

INSTRUKCJA

# HORROR w ARKHAM



A  
**CALL of  
CTHULHU**  
BOARDGAME





## Witamy w Arkham!

*Mamy rok 1926, szczyt Szalonych Lat Dwudziestych. Podlotki tańczą do rana w wypełnionych dymem spelunkach, popijając alkohol dostarczany przez przemytników i mafię. To święto, które ma zaćmić wszystkie święta, pokłosie Wojny, która miała zakończyć wszystkie wojny.*

*Miasteczko Arkham spowijają jednak coraz głębsze cienie. W pustce poza czasem i przestrzenią czają się obce byty, zwane Przedwiecznymi. Wiją się u bram pomiędzy światami, a te zaczynają się otwierać. Jeśli nie zostaną zamknięte, Przedwieczni uczynią nasz świat swym zrujnowanym imperium.*

*Tylko garstka Badaczy stanie naprzeciw Horrorom, jakie czyhają w Arkham. Czy uda im się zwyciężyć?*

**Horror w Arkham** to gra dla 1 do 8 graczy (zaleca się 3 do 5). Przewidywany czas rozgrywki to 2 do 4 godzin. Akcja gry toczy się w fikcyjnym miasteczku Arkham w stanie Massachusetts, rozsławionym dzięki prozie H.P. Lovecrafta opisującej Mity Cthulhu.

Trzymasz w rękach grę **Horror w Arkham**. Polska edycja jest zgodna z drugim wydaniem angielskim. W stosunku do pierwszego dokonano pewnych niewielkich zmian. Do tekstu włączono FAQ (najczęściej zadawane pytania) pochodzący z wersji 1.1 zasad, jak również ten, który znajduje się w instrukcji do dodatku Horror w Dunwich. Zmieniono treść trzech z kart (Ochrona Ciała, Leczniczcy Kamień i Latarnia) i początkowy ekwipunek dwójki z Badaczy (Boba Jenkinsa i Jenny Barnes), tak, aby był zgodny z erratą. W mechanice gry nie wprowadzono innych zmian, niż te, które wyżej wymieniono.

## Cel gry

Wskutek otwierania się w Arkham kolejnych bram międzywymiarowych, straszliwa istota spoza czasu i przestrzeni zostaje wyrwana z letargu. Gracze muszą zjednoczyć siły i zamknąć wszystkie bramy, zanim Przedwieczny się przebudzi. Jeśli Przedwieczny pokona graczy, Arkham czeka zagłada.

Gracze stanowią zespół i muszą ze sobą współpracować aby zamknąć wszystkie bramy międzywymiarowe, a gdyby im się to nie powiodło, pokonać Przedwiecznego, gdy ten przebudzi się ze swego snu.

## Przebieg gry

W grze **Horror w Arkham** Badacze przeczesują miasteczko w poszukiwaniu wskazówek i środków, które pozwoliłyby im zmierzyć się i ostatecznie pokonać zagrożenie rodem z Mitów Cthulhu. Na swej drodze spotkają zwykłych ludzi jak i istoty spoza tego świata.

W początkowej fazie rozgrywki Badacze będą starali się unikać potężniejszych potworów, zarazem poszukując broni, zaklęć, śladów i innych przedmiotów, które mogą im w przyszłości pomóc.

Później próbują zamknąć kilka bram, a może nawet zdołają zapieczętować te, które są najbardziej aktywne.

Wreszcie, kiedy Badacze zapieczętują już kilka bram i pozyskają cenną broń, zaklęcia, wskazówki i sprzymierzeńców, przyjdzie czas stoczyć ostateczną bitwę z Mitami – aby zamknąć ostatnie z bram. Jeśli im się powiedzie, świat zostanie ocalony. Jeśli nie, Przedwieczny przebudzi się i wyda Badaczom ostatnią, kulminacyjną bitwę. Bądźcie czujni: Jeśli Przedwieczny obudzi się ze swego snu, Badaczy czeka najcięższa bitwa ich życia!

## Zawartość pudełka

W pudełku do gry Horror w Arkham znajdują się następujące elementy:

- 1 instrukcja (trzymasz ją w rękach)
- 1 plansza
- 1 znacznik Pierwszego Gracza
- 5 kości
- 16 kart postaci Badaczy
- 16 znaczników Badaczy
- 16 plastikowych podstawek pod znaczniki Badaczy
- 196 żetonów stanu Badacza
  - 56 żetonów pieniędzy
  - 34 żetony Poczytalności (10 „trójek” i 24 „jedynek”)
  - 34 żetony Wytrzymałości (10 „trójek” i 24 „jedynek”)
  - 48 żetonów Wskazówek
  - 24 suwaki umiejętności
- 189 kart Badaczy
  - 44 Przedmioty powszechnie
  - 39 Przedmiotów unikatowych
  - 40 Zaklęć
  - 20 Umiejętności
  - 11 Sprzymierzeńców
- 35 kart Specjalnych
  - 8 kart Honorarium
  - 8 kart Członkostwa w Łoży Srebrnego Świtu
  - 8 pożyczek bankowych
  - 8 kart Błogosławieństwa/Klątwy
  - 3 karty Zastępcy Szeryfa
- 8 arkuszy Przedwiecznych
- 20 żetonów zagłady

- 179 kart Przedwiecznych
- 63 karty Obszarów
- 67 kart Mitów
- 49 kart Bram
- 60 żetonów potworów
- 16 żetonów Bram
- 3 znaczniki aktywności
- 3 znaczniki eksploracji
- 1 znacznik Toru Paniki
- 6 znaczników „Zamknięte”

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki należy ostrożnie wypchnąć kartonowe żetony z wyprasek, tak aby ich nie podrzeć. Następnie należy nasunąć 16 plastikowych podstawek na znaczniki Badaczy. Drobne elementy należy trzymać z dala od małych dzieci i zwierząt.

## Elementy

Poniżej znajduje się szczegółowy przegląd elementów, które znajdują się w pudełku gry **Horror w Arkham**. Przegląd pomoże graczom zidentyfikować poszczególne elementy i poznać ich przeznaczenie.

### PLANSZA



Plansza przedstawia miasteczko Arkham i Inne Światy, do których podczas gry wybiorą się Badacze. Pełne omówienie planszy znajduje się na stronie 21 tej instrukcji w ramce „Opis planszy”.

### ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

Gracz, który posiada ten znacznik, będzie jako pierwszy wykonywał swoje akcje podczas danej tury. Pod koniec każdej tury gracz przekazuje ten znacznik sąsiadowi po lewej.



### KOŚCI

Gracze rzucają kośćmi podczas testów umiejętności, podczas walki i w celu określenia innych losowych wydarzeń.





## KARTY POSTACI I ZNACZNIKI BADACZY



Te karty opisują zdolności, umiejętności i początkowy ekwipunek Badacza. Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzyma kartę postaci Badacza, w którego przyjdzie mu się wcielić. Dodatkowo, każdy z graczy otrzyma również znacznik, który posłuży mu do zaznaczenia pozycji swojego Badacza na planszy. Pełne omówienie kart postaci Badaczy znajduje się na stronie 21 tej instrukcji w ramce „Opis karty postaci Badacza”.

## ŻETONY STANU BADACZA

Te żetony przedstawiają obecne umiejętności Badacza, jego Poczytalność, Wytrzymałość, posiadane pieniądze i zdobyte Wskazówki.



- Suwaki służą do określania obecnych poziomów umiejętności Badacza. W trakcie gry, podczas swych przygód, Badacze będą wykonywać testy umiejętności.



- Żetony Poczytalności odzwierciedlają obecny stan zdrowia psychicznego Badacza.



- Żetony Wytrzymałości odzwierciedlają obecny stan zdrowia fizycznego Badacza.



- Żetony Wskazówek odzwierciedlają wyciągnięte przez Badacza wnioski i informacje, które udało mu się pozyskać przed lub w trakcie rozgrywki. Badacze mogą wydawać żetony Wskazówek, aby otrzymywać premie do testów umiejętności, lub aby trwale zapieczętować bramy.



- Żetony pieniędzy odzwierciedlają obecny poziom zamożności Badacza. Gracze wydają pieniądze, aby kupować ekwipunek, płacić grzywny itd.

## KARTY BADACZY

Małe karty, nazywane kartami Badaczy, przedstawiają pomocnych sprzymierzeńców, których Badacze mogą poznać i przedmioty, które mogą pozyskać w trakcie rozgrywki. W grze występuje sześć rodzajów kart Badaczy:

Przedmioty powszechne    Przedmioty unikatowe    Umiejętności    Zaklęcia    Sprzymierzeńcy



**Przedmioty powszechne** to rzeczy pospolite, acz użyteczne, które mogą pomóc Badaczowi podczas jego przygód.

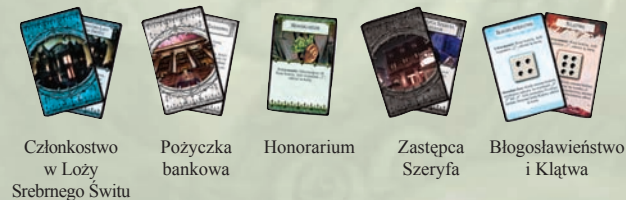
**Przedmioty unikatowe** to zazwyczaj niecodzienne, czasem dziwaczne i często magiczne przedmioty, które mogą być bardzo przydatne Badaczom. W tej talii znajdują się Znaki Starszych Bogów, które pozwalają na trwale zapieczętowanie bram.

Karty **Umiejętności** przedstawiają zdolności Badaczy. Zazwyczaj karty Umiejętności zapewniają premię do konkretnej umiejętności albo pozwalają na ponowienie nieudanego rzutu danego rodzaju. Karty Umiejętności są rzadkie i drogie.

**Zaklęcia** to magiczne rytuały, które Badacz może odprawić wykorzystując Wiedzę.

**Sprzymierzeńcy** to ludzie, którzy oferują Badaczom pomoc w ich zmaganiach. Sprzymierzeńcy to najpotężniejszy rodzaj kart Badaczy. Można się na nich natknąć w Pensjonacie Mamuśki (obszar na planszy) lub podczas spotkań w co bardziej niebezpiecznych i niestabilnych obszarach Arkham.

Karty **Specjalne** przedstawiają wyjątkowe przywileje lub zobowiązania. Do tego rodzaju kart zalicza się: Honorarium, Członkostwo w Łoży Srebrnego Świtu, pożyczki bankowe, Błogosławieństwa, Klątwy i karty Zastępcy Szeryfa Arkham. Karty Specjalne mogą wywierać różnorakie efekty.



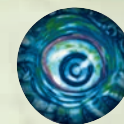
## ARKUSZE PRZEDWIECZNYCH

Na początku każdej rozgrywki w Horror w Arkham gracze losują Przedwiecznego, który tym razem zagraża miasteczku. Arkusz Przedwiecznego opisuje jego moce, współczynniki walki i czcieli. Pełne omówienie arkuszy Przedwiecznych znajduje się na stronie 19 tej instrukcji w ramce „Opis arkusza Przedwiecznego”.



## ŻETONY ZAGŁADY

Żetony zagłady umieszcza się na torze zagłady arkusza Przedwiecznego w miarę otwierania się w Arkham nowych bram. W momencie, w którym tor zagłady zostanie zapełniony, Przedwieczny przebudzi się ze swego snu!



Żeton zagłady



Żeton Znak Starszych Bogów

Z drugiej strony każdego żetonu zagłady znajduje się symbol Znak Starszych Bogów. Kiedy graczowi uda się zagrać Znak Starszych Bogów, aby trwale zapieczętować bramę, należy usunąć jeden żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego, odwrócić go na stronę ze Znakiem Starszych Bogów i umieścić na zapieczętowanym obszarze. Zapieczętowanie bramy przy użyciu żetonów Wskazówek nie zmniejsza ilości żetonów zagłady, które znajdują się na torze zagłady arkusza Przedwiecznego. Więcej informacji na temat pieczętowania bram, zarówno przy użyciu Znaków Starszych Bogów i żetonów Wskazówek, można znaleźć na stronie 17.

## KARTY PRZEDWIECZNYCH

Większe karty, nazywane kartami Przedwiecznych, przedstawiają wydarzenia, które mają miejsce w Arkham i Innych Światach. Do takich zdarzeń należą starcia z potworami, korzystne spotkania itd. W grze występują trzy rodzaje kart Przedwiecznych: karty Obszarów, karty Bram i karty Mitów.



Karty **Obszarów** przedstawiają spotkania, do których może dojść w obrębie Arkham. Każda z wyodrębnionych na planszy dziewięciu dzielnic posiada własną talię siedmiu kart. Na każdej karcie opisano po jednym spotkaniu dla każdego obszaru w danej dzielnicy. Więcej informacji na temat obszarów i dzielnic można znaleźć na stronie 21.

Karty **Bram** przedstawiają spotkania, do których może dojść w Innych Światach. W przeciwieństwie do kart Obszarów, które zostały podzielone według dzielnic na oddzielne talie, karty Bram tworzą jedną talię. Więcej informacji na temat Innych Światów można znaleźć na stronach 8-9 oraz 21.

Karty **Mitów** przedstawiają ważne wydarzenia, które mają miejsce w Arkham. Co turę, podczas Fazy Mitów, gracze losują jedną taką kartę. Karta Mitów wywiera kilka efektów. Wskazuje na obszar, na którym otworzy się brama, określa ruch potworów po Arkham



i opisuje wydarzenie, które może mieć wpływ na Badaczy. Większość kart Mitów wskazuje również obszar, na którym pojawi się żeton Wskazówki.



Strona ruchu

Strona walki

## ŻETONY POTWORÓW

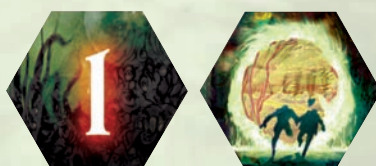
Żetony potworów przedstawiają monstra grasujące po ulicach Arkham. Każdy żeton posiada dwie strony: stronę ruchu i stronę walki. Dopóki potwór porusza się po planszy, jego żeton powinien być zwrócony stroną ruchu ku górze. Gdy Badacz wda się w walkę z potworem, jego żeton należy odwrócić na stronę walki. Gracze mogą w dowolnej chwili oglądać obie strony żetonu potwora. Pełne omówienie żetonów potworów znajduje się na stronie 21 tej instrukcji w ramce „Opis żetonu potwora”.

## ŻETONY BRAM



Te żetony umieszcza się na planszy, aby wskazać obszary, na których otworzyły się bramy do Innych Światów. Każdy żeton Bramy wskazuje, do którego Innego Świata prowadzi. Na żetonie znajduje się również modyfikator rzutu kośćmi, który Badacze muszą wykonać, aby zamknąć daną bramę.

## ZNACZNIKI AKTYWNOŚCI I EKSPLOKACJI



Znacznik aktywności

Znacznik eksploracji

Znaczniki aktywności umieszcza się na planszy na obszarach, na których dochodzi do niecodziennych wydarzeń. Znacznik eksploracji umieszcza się pod żetonem Badacza, który powrócił właśnie z Innego Świata.

## ZNACZNIK PANIKI

Ten znacznik należy umieścić na torze paniki. Jego położenie odzwierciedla stan psychiczny i morale mieszkańców Arkham. Wraz ze wzrostem poziomu paniki niektóre ze sklepów zostają zamknięte, a mieszkańcy opuszczają miasto, pozostawiając je w końcu na łasce potworów!



## ZNACZNIKI „ZAMKNIĘTE”

Takie znaczniki umieszcza się na obszarach, które zostały zamknięte: czy to z powodu poziomu paniki, czy też w wyniku konkretnych wydarzeń, które miały miejsce podczas rozgrywki. Do zamkniętych miejsc nie mogą się dostać ani Badacze, ani potwory.



## Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki w **Horror w Arkham** należy wykonać poniższe kroki.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

*Elementy związane z Mitami należy umieścić z jednej strony stołu. Powinny się tam znaleźć:*

- 9 talii Obszarów
- Talia Bram
- Talia Mitów
- Arkusz Przedwiecznego i żetony zagłady
- Żetony Bram
- Żetony potworów (w nieprzezroczystym pojemniku)
- Żetony Wskazówek
- Żetony aktywności, eksploracji i „Zamknięte”



Na każdym z 11 niestabilnych obszarów (oznaczone je czerwonym rombem znajdującym się nad rysunkiem obszaru) należy umieścić po jednym żetonie Wskazówki

*Elementy związane z Badaczami należy umieścić po drugiej stronie stołu. Powinny się tam znaleźć:*

- Talie Sprzymierzeńców, Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zaklęć i Umiejętności
- Talie kart Specjalnych
- Pula żetonów Poczytalności i Wytrzymałości
- Pula żetonów pieniędzy

Każdy gracz otrzymuje po karcie postaci Badacza i odpowiedni znacznik Badacza, a następnie pobiera żetony Wytrzymałości oraz Poczytalności odpowiadające jego maksymalnej Wytrzymałości i Poczytalności. Dodatkowo, każdy gracz otrzymuje początkowy ekwipunek swojej postaci. Wreszcie, każdy gracz umieszcza znacznik swojego Badacza na planszy na jego pozycji startowej.

Znacznik Pierwszego Gracza otrzymuje gracz, który rozpocznie rozgrywkę. Znacznik zostaje przekazany graczowi po lewej pod koniec każdej tury.



