

HORROR W ARKHAM



Kompendium zasad

Korzystanie z Kompendium zasad

Niniejsza broszura to pełny zbiór zasad gry planszowej *Horror w Arkham: 3. edycja*. Nie służy ona do nauczania nowych graczy podstawowych zasad. Gracze, którzy chcą zagrać po raz pierwszy, powinni najpierw sięgnąć po Zasady wprowadzające. Jeśli w czasie rozgrywki pojawią się pytania, odpowiedzi na nie najlepiej szukać w tej broszurze.

Kompendium zasad składa się z pięciu części: złotych zasad, przygotowania, przebiegu rundy, zakończenia gry oraz słowniczka zasad. Słowniczek zasad to podzielony na tematy alfabetyczny zbiór szczegółowych zasad z całej gry. Zachęcamy, aby gracze korzystali z indeksu zamieszczonego na stronie 22, który ułatwi odnalezienie konkretnej zasady w słowniczku.

0 Złote zasady

- 001 Jeśli tekst na dowolnym elemencie gry stoi w sprzeczności z zasadami zawartymi w tej broszurze, wówczas tekst na elemencie gry ma pierwszeństwo. Zasada z elementu zastępuje zasadę ogólną tylko w odniesieniu do danego elementu.
- 002 Jeśli zasada lub efekt pozwala lub nakazuje wykonanie jakiejś czynności, ale inna zasada lub efekt mówi, że „nie można” tego zrobić, wówczas pierwszeństwo ma zasada mówiąca, że „nie można” wykonać danej czynności.
- 003 Jeśli nie można rozpatrzyć jakiejś części efektu, należy ją zignorować.
- 004 Jeśli jakiś efekt można rozpatrzyć na kilka sposobów, gracze jako grupa wybierają jeden z nich. Jeśli kilka efektów miałyby zostać rozpatrzone w tym samym czasie, gracze jako grupa decydują o kolejności rozpatrzenia danych efektów.

005 Ograniczenie liczby elementów

- 005.1 W grze istnieją dwa rodzaje elementów: zawierające tekst gry oraz go nie zawierające.
- 005.2 Elementów, które zawierają tekst gry (takie jak arkusze badaczy i karty), jest w grze ograniczona ilość.

Przykład: Badacz nie może zyskać zaklęcia, jeśli talia zaklęć jest pusta. Gracz nie może wybrać nowego badacza, jeśli nie ma już żadnego dostępnego badacza (każdy jest używany, pokonany, pochłonięty lub wycofany).

- 005.3 Elementów, które nie zawierają tekstu gry (wszystkie żetony i kości), jest w grze nieograniczona ilość. Jeśli gracze z jakiegokolwiek powodu potrzebują więcej takich elementów, mogą je zastąpić dowolnym zamiennikiem, takim jak guziki czy elementy z innej gry.

Przykład: Jeśli Jenny Barnes posiada 76\$, a więc wszystkie dostępne w grze żetony pieniędzy, a inny gracz miałby zyskać dolara, może oznaczyć to elementem zamiennym (lub wziąć jeden z żetonów

Jenny i dać jej zamiennik, bo i tak nie potrzeba jej na raz tylu pieniędzy).

1 Przygotowanie

- 100 Przed rozgrywką należy kolejno wykonać poniższe kroki:

101 1. Wybór scenariusza

- 101.1 Należy wybrać (lub wylosować) jeden z dostępnych arkuszy scenariuszy. Pozostałe arkusze scenariuszy należy odłożyć z powrotem do pudełka.

102 2. Przygotowanie planszy i talii spotkań

- 102.1 Na odwrocie arkusza scenariusza znajduje się opis przygotowania planszy. Należy umieścić kafelki dzielnic i ulic tak, jak pokazano na arkuszu. Wszystkie niewykorzystane kafelki należy odłożyć do pudełka.
- 102.2 Należy umieścić żetony zagłady i karty potworów we wskazanych miejscach.
- 102.3 Należy potasować karty ulic i stworzyć z nich talię ulic.
- 102.4 Należy wziąć karty dzielnic odpowiadających dzielnicom na planszy, po czym potasować osobno karty każdej z danych dzielnic i stworzyć z nich osobne talie dzielnic. Wszystkie karty niewykorzystywanych w danym scenariuszu dzielnic należy odłożyć do pudełka.

103 3. Przygotowanie talii wydarzeń

- 103.1 Należy potasować karty wydarzeń odpowiadające wybranemu scenariuszowi i utworzyć z nich talię wydarzeń. Talię należy umieścić zakrytą (stroną z tekstem spotkań do dołu) w podajniku na karty. Pozostałe karty wydarzeń należy odłożyć do pudełka.

104 4. Przygotowanie talii potworów

- 104.1 Należy zgromadzić karty potworów wymienione na odwrocie arkusza scenariusza i potasować je, tworząc w ten sposób talię potworów. Tę talię należy trzymać przygotowaną stroną do góry. Pozostałe karty potworów należy odłożyć do pudełka.
- 104.2 Karty potworów znajdujące się na planszy wliczają się w podaną liczbę kart w talii potworów. (Patrz zasada 102.2).

105 5. Przygotowanie czary mitów

- 105.1 Należy wziąć żetony mitów według instrukcji na odwrocie arkusza scenariusza i umieścić je w nieprzezroczystym pojemniku, tworząc w ten sposób czarę mitów. Pozostałe żetony mitów należy odłożyć do pudełka.

106 6. Przygotowanie talii nagłówków

- 106.1 Należy wziąć 13 losowych kart nagłówków z puli dostępnych kart nagłówków i potasować je, tworząc w ten sposób talię nagłówków. Pozostałe karty nagłówków należy odłożyć do pudełka.

107 7. Przygotowanie atutów i wystawy

- 107.1 Należy potasować osobno karty przedmiotów, karty sprzymierzeńców oraz karty zaklęć i utworzyć z nich 3 talie.
- 107.2 Pięć wierzchnich kart z talii przedmiotów należy umieścić odkryte w rzędzie obok talii przedmiotów, tworząc w ten sposób wystawę.
- 107.3 Karty specjalne i karty stanów należy posegregować (alfabetycznie lub inny sposób) i umieścić je z boku tak, aby były łatwo dostępne.

108 8. Przygotowanie puli żetonów

- 108.1 Żetony należy posegregować według ich typów i umieścić tak, aby były łatwo dostępne.

109 9. Przygotowanie archiwum

- 109.1 Wszystkie karty archiwum należy trzymać ułożone według kolejności numerów na kartach tak, aby były łatwo dostępne.

