końcu ma miejsce efekt specjalny karty mitów który może spowodować zmianę zasad gry na chwilę lub też na kilka tur.

Testy umiejętności

Badacze często muszą wykonywać testy umiejętności w celu uniknięcia szkody lub zdobycia przewagi. Test umiejętności mówi jaka umiejętność ma zostać użyta, co określa liczbę kostek którymi rzuci gracz; modyfikator testu, który może dostarczyć

bonusu lub kary do liczby kostek którymi rzuca gracz; oraz trudność, która oznacza ile sukcesów musi wyrzucić gracz żeby zdać test (rzuty 5 i 6 są sukcesami).

Testy umiejętności specjalnych

Są cztery typy testów specjalnych, które powinni znać gracze: test unikania, test strachu, test walki i test rzucania zaklęcia. Każdy z tych testów używa wartości jednej z sześciu podstawowych umiejętności. Bonusy do umiejętności na której bazuje test specjalny stosowane są również do niego. Bonusy do testów specjalnych nie mogą być jednak używane do zwykłych testów umiejętności.

Testy unikania bazują na **skradaniu** (patrz „Unikanie potworów” strona 13).

Testy walki bazują na **walce** (patrz „Walka” strona 14).

Testy strachu bazują na **woli** (patrz „Test strachu” strona 14).

Test rzucania zaklęcia bazuje na **mądrości** (patrz „Rzucanie zaklęć” strona 15).

Zbyt wiele bram

Jeśli otwartych jest zbyt wiele bram Przedwieczny natychmiast się budzi.

Liczba graczy	Liczba otwartych bram
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

Bardzo ważne: Jeśli Przedwieczny obudzi się w ten sposób dopełnij jego tor zagłady żetonami zagłady przed rozpoczęciem ostatecznej bitwy!

Limit potworów

Liczba potworów, które mogą znajdować się w jednym momencie na planszy jest ograniczona liczbą graczy. Wszystkie potwory, które powinny być umieszczone na planszy są stawiane na Skraju.

Limit potworów = (liczba graczy) + 3

Ważne: Jeśli poziom strachu osiągnie 10 Arkham zostaje przejęte przez potwory co oznacza że limit jest usuwany do końca gry.

Potwory na Skraju

Jeśli dodanie potwora do planszy spowoduje **zwiększenie całkowitej liczby potworów w Arkham powyżej limitu** to potwór zamiast w mieście jest umieszczany na Skraju. Potwory, które trafiły na *Skraj* pozostają tam aż do momentu gdy będzie on zbyt pełen.

Liczba graczy	Maksymalna liczba potworów na Skraju
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Jeśli liczba potworów na Skraju Arkham przekroczy limit zwróć wszystkie z nich do pojemnika i podnieś poziom strachu o 1.

Podsumowanie poziomu strachu

Aby podsumować poziom strachu:

Za każdy krok o który zwiększa się poziom strachu odłóż jednego losowego sprzymierzeńca z talii sprzymierzeńców do pudełka.

Ponadto następujące rzeczy dzieją się kiedy pewien poziom strachu zostanie osiągnięty:

Poziom strachu	Wydarzenie
3	Główny sklep zostaje zamknięty
6	Sklep z ciekawostkami zostaje zamknięty
9	Magiczny sklep Ye Olde zostaje zamknięty
10	Arkham zostaje przejęte (nie ma limitu potworów i dodaje się jeden żeton zagłady)

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl wykonał:
Piotr Baładynowicz

Skład:
Magdalena Jedlińska

Strona firmowa www.rebel.pl . Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6,
80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04



Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454



**Stań w obronie legendarnego Camelot!
Jednak uważaj, wśród Rycerzy Okrągłego
Stołu czai się zdrajca!**

Cienie nad Camelot to ze wszech miar
niezwykła gra wymagająca od graczy z
jednej strony pełnej współpracy i wzajem-
nego zaufania, a z drugiej odszukania w
swoim gronie zdrajcy. Zdobądź Excalibur i
odnajdź Graala, zanim złe siły ukryją je przed
oczami śmiertelnych na wieki. Walcz z
nieustannie nacierającymi Piktami i
Saksonami i spiesz się.

Wróg
nie będzie
czekał...



**Odkryj
nowe gry
planszowe pięknie
wykonane i
niezwykle miodne.**

**Liczba graczy: 3 - 7
Wiek graczy: od 10 lat
Więcej informacji:
www.REBEL.pl/go/SoC**



**Od pierwszych minut
D-Day aż po wyzwolenie
Paryża i później...**



Memoir '44
rzuca Cię w sam środek
kluczowych bitew II Wojny Światowej,
które zaważyły na losach Zachodniej Europy: Omaha
Beach, Pegasus Bridge i wiele innych. Przejmij dowodzenie wojsk
alianckich lub niemieckich, przekonaj się, że mogło być inaczej.
Sprawdź, że nie zawsze przewaga liczebna może zagwarantować
zwycięstwo. Wspaniałe wykonanie plastikowych figurek i innych
elementów gry, płynna mechanika i zróżnicowane scenariusze
zapewnią Tobie wiele godzin niepowtarzalnej rozrywki. Oto gra, która
może rywalizować nawet ze strategicznymi grami komputerowymi!

Takiej gry planszowej jeszcze nie znałeś!!

**Liczba graczy: dla 2 osób
Wiek graczy: od 8 lat
Więcej informacji:**

www.REBEL.pl/go/Memoir

www.REBEL.pl