## I. PRZYGOTOWANIE MIEJSCA DO GRY

Planszę należy rozłożyć na środku dużego stołu. Gracze powinni się upewnić, że wokół brzegów planszy będzie wystarczająco dużo miejsca, aby umieścić karty postaci Badaczy i talie kart. Żetony i kości należy umieścić obok planszy, tak jak pokazano to na rysunku na stronie 4. Znacznik Paniki należy umieścić na polu '0' toru paniki.

## 2. ROZMIESZCZENIE

### POCZĄTKOWYCH WSKAZÓWEK

Na każdym obszarze, nad którego rysunkiem widnieje czerwony romb należy umieścić żeton Wskazówki. Te obszary są niestabilne – przedstawiają miejsca, w których mogą otworzyć się bramy międzywymiarowe i pojawić potwory. Obszary zostały oznaczone okrągłymi rysunkami znajdującymi się na części planszy przedstawiającej Arkham (np. Łoża Srebrnego Świtu czy Pensjonat Mamuśki).

## 3. WYBÓR PIERWSZEGO GRACZA

Gracze losują spośród siebie tego, który zostanie pierwszym graczem. Ten gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.

## 4. USTALENIE BADACZY

Pierwszy gracz tasuje karty postaci Badaczy, po czym, bez podglądania, rozdaje każdemu z graczy (w tym sobie) po jednej karcie postaci Badacza.

Gracze mogą też po prostu ustalić, że każdy z nich wybierze sobie jednego z Badaczy. W takim wypadku pierwszeństwo należy do pierwszego gracza, po nim będzie wybierał następny gracz po lewej itd.

## 5. UJAWNIE NIE PRZEDWIECZNEGO

Pierwszy gracz powinien potasować arkusze Przedwiecznych. Następnie, bez podglądania, losuje jeden z nich i kładzie go odkrytego obok planszy. Oto Przedwieczny, który podczas tej gry będzie zagrażał Arkham. Jeśli na liście zdolności Przedwiecznego znajdują się takie, które wywierają efekt już na początku rozgrywki (jak na przykład zdolność Nyarlathotepa „Tysiąc Masek”), należy je rozpatrzyć w tym momencie.

Gracze mogą też po prostu ustalić, z którym Przedwiecznym przyjdzie im się zmierzyć. Ten sposób wyboru Przedwiecznego sprawdza się świetnie, kiedy gracze mają jakieś ograniczenie czasowe (na przykład wybór Yiga skraca grę, a wybór Cthulhu zdecydowanie zwiększa poziom trudności).

## 6. ROZDZIELENIE TALII

Gracze powinni podzielić karty Badaczy i Przedwiecznych na odpowiednie talie, a następnie umieścić je obok planszy, tak jak wskazano to na rysunku.

## 7. STAŁY EKWIPIUNEK

Na każdej karcie postaci Badacza znajduje się lista przedmiotów, które są uważane za jego stały ekwipunek. Każdy z graczy, poczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, otrzymuje przedmioty wskazane na jego karcie postaci Badacza

w polu „Stały ekwipunek”. Pierwszy gracz powinien przeszukać talie kart Badaczy i rozdać pozostałym odpowiedni (wskazany na ich kartach postaci) ekwipunek.

## 8. TASOWANIE TALII BADACZY

Gracze powinni potasować talie Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zaklęć i Umiejętności, a następnie umieścić je zakryte na odpowiednich miejscach obok planszy. Za każdym razem kiedy graczom przyjdzie dobierać karty, będą dociągać je z wierzchów tych talii.

## 9. LOSOWY EKWIPIUNEK

Na każdej karcie postaci Badacza wymieniono posiadany przez niego losowy ekwipunek. Każdy z graczy, poczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobiera właściwą liczbę kart z odpowiednich talii, tak jak wskazano to na karcie postaci Badacza w polu „Losowy ekwipunek”.

**Uwaga:** Zdolności, które wpływają na dobieranie kart z talii, takie jak zdolność Archeologia Monterey Jack’a, działają już podczas dociągania losowego ekwipunku na początku rozgrywki.

## 10. OSTATNIE PRZYGOTOWANIA POSTACI

Każdy z graczy otrzymuje tyle punktów Poczytalności (w żetonach) ile wynosi wartość Poczytalności jego Badacza i tyle punktów Wytrzymałości (w żetonach) ile wynosi jego wartość Wytrzymałości. Obie wartości można znaleźć na karcie postaci Badacza. Każdy z graczy powinien umieścić takie żetony obok odpowiadającego im miejsca na swojej karcie postaci.

Każdy z graczy otrzymuje również trzy suwaki umiejętności. Gracze umieszczają po jednym suwaku na każdym z trzech torów umiejętności. Każdy suwak może zostać umieszczony na dowolnym z czterech pól każdego toru umiejętności. Więcej informacji na temat suwaków umiejętności i torów umiejętności można znaleźć na stronie 6 w ramce „Dostosowywanie umiejętności”.

## 11. PULA POTWORÓW

Gracze powinni umieścić żetony potworów w nieprzezroczystym pojemniku, a następnie dobrze je wymieszać. Do tego celu świetnie nada się zarówno duży kubek, jak i skórzany woreczek. W dalszej części instrukcji taki pojemnik będzie nazywany pulą potworów. Za każdym razem kiedy w grze pojawia się potwór, pierwszy gracz losuje jego żeton z puli potworów, a następnie umieszcza go na planszy stosując się do zasad zawartych w tej instrukcji lub do polecenia wynikającego z treści konkretnej karty.

**Wyjątek:** Jeśli podczas tej gry Nyarlathotep *nie jest* Przedwiecznym, gracze powinni usunąć z puli pięć potworów oznaczonych jako „Maski” (odrzuć ich żetony do pudełka). Potwory będące Maskami Nyarlathotepa można rozpoznać po słowie „Maska” znajdującym się po stronie walki ich żetonów.

## 12. TASOWANIE TALII

### PRZEDWIECZNYCH I ŻETONÓW BRAM

Gracze powinni potasować talie Bram i Mitów, i umieścić je na właściwych miejscach obok planszy. Następnie powinni wymieszać 16 żetonów Bram i umieścić na zakrytym stosie obok planszy.

## 13. ZNACZNIKI BADACZY

Każdy z graczy powinien otrzymać znacznik przedstawiający jego Badacza, a następnie umieścić go na planszy, na polu oznaczonym na karcie postaci jako „startowe”. Pozostałe karty postaci Badaczy, znaczniki Badaczy i arkusze Przedwiecznych należy odłożyć do pudełka.

## 14. LOSOWANIE KARTY MITÓW

Wreszcie, pierwszy gracz powinien odkryć wierzchnią kartę Mitów i rozpatrzyć jej treść, tak jak opisano to w części tej instrukcji dotyczącej Fazy Mitów. Jeśli gracz wylosuje kartę **Pogłoski**, powinien ją odrzucić i losować kolejne karty, aż nie trafi na taką, która nie byłaby kartą **Pogłoski**. Karta Mitów wskaże niestabilny obszar, na którym pojawi się brama i potwór. Należy pamiętać, że niestabilne obszary zostały na planszy oznaczone czerwonymi rombami. Więcej informacji na temat Fazy Mitów można znaleźć na stronie 9.

**Ważne:** Należy pamiętać, aby po otwarciu pierwszej bramy umieścić żeton zagłady na torze zagłady arkusza Przedwiecznego.

Po całkowitym rozpatrzeniu karty Mitów rozpoczyna się pierwsza tura gry, którą otwiera pierwszy gracz.

## Tura

Tura w **Horror w Arkham** składa się z pięciu faz. **Podczas każdej fazy każdy z graczy, poczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykona akcje, które mają miejsce podczas danej fazy.** Kiedy wszyscy gracze zakończą daną fazę, rozpoczyna się faza następna. Pod koniec ostatniej fazy każdej tury znacznik pierwszego gracza zostaje przekazany graczowi po lewej. Rozpoczyna się nowa tura.

Poszczególne fazy 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 z graczy, poczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonuje te akcje, które mają miejsce podczas danej fazy



## Faza I: Utrzymanie

Podczas Fazy Utrzymania każdy z graczy wykona w podanej kolejności poniższe akcje:

### 1. Odwrócenie wyczerpanych kart

Niektóre z kart ulegają **wyczerpaniu** kiedy gracz z nich korzysta (są **zakrywane** na pozostałą część tury). Na początku Fazy Utrzymania takie karty przestają być wyczerpane – gracze z powrotem je odkrywają. Ważne, aby gracze pamiętali, że mogą korzystać z kart odkrytych, natomiast nie mogą używać kart już zakrytych, dopóki nie zostaną odwrócone podczas następnej Fazy Utrzymania.

**Przykład:** Podczas poprzedniej tury Tomek (grający Harveyem Waltersem) rzucił zaklęcie Deformacji, co zmusiło go do zakrycia tej karty. Podczas Fazy

Utrzymania Tomek ponownie odkrywa kartę zaklęcia Deformacji. Teraz ponownie może jej użyć.

### 2. Akcje utrzymania

Kiedy wszyscy gracze odwrócą już swoje wyczerpane karty, powinni przejrzeć swoje karty Badaczy, aby sprawdzić czy na któreś z nich nie znajdują się akcje utrzymania. Każdy z graczy musi co turę wykonać wszystkie akcje utrzymania, które znajdują się na posiadanych przez niego kartach. Gracz może wykonać swoje akcje utrzymania w dowolnej kolejności. Gracze nie wykonują rzutu utrzymania za karty Błogosławieństw, Klątw, pożyczek bankowych i Honorarium podczas pierwszej Fazy Utrzymania po ich zdobyciu.

**Przykład:** Tomek przegląda swoje karty i znajduje wśród nich Honorarium, które wymaga akcji

utrzymania. Najpierw Tomek otrzymuje 2\$ za swoje Honorarium – ze stosu żetonów pieniędzy pobiera odpowiednie żetony. Kiedy już to zrobi, musi wykonać rzut utrzymania, aby przekonać się, czy uda mu się zatrzymać Honorarium do następnej tury. Rzut się udaje – Tomek zachowa Honorarium przez kolejną turę.

### 3. Dostosowywanie umiejętności

Wreszcie, każdy z graczy może teraz dostosować swoje umiejętności do zaistniałych potrzeb. Dostosowywanie umiejętności polega na przestawieniu trzech suwaków umieszczonych na karcie postaci podczas przygotowania do gry. Procedura dostosowywania umiejętności, jak również ogólny opis działania suwaków, zostały wyjaśnione na rysunku poniżej.

**Wyjątek:** Podczas przygotowania do gry gracze mogą umieścić swoje suwaki na dowolnych z czterech pól trzech torów umiejętności. To początkowe ustawienie ignoruje zasady dotyczące liczby możliwych pól, o które gracz może co turę przesuwać suwaki.

## Faza II: Ruch

Podczas Fazy Ruchu każdy z graczy, w zależności od tego gdzie się znajduje (Arkham lub Inny Świat), wykona jedną z dwóch poniższych akcji ruchu (patrz „Opis planszy” na stronie 21):

### Ruch w Arkham lub Ruch w Innych Światach

Poniżej opisano oba rodzaje ruchu.

### Ruch w Arkham

Jeśli Badacz gracza znajduje się w Arkham (jego znacznik znajduje się w części planszy przedstawiającej miasteczko), otrzymuje tyle punktów ruchu ile wynosi jego obecna **Szybkość** (jej wartość można znaleźć na karcie postaci Badacza). Gracz może wydać punkt ruchu, aby przesunąć znacznik swojego Badacza z jednego pola planszy na drugie. Ruch jest możliwy zawsze, kiedy oba pola łączy na planszy żółta linia. Jeden punkt ruchu pozwala Badaczowi na następujące manewry: ruch pomiędzy obszarem, a ulicą, ruch pomiędzy jedną ulicą, a drugą ulicą, i wreszcie ruch pomiędzy ulicą, a obszarem.

Obszary to okrągłe ilustracje znajdujące się w części planszy przedstawiającej Arkham. Ulice to prostokątne ramki, które znajdują się na planszy (np. Uniwersytetu Miskatonic albo Rivertown). Każdej dzielnicy odpowiada jedna ulica.

### Unikanie potworów

Obszary i ulice, po których grasują potwory, mogą wpływać na ruch Badaczy. Za każdym razem, kiedy Badacz będzie próbował opuścić obszar lub ulicę, na której znajduje się jeden lub więcej potworów, będzie zmuszony walczyć albo unikać **każdego z nich z osobna** (Więcej informacji na temat można znaleźć w akapitach „Unikanie potworów” i „Walka” na stronie

## DOSTOSOWYWANIE UMIEJĘTNOŚCI



Podczas Fazy Utrzymania gracz może dostosować umiejętności swojej postaci do zaistniałej sytuacji. **Skupienie** odzwierciedla podzielność uwagi postaci i jej zdolność do wykonywania kilku czynności na raz. Wartość Skupienia określa liczbę pól, o które gracz może co turę przesunąć swoje suwaki umiejętności.

**Przykład 1:** Amanda posiada Skupienie równe 3. Pozwala jej to przesunąć swoje suwaki o maksymalnie 3 pola co turę. Podczas tej tury Amanda przesuwa swój suwak Szybkość/Skradanie się o 2 pola w prawo. Następnie, ostatnim punktem Skupienia, przesuwa swój suwak Wiedza/Szczęście o 1 pole w lewo.



**Przykład 2:** Podczas tej tury Amanda decyduje się przesunąć swój suwak Walka/Wola o 3 pola w prawo. Nie posiada już więcej punktów Skupienia, więc podczas tej tury nie przesunie już żadnego z pozostałych dwóch suwaków.

Gracze powinni uważać, w jaki sposób dostosowują swoje umiejętności, zwłaszcza, jeśli ich postaci posiadają niskie Skupienie. Jeśli gracz ustali swe umiejętności zbyt jednostronnie, w krytycznym momencie może się okazać nieprzygotowanym do stawienia czoła wyzwaniu.



## RUCH W ARKHAM



Amanda Sharpe rozpoczyna swoją turę na Cmentarzu. Jej Szybkość wynosi obecnie 4, co oznacza, że podczas tej tury otrzyma 4 punkty ruchu. Amanda chce znaleźć się w Budyńku administracji, jej ruch będzie więc wyglądał następująco:

- 1) Jeden punkt ruchu pozwoli jej ruszyć się z Cmentarza na ulicę Rivertown.
- 2) Kolejny punkt ruchu pozwoli jej ruszyć się z ulicy Rivertown na ulicę French Hill.
- 3) Trzeci punkt ruchu pozwoli jej ruszyć się z ulicy French Hill na ulicę Uniwersytetu Miskatonic.
- 4) Ostatni punkt ruchu pozwoli jej ruszyć się z ulicy Uniwersytetu Miskatonic do Budyńku administracji.



## RUCH W INNYCH ŚWIATACH



**Przykład:** Amanda Sharpe znajduje się na pierwszym polu Krain Snów. Podczas swojej Fazy Ruchu przesuwa się na drugie pole Krain Snów. Podczas swojej następnej Fazy Ruchu Amanda powraca do Arkham – może pojawić się na dowolnym obszarze, na którym znajduje się otwarta brama do Krain Snów. Po opuszczeniu Krain Snów gracz umieszcza pod znacznikiem swojego Badacza znacznik eksploracji.

## POWRÓT DO ARKHAM



**Przykład:** Amanda Sharpe powraca do Arkham z Krain Snów. Może pojawić się na dowolnym obszarze, na którym znajduje się otwarta brama do Krain Snów. Po opuszczeniu Krain Snów gracz umieszcza pod znacznikiem swojego Badacza znacznik eksploracji.



14). Podobnie, jeśli Badacz **zakończy ruch** na obszarze lub ulicy, na której znajduje się jeden lub więcej potworów, będzie zmuszony walczyć lub uniknąć każdego z nich.

Jeśli Badaczowi nie uda się uniknąć spotkania z potworem, potwór natychmiast zada mu obrażenia (patrz „Walka” na stronie 14) i niezwłocznie rozpocznie walkę.

Gdy tylko Badacz wda się w walkę z potworem, jego ruch dobiega końca. Bez względu na wynik walki, Badacz traci wszystkie pozostałe mu jeszcze punkty ruchu i w konsekwencji musi zostać tam, gdzie się obecnie znajduje.

### Zbieranie Wskazówek

Za każdym razem, kiedy Badacz zakończy ruch na obszarze, na którym znajdują się żetony Wskazówek, może natychmiast zabrać jeden lub więcej z nich. Badacz nie może zabrać żetonów Wskazówek z obszarów, przez które tylko przechodzi. Aby zabrać żetony Wskazówek z danego obszaru, Badacz musi zakończyć na tym obszarze swój ruch.

### Ruch w Innych Światach

Inne Światy zostały przedstawione na planszy za pomocą dużych, okrągłych pól, które znajdują się na brzegu planszy. Takie pola przedstawiają niezwykle krainy, dziwaczne wymiary i światy alternatywne, które stanowią ważny element mitologii Cthulhu. Gracze wkraczają do tych światów zazwyczaj poprzez eksplorację bram międzywymiarowych (patrz „Brama” na stronie 9).