110 10. Wybór badaczy

- 110.1 Każdy gracz wybiera (lub losuje) jeden z dostępnych arkuszy badaczy. Następnie każdy gracz bierze odpowiadający jego arkuszowi żeton badacza, jeden żeton aktywacji oraz jedną kartę pomocy.
- 110.2 Jeden z graczy musi wziąć żeton aktywacji głównego badacza jako swój żeton aktywacji.
- 110.3 Wszystkie zbędne arkusze badaczy, żetony badaczy oraz karty pomocy należy odłożyć do pudełka.
- 110.4 W zasadach oraz tekstach związanych z mechaniką gry gracze nazywani są „badaczami”.

110.5 Wyposażenie początkowe

- 110.5a Badacze otrzymują karty początkowe wymienione na ich arkuszach badaczy. Na każdym arkuszu wymieniono 2 lub więcej kart początkowych, z których gracz może wybierać. Gracz może zabrać każdą z tych kart, zanim podejmie decyzję.

110.6 Pole początkowe

- 110.6a Każdy gracz umieszcza swój żeton badacza na polu początkowym wskazanym na arkuszu scenariusza.

111 11. Końcowe przygotowania

- 111.1 Aby zakończyć przygotowanie rozgrywki, należy wykonać trzy poniższe kroki.
- 111.2 **Rozstawienie początkowych wskazówek**
 - 111.2a Rozstaw 3 żetony wskazówek. (Patrz zasada 478.3).
- 111.3 **Jednokrotny postęp zagłady**
 - 111.3a Należy jednokrotnie spowodować postęp zagłady. (Patrz zasady 488.2–488.3).

111.4 Końcowe przygotowanie scenariusza

- 111.4a Należy rozpatrzeć sekcję „Końcowe przygotowanie” z arkusza scenariusza.
- 111.4b Gracze zostaną poproszeni o dodanie do kodeksu jednej lub więcej kart archiwum. Przed rozpoczęciem gry należy odczytać wszystkie karty znajdujące się w kodeksie.
- 111.5 W tej sekcji znajduje się informacja, czy (a jeśli tak, to które) karty anomalii będą wykorzystywane podczas danego scenariusza. Dane karty należy potasować, tworząc w ten sposób talię anomalii, a wszystkie pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.

2 Przebieg rundy

- 200 Runda składa się z czterech faz w następującej kolejności: faza akcji, faza potworów, faza spotkań i faza mitów.

201 Faza akcji

- 201.1 Podczas swojej tury badacz może wykonać maksymalnie 2 akcje. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 201.2 Badacze wykonują swoje tury w wybranej przez siebie kolejności. Po wykonaniu tury badacz odwraca swój żeton aktywacji na stronę nieaktywną.
- 201.3 Niektóre efekty gry pozwalają badaczowi wykonywać akcje podczas innych faz lub wykonywać „dodatkowe” akcje. Takie akcje są wykonywane w normalny sposób i nie wliczają się do dwóch akcji, które badacz może wykonać podczas swojej tury w fazie akcji.
- 201.4 Dopóki badacz znajduje się w zwarciu z potworem, jego możliwości wykonywania akcji są ograniczone. (Patrz zasada 476.5.)

202 Faza potworów

- 202.1 Faza potworów składa się z trzech etapów w następującej kolejności: aktywacja potworów, atak potworów, przygotowanie potworów. (Patrz zasada 458 – „Potwór”.)

202.2 Aktywacja potworów

- 202.2a Podczas kroku aktywacji potworów każdy przygotowany potwór aktywuje się. Badacze sami wybierają, w jakiej kolejności aktywują się potwory.
- 202.2b Aby aktywować potwora, należy rozpatrzeć jego tekst aktywacji, znajdujący się na jego przygotowanej stronie. (Patrz zasada 458.3c).
- 202.2c Jeśli w wyniku tekstu aktywacji potwór ma się poruszyć, porusza się o liczbę pól równą jego szybkości. (Patrz zasada 458.3d).
- 202.2d Tekst aktywacji potwora może wskazywać na cel lub ofiarę, w której kierunku będzie się poruszał, wchodził w zwiarcie lub na którą będzie oddziaływał w inny sposób. (Patrz zasada 417 – „Cel” i zasada 444 – „Ofiara”).

- 202.2e Jeśli potwór poruszy się na pole, na którym znajduje się jeden lub więcej badaczy, wchodzi w zwarcie z jednym z tych badaczy i kończy swoją aktywację. (Patrz zasada 493 – „Zwarcie”).
- 202.2f Aktywują się tylko przygotowane potwory. Potwory będące w zwarciu lub wyczerpane nie aktywują się. (Patrz zasada 458.2).
- 202.2g Jeśli istnieje kilka pól, odpowiadających celowi potwora, pierwszeństwo ma pole znajdujące się najbliżej niego. Jeśli kilka pól jest w takiej samej odległości od potwora, gracze jako grupa decydują, które z tych pól jest celem potwora.

202.3 Atak potworów

- 202.3a Podczas kroku ataku potworów każdy potwór będący w zwarciu zadaje obrażenia i punkty przerażenia badaczowi, z którym jest w zwarciu. Ataki potworów należy zacząć rozpatrywać od potworów znajdujących się w zwarciu z głównym badaczem, a dalej w kolejności graczy.
- 202.3b Każdy potwór zadaje obrażenia i punkty przerażenia równe liczbie symboli obrażeń i przerażenia na wyczerpanej stronie potwora. (Patrz zasada 458.8i).
- 202.3c Jeśli badacz zostanie pokonany podczas kroku ataku potworów, uwalnia się ze zwarcia ze wszystkimi potworami, z którymi był w zwarciu, i wyczerpuje je. (Patrz zasada 415.6.)
- 202.3d Tylko potwory będące w zwarciu zadają obrażenia i punkty przerażenia. Przygotowane i wyczerpane potwory nie są w zwarciu i nie zadają obrażeń ani punktów przerażenia. (Patrz zasada 458.2.)

202.4 Przygotowanie potworów

- 202.4a Podczas kroku przygotowania potworów każdy wyczerpany potwór przygotowuje się. (Patrz zasada 461.2.)
- 202.4b Jeśli na polu przygotowanego potwora znajduje się jeden lub więcej badaczy, dany potwór wchodzi w zwarcie z jednym z tych badaczy. (Patrz zasady 461.5–461.6.)

203 Faza spotkań

- 203.1 Podczas fazy spotkań badacze wykonują tury, rozpatrując spotkania. Podczas swojej tury badacz dobiera i rozpatruje kartę spotkania odpowiadającą polu, na którym się znajduje. (Patrz zasada 466 – „Spotkanie”).
- 203.2 Badacze wykonują swoje tury w wybranej przez siebie kolejności. Po wykonaniu tury badacz odwraca swój żeton aktywacji na stronę aktywną.
- 203.3 Jeśli badacz znajduje się w zwarciu z jednym lub większą liczbą potworów, nie rozpatruje spotkania. Zamiast tego po prostu odwraca swój żeton aktywacji na stronę aktywną.