Należy zwrócić uwagę, że każde okrągłe pole przedstawiające Inny Świat zostało wyraźnie podzielone na dwie części: na każdy Inny Świat składają się więc dwa obszary.

Jeśli na początku swojej Fazy Ruchu Badacz znajduje się w Innym Świecie, nie otrzymuje punktów ruchu. Jego ruch zależy od tego, na którym obszarze Innego Świata obecnie się znajduje – pierwszym (po lewej), czy drugim (po prawej).

- Jeśli Badacz znajduje się na pierwszym obszarze Innego Świata, przesuwa się na jego drugi obszar.
- Jeśli Badacz znajduje się na drugim obszarze Innego Świata, powraca do Arkham. Gracz musi wybrać taki obszar Arkham, na którym znajduje się brama do Innego Świata, z którego Badacz powraca. Kiedy gracz wybierze już taki obszar, umieszcza tam znacznik swojego Badacza. Następnie umieszcza pod znacznikiem Badacza znacznik eksploracji – co oznacza, że zbadał on daną bramę. Znacznik eksploracji pozostanie w grze dopóty, dopóki Badacz pozostanie na obecnie zajmowanym obszarze. Jeśli w Arkham nie ma obecnie otwartych bram do Innego Świata, z którego powraca Badacz, uważa się go za zagubionego w czasie i przestrzeni (patrz strona 17).

### Zatrzymani Badacze

W trakcie rozgrywki pewne efekty mogą sprawić, że Badacz zostanie tymczasowo **zatrzymany**. Kiedy to nastąpi, gracz powinien położyć znacznik swojego

Badacza na boku (w ten sposób zaznacza, że został on zatrzymany). Badacze, którzy zostali zatrzymani, nie otrzymują punktów ruchu i nie poruszają się podczas Fazy Ruchu. W Fазie Ruchu gracz przywraca jedynie znacznik swojego Badacza do pozycji pionowej, aby zaznaczyć, że nie jest on już zatrzymany. Podczas następnej tury taki Badacz znów będzie mógł się normalnie poruszać.

## Faza III: Spotkania w Arkham

Podczas Fazy Spotkań w Arkham każdy z graczy, którego Badacz znajduje się na jednym z obszarów (nie na ulicy i nie w Innych Światach), **musi** wykonać jedną z poniższych akcji. Akcja, którą musi podjąć Badacz zależy od tego, czy na obszarze, na którym przebywa, znajduje się otwarta brama.

### 1. Nie ma bramy

Jeśli na obszarze nie ma bramy, dochodzi do spotkania. Gracz tasuje talię Obszarów odpowiadającą dzielnicy, w której znajduje się jego Badacz i ciągnie jedną kartę. Następnie odnajduje na karcie ustęp dotyczący obszaru, na którym przebywa Badacz, czyta go na głos i wykonuje akcje wynikające z jego treści. Na niektórych kartach może znajdować się tekst „pojawia się potwór” – w takim wypadku gracz musi go uniknąć (patrz „Unikanie potworów” na stronie 14) lub z nim walczyć (patrz „Walka” na stronie 14). Kiedy gracz wykona wszystkie akcje wymienione na karcie, odkłada ją z powrotem do odpowiedniej talii Obszarów.

### SPOTKANIE W ARKHAM (NIE MA BRAMY)



**Przykład:** Amanda Sharpe znajduje się w Stowarzyszeniu Historycznym w Southside, dlatego losuje kartę z talii Obszarów Southside i odnajduje ustęp dotyczący Stowarzyszenia Historycznego. Zgodnie z treścią karty woźny proponuje podwieźć ją do Lasu. Jeśli Amanda się zgodzi, przesuwa się na obszar Lasu, gdzie będzie miała kolejne spotkanie.

### SPOTKANIE W ARKHAM (JEST BRAMA)



**Przykład:** Amanda Sharpe przebywa w Czarnej Jaskini, ale znajduje się tam brama do Krain Snów. Pod znacznikiem Amandy nie spoczywa znacznik eksploracji, dlatego zostaje ona wciągnięta przez bramę i trafia na pierwszy obszar Krain Snów.

### SPOTKANIE W INNYM ŚWIECIE



**Przykład:** Amanda Sharpe znajduje się w Mieście Wielkiej Rasy (które posiada żółty i zielony symbol spotkań). Losuje kartę z talii Bram. Pierwsza wylosowana karta jest czerwona. W Mieście Wielkiej Rasy nie dochodzi do czerwonych spotkań, dlatego Amanda odrzuca kartę i losuje ponownie. Wyciąga niebieską kartę, odrzuca ją i losuje ponownie. Tym razem wyciąga kartę zieloną i sprawdza, czy znajduje się na niej ustęp dotyczący konkretnie Miasta Wielkiej Rasy. Na karcie brak takiego ustępu, dlatego Amanda wybiera ustęp Inne spotkania i wykonuje zawarte w nim polecenia.



potwory i bramy nie mogą pojawić się na obszarach, które zostały zapieczętowane, nawet, jeśli wynika to z treści jakiejś karty.

potwory, które pojawiają się w wyniku spotkań (w Arkham lub Innych Światach), nigdy nie pozostają na planszy po rozpatrzeniu danego spotkania. Jeśli Badacz uniknie takiego potwora, jego żeton odkłada się z powrotem do puli potworów (patrz „potwory w czasie spotkań” na stronie 22).

## 2. Brama

Jeśli na obszarze znajduje się brama, Badacz zostaje przez nią wciągnięty do Innego Świata. Gracz przesuwa znacznik swojej postaci na pierwszy (lewy) obszar Innego Świata wskazanego na żetonie bramy.

**Wyjątek:** Jeśli Badacz przejdzie przez bramę i powróci do Arkham, otrzymuje znacznik eksploracji (który umieszcza się pod znacznikiem jego postaci). Dopóki taki Badacz pozostaje na obszarze, na którym znajduje się brama, nie będzie przez nią wciągany. Zamiast tego, **może spróbować ją zamknąć lub zapieczętować** (patrz „Zamykanie i pieczętowanie bram” na stronach 16-17). Jeśli Badacz opuści taki obszar zanim zamknie lub zapieczętuje bramę, musi odrzucić znacznik eksploracji. Jeśli ten sam Badacz powróci na ten obszar w dalszej części rozgrywki, zostanie ponownie wciągnięty przez bramę. Zanim będzie mógł powrócić do Arkham i spróbować zamknąć lub zapieczętować tę bramę, znów będzie musiał rozgrywać Fazę Spotkań w Innych Światach.

**Ważne:** Jeśli Badacz zostanie wciągnięty przez bramę, która pojawiła się w wyniku spotkania (jak na przykład w wyniku działania tekstów kart „Pojawia się brama!” lub „Pojawia się brama i potwór!”) trafia do Innego Świata i zostaje natychmiast zatrzymany.

## Faza IV: Spotkania w Innych Światach

Podczas Fazy Spotkań w Innych Światach każdy z graczy, którego Badacz znajduje się w jednym z takich światów, przeżywa tam spotkanie. Pola Innych Światów zostały oznaczone okrągłymi symbolami w różnych kolorach. Te okręgi nazywa się symbolami spotkań. Kiedy Badacz przeżywa spotkanie w Innym Świecie, gracz dobiera kartę z talii Bram. Gracz dobiera karty dopóty, dopóki nie wylosuje takiej, której kolor odpowiada jednemu z symboli spotkań Innego Świata, w którym przebywa jego Badacz. Karty, które nie odpowiadają kolorem żadnemu z symboli spotkań gracz odkłada na spód talii Bram. Kiedy gracz wylosuje kartę, której kolor odpowiada jednemu z symboli spotkań, sprawdza, czy znajduje się na niej ustęp dotyczący tego konkretnego Innego Świata, w którym aktualnie przebywa jego Badacz. Jeśli znajdzie taki ustęp, czyta go na głos i wykonuje akcje wynikające z jego treści. Jeśli go nie znajdzie, odczytuje ustęp „Inne” i wykonuje akcje wynikające z jego treści.

Tekst karty spotkania w Innym Świecie może wskazywać, że pojawił się potwór – w takim wypadku gracz musi go uniknąć (patrz „Unikanie potworów” na stronie 14) lub z nim walczyć (patrz „Walka” na stronie 14). Kiedy gracz wykona wszystkie akcje wymienione na karcie, odkłada ją z powrotem do talii Bram.

potwory, które pojawiają się w wyniku spotkań (w Arkham lub Innych Światach), nigdy nie pozostają na planszy po rozpatrzeniu danego spotkania. Jeśli Badacz uniknie takiego potwora, jego żeton odkłada się z powrotem do puli potworów (patrz „potwory w czasie spotkań” na stronie 22).

## Faza V: Mity

Podczas Fazy Mitów pierwszy gracz losuje kartę Mitów i wykonuje następujące akcje:

1. Otwiera bramę i wprowadza do gry potwora
2. Umieszcza żeton Wskazówki
3. Porusza potworami
4. Aktywuje zdolność Mitów

Każdą z tych akcji wykonuje się w następujący sposób.

### 1. Otwieranie bram i wprowadzanie do gry potworów

Pierwszy gracz sprawdza lewy, dolny róg karty Mitów – wskazano tam miejsce, w którym siły z innych wymiarów atakują Arkham w tej turze. W tym momencie (zależnie od tego czy na danym obszarze znajduje się znacznik Znak Starszych Bogów, otwarta brama, czy też żadne z powyższych) może się wydarzyć jedna z trzech rzeczy:

### A. Na obszarze znajduje się Znak Starszych Bogów

Jeśli na obszarze znajduje się Znak Starszych Bogów, nic się nie dzieje. Nie otwiera się żadna brama i nie pojawia się żaden potwór. Znak Starszych Bogów trwale zapieczętował ten obszar – nie mogą się tu już otworzyć żadne nowe bramy.

### B. Na obszarze znajduje się otwarta brama

Jeśli na obszarze znajduje się już otwarta brama, z każdej obecnie otwartej bramy na planszy wylania się potwór. Takie zdarzenie nazywa się **spotęgowaniem potworów**. Liczba potworów, które pojawią się podczas spotęgowania jest równa liczbie obecnie otwartych bram lub liczbie graczy (zależnie od tego, która wartość jest większa). Pierwszy gracz losuje żeton potworów z puli i umieszcza je na obszarach, na których znajdują się bramy. Z każdej bramy powinno się wyłonić tyle samo potworów (na ile to możliwe), a z żadnej bramy nie może wyłonić się ich więcej, niż z bramy, w której nastąpiło spotęgowanie. Jeśli potworów, które mają się wyłonić, jest więcej niż pozwala na to limit potworów (patrz „Limity potworów i Peryferia” na stronie 18), gracze powinni zdecydować, gdzie się pojawią. Gracze muszą podjąć decyzję zanim wylosują żetony z puli potworów. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w tej sprawie, decyzję podejmuje pierwszy gracz.

*Przykład:* W grze dla 7 graczy na planszy znajdują się 3 otwarte bramy (w Czarnej Jaskini, Budynku naukowym i na Opuszczonej wyspie) i żadnego potwora. Gracze losują kartę Mitów, która wskazuje, że kolejna brama otworzy się w Czarnej Jaskini. Następuje spotęgowanie potworów: gracze losują z puli potworów 7 żetonów, a następnie umieszczają je na otwartych bramach. Muszą je rozdzielić możliwie j równo, dlatego każdej z 3 bram przypadną po 2 potwory. Siódmy potwór trafi do Czarnej Jaskini, bowiem tam miało miejsce spotęgowanie. Ostatecznie w Czarnej Jaskini pojawią się 3 potwory, a w pozostałych 2 bramach po 2 potwory.

### C. Nie ma Znak Starszych Bogów ani bramy

Jeśli na obszarze nie ma ani otwartej bramy, ani znacznika Znak Starszych Bogów, otwiera się nowa brama, z której wylania się potwór. Jeśli zostanie otwarta nowa brama, dochodzi do poniższych zdarzeń ( w podanej kolejności):

### 1. Postęp na torze zagłady

Pierwszy gracz umieszcza żeton zagłady (stroną z okiem ku górze) na pierwszym wolnym miejscu toru zagłady Przedwiecznego. Jeśli żeton trafi na ostatnie wolne pole toru, Przedwieczny budzi się ze swojego snu – rozpoczyna się ostatni etap rozgrywki (patrz „Budzi się Przedwieczny!” na stronie 20). Jeśli Przedwieczny się przebudzi, gracze nie muszą kontynuować Fazy Mitów – od razu przechodzą do ostatecznej bitwy.

Należy zwrócić uwagę, że Przedwieczny może się również przebudzić w wyniku otwarcia się zbyt dużej liczby bram (patrz „Budzi się Przedwieczny!” na stronie 20).

## ROZPATRYWANIE KARTY MITÓW



1. Otwórz bramę i wprowadź do gry potwora
2. Umieść żeton Wskazówki
3. Przesuń potwory
4. Aktywuj specjalną zdolność karty.

A. Pod tytułem każdej Karty Mitów podano do jakiego rodzaju należy. Karty Mitów dzielimy na **Nagłówki**, **Warunki** lub **Pogłoski**. Każdy z rodzajów wywiera trochę inny wpływ na rozgrywkę – wszystkie typy zostały szczegółowo opisane w dalszej części tej instrukcji



## 2. Otwarcie bramy

Pierwszy gracz losuje żeton bramy ze stosu żetonów bram (który znajduje się obok planszy) i umieszcza go odkrytego na odpowiednim obszarze. Wszystkie żetony Wskazówek, które znajdowały się na takim obszarze ulegają odrzuceniu: Badacze stracili okazję na podążenie tymi tropami.

## 3. Pojawienie się potwora

Pierwszy gracz losuje żeton z puli potworów i umieszcza go na odpowiednim obszarze. Jeśli w ten sposób przekroczony limit potworów, pierwszy gracz umieszcza żeton potwora na Peryferiach (patrz „Limity potworów i Peryferia” na stronie 18).

**Wyjątek:** Jeśli w grze bierze udział pięciu lub więcej Badaczy, z puli należy wylosować dwa potwory zamiast jednego.

**Ważne:** W przeciwieństwie do Badaczy, potwory nigdy nie zostają wciągnięte przez bramę.

**Przykład:** Marek jest pierwszym graczem, i to on losuje kartę Mitów z poprzedniego przykładu. W lewym dolnym rogu znajduje się Czarna Jaskinia, na której obecnie nie ma ani bramy, ani Znak Starszych Bogów. Najpierw Marek umieszcza żeton zagłady na torze zagłady Przedwiecznego. Na torze wciąż pozostają wolne miejsca, Marek losuje więc żeton bramy i umieszcza go na obszarze Czarnej Jaskini. Wylosowana brama prowadzi do Yuggoth. Wreszcie Marek losuje żeton z puli potworów (Mroczne Młode) i również umieszcza go na obszarze Czarnej Jaskini.

## Otwarcie bramy na obszarze z Badaczem

Jeśli na obszarze, na którym znajduje się Badacz zostanie otwarta brama, postać gracza zostaje przez nią natychmiast wciągnięta i trafia do odpowiadającego jej Innego Świata. W wyniku dezorientacji spowodowanej przeciągnięciem przez bramę Badacz ulega zatrzymaniu. Znacznik Badacza należy położyć na boku. Taki Badacz nie będzie mógł się poruszyć podczas następnej Fazy Ruchu (patrz „Zatrzymani Badacze” na stronie 16).

## 2. Umieszczanie żetonu Wskazówki

Większość kart Mitów wskazuje obszar, na którym pojawi się żeton Wskazówki. Jeśli na wskazanym obszarze nie ma bramy, należy umieścić tam żeton Wskazówki. Jeśli na takim obszarze przebywa aktualnie jeden lub więcej Badaczy, jeden z nich (gracze powinni dogadać się który) natychmiast otrzymuje ten żeton Wskazówki. Jeśli gracze nie mogą ustalić, który z Badaczy otrzyma żeton Wskazówki decyduje pierwszy gracz.

## 3. Ruch potworów

potwory rozpoczynają grę na obszarach, na których wyłoniły się z bramy, szybko jednak opuszczają je i ruszają grasować po ulicach Arkham. Ruch potworów zależy od zawartości pola, które znajduje się w prawym dolnym rogu właśnie wyciągniętej karty Mitów. Pole wskazuje nie tylko rodzaj potworów, które ruszą się podczas tej tury, ale i kierunek ich ruchu.

## RUCH POTWORÓW



**Przykład 1:** Wylosowano pokazaną po lewej kartę Mitów. Potwory posiadające symbole w białej ramce (ukośnik, trójkąt i gwiazdę) poruszają się w kierunku wskazanym przez białe strzałki. Potwory posiadające symbol w czarnej ramce (sześciokąt) poruszają się w kierunku wskazanym przez czarne strzałki.

W tym przykładzie ruch wygląda tak:

A. Choć Mroczne Młode jest oznaczone symbolem sześciokąta, nie porusza się – jego ramka jest żółta, co oznacza, że jest potworem nieruchomym i nigdy się nie przemieszcza.

B. Gug, posiadający symbol ukośnika, opuszcza obecny obszar i porusza się w kierunku (1) wskazanym czarnobiałą strzałką.



**Przykład 2:** Wylosowano pokazaną powyżej kartę Mitów. Potwory posiadające symbole w białej ramce (kwadrat i romb) poruszają się w kierunku wskazanym przez białe strzałki. Potwory posiadające symbol w czarnej ramce (koło) poruszają się w kierunku wskazanym przez czarne strzałki.