204 Faza mitów

- 204.1 Podczas fazy mitów badacze wykonują tury, dobierając żetony z czary mitów. W swojej turze badacz dobiera 2 żetony z czary mitów i pojedynczo rozpatruje ich efekty.
- 204.2 Badacze wykonują swoje tury w kolejności graczy, zaczynając od głównego badacza.
- 204.3 Dobranych żetonów nie należy odkładać z powrotem do czary mitów, dopóki nie będzie ona pusta.
- 204.4 Gracz dobiera i rozpatruje żetony mitów, nawet jeśli jego badacz został pokonany, pochłonięty lub wycofany.
- 204.5 Jeśli badacz ma dobrać żetony, ale czara mitów jest pusta, należy zwrócić wszystkie użyte w czasie tej rozgrywki żetony mitów do czary, a następnie dobrać żetony.
- 204.6 Zasady 204.7–204.13 zawierają spis żetonów mitów oraz ich efektów.

204.7 Postęp zagłady (żeton mitów)

- 204.7a Kiedy badacz dobierze żeton postępu zagłady, musi spowodować jednokrotny postęp zagłady. (Patrz zasady 488.2–488.3).

204.8 Rozstawienie potwora (żeton mitów)

- 204.8a Kiedy badacz dobierze żeton rozstawienia potwora, musi rozstawić 1 potwora. (Patrz zasada 458.5).

204.9 Rozstawienie wskazówki (żeton mitów)

- 204.9a Kiedy badacz dobierze żeton rozstawienia wskazówki, musi rozstawić 1 żeton wskazówki. (Patrz zasada 478.3).

204.10 Odczytanie nagłówka (żeton mitów)

- 204.10a Kiedy badacz dobierze żeton odczytania nagłówka, musi dobrać i rozpatrzeć wierzchnią kartę z talii nagłówków. (Patrz zasada 436 – „Nagłówek”).

204.11 Otwarcie bramy (żeton mitów)

- 204.11a Kiedy badacz dobierze żeton otwarcia bramy, umieszcza 1 żeton zagłady na każdym polu dzielnicy, której odpowiada wierzchnia karta talii wydarzeń. Następnie wtasowuje daną kartę do stosu odrzuconych kart wydarzeń i umieszcza je na spodzie talii wydarzeń.

204.12 Zguba (żeton mitów)

- 204.12a Kiedy badacz dobierze żeton zguby, badacze muszą rozpatrzeć efekty zguby z arkusza scenariusza, wszystkich kart znajdujących się w kodeksie oraz wszystkich kart będących w wyposażeniu badaczy.
- 204.12b Efekty zguby to efekty zaznaczone czerwonym symbolem zguby (☛) oraz czerwoną ramką. Efekty zguby są rozpatrywane wyłącznie wtedy, gdy z czary mitów zostanie dobrany żeton zguby.
- 204.12c Badacze sami wybierają, w jakiej kolejności rozpatrzą efekty zguby.

204.13 Pusty żeton (żeton mitów)

- 204.13a Kiedy badacz dobierze pusty żeton, nic się nie dzieje.

205 Koniec rundy

- 205.1 Po zakończeniu wszystkich czterech faz badacze rozpoczynają kolejną rundę, zaczynając od fazy akcji.
- 205.2 Przed rozpoczęciem następnej rundy, jeśli badacz któregoś z graczy został pokonany, pochłonięty lub wycofany, dany gracz wybiera nowego badacza w sposób opisany w zasadzie 415.7.

3 Koniec gry

- 300 Rozgrywka w *Horror w Arkham* może się zakończyć na wiele sposobów. Wiele z nich zależy od rozgrywanego scenariusza i kart znajdujących się w kodeksie.

301 Warunki zwycięstwa

- 301.1 Nie ma jednego sposobu, aby wygrać grę. Badacze muszą realizować cele na kartach znajdujących się w kodeksie do momentu, aż jedna z tych kart powie, że badacze wygrali grę. (Patrz zasada 412.5c).
- 301.2 Aby wygrać, badacze muszą zazwyczaj zbierać wskazówki ze spotkań na kartach wydarzeń, badać je, a następnie wydawać je z arkusza scenariusza, aby rozpatrywać efekty kart znajdujących się w kodeksie.

302 Przegrana

- 302.1 Istnieje jeden podstawowy warunek przegrania gry, ale istnieje wiele możliwych sposobów na przegraniu gry, jeśli rozpatrzone zostaną negatywne efekty karty w kodeksie. (Patrz zasada 412.5d).
- 302.2 Zazwyczaj badacze przegrywają, ponieważ na planszy pojawiło się zbyt wiele żetonów zagłady, co spowodowało umieszczenie żetonów zagłady na arkuszu scenariusza i tym samym rozpatrzenie negatywnych efektów kart znajdujących się w kodeksie.
- 302.3 Badacze przegrywają grę również w sytuacji, gdy każdy dostępny dla graczy badacz zostanie pokonany, pochłonięty lub wycofany. Jeśli nie pozostał już żaden dostępny badacz, którym gracze mogliby kontynuować grę, przegrywają.

4 Słowniczek zasad

- 400 W *Horrorze w Arkham* występują trzy podstawowe rodzaje tekstów: teksty mechaniczne, teksty przypominające oraz teksty fabularne.

400.1 Tekst mechaniczny

- 400.1a Tekst mechaniczny to dowolny tekst na elemencie gry, który ma jakiś efekt mechaniczny. Tekst mechaniczny nigdy nie jest zapisany kursywą i nigdy nie znajduje się wewnątrz nawiasu. Większość tekstu na elementach gry to tekst mechaniczny.

- 400.1b Cechy to rodzaj tekstu mechanicznego, który nie ma bezpośredniego efektu w grze, ale inne teksty mechaniczne mogą się do niego odnosić.

- 400.1c Niektóre efekty mechaniczne występują bardzo często lub nie da się ich opisać bez wchodzenia w szczegóły. W takich przypadkach na karcie zapisano jedynie słowo kluczowe (krótka nazwa danej zdolności) oraz tekst przypominający, który w skrócie przybliży daną zdolność.

- 400.1d Tekst na karcie może zawierać koszt oraz efekt danego działania, oddzielone słowem „aby”. W takich przypadkach efekt następujący po słowie „aby” należy rozpatrywać jedynie w przypadku, gdy koszt został zapłacony w całości.