W tym przykładzie ruch wygląda następująco:

C. Dhole nie porusza się. Chociaż posiada symbol koła, znajduje się na tym samym obszarze, co Amanda Sharpe, dlatego zamiast oddalać się od niej, pozostaje w miejscu.

D. Krocący Między Światami, posiadający symbol kwadratu, podąża w kierunku wskazanym przez białą strzałką (1). Ponieważ posiada czerwoną ramkę (która wskazuje, że jest potworem szybkim), porusza się jeszcze po raz drugi (2), ponownie podążając w kierunku wskazanym białą strzałką.



Każde pole ruchu składa się z dwóch ramek: czarnej i białej. Podobnie, przy każdym obszarze i ulicy Arkham znajduje się czarna lub biała strzałka (czasem obie, patrz poniżej). Każda ramka pola ruchu zawiera jeden lub więcej symboli wymiarów. Takie symbole posiadają też wszystkie żetony potworów (symbol znajduje się na stronie ruchu żetonu).

Wszystkie potwory na planszy, które posiadają któryś z symboli wymiarów znajdujący się na właśnie wyciągniętej karcie Mitów, ruszają się na sąsiedni obszar lub ulicę według poniższych zasad:

- Jeśli symbol potwora znajduje się w białej ramce, potwór rusza się zgodnie z kierunkiem, który wskazuje biała strzałka (wychodząca z pola, na którym obecnie znajduje się potwór).
- Jeśli symbol potwora znajduje się w czarnej ramce, potwór rusza się zgodnie z kierunkiem, który wskazuje czarna strzałka (wychodząca z pola, na którym obecnie znajduje się potwór).

**Ważne:** Strzałki wychodzące z niektórych obszarów są w połowie białe, a w połowie czarne. Takie strzałki należy traktować jakby były jednocześnie czarne i białe – we wskazanym przez nie kierunku będą się poruszać zarówno potwory, których symbol znajduje się w czarnej ramce, jak i te, których symbol znajduje się w białej ramce.

### Ruch potworów, a Badacze

potwór, który znajduje się na obszarze lub ulicy zajmowanej przez jednego lub więcej Badaczy nie rusza się (pozostaje na tym obszarze/ulicy). Niektóre z potworów poruszają się kilka razy w turze (patrz opis „Szybkich” potworów poniżej); jeśli taki potwór wkroczy na pole zajmowane przez jednego lub więcej Badaczy, musi natychmiast zakończyć swój ruch. Podczas tej fazy nie dojdzie do spotkania z potworem, ale podczas następnej Fazy Ruchu Badacze będą zmuszeni go unikać lub z nim walczyć.

**Przykład:** Gwiezdny Pomiot wkracza do Uptown, gdzie przebywają obecnie Joe Diamond i Pete Włóczęga. Podczas ich następnej Fazy Ruchu jeden z nich (a najprawdopodobniej obaj) będzie zmuszony zmierzyć się z Gwiezdnym Pomiotem.

### Specjalny ruch potworów

Większość potworów porusza się w opisany powyżej sposób, niektóre z nich posiadają jednak specjalne zasady ruchu. W Horror w Arkham występuje pięć rodzajów ruchu potworów. Oznaczono je kolorowymi ramkami, które znajdują się po stronie ruchu żetonów potworów:

**Normalny (czarna ramka):** To normalne potwory, których ruch opisano powyżej.

**Nieruchomy (żółta ramka):** Nieruchome potwory nigdy się nie poruszają. Zawsze pozostają na obszarze, na którym weszły do rozgrywki.

## POTWORY LATAJĄCE



**A)** Jeśli latający potwór znajduje się na obszarze lub ulicy, na której przebywa jeden lub więcej Badaczy, pozostaje w miejscu.



**B)** Jeśli latający potwór znajduje się na obszarze lub ulicy, na której nie ma Badaczy, a na sąsiedniej ulicy znajduje się jeden lub więcej Badaczy, latający potwór przesuwa się na tę ulicę. Jeśli takich ulic jest więcej niż jedna, latający potwór przesuwa się na tę z nich, na której przebywa Badacz o **obecnie najniższej wartości Skradania się** (wliczając w to odpowiedni ekwipunek i umiejętności). W przypadku remisu o ruchu latającego potwora decyduje pierwszy gracz.



**C)** Jeśli latający potwór znajduje się na obszarze lub ulicy, na której nie ma Badaczy, a na sąsiedniej ulicy również nie ma Badaczy, latający potwór przesuwa się na obszar „Przestworza” (patrz poniżej).

### PRZESTWORZA

Przestworza to specjalny obszar, który uważa się za pole ulicy **sąsiadujące z każdą ulicą w Arkham**. Latające potwory, które znajdują się w Przestworzach mogą opaść na Badaczy na dowolnej ulicy w Arkham. Należy zwrócić uwagę, że **potwory, które znajdują się w Przestworzach nadal wliczają się do limitu potworów** (patrz „Limity potworów i Peryferia” na str. 18).

**Szybki (czerwona ramka):** Szybkie potwory poruszają się dwa razy w turze (za każdym razem według kierunku wskazanego przez odpowiednie strzałki).

**Wyjątkowy (zielona ramka):** Niektóre potwory poruszają się w wyjątkowy sposób (jak Ogary z Tindalos). W takim wypadku specjalne zasady ich ruchu znajdują się po stronie walki żetonu potwora. Gracze powinni obrócić żeton na drugą stronę i zastosować się do jego treści.

**Latający (niebieska ramka):** Latające potwory poruszają się w kierunku najbliższego Badacza znajdującego się na ulicy. Jeśli podczas danej tury nie dosięgną żadnego z Badaczy, przesuują się na pole „Przestworzy”. Więcej na temat latających potworów można znaleźć w ramce „Potwory latające”.



## 4. Zdolności Mitów

Pierwszy gracz sprawdza rodzaj karty Mitów (został on wyszczególniony pod tytułem karty). Różne rodzaje kart Mitów rozpatruje się w różny sposób, tak jak opisano to poniżej:

**Nagłówki:** Pierwszy gracz natychmiast wykonuje polecenia zawarte na karcie Nagłówka, po czym odkłada ją na spód talii Mitów.

**Warunki:** Specjalne zasady wynikłe z tekstu karty Warunków pozostają w grze przez kilka tur, możliwe, że nawet do zakończenia rozgrywki. Pierwszy gracz umieszcza odkrytą kartę Warunków obok planszy i jednocześnie odkłada ewentualną poprzednią kartę Warunków na spód talii Mitów. Zgodnie z tą zasadą w grze może znajdować się jedynie jedna karta Warunków na raz.

**Pogłoski:** Specjalne zasady wynikłe z tekstu karty Pogłoski pozostają w grze do czasu, aż nie zostaną spełnione warunki Powodzenia lub Porażki karty. Kiedy warunki zostaną spełnione, gracze wykonują odpowiednie polecenia zawarte na karcie, po czym odkładają ją na spód talii Mitów.

W grze może znajdować się jedynie jedna karta Pogłosek na raz. Jeśli w grze znajduje się już karta Pogłosek, a nowo wylosowana karta Mitów to również karta Pogłosek, należy ją rozpatrzeć (otworzyć bramy, przesunąć potwory) pomijając jej specjalne zasady, po czym odłożyć ją na spód talii Mitów.

**Inne efekty:** Karta Mitów może też nakazywać na umieszczenie na konkretnych obszarach jednego lub więcej znacznika aktywności i „Zamknięte”. Należy po prostu umieścić odpowiednie znaczniki na wskazanych obszarach. Jeśli karta wypadnie z gry, należy usunąć z takich obszarów odpowiadające jej znaczniki.



## Koniec tury

Kiedy pierwszy gracz wykona już wszystkie akcje Fazy Mitów, **przekazuje znacznik pierwszego gracza sąsiadowi po lewej**. Obecna tura ulega zakończeniu, rozpoczyna się nowa tura (od Fazy Utrzymania). Gra toczy się w ten sposób aż do zakończenia rozgrywki.

## Zakończenie rozgrywki

Gra może zakończyć się na jeden z dwóch sposobów: albo Badacze pokonują zagrożenie spoza czasu i przestrzeni, albo sami zostają pokonani.

### ZWYCIĘSTWO

Badacze mogą zwyciężyć na jeden z trzech sposobów:

#### A. Zamknięte bramy

Aby spełnić ten warunek, gracze muszą dokonać dwóch rzeczy:

- Badacze muszą zamknąć ostatnią bramę na planszy (na planszy nie pozostanie ani jedna otwarta brama).
- W chwili, kiedy ostatnia brama zostanie zamknięta, gracze muszą posiadać przynajmniej tyle trofeów za bramy, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Gracze biorą pod uwagę trofeum za bramę, która właśnie została zamknięta, natomiast nie biorą pod uwagę tych trofeów, które wydali w trakcie rozgrywki.

Jeśli gracze spełnią oba powyższe warunki, natychmiast wygrywają. Do Arkham powraca spokój, a Przedwieczny na powrót popada w letarg na kilka kolejnych tysiącleci.

#### B. Zapieczętowane bramy

Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki na planszy znajduje się sześć lub więcej żetonów Znaków Starszych Bogów, gracze natychmiast wygrywają. Przedwieczny zostaje odparty, spokój wraca do Arkham.

#### C. Wygnanie Przedwiecznego

Jeśli Przedwieczny się przebudzi (patrz strona 20), a Badaczom uda się go pokonać, gracze natychmiast zwyciężają. Przedwieczny zostaje wygnany poza czas i przestrzeń.

### PRYZNAWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Jeśli gracze spełnią któryś z powyższych warunków zwycięstwa, Badaczom udaje się położyć kres zagrożeniu ze strony Mitów i uratować Arkham. Gracz, który posiada najwięcej trofeów za bramy otrzymuje honorowy tytuł Pierwszego Obywatela Arkham. W przypadku remisu, tytuł otrzyma gracz, który zgromadził najwięcej trofeów za potwory.

Gracze mogą ocenić skalę swojego zwycięstwa przy pomocy poniższego systemu punktowania. Za

podstawę obliczeń należy obrać najwyższy numer wydrukowany na torze zagłady Przedwiecznego. Od tej liczby należy odjąć poziom paniki, który został osiągnięty pod koniec rozgrywki. Następnie należy zastosować poniższe modyfikatory:

- 1 za każdą niezapłaconą/windykowaną pożyczkę bankową
- 1 za każdy zagrany w trakcie rozgrywki Znak Starszych Bogów
- +1 za każde niewydane podczas rozgrywki trofeum za bramę
- +1 za każde trzy niewydane podczas rozgrywki trofea za potwory
- +1 za każdego poczytalnego Badacza, który przeżył rozgrywkę

***Przykład:** Odważni Badacze zamknęli ostatnią bramę i poslali Azatotha z powrotem w odmętę głębokiego letargu. Na koniec rozgrywki poziom paniki wynosił 6. Gracze odejmują tę liczbę od najwyższej liczby wydrukowanej na torze zagłady Azatotha (14). Otrzymują wynik 8. Badacze posiadali 2 pożyczki bankowe (-2), zagrali w trakcie rozgrywki 3 Znaki Starszych Bogów (-3), posiadali osiem niewydzianych trofeów za bramy (+8) i 17 niewydzianych trofeów za potwory (+5). Na koniec rozgrywki na planszy pozostało 5 poczytalnych, żywych Badaczy (+5). Razem gracze zdobyli 21 punktów.*

### PORAŻKA

Jeśli Przedwieczny obudzi się i pokona wszystkich Badaczy, kontinuum czasoprzestrzenne zostanie rozdarte. Przedwieczny uwolni się, a cała ludzkość zapłaci za porażkę graczy. W tym nieszczęśliwym przypadku wszyscy gracze przegrywają.

## Inne zasady

Na poprzednich stronach instrukcji wytłumaczono przebieg rozgrywki, w tym wyjaśniono warunki zwycięstwa. W kolejnych akapitach przedstawiono wszystkie informacje, których będą potrzebować gracze, aby sprostać tym warunkom: zasady wykonywania testów umiejętności, unikania i walki z potworami, rzucania zaklęć, zamykania i pieczętowania bram i wiele więcej.

## Umiejętności

To podstawowe zdolności, z których Badacze korzystają w trakcie rozgrywki. Każdy Badacz posiada sześć, wymienionych poniżej, umiejętności. Każda z umiejętności posiada również wartość, zależną od położenia suwaka na karcie Badacza (patrz strona 6). Wartość umiejętności odzwierciedla liczbę kości, którymi Badacz będzie rzucał wykonując dany test.



**Skradanie się:** Wykorzystywane podczas czynności wymagających dyskrecji i szelmstwa oraz podczas unikania potworów.

**Szczęście:** Wykorzystywane do sprawdzania kaprysów losu. Podczas spotkań to najczęściej wykorzystywana umiejętność.

**Szybkość:** Wykorzystywana podczas czynności wymagających zwinności i zręczności oraz do określania posiadanych przez Badacza punktów ruchu.

**Waleczność:** Wykorzystywana podczas czynności wymagających siły i wytrzymałości oraz podczas walki.

**Wiedza:** Wykorzystywana podczas testów odwołujących się do mistycznych talentów i wiedzy oraz podczas rzucania zaklęć.

**Wola:** Wykorzystywane do sprawdzania siły charakteru i woli Badacza oraz podczas testów przerażenia wykonywanych na początku walki.

## TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Często, w celu uniknięcia zagrożenia lub wypełnienia jakiegoś zadania, Badacze zostaną zmuszeni do wykonania testu umiejętności. Testy umiejętności składają się z poniższych elementów:

- Umiejętności, którą gracz musi użyć podczas testu
- Modyfikatora (premię lub kary) (jeśli występuje)
- Trudności testu [liczby] (niewymienionej, jeśli wynosi 1)

**Przykład 1:** Wykonaj test Skradania się (-1). W tym przykładzie Badacz będzie musiał skorzystać z umiejętności Skradania się. Rzut zostanie wykonany z modyfikatorem -1 (czyli karą). Skoro nie wymieniono poziomu trudności testu, trudność w tym przypadku wynosi 1.

**Przykład 2:** Wykonaj test Szczęścia (+2)[2]. W tym przypadku Badacz będzie musiał skorzystać z umiejętności Szczęścia. Rzut zostanie wykonany z modyfikatorem +2 (czyli premią). Trudność testu wynosi 2.

Wykonując test umiejętności gracz zawsze rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi wartość odpowiedniej umiejętności Badacza. Szczegółowy opis modyfikatorów i trudności można znaleźć poniżej.

## MODYFIKATORY

Tę liczbę należy dodać lub odjąć od wartości umiejętności Badacza przed wykonaniem testu umiejętności. W ten sposób gracz otrzyma liczbę kości, którymi będzie wykonywał test. Modyfikatory wpływają na liczbę kości, którymi gracz rzuca podczas testu, a nie na wyniki poszczególnych kości.

**Przykład:** Michael McGlen musi wykonać dwa testy umiejętności z powyższych przykładów. Jego obecna wartość Skradania się wynosi 3, a Szczęścia 2. W pierwszym przykładzie odejmuje od swojej wartości Skradania się 1 punkt (za ujemny modyfikator) – podczas testu będzie rzucał 2 kośćmi. W drugim przykładzie

dodaje do swojej wartości Szczęścia 2 punkty (za dodatni modyfikator) – więc będzie rzucał czterema kośćmi.

**Ważne:** Jeśli modyfikator zmniejszy liczbę kości, którymi rzuca Badacz do 0, test zakończy się automatycznym niepowodzeniem. Aby wykonać taki test, gracz będzie zmuszony wydać żeton Wskazówek (patrz „Wydawanie żetonów Wskazówek podczas testów umiejętności” poniżej).

## TRUDNOŚĆ

Ta liczba wskazuje na ilość sukcesów, które Badacz musi uzyskać, aby test zakończył się powodzeniem. Każdy wynik równy '5' lub '6' to jeden sukces. Należy pamiętać, że jeśli test umiejętności nie wyszczególnia trudności, wynosi ona 1.

**Przykład 1:** Podczas testu Skradania się Michael McGlen rzuca dwoma kośćmi – wypada '2' i '5'. '5' to sukces, Michael zdobył więc w sumie jeden sukces. Trudność testu nie została wymieniona, wynosi więc 1 – Michael uzyskał dostatecznie dużo sukcesów, aby zdać ten test.

**Przykład 2:** Następnie Michael wykonuje wspomniany wyżej test Szczęścia (rzuca 4 kośćmi). Uzyskuje wyniki '2', '5', '3' i '6', razem dwa sukcesy. Trudność testu wynosi 2 – Michael posiada odpowiednio dużo sukcesów, aby go zdać.

W grze występują cztery rodzaje specjalnych testów umiejętności: testy uników, testy przerażenia, testy walki i testy zaklęć. Każdy z tych specjalnych testów wykonuje się w oparciu o jedną z sześciu wymienionych powyżej umiejętności. Testy specjalne opisano w dalszej części tej instrukcji. Jeśli Badacz otrzymuje premię do umiejętności, ta premia dotyczy też testów specjalnych opartych o tę umiejętność.