Przykład: tekst na karcie spotkania mówi: „możesz wydać 3\$, aby zyskać 1 przedmiot powszechny”. Badacz wybiera, czy chce zapłacić koszt i „wydać 3\$”, czy nie. Jeśli zapłaci koszt, rozpatruje efekt, pozwalający „otrzymać 1 przedmiot powszechny”. W przeciwnym przypadku nie rozpatruje danego efektu.

- 400.1e Zarówno koszt, jak i efekt mogą być również tekstem fabularnym. W takim przypadku występujący dalej tekst mechaniczny mówi, co dzieje się dalej.

Przykład: tekst na karcie spotkania mówi: „Możesz otrzymać mroczny pakt, aby napisać krwią swoje imię. Jeśli to zrobiłeś, czujesz, jak przepływa przez ciebie moc; otrzymujesz błogosławieństwo”. Możesz zapłacić koszt i „otrzymać mroczny pakt”, ale efekt „napisać krwią swoje imię” jest tekstem fabularnym i nie ma żadnego efektu mechanicznego. Zamiast tego w kolejnym zdaniu znajduje się informacja, że badacz „otrzymuje błogosławieństwo”, ale tylko jeśli opłacił koszt otrzymania mrocznego paktu.

- 400.1f Jeśli badacz nie jest w stanie zapłacić pełnego kosztu, nie płaci żadnej części kosztu i nie rozpatruje efektu znajdującego się po słowie „aby”.

- 400.1g Nie można zostać wstrzymanym jako część kosztu, jeśli jest się już wstrzymanym. (Patrz zasada 479 – „Wstrzymany”).

- 400.1h Nie można otrzymać stanu jako części kosztu, jeśli posiada się już stan o takiej samej nazwie. (Patrz zasada 468 – „Stan”).

- 400.1i Niektóre teksty mechaniczne zaczynają się od wyrażenia warunku takiego jak „jeśli zdałeś” lub „jeśli to zrobiłeś”. W takich przypadkach, dalsza część zdania jest rozpatrywana tylko, jeśli został spełniony dany warunek. Warunek nie dotyczy tekstu mechanicznego, który nie jest częścią tego samego zdania.

400.2 Tekst przypominający

- 400.2a Tekst przypominający to zapisany kursywą tekst w nawiasie, który podsumowuje zasadę w odniesieniu do elementu gry, na którym się znajduje. Zwykle pojawia się w tej samej linijce, co tekst mechaniczny, do którego się odnosi, ale może też występować samodzielnie, jeśli odnosi

się do innego niż tekst mechaniczny aspektu danego elementu gry.

- 400.2b Tekst przypominający nie ma żadnego efektu mechanicznego, ponieważ jest tylko podsumowaniem istniejących już zasad.
- 400.2c Tekst przypominający nie jest pełnym opisem danej zasady i może nie zawierać wszystkich szczegółów zasady, której dotyczy.

400.3 **Tekst fabularny**

- 400.3a Wszystkie teksty na elementach gry, które nie są tekstem mechanicznym ani przypominającym, są tekstem fabularnym.
- 400.3b Tekst fabularny, tak samo jak ilustracje na elementach, dodaje do gry warstwę narracyjną i pogłębia historię, opowiedzianą przez scenariusz. Nie ma on żadnego efektu mechanicznego.
- 400.3c Tekst fabularny zazwyczaj zapisany jest kursywą i nie znajduje się w nawiasie. Jednak tekst fabularny występujący w ramach spotkań nie jest zapisany kursywą.
- 400.3d Tekst fabularny występujący w ramach spotkań jest oddzielony od tekstu mechanicznego kropką, przecinkiem, średnikiem lub słowem „aby”.
- 400.3e Oznaczenia zdolności (zapisany kursywą tekst z pauzą) to typ tekstu fabularnego, używanego do nadania nazwy lub warstwy narracyjnej do tekstu mechanicznego, który występuje po pauzie. (Patrz zasada 445 – „Oznaczenia zdolności”).

401 **Akcja**

- 401.1 Akcja to rodzaj efektu mechanicznego, który mogą wykonywać badacze.
- 401.2 Podczas fazy akcji badacze rozgrywają tury, w trakcie których wykonują akcje. Podczas swojej tury badacz może wykonać maksymalnie dwie akcje. (Patrz zasada 201 – „Faza akcji”).
- 401.3 Efekty gry mogą zezwolić na wykonywanie akcji w trakcie innych faz jako „dodatkowe” akcje. Takie akcje wykonywane są w normalny sposób i nie wliczają się do limitu dwóch akcji, które badacz może wykonać w swojej turze.
- 401.4 Badacz nie może wykonać żadnej akcji więcej niż raz na rundę, niezależnie od źródła tej akcji ani aktualnie trwającej fazy.
- 401.5 Dopóki badacz jest w zwarcu z potworem, może wykonywać jedynie akcję ataku, wymykania się, wzmocnienia oraz każdą akcję, która wyraźnie wskazuje, że może zostać wykonana, kiedy badacz jest w zwarcu. (Patrz zasada 493 – „Zwarcie”).
- 401.6 Tekst mechaniczny może pozwolić na rozpatrzenie jakiegoś efektu „podczas akcji”. Są to efekty dodatkowe, oprócz normalnego efektu akcji.
- 401.7 Każda karta pomocy zawiera podsumowanie akcji, które może wykonać badacz.

402 **Akcja ataku**

- 402.1 Akcja ataku to akcja, którą mogą wykonywać badacze. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 402.2 Kiedy badacz wykonuje akcję ataku, wybiera jednego potwora na swoim polu, wchodzi z nim w zwarcie i wykonuje test siły (☛). Za każdy wyrzucony sukces badacz zadaje danemu potworowi 1 obrażenie. (Patrz zasada 493 – „Zwarcie” oraz zasady 440.13 i 440.15, dotyczące zadawania obrażeń potworowi).
- 402.3 Badacz może zaatakować potwora na swoim polu, który znajduje się w zwarcu z innym badaczem. Jeśli to zrobił, dany potwór wchodzi z nim w zwarcie i nie jest już dłużej w zwarcu z innym badaczem.
- 402.4 Każdy potwór posiada modyfikator ataku wpływający na liczbę kości, którymi rzuca badacz podczas swojego testu siły. (Patrz zasada 458.8f).
- 402.5 Jeśli badacz jest w zwarcu z kilkoma potworami, może atakować tylko jednego z nich i stosuje jedynie modyfikator atakowanego potwora.
- 402.6 Jeśli potwór, którego atakuje badacz, jest wyczerpany, badacz nie wchodzi z nim w zwarcie. Potwór pozostaje wyczerpany, a badacz zadaje mu obrażenia w normalny sposób.
- 402.7 Po tym, jak podczas akcji ataku badacz pokona potwora, jeśli na danym potworze znajduje się symbol szczątków (☛), zyskuje 1 żeton szczątków.

403 **Akcja badania**

- 403.1 Akcja badania to akcja, którą mogą wykonywać badacze. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 403.2 Kiedy badacz wykonuje akcję badania, wykonuje test spostrzegawczości (☞). Za każdy wyrzucony sukces może zbadać 1 żeton wskazówki. (Patrz zasada 491.1.)

404 **Akcja dobrania zasobów**

- 404.1 Akcja dobrania zasobów to akcja, którą mogą wykonywać badacze. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 404.2 Kiedy badacz wykonuje akcję dobrania zasobów, zyskuje 1 dolara. (Patrz zasada 447 – „Pieniądze”).

405 **Akcja ochrony**

- 405.1 Akcja ochrony to akcja, którą mogą wykonywać badacze. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 405.2 Kiedy badacz wykonuje akcję ochrony, wykonuje test wiedzy (☜). Za każdy wyrzucony sukces badacz usuwa 1 żeton zagłady ze swojego pola i odkłada go z powrotem do puli żetonów zagłady.
- 405.3 Jeśli podczas akcji ochrony badacz usunie 2 lub więcej żetonów zagłady, zyskuje 1 żeton szczątków.

406 **Akcja ruchu**

- 406.1 Akcja ruchu to akcja, którą mogą wykonywać badacze. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 406.2 Kiedy badacz wykonuje akcję ruchu, porusza swój żeton badacza o maksymalnie dwa pola. Badacz może wydać maksymalnie 2 dolary, aby poruszyć się o jedno dodatkowe pole za każdego wydanego w ten sposób dolara. (Patrz zasada 455.3.)

- 406.3 Jeśli badacz poruszy się na pole, na którym znajduje się potwór, dany potwór natychmiast wchodzi z nim w zwarcie i ruch tego badacza się kończy. (Patrz zasada 493 – „Zwarcie”).

407 Akcja wymiany

- 407.1 Akcja wymiany to akcja, którą mogą wykonywać badacze. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 407.2 Kiedy badacz wykonuje akcję wymiany, wymienia się z innym badaczem lub badaczami na swoim polu dowolną liczbą sprzymierzeńców, przedmiotów, zaklęć, pieniędzy, wskazówek i/lub szczątków.
- 407.3 Badacz może wymieniać się z innym badaczem, nawet jeśli dany badacz jest w zwarcu z potworem.
- 407.4 Jeśli badacz podczas swojej tury użyje przedmiotu, sprzymierzeńca lub zaklęcia, a następnie podczas tej samej tury wymieni się nim z innym badaczem, dany badacz nie może go ponownie użyć aż do początku następnej fazy akcji.

408 Akcja wymykania się

- 408.1 Akcja wymykania się to akcja, którą mogą wykonywać badacze. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 408.2 Kiedy badacz wykonuje akcję wymykania się, wykonuje test spostrzegawczości (👁️). Za każdy wyrzucony sukces badacz uwalnia się ze zwarcia z jednym wybranym przez siebie potworem i wyczerpuje go. Jeśli badacz uwolni się ze zwarcia z wszystkim potworami, z którymi był w zwarcu, może wykonać jedną dodatkową akcję. (Patrz zasada 475 – „Uwalnianie się ze zwarcia”, zasada 481 – „Wyczerpanie” i zasada 401.3 dotycząca dodatkowych akcji).
- 408.3 Każdy potwór posiada modyfikator wymykania się wpływający na liczbę kości, którymi rzuca badacz podczas swojego testu spostrzegawczości. (Patrz zasada 458.8g).
- 408.4 Jeśli badacz jest w zwarcu z kilkoma potworami, stosuje modyfikator tylko jednego z potworów – ten, w wyniku którego będzie rzucał najmniejszą liczbą kości.
- 408.5 Badacz może wykonać akcję wymykania się tylko, jeżeli znajduje się w zwarcu z jednym lub większą liczbą potworów.

409 Akcja wzmocnienia

- 409.1 Akcja wzmocnienia to akcja, którą mogą wykonywać badacze. (Patrz zasada 401 – „Akcja”).
- 409.2 Kiedy badacz wykonuje akcję wzmocnienia, wzmacnia jedną, wybraną przez siebie umiejętność. (Patrz zasada 487.4).
- 409.3 Każdą umiejętność można wzmocnić maksymalnie jeden raz.
- 409.4 Po tym, jak badacz wykona akcję wzmocnienia, jeśli posiada żetony wzmocnień w liczbie przekraczającej jego limit wzmocnień, musi odrzucić jeden ze swoich żetonów wzmocnień. (Patrz zasada 415.2c).

410 Akcje z elementów gry

- 410.1 Teksty mechaniczne z elementów gry – głównie z arkuszy badaczy i atutów – zawierają unikatowe akcje, które mogą być wykonywane przez badaczy. Te akcje są oznaczone pogrubionym słowem „Akcja:”.
- Przykład: na arkuszu Jenny Barnes znajduje się akcja „Akcja: Jeśli posiadasz mniej niż 3\$, zyskujesz 3\$.”*
- 410.2 Badacz może wykonać akcję z elementu tylko ze swojego arkusza badacza lub z atutów będących w jego wyposażeniu.
- 410.3 Każda akcja z elementu gry jest niezależna od innych akcji z elementów. Każdą z akcji z elementu możesz wykonać maksymalnie raz na rundę.
- 410.4 Niektóre akcje z komponentu mogą być wykonywane jedynie w określonych okolicznościach, np. będąc na określonym polu. Takie ograniczenia są opisane w tekście akcji.