Natomiast jeśli Badacz otrzymuje premię jedynie do testu specjalnego, nie bierze jej pod uwagę podczas innych testów opartych o tę umiejętność.

Na przykład, testy uników to specjalny rodzaj testów Skradania się. Kartę umiejętności, która zapewnia premię +1 do Skradania się, bierze się pod uwagę zarówno podczas testów Skradania się, jak i uników. Natomiast przedmiot, który zapewnia premię +2 do testów uników jest przydatny jedynie podczas wykonywania tego typu testów. Gracz nie mógłby skorzystać z tej premii podczas testu Skradania się.

## WYDAWANIE WSKAZÓWEK PODCZAS TESTÓW UMIEJĘTNOŚCI

Żeton Wskazówek przedstawiają zdobyte przez Badacza informacje dotyczące zagrożenia ze strony Mitów Cthulhu. Gracz może wydawać takie żetony (po jednym na raz) po każdym teście umiejętności (udanym lub nie). Każdy wydany w ten sposób żeton Wskazówki pozwala graczowi rzucić jedną dodatkową kością. Jeśli uzyska sukces, dodaje go do sumy z pierwotnego rzutu.

**Przykład:** Joe Diamond odniósł porażkę w teście Wiedzy (-1)[3], w rzucie uzyskał jednak 2 sukcesy. Gracz dochodzi do wniosku, że musi zdać ten test – odrzuca jeden żeton Wskazówki i rzuca jeszcze jedną kością. Wypada '3'. Gracz nadal nie uzyskał sukcesu, wydaje więc kolejny żeton Wskazówki i rzuca kolejną kością. Tym razem wypada '6'. Ten dodatkowy sukces zwiększa liczbę zdobytych przez Joe'go Diamonda sukcesów do 3, co wystarcza do zdania testu Wiedzy.

**Ważne:** Wydanie żetonu Wskazówki zawsze zapewnia graczowi dodatkową kość, nawet jeśli modyfikator zredukował liczbę kości, którymi rzuca gracz, poniżej 0.





## UNIKANIE POTWORÓW



**Przykład 1:** Amanda rusza się z Lasu na ulicę Uptown, gdzie czeka na nią Dhole. Amanda chce ruszyć się dalej, na ulicę Southside, będzie więc musiała wykonać **test uników**. Aktualnie wartość jej Skradania się wynosi 2, a Czujność Dhole'a -1, dlatego Amanda będzie rzucać 1 kością.



**Przykład 1A:** Jeśli Amandzie nie uda się **test uników**, Dhole natychmiast zada jej obrażenia – Amanda straci 4 punkty Wytrzymałości. Jeśli nadal będzie przytomna, będzie zmuszona wykonać **test przerażenia**, a jeśli przetrwa i to, stanie przed wyborem: walczyć z Dholem czy spróbować ucieczki. Nawet jeśli uda się jej w jakiś sposób pokonać Dhole'a, jej ruch kończy się w tym miejscu.

**Przykład 1B:** Jeśli Amandzie powiedzie się **test uników**, uda jej się prześlizgnąć obok Dhole'a i będzie mogła kontynuować swój ruch dalej. Na obrazku powyżej rusza na ulicę Southside.

## Unikanie potworów

Za każdym razem, kiedy Badacz będzie starał się opuścić pole, na którym znajduje się potwór lub zakończy ruch na takim polu, będzie musiał albo uniknąć potwora, albo z nim walczyć.

Badacz może spróbować uniknąć potwora wykonując **test uników**. Test uników to test umiejętności oparty o wartość Skradania się Badacza. Test uników zostaje zmodyfikowany o wartość czujności potwora (można ją znaleźć w prawym górnym rogu strony ruchu żetonu potwora). Trudność testu uników zawsze wynosi 1, chyba, że specjalna zdolność potwora wskazuje na co innego.

Jeśli Badaczowi uda się test uników, wymknie się potworowi i może kontynuować swoją turę, czy byłby to ruch czy też interakcja z polem, na którym się znajduje. Jeśli test się nie powiedzie, potwór natychmiast zadaje Badaczowi obrażenia i rozpoczyna walkę (patrz „Walka” w dalszej części tej instrukcji).

**Przykład:** Pete Włóczęga rusza się z Dzielnicy Handlowej na Northside, gdzie czeka już na niego Gwiezdny Pomiot. Pete chce poruszyć się dalej, do Antykwiariatu, musi więc uniknąć Gwiezdnego Pomiotu. Obecna wartość Skradania się Pete'a to 4, natomiast Czujność Gwiezdnego Pomiotu wynosi -1. Pete rzuca 3 kośćmi, licząc chociaż na jeden sukces. Jeśli test mu się powiedzie, uniknie potwora i będzie mógł kontynuować ruch. Jeśli nie, Gwiezdny Pomiot zada mu 3 punkty obrażeń (Pete straci 3 punkty Wytrzymałości) i wda się z nim w walkę.

Badacz może zdecydować się pozostać na polu, na którym znajduje się potwór, którego właśnie uniknął. W takim wypadku po prostu pozostaje w miejscu, nie musi natomiast wdawać się z potworem w walkę podczas tej fazy. Taki Badacz może przejść przez bramę, która znajduje się na obszarze zajęтым przez potwory, których zdołał uniknąć. W ten sposób Badacz mógłby uniknąć potworów podczas Fazy Ruchu i przejść przez bramę podczas Fazy Spotkań w Arkham.

**Przykład:** Jeśli Pete'owi z poprzedniego przykładu udało się uniknąć Gwiezdnego Pomiotu, mógłby zdecydować się pozostać na ulicy Northside nie podejmując walki z potworem. Podczas następnej Fazy Ruchu byłby ponownie zmuszony zmierzyć się z Gwiezdnym Pomiotem (uniknąć go lub walczyć z nim).

Jeśli na danym polu znajduje się więcej niż jeden potwór, Badacz musi uniknąć każdego z nich co turę (w wybranej przez siebie kolejności). Jeśli nie uda mu się uniknąć jednego z takich potworów, otrzyma od niego obrażenia i wda się z nim w walkę. Jeśli pokona takiego potwora, nadal będzie zmuszony walczyć lub unikać potworów, które znajdują się na jego polu, a z którymi nie przyszło mu się jeszcze zmierzyć podczas tej tury. Jeśli Badaczowi nie powiedzie się chociaż jednej test uników w turze, jego ruch dobiega końca (bez względu na sukces następnych testów uników).

**Przykład:** Jeśli Gwiezdnemu Pomiotowi z powyższego przykładu towarzyszyłby Shoggoth, Pete chcąc dotrzeć do Antykwiariatu musiałby uniknąć obu z nich. Jeśli Pete zdecyduje się wpierv unikać Gwiezdnego Pomiotu i nie powie mu się test uników, nie będzie mógł się już poruszać podczas tej tury. Jeśli uda mu się pokonać Gwiezdnego Pomiot, i tak będzie musiał walczyć lub unikać Shoggotha.

Czasem potwory pojawiają się w wyniku działania spotkania (w Arkham lub Innym Świecie). Badacz może ich unikać w normalny sposób. Takie potwory nigdy nie pozostają na planszy po zakończeniu spotkania. Jeśli Badacz uniknie takiego potwora, jego żeton natychmiast wraca do puli potworów.

## Walka

Prędzej czy później każdy Badacz będzie musiał stawić czoło swojemu strachowi i zmierzyć się z istotami z Mitów. Za każdym razem, kiedy Badacz wda się w walkę z potworem, należy wykonać poniższe czynności (w podanej kolejności).

### 1. Test przerażenia

Po pierwsze, obca natura istot rodem z Mitów może przytłoczyć umysł Badacza. Odworowano to poprzez test przerażenia.

Test przerażenia to test umiejętności oparty o wartość Woli Badacza. Test przerażenia zostaje zmodyfikowany o wartość przerażenia potwora (można ją znaleźć w lewym dolnym rogu strony walki żetonu potwora). Trudność testu przerażenia zawsze wynosi 1, chyba, że specjalna zdolność potwora wskazuje na co innego.

Jeśli Badaczowi powiedzie się test przerażenia, nic się nie dzieje. Jeśli test się nie powiedzie, Badacz traci tyle Poczytalności, ile wskazano pod wartością przerażenia potwora. Gracz odrzuca odpowiednią liczbę żetonów Poczytalności ze swojej karty postaci Badacza. Badacz, którego Poczytalność spadnie do zera staje się obłąkany (patrz strona 16).

**Przykład:** Pete Włóczęga nie zdołał uniknąć Gwiezdnego Pomiotu, dlatego musi teraz wykonać test przerażenia. Wola Pete'a wynosi obecnie 3, ale Gwiezdny Pomiot posiada wartość przerażenia równą -3 – to oznacza, że Pete nie otrzyma żadnych kości i automatycznie nie powiedzie mu się test przerażenia. Pete traci 2 żetony Poczytalności, tak, jak wskazano to pod wartością przerażenia potwora. Gracz usuwa z karty swojej postaci 2 żetony Poczytalności. Jeśli w jakiś sposób udało mu się zdać test przerażenia, nic by mu się nie stało.

Bez względu czy test się powiedzie, Badacz musi wykonać tylko jeden test przerażenia na walkę (z danym potworem). Jeśli Badacz uniknie potwora, w ogóle nie będzie musiał wykonywać testu przerażenia.



## 2. Walka lub ucieczka

Teraz gracz musi zdecydować: Czy spróbuje ucieczki czy też będzie walczyć z potworem.

### A. Ucieczka

Badacz stara się uciec przed potworem wykonując test uników opisany w akapicie „Unikanie potworów” we wcześniejszej części tej instrukcji. Jeśli test mu się powiedzie, umyka potworowi, a walka natychmiast się kończy. Jeśli test mu się nie powiedzie, potwór zada mu obrażenia, a walka będzie ciągnąć się dalej (patrz „Obrażenia” poniżej).

### B. Walka

Jeśli Badacz zamierza walczyć z potworem, wykonuje **test walki**. Test walki to test umiejętności oparty o wartość Waleczności Badacza. Test Waleczności zostaje zmodyfikowany o **wartość walki** potwora (można ją znaleźć w prawym dolnym rogu strony walki żetonu potwora). Trudność testu przerażenia jest równa **żywności** potwora (żywność jest równa liczbie ‘kropel krwi’, znajdujących się u dołu żetonu potwora po stronie strony walki).

Jeśli Badacz zda test walki, pokonuje potwora. Gracz usuwa żeton potwora z planszy i kładzie go przed sobą – to jego trofeum za zabitego potwora. Jeśli test się nie powiedzie, potwór zadaje Badaczowi obrażenia (patrz „Obrażenia” poniżej).

**Przykład:** Pete Włóczega, któremu nie powiódł się test przerażenia, decyduje się walczyć z Gwiezdnym Pomiotem. Waleczność Pete’a wynosi 6, a wartość walki Gwiezdnego Pomiotu –3. Pete rzuca 3 kośćmi. Żywność Gwiezdnego Pomiotu wynosi 3 (to trudność testu walki) – aby pokonać Gwiezdnego Pomiotu Pete musi

uzyskać sukces na każdej z kości. Jeśli mu się to uda, zabierze żeton Gwiezdnego Pomiotu z planszy i umieści go przed sobą (jako trofeum za potwora). Jeśli mu się nie powiedzie, Gwiezdny Pomiot zada mu obrażenia.

**Ważne:** Jeśli żywotność potwora wynosi więcej niż 1, częściowy sukces podczas testu walki nie wywiera żadnego efektu. Potwór musi zostać całkowicie pokonany w jednym teście walki albo wszystkie wyrzucone przez gracza sukcesy są pomijane.

### 3. Obrażenia

Za każdym razem, kiedy Badaczowi nie powiedzie się test uników lub walki, potwór zada mu obrażenia. Ilość obrażeń, które zadaje potwór, znajduje się pod jego wartością walki. Badacz traci tyle Wytrzymałości ile otrzyma obrażeń. Gracz odrzuca odpowiednią liczbę żetonów Wytrzymałości ze swojej karty postaci Badacza. Badacz, którego Wytrzymałość spadnie do zera zostaje ogłuszony (patrz strona 16).

Warto zwrócić uwagę, że niektóre potwory posiadają zdolności, które do zadawanych obrażeń mogą dołączyć jakieś specjalne efekty. Na przykład, Skrzydlate Dziecię Nocy zamiast zadawać obrażenia wrzuca Badacza do najbliższej otwartej bramy.

Jeśli po zakończeniu tej czynności Badacz pozostaje przytomny i zdrowy na umyśle, i nadal znajduje się na tym samym polu co potwór, starcie trwa dalej. Gracz przechodzi od razu do punktu 2, Walka lub ucieczka, i kontynuuje walkę dopóki ta nie zostanie rozstrzygnięta.

**Przykład:** Pete’owi nie powiódł się test walki, dlatego Gwiezdny Pomiot zadaje mu obrażenia. Gwiezdny Pomiot zadaje 3 obrażenia, dlatego Pete traci trzy żetony Wytrzymałości. Posiniaczony, poraniony i odrobinę bardziej szalony, Pete przygotowuje się do kolejnej rundy walki.

## WALKA



**Przykład:** Amanda zdecydowała się walczyć ze Starszą Istotą. Pierwszą czynnością, którą musi wykonać jest **test przerażenia**. Wartość jej Woli wynosi 2, ale wartość przerażenia Starszej Istoty (A) wynosi –3, co sprowadza ją do –1, czyli automatycznej porażki. Amanda traci 2 punkty Poczytalności, tak jak wskazano to na żetonie Starszej Istoty pod wartością przerażenia.

Zakładając, że utrata Poczytalności nie spowodowała u Amandy oblędu, może ona teraz wykonać test walki i spróbować pokonać Starszą Istotę. Wartość jej Waleczności wynosi 3, a wartość walki Starszej Istoty (B) wynosi +0, co oznacza, że podczas testu Amanda będzie rzucać 3 kośćmi. Potwór posiada żywotność równą 2, dlatego Amanda musi uzyskać przynajmniej 2 sukcesy, aby go pokonać. Trzymając kciuki, gracz rzuca kośćmi i uzyskuje następujący wynik:



„5” i „6” to sukcesy – Amanda uzyskała wymaganą liczbę sukcesów i pokonała Starszą Istotę. Gracz bierze żeton jako trofeum.

Jeśli test walki by się nie powiódł, Starsza Istota zadalaby Amandzie 1 punkt obrażeń oraz zmusiłaby ją do utraty 1 wybranej **Broni** lub **Zaklęcia**. Amanda musiałaby następnie stoczyć kolejną rundę walki lub spróbować uciec. Nie musiałaby natomiast wykonywać kolejnego **testu przerażenia**, bowiem podczas tej walk wykonała już jeden taki test.



## BRONŃ I ZAKŁĘCIA W WALCE

Badacze mogą uzyskać przewagę w walce, jeśli będą posługiwać się bronią lub zaklęciami. Największą zaletą broni jest fakt, że zapewnia automatyczne premie do testów Walki – aby z niej korzystać nie trzeba wykonywać dodatkowych testów umiejętności. Większość broni zapewnia jednak fizyczne premie do walki, które nie mają wpływu na wiele potworów pochodzących Mitów.

Zaklęcia zapewniają magiczne premie do walki i działają przeciwko niemal każdemu potworowi w Arkham. Badacz musi skutecznie rzucić zaklęcie, aby czerpać zapewniane przez nie korzyści (patrz "Rzucanie zaklęć" poniżej). Jeśli Badaczowi nie uda się rzucić zaklęcia, nie zapewni mu ono żadnej premii w walce. Innymi słowy, zaklęcia są potężniejsze i bardziej uniwersalne, ale nie są tak niezawodne jak broń.

## Limit broni i zaklęć

Istnieje określona liczba broni i zaklęć, z których Badacz może korzystać na raz. Ten limit został przedstawiony w postaci symboli 'dłoni', które znajdują się w lewym dolnym rogu każdej karty broni lub zaklęcia. Każdy Badacz może w danym momencie korzystać z dowolnej kombinacji broni i zaklęć (łącznie zapewniane przez nie premie), o ile łącznie ich karty posiadają dwa lub mniej symboli dłoni. Warto pamiętać, że zaklęcie wymaga określonej liczby dłoni (znajdujących się na karcie), nawet jeśli Badaczowi nie uda się go rzucić.

Zaklęcie lub broń zapewnia daną premie dopóty, dopóki Badacz przeznacza na korzystanie z niej odpowiednią liczbę dłoni (nawet, jeśli na karcie napisano, że jej efekt utrzymuje się do końca walki). W kolejnych rundach walki gracz może zdecydować się na zmianę broni/zaklęć, ale powinien pamiętać, że dana broń/zaklęcie przestaje działać natychmiast z chwilą, w której gracz ją „wypuści”. Podobnie, zaklęcia, które ulegają odwróceniu po tym jak zostały wyczerpane (na przykład na początku każdej rundy walki podczas ostatecznej bitwy), przestają działać i muszą zostać ponownie rzucone.

**Przykład:** Przed spotkaniem z Gwiazdnym Pomiotem Pete Włóczęga zdobył trochę ekwipunku i pomocne

*zaklęcie. Postanawia skorzystać ze swojej automatycznej .45tki (broń, która zapewnia mu fizyczną premię do walki +4 i zajmuje jedną dłoń) i Uśmiercenia (zaklęcie, które, jeśli zostanie rzucone z powodzeniem, zapewnia mu magiczną premię do walki +6 i zajmuje jedną dłoń). Pete'owi udaje się rzucić Uśmiercenie. Razem automatyczna .45tka i zaklęcie zapewniają mu w sumie premię +10 (+4 za broń, +6 za zaklęcie). Wraz z wartością Waleczności Pete'a (która wynosi 6) daje to w sumie 16 kości podczas testu Walki. Biorąc pod uwagę wartość walki Gwiazdnego Pomiotu (która wynosi -3), Pete będzie rzucał 13 kośćmi, na których musi uzyskać 3 sukcesy (Gwiazdny Pomiot posiada 3 punkty żywotności).*

## Rzucanie zaklęć

W celu skorzystania z zaklęcia Badacz musi je najpierw skutecznie rzucić. Każde zaklęcie posiada modyfikator rzucania, większość z nich posiada też koszt w punktach Poczytalności. Aby rzucić zaklęcie Badacz musi wydać odpowiednią liczbę punktów Poczytalności, a następnie zdać test zaklęcia.

Jeśli Badacz musi ponieść koszt w Poczytalności, gracz po prostu usuwa z karty postaci odpowiednią liczbę żetonów Poczytalności. Gracze muszą zawsze zapłacić koszt zaklęcia, nawet jeśli Badaczowi nie powiedzie się później test zaklęcia.

Test zaklęcia to test umiejętności oparty o wartość Wiedzy Badacza, z uwzględnieniem modyfikatora rzucania danego zaklęcia. Jeśli test zaklęcia się nie powiedzie, nie się nie dzieje. Jeśli test się powiedzie, zaklęcie wywołuje zamierzony efekt.

**Przykład:** Harvey Walters próbuje rzucić *Uzdrowienie, zaklęcie, które posiada modyfikator rzucania +1 i koszt w Poczytalności 1. Najpierw Harvey ponosi koszt, a następnie wykonuje test Wiedzy (+1). Obecnie wartość jego Wiedzy wynosi 4, dlatego rzuca 5 kośćmi i uzyskuje 2 sukcesy. Uzdrowienie zadziałało. Efekt zaklęcia pozwala Harveyowi na odzyskanie tylu punktów Wytrzymałości ile wyrzucił sukcesów, w tym wypadku 2.*

## Stan Badacza

W tej części zasad opisano różne czynniki, które mogą mieć wpływ na Badacza w trakcie rozgrywki.

### POCZYTALNOŚĆ I WYTRZYMAŁOŚĆ

Badacz rozpoczyna grę z tyloma punktami Poczytalności i Wytrzymałości, ile wskazano na jego karcie postaci. Te dwie wartości przedstawiają maksymalną Poczytalność i Wytrzymałość Badacza.

W trakcie rozgrywki Badacz może tracić Poczytalność i Wytrzymałość, ale ich wartość nigdy nie może przekroczyć wskazanego na karcie postaci maksimum.

## Obląkany w Arkham

Jeśli Poczytalność Badacza spadnie do 0 podczas jego pobytu w Arkham, staje się on tymczasowo obląkany. Taki Badacz musi natychmiast odrzucić połowę posiadanych przedmiotów i połowę żetonów Wskazówek (zaokrąglając w dół), a także wszystkie posiadane Honoraria. Następnie gracz przesuwa znacznik swojego Badacza na obszar Przytulku w Arkham. Badacz odzyskuje jeden punkt Poczytalności (gracz kładzie jeden żeton Poczytalności na karcie postaci), a podczas tej tury nie będzie miał już żadnych spotkań. Badacz może normalnie podjąć następną turę.

## Nieprzytomny w Arkham

Jeśli Wytrzymałość Badacza spadnie do 0 podczas jego pobytu w Arkham, zostaje on oghuszony. Taki Badacz musi natychmiast odrzucić połowę posiadanych przedmiotów i połowę żetonów Wskazówek (zaokrąglając w dół), a także wszystkie posiadane Honoraria. Następnie gracz przesuwa znacznik swojego Badacza na obszar Szpitala Św. Marii. Badacz odzyskuje jeden punkt Wytrzymałości (gracz kładzie jeden żeton Wytrzymałości na karcie postaci), a podczas tej tury nie będzie miał już żadnych spotkań. Badacz może normalnie podjąć następną turę.

## Obląkany lub nieprzytomny w Innym Świecie

Jeśli Wytrzymałość lub Poczytalność Badacza spadnie do 0 podczas jego pobytu w Innym Świecie, **zagubi się on w czasie i przestrzeni**. Taki Badacz musi natychmiast odrzucić połowę posiadanych przedmiotów i połowę żetonów Wskazówek (zaokrąglając w dół), a także wszystkie posiadane Honoraria. Badacz odzyskuje po jednym punkcie Wytrzymałości i Poczytalności. Następnie gracz przesuwa znacznik swojego Badacza na pole Zagubiony w Czasie i Przestrzeni i umieszcza go na boku, aby zaznaczyć, że Badacz został zatrzymany (patrz „Zagubiony w Czasie i przestrzeni” na następnej stronie).

**Ważne:** Sumując przedmioty przed ich odrzuceniem, należy policzyć wszystkie Przedmioty Powszechne, Przedmioty Unikatowe i Zaklęcia. Co więcej, Rewolwer zastępcy szeryfa i Wóz patrolowy są traktowane jak przedmioty. Podczas sumowania kart przedmiotów nie bierze się pod uwagę Sprzymierzeńców, Umiejętności i pozostałych kart.

## ZATRZYMANI BADACZE

Badacz, którego znacznik leży na boku został zatrzymany. Podczas Fazy Ruchu zatrzymani Badacze nie otrzymują punktów ruchu i nie poruszają się. Zamiast tego, podczas swojej Fazy Ruchu gracz powinien ustawić znacznik Badacza w pozycji pionowej, aby zaznaczyć, że nie jest on już zatrzymany.

## ARESztOWANI BADACZE

Niektóre spotkania mogą się zakończyć aresztowaniem Badacza i odwiezieniem go na Posterunek Policji. Jeśli tak się stanie, gracz powinien umieścić znacznik swojego Badacza w Więziennej celi (a nie na głównym obszarze Posterunku Policji). Aresztowani Badacze tracą połowę





## PIECZĘTOWANIE BRAM

### A: PRZY UŻYCIU ŻETONÓW WSKAZÓWEK



Aby zapieczętować bramę przy użyciu żetonów Wskazówek gracz musi:

1. Zdać test potrzebny do zamknięcia bramy.
2. Wydać 5 żetonów Wskazówek.
3. Wziąć żeton bramy jako trofeum.
4. Wziąć 1 żeton Znak Starszych Bogów ze stosu niewykorzystywanych żetonów i umieścić go na obszarze, na którym zapieczętowano właśnie bramę.

### B: PRZY UŻYCIU ZNAKÓW STARSZYCH BOGÓW



Aby zapieczętować bramę przy użyciu Znaków Starszych Bogów gracz musi:

1. Odłożyć kartę Znak Starszych Bogów do pudełka (gracz nie musi wykonywać testu, aby zamknąć bramę).
2. Wziąć żeton bramy jako trofeum.
3. Wziąć 1 żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego i umieścić go (stroną ze Znakem Starszych Bogów) na obszarze, na którym zapieczętowano właśnie bramę. W efekcie zmniejsza to obecny poziom zagłady na torze o 1.

posiadanych pieniędzy (zaokrąglając w dół) i zostają zatrzymani. Gracz traci całą następną turę – podczas Fazy Ruchu po prostu ustawia znacznik Badacza pionowo i przesuwa go na główne pole Posterunku Policji. Badacz może normalnie podjąć następną turę.

### ZAGUBIONY W CZASIE I PRZESTRZENI

Każdy Badacz, który zostanie zagubiony w czasie i przestrzeni, zostaje natychmiast przesunięty na pole Zagubiony w Czasie i Przestrzeni. Badacz zostaje zatrzymany – gracz powinien położyć jego znacznik na boku. Gracz traci całą następną turę – podczas Fazy Ruchu po prostu ustawia znacznik Badacza pionowo (pozostaje na polu Zagubiony w Czasie i Przestrzeni). Na początku Fazy Utrzymania następnej tury gracz może przesunąć znacznik swojego Badacza na dowolny obszar lub ulicę Arkham.

### POCHŁONIĘCI BADACZE

W rzadkich sytuacjach Badacz może zostać **pochlōnięty**. Gracz natychmiast traci wszystkie karty

(prócz niewydanych trofeów) i tasuje swoją kartę postaci wraz z niewykorzystowanymi kartami postaci Badaczy. Następnie gracz losuje nowego Badacza i przygotowuje jego kartę, tak jakby rozpoczynał nową rozgrywkę (tak jak opisano to w „Przygotowaniu do gry” we wcześniejszej części tej instrukcji).

Jeśli **jednocześnie Wytrzymałość, jak i Poczytalność** Badacza spadną do 0, zostanie on **pochlōnięty**.

Jeśli **maksymalna** wartość Wytrzymałości **lub maksymalna** Poczytalność Badacza spadnie do 0, również zostanie on **pochlōnięty**.

### POBŁOGOSŁAWIENI I PRZEKŁĘCI BADACZE

Błogosławieństwa i klątwy przedstawiają ingerencję sił wyższych. Badacze mogą zdobyć takie karty w wyniku spotkań lub działania kart pogłosek.

• Gdy Badacz jest pobłogosławiony, uzyskuje sukcesy na wynikach „4”, „5” lub „6”.

• Gdy Badacz jest przeklęty, uzyskuje sukcesy jedynie na wyniku „6”.

Badacz nigdy nie może być pobłogosławiony i przeklęty w tym samym czasie. Jeśli pobłogosławiony Badacz zostanie przeklęty, należy po prostu odrzucić Błogosławieństwo. Jeśli przeklęty Badacz zostanie pobłogosławiony, należy po prostu odrzucić Klątwę. Podobnie, Badacz nigdy nie może posiadać więcej niż jednego Błogosławieństwa lub Klątwy na raz.

## Zamykanie i pieczętowanie bram

Bramy międzywymiarowe otwierają się na obszarze całego Arkham. Badacze będą próbować je zamknąć lub zapieczętować.

### ZAMYKANIE BRAM

Zanim Badacz będzie mógł zamknąć bramę, będzie musiał zwiedzić Inny Świat, do którego ta prowadzi, a następnie powrócić do Arkham.

Kiedy Badacz powróci z Innego Świata, gracz powinien umieścić pod jego znacznikiem znacznik eksploracji. Pozwala to Badaczowi podjąć próbę zniszczenia lub zamknięcia bramy podczas następnej Fazy Spotkań w Arkham. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Badacz opuści obszar, na którym znajduje się bramę, gracz będzie zmuszony odrzucić znacznik eksploracji – Badacz przegapił swoją okazję. Jeśli będzie chciał zamknąć daną bramę, będzie musiał przez nią przejść jeszcze raz.

Jeśli podczas Fazy Spotkań w Arkham Badacz przebywa na obszarze, na którym znajduje się bramę, i posiada znacznik eksploracji, będzie mógł próbować zamknąć tę bramę. Badacz musi zdecydować się na wykonanie testu Wiedzy lub testu Waleczności, biorąc





pod uwagę modyfikator, który znajduje się na żetonie bramy. Jeśli test się powiedzie, Badacz zamyka bramę i zabiera żeton bramy jako trofeum. Jeśli test się nie powiedzie, brama pozostaje otwarta. Badacz będzie mógł spróbować ją zamknąć podczas Fazy Spotkań w Arkham następnej tury (i kolejnych tur, póki nie opuści obszaru, na którym znajduje się brama).

### PIECZĘTOWANIE BRAM

Jeśli Badacz zamknie bramę, może natychmiast wydać pięć żetonów Wskazówek, aby ją trwale zapieczętować. Gracz bierze żeton zagłady ze stosu niewykorzystywanych żetonów zagłady, odwraca go na stronę przedstawiającą Znak Starszych Bogów i umieszcza go na obszarze, na którym znajdowała się brama. Gracz nadal otrzymuje trofeum za bramę. Dana brama została zapieczętowana: do końca gry na tym obszarze nie mogą się już otworzyć nowe bramy, nie mogą się też pojawić potwory.

### ZAMYKANIE BRAM, A POTWORY

Kiedy dana brama zostanie zamknięta, wszystkie potwory w Arkham, w Przesztorzach i na Peryferiach, które posiadają ten sam symbol wymiaru (patrz „Ruch potworów” na stronie 10) co zamknięta lub zapieczętowana brama, zostają usunięte z planszy i powracają do puli. Symbol wymiaru potwora znajduje się w prawym dolnym rogu strony ruchu żetonu.

### ZNAKI STARSZYCH BOGÓW

Znaki Starszych Bogów to szczególnie rodzaj Przedmiotów unikatowych, które mogą posłużyć Badaczom do pieczętowania bram. W talii Przedmiotów unikatowych znajduje się kilka kart Znaków Starszych Bogów. Aby skorzystać ze Znaków Starszych Bogów Badacz musi przebywać na obszarze, na którym znajduje się brama, musi też posiadać znacznik eks-

ploracji (podobnie, jak w sytuacji, w której chciałby zamknąć bramę). Aby skorzystać ze Znaków Starszych Bogów Badacz nie musi wykonywać testu Wiedzy lub Waleczności, nie musi też wydawać żetonów Wskazówek.

Aby skorzystać ze Znaków Starszych Bogów gracz musi:

- Usunąć 1 żeton Poczytalności i 1 żeton Wytrzymałości z karty swojej postaci. W efekcie Badacz może popaść w obłąd lub stracić przytomność, ale Znak Starszych Bogów nadal zadziała.
- Gracz bierze żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego (a nie ze stosu niewykorzystanych żetonów zagłady), odwraca go na stronę ze Znakiem Starszych Bogów i umieszcza na obszarze, na którym pieczętuje bramę. W efekcie zmniejszy to obecny poziom zagłady o 1 (to jeden ze sposobów na zmniejszenie poziomu zagłady).
- Gracz odkłada kartę Znak Starszych Bogów do pudełka. Ta konkretna karta nie będzie już wykorzystywana podczas dalszej gry.

Kiedy gracz wykona powyższe instrukcje, jego Badacz zapieczętuje daną bramę: do końca gry na tym obszarze nie mogą się już otworzyć nowe bramy, nie mogą się też pojawić potwory.

### POTWORY STRZEGĄCE BRAM

Podczas tury, w której Badacz powróci do Arkham z Innego Świata, nie będzie musiał unikać lub walczyć z potworami znajdującymi się na obszarze zawierającym bramę. Powyższy wyjątek działa jedynie podczas tury, w której Badacz powróci do Arkham – w kolejnych turach Badacz, który pozostanie na takim obszarze, będzie zmuszony w normalny sposób unikać lub walczyć z potworami.

## Limity potworów i Peryferia

W Arkham może przebywać jedynie ograniczona liczba potworów na raz. Ten limit równy jest liczbie graczy biorących udział w rozgrywce plus trzy.

Ten limit dotyczy jedynie potworów, które poruszają się po części planszy przedstawiającej miasteczko Arkham lub znajdujących się na polu „Przesztorza”. Potwory, które pojawiają się na obszarze (np. w wyniku spotkania), a następnie zostają z planszy usunięte, nie są brane pod uwagę. Nie bierze się również pod uwagę potworów, które przebywają na Peryferiach.

**Ważne:** Jeśli poziom paniki osiągnie 10, potwory opanują Arkham – na dalszą część rozgrywki limit potworów przestaje obowiązywać. Patrz „Tor paniki” poniżej.

Jeśli umieszczenie potwora na planszy zwiększyłoby liczbę potworów w Arkham ponad limit potworów, takiego potwora umieszcza się na polu Peryferii. Potwory pozostają na Peryferiach, dopóki to pole nie zostanie zapełnione:

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





## OPIS ARKUSZA PRZEDWIECZNEGO



- 1: **Nazwa:** Nazwa Przedwiecznego.
- 2: **Wartość walki:** To wartość walki Przedwiecznego. Używana tylko, jeśli Przedwieczny się przebudzi i Badacze będą musieli stanąć z nim do walki.
- 3: **Obrona:** W tym miejscu wyszczególniono zdolności obronne Przedwiecznego. Ich opis można znaleźć na str. 24 w rozdziale „Specjalne zdolności potworów”.
- 4: **Czciiele:** W tym miejscu opisano zdolności, którymi Przedwieczny obdarza jeden lub więcej rodzajów potworów. Takie zdolności działają przez całą rozgrywkę.
- 5: **Moc:** W tym miejscu opisano szczególny efekt, jaki Przedwieczny wywiera na rozgrywkę. Większość tego rodzaju efektów działa przez całą rozgrywkę.
- 6: **Atak:** W tym miejscu opisano atak Przedwiecznego (wykorzystywany jedynie podczas walki z nim). Niektórzy Przedwieczni posiadają też zdolność rozpatrywaną „Na początku bitwy”. Taka zdolność wywiera wpływ tylko raz, na samym początku walki z Przedwiecznym.
- 7: **Tor zagłady:** Ten tor wskazuje jak bliski przebudzenia się jest Przedwieczny.