411 Anomalie

- 411.1 Anomalie reprezentują dziwne zjawiska, które występują w dzielnicy. Anomalie są reprezentowane przez żetony anomalii i karty anomalii.
- 411.2 Scenariusz określa, które dokładnie elementy będą reprezentować anomalie. W grze istnieje kilka zestawów kart anomalii. Każdy z nich używany jest przez inny scenariusz.
- Przykład: w scenariuszu „Zastłona Świtu” wykorzystuje się zestaw kart anomalii „Pęknięta rzeczywistość”, zaś w scenariuszu „Nadejście Azathotha” zestaw „Szczelina w czasie”.*
- 411.3 Scenariusz może dodać do kodeksu kartę archiwum numer 2 („Anomalie”). Karta ta dodaje do gry zasady 411.3a–411.3e. Zasady te są przedstawione w skrócie na karcie archiwum numer 2 i obowiązują tylko wtedy, jeśli dana karta znajduje się w kodeksie.
- 411.3a Kiedy na dowolnym polu znajdują się 3 żetony zagłady lub na dowolnej dzielnicy znajduje się łącznie 5 żetonów zagłady, na środkowym obszarze danej dzielnicy należy umieścić żeton anomalii. Nie wpływa to na inne żetony znajdujące się na środkowym obszarze dzielnicy.
- 411.3b Jeśli na dowolnym polu dzielnicy z żetonem anomalii miałby zostać umieszczony żeton zagłady, zamiast tego należy umieścić dany żeton zagłady na arkuszu scenariusza.
- 411.3c Jeśli badacz miałby rozpatrzyć spotkanie na polu w dzielnicy z żetonem anomalii, zamiast tego rozpatruje spotkanie anomalii.
- 411.3d Aby rozpatrzyć spotkanie anomalii, badacz dobiera wierzchnią kartę z talii anomalii i odczytuje odpowiednią jej sekcję w zależności od tego, ile żetonów zagłady znajduje się na polu danego badacza.

- 411.3e Kiedy na dzielnicy z żetonem anomalii znajduje się 0 żetonów zagłady, usuń żeton anomalii z danej dzielnicy.
- 411.4 Każdy element gry, który dodaje do kodeksu kartę archiwum numer 2, nakazuje graczom również dodanie do gry talii anomalii. Spotkania przedstawione na tych kartach to spotkania anomalii.
- 411.5 Każda karta anomalii jest podzielona na trzy unikalne spotkania.
- 411.6 Każde spotkanie anomalii związane jest z liczbą żetonów zagłady, które mogą znajdować się na polu badacza rozpatrującego dane spotkanie anomalii.

412 Archiwum

- 412.1 Archiwum to zbiór kart, dzięki którym podczas scenariusza rozwijana jest historia i mechaniki gry. Są to ponumerowane karty, które wprowadzają do gry nowe elementy fabuły, nowe zasady, zapewniają warunki zwycięstwa i przegranej oraz inne efekty niezbędne do rozegrania scenariusza.
- 412.2 Wszystkie nieużywane karty archiwum należy trzymać w archiwum ułożone według kolejności numerów.
- 412.3 Karty archiwum są wykorzystywane do różnych celów i mają różny wygląd.
- 412.4 Każda karta archiwum posiada numer w lewym górnym rogu na awersie i w prawym dolnym rogu na obu stronach. Jest to jedyny wspólny wyznacznik, pozwalający odróżnić karty archiwum od innych kart.
- 412.5 Tekst mechaniczny (również na kartach archiwum) może polecić graczom wzięcie z archiwum konkretnej karty lub kart. Takie efekty opisują również, jak użyć danych kart.
- 412.5a Zazwyczaj karty archiwum są dodawane do kodeksu. Karty znajdujące się w kodeksie zapewniają dodatkowe zasady i mechaniczne efekty tak długo, jak dana karta znajduje się w kodeksie. (Patrz zasada 429 – „Kodeks”).
- 412.5b Karty archiwum, które są dodawane do kodeksu, należy odczytać i rozpatrzyć zawarte na nich polecenia.
- 412.5c Tekst mechaniczny na karcie archiwum poprzedzony symbolem wskazówki (♫) prowadzi badaczy do wykonania najbliższego celu. Jeśli gracze będą rozpatrywać takie efekty, doprowadzi ich to do zwycięstwa.
- 412.5d Tekst mechaniczny na karcie archiwum poprzedzony symbolem zagłady (♣) wprowadza okoliczności, które przybliżają badaczy do przegranej.
- 412.5e Niektóre karty archiwum reprezentują potężne potwory i rzeczywiście są one znacznie większe od zwykłych kart potworów. Potężne potwory są traktowane jak zwykłe potwory. Posiadają wszystkie atrybuty, które posiadają zwykłe potwory, a wszystkie zasady i efekty odnoszące się do potworów odnoszą się także do potężnych potworów.

412.5f Tekst mechaniczny może odnosić się konkretnie do „nie-potężnych” potworów. Takie efekty odnoszą się do potworów reprezentowanych przez normalne karty potworów, ale nie do potężnych potworów.

412.5g Kiedy potężny potwór zostanie pokonany lub odrzucony, odłóż jego kartę z powrotem do archiwum.

413 Atut

- 413.1 „Atut” to wspólny termin obejmujący wszystkie karty zdobywane przez badaczy. W grze istnieje pięć typów atutów: sprzymierzeńcy, stany, przedmioty, zaklęcia i talenty.
- 413.2 Atuty reprezentowane są przez karty sprzymierzeńców, karty przedmiotów, karty zaklęć, karty specjalne oraz karty początkowe. Karty specjalne i karty początkowe mogą reprezentować dowolny typ atutów.
- 413.3 Wszystkie atuty, niezależnie od ich typu, mają pewne wspólne atrybuty, chociaż miejsce ich występowania może się różnić w zależności od rodzaju atutu.
- 413.4 Tytuł i ilustracja atutu nie mają żadnego efektu mechanicznego.
- 413.5 Określenie typu atutu nie ma żadnego mechanicznego efektu, ale wskazuje, jakiego typu atutem jest dana karta.
- 413.6 Pole tekstowe atutu zawiera jego tekst mechaniczny i/lub tekst fabularny, jeśli jakiś posiada.
- 413.7 Atutowi posiadającemu wartość wytrzymałości większą niż 0 można przypisywać obrażenia. Atutowi posiadającemu wartość poczytalności większą niż 0 można przypisywać punkty przerażenia. (Patrz zasady 440.7, 460.7).
- 413.8 Jeśli atut otrzymał obrażenia równe jego wytrzymałości lub punkty przerażenia równe jego poczytalności, należy go odrzucić.
- 413.9 Atutowi nie mogą zostać przypisane obrażenia ani punkty przerażenia przekraczające odpowiednio jego wytrzymałość lub poczytalność.
- 414 Kiedy zostaje odrzucona karta sprzymierzeńca, przedmiotu lub zaklęcia, należy umieścić ją na spodzie odpowiedniej talii. Kiedy zostaje odrzucona karta specjalna lub karta początkowa, należy odłożyć ją z powrotem do odpowiedniej talii.

415 Badacz

- 415.1 Termin „badacz” odnosi się do gracza oraz kontrolowanego przez niego arkusza badacza i żetonu badacza.
- 415.2 Zasady 415.2a–415.2f opisują atrybuty znajdujące się na przedniej stronie arkusza badacza.
- 415.2a Imię i profesja badacza nie mają żadnego efektu mechanicznego.
- 415.2b Ilustracja badacza nie ma żadnego efektu mechanicznego.

- 415.2c Limit wzmocnień badacza określa, ile umiejętności badacz może mieć jednocześnie wzmocnionych. (Patrz zasada 487 – „Wzmocnienie”).
- 415.2d Zdolność lub zdolności badacza to efekty mechaniczne unikatowe dla danego badacza.
- 415.2e Wytrzymałość i poczytalność badacza wskazują, ile obrażeń i punktów przerażenia mogą otrzymać, zanim zostaną pokonani. (Patrz zasada 440 – „Obrażenie” i zasada 460 – „Przerażenie”).
- 415.2f Umiejętności badacza reprezentują mocne oraz słabe strony danej postaci. (Patrz zasada 473 – „Umiejętność”).
- 415.3 Zasady 415.3a–415.3c opisują atrybuty znajdujące się na odwrocie arkusza badacza.
- 415.3a Początkowe wyposażenie badacza jest wymienione na odwrocie jego arkusza badacza. (Patrz zasada 110.5 – „Wyposażenie początkowe”).
- 415.3b Klasa lub klasy badacza są opisane na odwrocie jego arkusza badacza. (Patrz zasada 428 – „Klasy badaczy”).
- 415.3c Historia danego badacza nie ma żadnego efektu mechanicznego, ale może pomóc graczowi lepiej wczuć się w postać.
- 415.4 Żetony badaczy służą do oznaczania pozycji badacza na planszy. Każdy badacz posiada żeton badacza z ilustracją odpowiadającą ilustracji na jego arkuszu badacza.
- 415.5 Podczas rozgrywki żeton badacza powinien być umieszczony w plastikowej podstawie.
- 415.6 **Pokonany badacz**
- 415.6a Jeśli badacz otrzymał obrażenia równe lub przekraczające jego wytrzymałość albo otrzymał punkty przerażenia równe lub przekraczające jego poczytalność, zostaje pokonany.
- 415.6b Kiedy badacz zostaje pokonany, uwalnia się ze zwarcia ze wszystkimi potworami, wyczerpuje je, odrzuca wszystkie swoje karty i żetony i odkłada do pudełka swój arkusz badacza i żeton badacza. Następnie umieszcza 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza.
- 415.6c Jeśli badacz został pokonany, pochłonięty lub wycofany, na początku następnej fazy akcji gracz musi wybrać nowego badacza, który dołączy do gry. Zasady 415.7a–415.7c opisują etapy wyboru nowego badacza.
- 415.7 **Wybór nowego badacza**
- 415.7a Gracz wybiera jeden z arkuszy badaczy, który nie jest używany przez innego gracza i nie został podczas tej rozgrywki pokonany, pochłonięty ani wycofany. Następnie bierze żeton danego badacza.
- 415.7b Gracz zyskuje wyposażenie początkowe, wymienione na odwrocie wybranego arkusza badacza.
- 415.7c Gracz umieszcza swój żeton badacza na polu początkowym, wskazanym na arkuszu scenariusza.

416 Cecha

- 416.1 Cecha to rodzaj tekstu mechanicznego, który nie ma żadnego bezpośredniego efektu. Inne efekty mechaniczne mogą odnosić się do cech karty.
- 416.2 Cechy wymienione są pod nazwą karty, w tej samej linijce, w której znajduje się typ karty, i zazwyczaj są poprzedzone pauzą.

417 Cel

- 417.1 „Cel” potwora to określone pole lub pola, w których kierunku porusza się potwór lub na które wpływa.

Przykład: potwór Zakapturzona postać posiada tekst aktywacji: „Porusza się w kierunku niestabilnego pola”. Celem tego potwora jest niestabilne pole (lub niestabilne pola, jeśli jest więcej niż jedno).

418 Czara mitów

- 418.1 Czara mitów to nieprzezroczysty pojemnik, w którym podczas gry znajdują się żetony mitów.

419 Czyhający

- 419.1 „Czyhający” to oznaczenie zdolności pojawiające się w tekście aktywacji potwora. (Patrz zasada 445 – „Oznaczenie zdolności”).
- 419.2 Potwory czyhające zazwyczaj nie poruszają się. Zamiast tego wywołują różne negatywne efekty, takie jak zadawanie obrażeń lub punktów przerażenia albo umieszczanie żetonów zagłady.

420 Dzielnica

- 420.1 Termin „dzielnica” odnosi się do kafelka dzielnicy, pól w danej dzielnicy oraz środkowego obszaru danej dzielnicy.
- 420.2 Każdy kafelek dzielnicy posiada trzy odrębne pola oraz środkowy obszar. Środkowy obszar dzielnicy nie jest polem. (Patrz zasada 452 – „Pole”).
- 420.3 Każde pole na kafelku dzielnicy posiada nazwę oraz symbole wskazujące, jakie mogą być najczęstsze wyniki spotkań na danym polu. (Patrz zasada 423.5).
- 420.4 Jeśli efekt każe badaczowi umieścić element gry na dzielnicy, ale nie wskazuje konkretnego pola, dany element należy umieścić na środkowym obszarze dzielnicy.
- 420.5 Żetony wskazówek i inne żetony na obszarze środkowym dzielnicy sygnalizują nietypowe działania w danej dzielnicy.

421 Elitarny

- 421.1 „Elitarny” to słowo kluczowe pojawiające się na potworach.
- 421.2 „Elitarny [cyfra]” oznacza „Wytrzymałość tego potwora jest większa o [cyfra] za każdego badacza”.
- Przykład: Podczas gry na pięć osób potwór ze słowem kluczowym „elitarny 1” ma 5 dodatkowej wytrzymałości.*
- 421.3 Słowo kluczowe elitarny odnosi się do liczby badaczy, którzy rozpoczęli grę. Liczba ta jest stała, nawet gdy jeden lub większa liczba badaczy jest obecnie pokonana.

421.4 Symbol plusa (+) występujący w miejscu wartości wytrzymałości potwora wskazuje, że wytrzymałość potwora jest zwiększona przez jeden lub więcej mechanicznych efektów.

422 Główny badacz

422.1 Badacz posiadający żeton głównego badacza to główny badacz. (Patrz zasada 403.4 – „Żeton głównego badacza”).

422.2 Etap ataku potworów i faza mitów rozpatrywane są w kolejności graczy, rozpoczynając od głównego badacza.

422.3 Tekst mechaniczny może odnosić się do głównego badacza lub kazać głównemu badaczowi rozpatrzyć dodatkowe efekty.

422.4 Jeśli badacze muszą jako grupa podjąć decyzję, ale nie mogą się co do niej zgodzić, w takim przypadku główny badacz ma ostatnie słowo.

423 Karta dzielnicy

423.1 Każdej dzielnicy odpowiada unikatowy zestaw kart dzielnicy. Każdy zestaw takich kart nazywany jest talią dzielnicy.