## BITWA Z PRZEDWIECZNYMI



Na początku bitwy z Przedwiecznym należy się upewnić, że jego tor zagłady jest całkowicie zapełniony. Następnie należy rozpatrzyć zdolności Przedwiecznego, które wchodziły w grę „Na początku bitwy”.



Podczas każdej rundy bitwy Badacze przeprowadzają **Fazę Utrzymania**, a następnie po kolei atakują Przedwiecznego. Gracze powinni zapisywać całkowitą liczbę sukcesów, które uzyskali jako grupa. Gdy tylko zgromadzą liczbę sukcesów równą liczbie graczy lub wyższą (na przykład, 4 lub więcej sukcesów w grze na 4 graczy), usuwają 1 żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego, a następnie odejmują taką samą liczbę sukcesów od sumy uzyskanych dotąd sukcesów (w tym przypadku 4 sukcesy).



Kiedy każdy z Badaczy wykona swój atak, przychodzi czas na atak Przedwiecznego. Często gracze zostaną zmuszeni do wykonania jakiegoś testu umiejętności lub poniesienia jakichś nieprzyjemnych konsekwencji (wszystko zostało dokładnie opisane na arkuszu Przedwiecznego).

## ZAKOŃCZENIE BITWY

Jeśli gracze usuną ostatni żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego, udało im się go pokonać: wygrali grę!

Jeśli wszyscy Badacze zostaną pochłonięci, nie udało im się powstrzymać nadejścia Przedwiecznego: przegrali.

W momencie, w którym liczba potworów na Peryferiach przekroczy powyższy limit, należy podnieść poziom paniki o 1, a żetony potworów (z pola Peryferii) odłożyć do puli potworów. Poziom paniki został opisany poniżej.

## Tor paniki

Tor paniki przedstawia obecny poziom paniki, która panuje w Arkham – obecny stan psychiczny mieszkańców miasteczka. Poziom paniki może wzrosnąć za sprawą różnych czynników, np. zbyt dużo potworów prze-

bywa na Peryferiach lub wpłynie nań efekt jakiejś karty Mitów. Poziom paniki nigdy nie spada, dlatego gracze powinni bardzo uważać, kiedy pozwalają mu wzrosnąć.

Kiedy poziom paniki wzrasta, należy przesunąć znacznik paniki w górę toru. Znacznik paniki nigdy nie może opuścić toru, dlatego poziom paniki nie może wzrosnąć powyżej 10.

Jeśli poziom paniki wynosi 10 i ma zostać ponownie podniesiony (na przykład za sprawą specjalnej zdolności karty Mitów), zamiast przesunąć znacznik

paniki, należy dołożyć jeden żeton zagłady do toru zagłady Przedwiecznego za każdy punkt, o który powinien wzrosnąć poziom paniki.

„*Margie, pakuj walizki!*”

Najbardziej oczywistym efektem poziomu paniki jest ucieczka ludzi z miasta. **Za każdy punkt, o który wzrasta poziom paniki, należy odrzucić jedną, losową kartę z talii Sprzymierzeńców (odłożyć ją do pudełka).** Dany Sprzymierzeniec stanie się do końca rozgrywki niedostępny. Jeśli wszyscy Sprzymierzeńcy zostaną



odłożeni do pudełka lub pozyskani przez Badaczy, ten konkretny skutek paniki przestaje wywierać efekt na grę.

### „Mam dość. Przenoszę sklep do Bostonu.”

Jeśli poziom paniki osiągnie odpowiednio wysoki poziom, Antykwariat, Sklep wielobranżowy i Stary Magiczny Sklepek zostaną zamknięte na resztę rozgrywki.

Jeśli poziom paniki osiągnie 3, należy umieścić żeton „Zamknięte” na Sklepie wielobranżowym. Ten sklep zostaje zamknięty do końca gry – nikt nie może wkroczyć na jego obszar. Wszystkich Badaczy i potwory, które w nim przebywały, należy natychmiast przesunąć na ulicę Rivertown.

Jeśli poziom paniki osiągnie 6, należy umieścić żeton „Zamknięte” na Antykwariacie. Ten sklep zostaje zamknięty do końca gry – nikt nie może wkroczyć na jego obszar. Wszystkich Badaczy i potwory, które w nim przebywały, należy natychmiast przesunąć na ulicę Northside.

Jeśli poziom paniki osiągnie 9, należy umieścić żeton „Zamknięte” na Starym Magicznym Sklepiku. Ten sklep zostaje zamknięty do końca gry – nikt nie może wkroczyć na jego obszar. Wszystkich Badaczy i potwory, które w nim przebywały, należy natychmiast przesunąć na ulicę Uptown.

### „Spójrz na te wszystkie potwory.”

Jeśli poziom paniki wzrośnie do 10, Arkham zostaje opanowane przez potwory – w grze przestaje obowiązywać limit potworów. Nie ma już żadnych ograniczeń ilości potworów, które mogą grasować po miasteczku.

## Budzi się Przedwieczny!

Bez względu na odwagę Badaczy, ich szanse są niewielkie. Pomimo ich najlepszej chęci Przedwieczny może się przebudzić i wkroczyć do Arkham. Jeśli do tego dojdzie, jedyne co pozostanie Badaczom, to próba odparcia go przy pomocy broni i magii, którą pozyskali w trakcie rozgrywki.

Istnieje pięć okoliczności, które powodują przebudzenie Przedwiecznego.

### 1. Całkowicie zapełniony tor zagłady

Jeśli w Arkham zostanie otwarta wystarczająco duża liczba bram, tor zagłady Przedwiecznego zapełni się żetonami, i to nawet jeśli Badacze wykorzystają wszystkie Znaki Starszych Bogów. Przedwieczny się przebudzi się w momencie, w którym gracze umieszczą żeton zagłady na ostatnim wolnym polu toru zagłady.

### 2. Zbyt wiele otwartych bram

Przedwieczny może się przebudzić, jeśli Badacze pozwolą, aby na raz było otwartych zbyt wiele bram. Liczba równocześnie otwartych bram, która powoduje natychmiastowe przebudzenie Przedwiecznego zależy od liczby graczy.

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

### 3. Brak żetonów bram

Przedwieczny może się również przebudzić w momencie, w którym powinna się otworzyć nowa brama, a brak już niewykorzystanych żetonów bram. W związku z tym gracze powinni zawczasu wydać jedno lub więcej trofeów z bramy za każdym razem, kiedy wygląda na to, że może zabraknąć żetonów bram (aby uzupełnić ich zapas).

### 4. Brak żetonów potworów w puli

Przedwieczny przebudzi się w momencie, w którym gracze powinni wylosować żeton potwora z puli, a brak już niewykorzystanych żetonów potworów.

### 5. Poziom paniki wynosi 10, a w grze znajduje się zbyt wiele potworów

Przedwieczny przebudzi się w momencie, w którym poziom paniki osiągnie 10, a w grze znajduje się dwa razy więcej potworów, niż wynosi ich limit (na przykład 16 potworów w grze na pięciu graczy).

**Bardzo ważne:** Jeśli Przedwieczny przebudzi się zanim jego tor zagłady zostanie całkowicie zapełniony, gracze powinni go uzupełnić przed rozpoczęciem ostatecznej bitwy.

## OSTATECZNA BITWA

W momencie, w którym budzi się Przedwieczny, wszyscy Badacze zagubieni w czasie i przestrzeni zostają natychmiast **pochłonięci** i wyeliminowani z gry. Badacze, którzy przeżyli, muszą zmierzyć się z Przedwiecznym w ostatecznej bitwie!

Przed rozpoczęciem ostatecznej bitwy należy odrzucić wszystkie aktywne karty Warunków i Pogłosek. Co więcej, gdy tylko bitwa się rozpocznie, Badacze nie będą już otrzymywać pieniędzy i wykonywać rzutów za Honoraria i pożyczki bankowe.

Walka z Przedwiecznym została podzielona na rundy. Podczas każdej rundy gracze będą mogli odpowiednio przygotować swoich Badaczy. Następnie każdy gracz zaatakuję Przedwiecznego. Wreszcie to Przedwieczny zaatakuję Badaczy. Kiedy gracze wykonają wszystkie powyższe czynności, rozpocznie się nowa runda. Każda runda bitwy z Przedwiecznym składa się z następujących kroków:

### 1. Odpoczynek Badaczy

Na początku każdej rundy walki z Przedwiecznym gracze mogą odwrócić wyczerpane karty, wykorzystać zdolności swoich postaci i przesunąć swoje suwaki umiejętności, tak jakby rozgrywali Fazę Utrzymania. Następnie pierwszy gracz powinien przekazać znacznik pierwszego gracza sąsiadowi po lewej. Wreszcie, gracze mogą wymienić się ekwipunkiem, tak jakby



## OPIS PLANSZY



Plansza została podzielona na kilka części: miasteczko Arkham (A), Inne Świąty (C), Tor paniki (D) oraz Obrzeża miasta (E–G).

Część planszy przedstawiająca miasteczko Arkham została podzielona na 9 dzielnic. W każdej dzielnicy znajdują się 2 lub 3 ważne obszary, a także pole ulicy (B). To po tej części planszy przemieszczają się Badacze – poruszają się ulicami, aby odwiedzać liczne obszary. Każdy obszar został oznaczony kilkoma symbolami, które wskazują na najpowszechniejsze w tym miejscu spotkania.

Inne Świąty (C) to część planszy, na której przedstawiono kilka innych wymiarów, które Badacze mogą odwiedzić przechodząc przez bramy otwierające się w części planszy przedstawiającej Arkham. Badacze przechodzą przez bramy, aby je zwiedzić i odnaleźć ich słabe punkty. Po powrocie do Arkham będą w stanie wykorzystać tę wiedzę, aby je zamknąć.

Część planszy przedstawiająca Tor paniki (D) wskazuje na obecny poziom paniki mieszkańców Arkham. Jeśli Badacze dopuszczą, aby poziom paniki wzrósł zbyt wysoko, ludzie zaczną opuszczać Arkham, co utrudni rekrutowanie Sprzymierzeńców. Co więcej, w końcu wszystkie trzy sklepy w mieście (Sklep wielobranżowy, Antykwariat i Stary Magiczny Sklepek) zostaną zamknięte, co utrudni graczom osiągnięcie zwycięstwa.

Część planszy przedstawiająca Obrzeża miasta składa się z trzech specjalnych pól: Peryferii (E), Przystworzy (F) i pola Zagubiony w Czasie i Przestrzeni (G). Badacze, których spotka jakiś straszliwy los, trafiają na pewien czas na pole Zagubiony w Czasie i Przestrzeni. Potwory na planszy, które nie mieszczą się w granicach limitu potworów opuszczają miasteczko i zaczynają grasować po Peryferiach. Latające potwory udadzą się w Przystworza, zanim opadną na Badaczy, którzy poruszają się po ulicach Arkham.

## OPIS KARTY POSTACI BADACZA



1: **Nazwisko i zawód:** Imię i nazwisko postaci gracza oraz jej zawód.

2: **Maksymalna Poczytalność:** To pole przedstawia początkową Poczytalność postaci. Gracz nie może posiadać więcej Poczytalności, niż wynosi jego maksymalna Poczytalność (można natomiast zwiększać tę liczbę).

3: **Maksymalna Wytrzymałość:** To pole przedstawia początkową Wytrzymałość postaci. Gracz nie może posiadać więcej Wytrzymałości, niż wynosi jego maksymalna Wytrzymałość (można natomiast zwiększać tę liczbę).

4: **Pole startowe:** To obszar planszy, na którym Badacz gracza rozpoczyna grę.

5: **Ekwipunek:** To ekwipunek, z którym Badacz gracza rozpoczyna grę.

6: **Specjalna zdolność:** To specjalna zdolność, którą posiada jedynie postać gracza.

7: **Skupienie:** To zdolność postaci do dostosowywania umiejętności do zaistniałych okoliczności. Patrz „Dostosowywanie umiejętności” na stronie 6.

8: **Pary umiejętności:** To umiejętności postaci gracza. Umiejętności zostały połączone w pary – oznacza to, że gracz zwiększający jedną z umiejętności z pary, jednocześnie obniża drugą.



## OPIS ŻETONU POTWORA

### STRONA RUCHU



1: **Nazwa:** Nazwa potwora.

2: **Czujność:** To modyfikator wykorzystywany podczas prób uniknięcia danego potwora.

3: **Ramka ruchu:** Kolor ramki wskazuje na rodzaj ruchu potwora (Czarna – normalny, Czerwona – szybki, Żółta – nieruchomy, Niebieska – latający, Zielona – specjalny).

4: **Rdzenny wymiar:** To wymiar, z którego pochodzi dany potwór. Kiedy Badacze zamkną lub zapieczętują daną bramę, wszystkie potwory dzielące z nią ten sam symbol wymiaru powracają do puli.

### STRONA WALKI



1: **Zdolności:** Specjalne cechy i zdolności, które posiada potwór. Pełna lista cech zapisywanych wytłuszczonym pismem znajduje się na str. 24 w akapicie „Zdolności potworów”.

2: **Opis:** Ten tekst nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę. Został zamieszczony w celu budowania atmosfery gry.

3: **Wartość prerażania:** To modyfikator wykorzystywany podczas testów prerażenia wykonywanych przeciwko danemu potworowi.

4: **Utrata Poczytalności:** Tutaj wskazano liczbę żetonów Poczytalności, które straci Badacz, jeśli nie powiedzie mu się test prerażenia przeciwko danemu potworowi.

5: **Żywotność:** To trudność testu walki wykonywanego przeciwko danemu potworowi.

6: **Obrażenia:** Tutaj wskazano liczbę żetonów Wytrzymałości, które straci Badacz, jeśli nie powiedzie mu się test walki przeciwko danemu potworowi.

7: **Wartość walki:** To modyfikator wykorzystywany podczas testów walki wykonywanych przeciwko danemu potworowi.



znajdowali się na tym samym obszarze (patrz „Wymiana ekwipunku” w dalszej części tej instrukcji).

## 2. Atak Badaczy

Teraz, począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz, którego Badacz nadal bierze udział w bitwie, może wykonać test walki przeciwko Przedwiecznemu (modyfikując go o wartość walki Przedwiecznego).

W przeciwieństwie do normalnej walki, Przedwiecznego nie da się pokonać pojedynczym atakiem. Zamiast tego, gracze powinni prowadzić zapis sukcesów, które Badacze uzyskali podczas ataków na Przedwiecznego (patrz „testy umiejętności” na stronie 13). Sukcesy uzyskane w tych atakach należy zsumować – każdy kolejny gracz dodaje swoje sukcesy do sukcesów swoich poprzedników. W momencie, w którym gracze zgromadzą liczbę sukcesów równą lub wyższą od liczby graczy (wliczając w to tych graczy, którzy zostali wyeliminowani z rozgrywki), usuwają jeden żeton zagłady z toru zagłady Przedwiecznego. Jednocześnie, gracze powinni odliczyć tyle samo sukcesów od liczby łącznie uzyskanych sukcesów. W momencie, w którym gracze usuną ostatni żeton zagłady z karty Przedwiecznego, Badaczom udaje się go pokonać – wygrywają! Patrz „Zakończenie rozgrywki” na stronie 12.

## 3. Atak Przedwiecznego

Kiedy wszyscy gracze (z wyjątkiem graczy wyeliminowanych) wykonają po jednym teście walki przeciwko Przedwiecznemu, przychodzi czas na atak Przedwiecznego. Rodzaj ataku zależy od Przedwiecznego, ale wszystkie są niezwykle groź-

ne. Na przykład, Hastur zmusza wszystkich Badaczy do wykonywania coraz trudniejszych testów Woli lub (w przypadku porażki) utraty Poczytalności.

Każdy Badacz, którego Poczytalność lub Wytrzymałość spadnie w wyniku ataku Przedwiecznego do 0 zostanie **pochłonięty**. Jeśli Badacz został **pochłonięty** podczas ostatecznej bitwy z Przedwiecznym, gracz, który go prowadził, zostaje wyeliminowany z rozgrywki (tzn. gracz nie losuje nowej postaci). Jeśli wszyscy Badacze zostali **pochłonięci**, Przedwieczny wydostaje się na świat – a gracze przegrywają.

Kiedy gracze rozpatrzą atak Przedwiecznego przeciwko **każdemu** z Badaczy, rozpoczyna się nowa runda. Bitwa toczy się w ten sposób do momentu, w którym Badacze nie pokonają Przedwiecznego lub wszyscy nie zostaną **pochłonięci**.

## Pozostałe zasady

Poniżej opisano pozostałe zasady, które uzupełniają reguły **Horror w Arkham** i powinny wyjaśnić wszystkie wątpliwości.

### ODRZUCANIE KART

Kiedy gracz odrzuca kartę, odkłada ją, zakrytą, na spód odpowiedniej talii. Gracze tasują talie tylko wtedy, kiedy karta, którą wylosowali, nakazuje im to zrobić. Wyjątek stanowią talie Obszarów: talię Obszarów należy potasować za każdym razem, kiedy gracz ma pociągnąć z niej kartę. Gracz, który ciągnie kilka kart z talii Obszarów, robi to bezpośrednio, jedna po drugiej, nie tasując talii pomiędzy pociągnięciami.

## SPECJALNE WŁAŚCIWOŚCI OBSZARÓW

Niektóre obszary planszy posiadają specjalne właściwości. Kiedy gracz wkroczy na taki obszar, **może** skorzystać ze specjalnej właściwości obszaru zamiast odbywać tam spotkanie. Jeśli na obszarze znajduje się otwarta brama, Badacz nie może skorzystać ze specjalnej właściwości obszaru.

*Przykład: Budynek naukowy posiada właściwość: Autopsja. Dzięki tej właściwości Badacz może wymienić trofea za potwory na żetony Wskazówek. Badacz, który znajduje się w Budynku naukowym, może skorzystać z tej właściwości zamiast odbywać tam spotkanie. Badacz nie mógłby skorzystać z tej właściwości, gdyby w Budynku naukowym znajdowała się otwarta brama.*

### POTWORY PODCZAS SPOTKAŃ

Wiele spotkań w Arkham i w Innych Światach polega na pojawieniu się potwora. Aby rozpatrzyć takie spotkanie, gracz musi wylosować żeton potwora z puli, a następnie rozstrzygnąć sytuację w normalny sposób (tzn. Badacz może spróbować uniknąć potwora albo z nim walczyć). Bez względu na wynik spotkania, taki potwór nigdy nie pozostaje na planszy. Po rozstrzygnięciu spotkania (bez względu na to, czy Badacz uniknął potwora, został ogłuszony czy też popadł w obłąd) jego żeton powinien zostać odrzucony z powrotem do puli. Wyjątek stanowi sytuacja, w której Badacz pokona potwora – w takim wypadku gracz może wziąć jego żeton jako trofeum (chyba, że co innego wynika z jego zdolności specjalnej).

Wiele spotkań polega na pojawieniu się bramy i potwora. W takim wypadku zarówno brama, jak i potwór pozostaną na planszy.

### LIMITY KART SPECJALNYCH

W większości wypadków gracz nigdy nie może posiadać na raz więcej niż jednej karty specjalnej danego rodzaju. Zasada ta dotyczy Honorariów, pożyczek bankowych, kart Członkostwa Łoży Srebrnego Świtu oraz kart Błogosławieństwa/Klątwy.

### WYDAWANIE PIENIĘDZY

Często Badacze będą mogli zakupić dany przedmiot za „wskazaną cenę” lub „o 1\$ więcej niż wynosi wskazana cena”. Wskazana cena przedmiotu zawsze znajduje się w prawym, dolnym rogu karty. Gracz kupuje dany przedmiot po prostu odrzucając wskazaną liczbę żetonów pieniędzy.

### WYDAWANIE TROFEÓW

Na planszy znajduje się kilka obszarów, które pozwalają graczom wymieniać zgromadzone trofea za bramy lub trofea za potwory. Na przykład, w Rzecznych dokach gracz może sprzedawać trofea za potwory lub bramy za 5\$. Wszystkie trofea za potwory wydane w ten sposób wracają do puli potworów, zaś trofea za bramy wracają do puli żetonów bram.





## PROBLEMY Z KOLEJNOŚCIĄ

Jeśli dwa lub więcej wydarzeń zachodzi w tym samym momencie, decyzja o ich kolejności należy do graczy. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, decyduje pierwszy gracz.

## WYMIANA EKWIPUNKU

Badacze, którzy znajdują się na tej samej ulicy, tym samym polu Innego Świata lub tym samym obszarze, mogą wymieniać się pieniędzmi, Przedmiotami powszechnymi, Przedmiotami unikatowymi i Zaklęciami. Gracze mogą wymieniać się ekwipunkiem przed, w trakcie lub po wykonaniu ruchu, ale nigdy w trakcie walki.

## Lista ofiar

**Koncepcja gry:** Richard Launius

**Opracowanie drugiej edycji gry:** Richard Launius oraz Kevin Wilson

**Dodatkowe opracowanie:** Kevin Wilson, Shannon Appelcline, Greg Benage i Christian T. Petersen

**Zasady:** Shannon Appelcline, Kevin Wilson, Christian T. Petersem i Greg Benage

**Korekta:** Greg Benage i Christian T. Petersen

**Dodatkowe koncepcje i wsparcie:** Christopher Allen

**Uzupelnienia i projekt, pierwsza edycja:** Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis

**Opracowanie graficzne:** Scott Nicely, Brian Schomburg

**Testy i uwagi dla obecnej edycji:** Pracownicy FFG, Christopher Allen, Shannon Appelcline, Michael Arick, Michael Blum, Jacob Butcher, Charles Engan, Claire Engan, Steve Hill, David K., Evan Kinnie, Pete Lane, Richard Launius, Thyme Ludwig, Tess O'Riva, Eric Rowe, DT Strain, Julie Strain, Nate Tepe, Thor Wright, Mike Zebrowski i Team XYZZY

**Producent wykonawczy:** Greg Benage

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Specjalne podziękowania dla** Howarda Philipsa Lovecrafta

**Polska wersja:** GALAKTA

Internetową społeczność, FAQ, pomoc i dodatkowe informacje na temat Horror w Arkham znajdziecie na:

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

Zew Cthulhu i Horror w Arkham to znaki wykorzystywane na licencji Chaosium, Inc. Horror w Arkham: Zew Cthulhu Gra planszowa i znak towarowy ©2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Bez pisemnej zgody wydawcy lub właściciela licencji kopiowanie zabronione.

Galakta  
ul. Trawniki 4  
30-660 Kraków  
tel. 012 425 57 87  
[www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)

## Indeks

aresztowany: 16  
bramy: i zwycięstwo, 12; zamykanie, 12, 17; potwory strzegące: 18; otwieranie podczas Fazy Mitów, 9; broni i zaklęć, limity: 16  
broń: 16  
Czuyność: 21  
dzielnice: 21  
fizyczna, niewrażliwość: 24  
fizyczna, walka: 16  
Inne Światy, ruch: 8  
kart specjalnych, limity: 23  
karty badacza, opis: 19  
konflikty kolejności: 23  
Koszmary: 24  
latające potwory: 11  
Limity potworów: 18, 24  
magiczna, niewrażliwość: 24  
magiczna, walka: 16  
Maska: potwory o podtypie: 5  
Mitów, faza: 9-12  
Mitów, rozpatrywanie karty: 9  
nieprzytomny: 16  
oblakany: 16  
obrażenia (zadawane przez potwory): 15, 21  
obszary: zamknięte, 20; spotkania na, 8-9; specjalne właściwości, 22  
ostateczna bitwa: 22  
otwarcie na obszarze z Badaczami, 10; pieczętowanie, 12, 17, przebudzenie Przedwiecznego, 20, 24  
Peryferia: 18, 24  
pieczętowanie bram: i zwycięstwo, 12; sposób, 18  
planszy, opis: 21  
Pobłogosławiony: 17  
pochłonięty: 17; podczas Ostatecznej Bitwy, 22  
Pogłoska: 12  
potworów, ruch: 10-11; przykład, 10  
potwory, trofea za: zbieranie, 15; wydawanie, 23  
Przedwieczny: przebudzenie, 20; ostatnia bitwa z, 22; opis arkusza, 19  
Przeklęty: 17  
przytłaczający: 24  
rdzenny wymiar: 21  
Ruch w Arkham: 6-8  
Ruchu, faza: 6, 8  
skupienie: 6, 21  
spotkania: w Innych Światach, 8, 9; pojawianie się potworów z powodu: 22; rozpatrywanie 8-9  
Spotkań w Arkham, faza: 8-9  
Spotkań w Innych Światach, faza: 9  
Sprzymierzeńcy: opuszczają miasto, 20  
testy umiejętności: 13  
tor paniki: 20, 21 opis poziomów: 24  
tor zagłady: 9, 19, 20, 22  
ulica: 21  
umiejętności: 12-13; dostosowywanie, 6; testy, 13  
Unikanie potworów: 6, 8 14; przykład, 14

Utrzymania, faza: 6  
walka: 14-16; przykład, 15  
wartość walki (potworów): 15, 21  
Warunki: 12  
Wieczny: 24  
wyczerpany: 6  
wyczerpanych kart, odwracanie: 6














## SYMBOLE OBSZARÓW

Nad każdym obszarem na planszy widnieje zielony lub czerwony romb. Kolor rombu wskazuje na stopień zagrożenia na danym obszarze.

**Zielone romby** oznaczają **obszary stabilne**. Na takich obszarach nigdy nie pojawiają się potwory lub bramy (aczkolwiek w pewnych sytuacjach potwory mogą wkroczyć na taki obszar).

**Czerwone romby** oznaczają **obszary niestabilne**. Na takich obszarach mogą pojawić się potwory lub bramy, czasem nawet w wyniku spotkania. Gracze powinni podchodzić do takich obszarów z należytą ostrożnością.

Każdemu obszarowi przyporządkowano też kilka symboli. Takie symbole wskazują na to, czego mniej więcej gracze mogą się spodziewać na danym obszarze. Oto legenda do tych symboli:

 Sprzymierzeńcy	 Poczytalność
 Błogosławieństwo	 Umiejętności
 Żetony Wskazówek	 Zaklęcia
 Przedmioty powszechne	 Wytrzymałość
 Pieniądze	 Przedmioty unikatowe

Dodatkowo, **każdy niestabilny obszar** daje graczom możliwość napotkania Sprzymierzeńcy oraz zebrania żetonów Wskazówek (będą się one często pojawiać na takich właśnie obszarach).

Niektóre obszary zostały oznaczone symbolami o odwróconych kolorach (jak na przykład symbol Poczytalności przy Przytułku w Arkham). Takie symbole wskazują, że na danym obszarze istnieje **gwarantowany** sposób na pozyskanie danego przedmiotu.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI POTWORÓW

Poniżej opisano powszechne specjalne zdolności potworów.

**Zasadzka:** Jeśli gracz wda się już w walkę z takim potworem, nie będzie mógł z niej uciec – będzie zmuszony walczyć, aż on albo potwór nie zostanie pokonany.

**Wieczny:** potwór, który posiada tę zdolność, nigdy nie stanie się trofeum. Zamiast tego, za każdym razem kiedy zostanie pokonany, jego żeton należy odłożyć do puli potworów.

**Fizyczna/Magiczna odporność:** Broń lub zaklęcie, które zapewnia premię danego rodzaju, zapewnia tylko połowę normalnej premii (zaokrąglając w górę).

**Przykład:** Gracz, który wykorzystuje Thompsona (normalna premia fizyczna +6) przeciwko potworowi z Fizyczną odpornością, otrzyma jedynie premię +3.

**Fizyczna/Magiczna niewrażliwość:** Broń lub zaklęcie, które zapewnia premię danego rodzaju, nie zapewnia żadnej premii.

**Przykład:** Gracz, który wykorzystuje Thompsona (normalna premia fizyczna +6) przeciwko potworowi z Fizyczną niewrażliwością, nie otrzyma żadnej premii (+0).

**Koszmary X:** Badacz, który zda test przerażenia przeciwko takiemu potworowi nadal traci X Poczytalności. Zdolność ta nie wywiera żadnego wpływu na Badacza, któremu nie powiedzie się test przerażenia.

**Przykład:** Mroczne Młode (Koszmary 1) sprawia, że Badacz traci 3 punkty Poczytalności przy nieudanym teście przerażenia lub 1 punkt Poczytalności, jeśli test się powiedzie. Utrata Poczytalności

wynikła z Koszmary 1 nie wywiera wpływu na Badacza, któremu nie powiodł się test przerażenia.

**Przytlaczający X:** Badacz, który pokona takiego potwora nadal traci X Wytrzymałości. Zdolność ta nie wywiera żadnego wpływu na Badacza, któremu nie powiedzie się test walki.

## SKRÓT FAZ

Na turę składają się następujące fazy:

**Faza I: Utrzymanie**

**Faza II: Ruch**

**Faza III: Spotkania w Arkham**

**Faza IV: Spotkania w Innych Światach**

**Faza V: Mity**

Podczas **fazy Utrzymania** gracze wykonują wszelkie konieczne akcje utrzymania. Obejmuje to odbiór honorariów, wykonywanie płatności na pożyczki, odwracanie kart ekwipunku i przesuwanie suwaków umiejętności.

Podczas **fazy Ruchu** Badacze w Arkham poruszają się zgodnie ze swoją obecną wartością Szybkości. Badacze w Innych Światach poruszają się na drugie pole Innego Świata lub powracają do Arkham, jeśli znajdowali się już na drugim polu Innego Świata.

Podczas **fazy Spotkań w Arkham** każdy Badacz przebywający na obszarze, na którym brak bramy, losuje jedną kartę obszaru z talii Obszarów danej dzielnicy i wykonuje zawarte na niej polecenia. Spotkania w Arkham wymagają zazwyczaj testu umiejętności.

Podczas **fazy Spotkań w Innych Światach** każdy Badacz przebywający w Innym Świecie losuje karty bram z talii Bram, aż nie wyciągnie karty, której symbol pasuje do symbolu Innego Świata, w którym się obecnie znajduje. Następnie gracz wykonuje zawarte na wylosowanej karcie polecenia. Spotkania w Innych Światach często wymagają testu umiejętności.

Podczas **fazy Mitów** pierwszy gracz losuje 1 kartę Mitów i stosuje się do jej treści. Najpierw w Arkham pojawia się jeden lub więcej potworów, często towarzyszy temu otwarcie nowej bramy i umieszczenie na planszy żetonu Wskazówki. Następnie niektóre z potworów na planszy mogą się przemieścić. Wreszcie, w grę wchodzi specjalne efekty danej karty Mitów – zasady gry mogą ulec zmianie (na chwilę lub kilka tur).

## TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Badacze są często zmuszeni do wykonania **testu umiejętności**, aby uniknąć krzywdy lub uzyskać jakieś korzyści. Testy umiejętności wskazują na umiejętność, która będzie wykorzystywana (umiejętność określa liczbę kości, którymi gracz będzie rzucał podczas testu), określają modyfikator rzutu (który może zapewnić premię lub karę do liczby kości) oraz trudność testu (która określa ile sukcesów musi uzyskać gracz, aby test zakończył się powodzeniem – wyniki „5” i „6” uważa się za sukcesy).

## SPECJALNE TESTY UMIEJĘTNOŚCI

W grze występują cztery rodzaje specjalnych testów umiejętności: **testy uników, testy przerażenia, testy walki i testy zaklęć**. Każdy z tych testów jest oparty na jednej z sześciu podstawowych umiejętności. Premie do testów podstawowych umiejętności stosuje się również do specjalnych testów opartych o daną umiejętność. Premie do specjalnych testów stosuje się tylko do nich (nie można ich wykorzystać podczas zwykłych testów umiejętności).

**Testy uników** są oparte o umiejętność **Skradanie się** (patrz „Unikanie potworów” na stronie 13).

**Testy walki** są oparte o umiejętność **Waleczność** (patrz „Walka” na stronie 14).

**Testy przerażenia** są oparte o umiejętność **Wola** (patrz „Testy przerażenia” na stronie 14).

**Testy zaklęć** są oparte o umiejętność **Wiedza** (patrz „Rzucanie zaklęć” na stronie 15).

## ZBYT DUŻA LICZBA BRAM

Jeśli zbyt wiele bram pozostaje otwartych jednocześnie, Przedwieczny przebudzi się.

Liczba graczy	Przedwieczny budzi się przy:
1–2	8 otwartych bramach
3–4	7 otwartych bramach
5–6	6 otwartych bramach
7–8	5 otwartych bramach

**Bardzo ważne: Jeśli Przedwieczny przebudzi się, zanim jego tor zagłady zostanie całkowicie zapełniony, gracze muszą go uzupełnić przed rozpoczęciem ostatecznej bitwy!**

## LIMIT POTWORÓW

Liczba potworów, które mogą znajdować się jednocześnie na planszy zależy od liczby graczy. Każdy kolejny potwór, którego umieszczenie na planszy przekroczyłoby ten limit, powinien zostać umieszczony na Peryferiach.

**Limit potworów = (liczba graczy) + 3**

**Ważne:** Jeśli poziom paniki osiągnie 10, Arkham zostaje opanowane przez potwory – limit potworów przestaje obowiązywać do końca rozgrywki.

## POTWORY NA PERYFERIACH

Jeśli umieszczenie potwora na planszy zwiększyłoby liczbę potworów w Arkham ponad limit potworów, takiego potwora umieszcza się na polu Peryferii. Potwory pozostają na Peryferiach, dopóki to pole nie zostanie zapełnione:

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

**Kiedy liczba potworów na Peryferiach Arkham przekroczy wskazany powyżej limit, należy podnieść poziom paniki o 1, a wszystkie żetony potworów odłożyć do puli.**

## PODSUMOWANIE POZIOMÓW PANIKI

Za każdy punkt, o który wzrasta poziom paniki, należy odrzucić jedną losową kartę Sprzymierzeńcy z talii Sprzymierzeńców (i odłożyć ją do pudełka).

**Dodatkowo, na pewnych poziomach paniki dochodzi do następujących wydarzeń:**

Poziom paniki	Wydarzenie
3	Sklep wielobranżowy zostaje zamknięty.
6	Antykwariat zostaje zamknięty.
9	Stary magiczny sklepik zostaje zamknięty.
10	Arkham zostaje opanowane przez potwory (limit potworów przestaje obowiązywać, a dodatkowo należy umieścić 1 żeton zagłady na torze zagłady Przedwiecznego).