423.2 Każda karta dzielnicy zawiera trzy spotkania, po jednym na każde pola danej dzielnicy.

423.3 W swojej turze podczas fazy spotkań, jeśli badacz znajduje się na polu dzielnicy, rozpatruje spotkanie dzielnicy.

423.4 Aby rozpatrzyć spotkanie dzielnicy, badacz dobiera wierzchnią kartę talii dzielnicy odpowiadającej kafelkowi dzielnicy, na którym się znajduje, i odczytuje spotkanie odpowiadające jego polu.

423.5 Przy każdym polu dzielnicy znajdują się symbole określające, jakich efektów można się spodziewać w spotkaniach danego pola. Symbol lub symbole po lewej stronie strzałki wskazują, jaka umiejętność jest najczęściej testowana i/lub jaką opłatę będzie trzeba najczęściej uiścić na danym polu. Symbol lub symbole po prawej stronie strzałki wskazują, jakich korzyści można się spodziewać.

Przykład: na polu Sklep wielobranżowy znajduje się symbol pieniędzy (👉) jako wymaganie i symbol przedmiotu powszechnego (👈) jako zysk. Oznacza to, że podczas spotkań w Sklepie wielobranżowym badacz może się spodziewać wydawania pieniędzy w zamian za zyskanie przedmiotów powszechnych.

424 Karta początkowa

424.1 Karty początkowe reprezentują wyjątkowe wyposażenie badaczy.

424.2 Karta początkowa może być dowolnym typem atutu: sprzymierzeńcem, stanem, przedmiotem, zaklęciem lub talentem. Wszystkie zasady dotyczące kart atutów dotyczą również kart początkowych. (Patrz zasada 408 – „Atut”).

424.3 Karty początkowe powinny być przechowywane ułożone alfabetycznie lub podzielone według badaczy, aby łatwiej było z nich korzystać.

424.4 Karty początkowe można zyskać jedynie podczas przygotowania lub wybierania nowego badacza.

424.5 Aby zyskać kartę początkową, badacz wyszukuje spośród kart początkowych kartę o danym tytule.

424.6 Kiedy badacz odrzuca kartę początkową, odkłada ją z powrotem do stosu kart początkowych.

425 Karta pomocy

425.1 Karty pomocy przypominają graczom, jak przebiega runda i jakie akcje mogą wykonywać.

425.2 Karty pomocy nie są pełnym opisem wszystkich zasad dotyczących danego zagadnienia. Pełnych zasad należy szukać w odpowiednich sekcjach tej broszury.

426 Karta ulicy

426.1 Każda karta ulicy zawiera trzy spotkania, po jednym na każdy typ pola ulicy. (Patrz zasada 494.2).

426.2 W swojej turze podczas fazy spotkań, jeśli badacz znajduje się na polu ulicy, rozpatruje spotkanie ulicy.

426.3 Aby rozpatrzyć spotkanie ulicy, badacz dobiera wierzchnią kartę z talii ulic i odczytuje spotkanie odpowiadające typowi ulicy, na której się znajduje.

427 Karty specjalne

427.1 Karta specjalna może być sprzymierzeńcem, przedmiotem, zaklęciem lub talentem. Wszystkie zasady dotyczące kart atutów dotyczą również kart specjalnych. (Patrz zasada 413 – „Atut”).

427.2 Karty specjalne powinny być przechowywane ułożone alfabetycznie, aby łatwiej było z nich korzystać.

427.3 Tekst mechaniczny odnoszący się do karty specjalnej zawsze odnosi się do jej nazwy. W obrębie tekstu mechanicznego nazwy kart specjalnych zapisane są DRUKOWANYMI LITERAMI.

427.4 Tekst mechaniczny może kazać badaczowi zyskać kartę specjalną poprzez wyrażenia „zyskujesz”, „zostajesz” lub „dołącza do ciebie”. Tekst mechaniczny nie wskazuje typu karty, którą badacz ma zyskać.

Przykład: tekst „dołącza do ciebie Ezra Graves” oznacza, że badacz zdobywa kartę specjalną Ezra Graves.

427.5 Aby zyskać kartę specjalną, badacz wyszukuje spośród kart specjalnych kartę o danym tytule.

427.6 Kiedy badacz odrzuca kartę specjalną, odkłada ją z powrotem do stosu kart specjalnych.

428 Klasy badaczy

428.1 Badacze zostali przyporządkowani do pięciu klas, sugerujących najlepsze strategie grania danymi badaczami. Są to: strażnik, mistyk, łotr, poszukiwacz i ocalały.

428.2 Każdy badacz posiada klasę podstawową i może posiadać również klasę dodatkową. Badacze posiadają zdolności i wyposażenie początkowe odpowiednie dla ich klasy.

429 Kodeks

- 429.1 Kodeks to obszar gry, który zawiera arkusz scenariusza i inne karty – głównie karty archiwum – które gra kazała graczom dodać do kodeksu.
- 429.2 Aby dodać kartę do kodeksu, należy umieścić ją obok arkusza scenariusza.
- 429.3 Karty znajdujące się w kodeksie zapewniają dodatkowe zasady i efekty tak długo, jak znajdują się w kodeksie.

430 Kolejność graczy

- 430.1 Kiedy badacze są proszeni o rozpatrzenie ciągu efektów w „kolejności graczy”, najpierw główny badacz rozpatruje swoją część danego ciągu efektów, a następnie robi to każdy kolejny badacz, idąc w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. (Patrz zasada 422 – „Główny badacz”).

431 Kości

- 431.1 Podczas gry w *Horror w Arkham* wykorzystuje się sześćścienne kości. W pudełku znajduje się 6 kości, jednak w grze nie ma limitu liczby kości, którymi gracz może rzucać jednocześnie. Do rozgrywki można użyć dodatkowych kostek sześćściennych z poza gry.

432 Kupowanie

- 432.1 „Kupić” przedmiot oznacza wydać pieniądze w liczbie równej wartości danej karty i zyskać daną kartę.
- 432.2 Tekst mechaniczny może pozwolić graczowi kupić przedmiot lub zaklęcie za „połowę ceny”. W takim przypadku zamiast płacić normalną cenę badacz wydaje pieniądze w liczbie równej połowie wartości danej karty (zaokrąglając w górę).
- 432.3 Kilka efektów pozwalających kupić przedmiot lub zaklęcie za połowę ceny nie kumuluje się.
- 432.4 Po tym, jak efekt pozwoli badaczowi kupić kartę z wystawy, jeśli badacz nie może lub nie chce niczego kupować, może odrzucić maksymalnie 2 karty z wystawy. (Patrz zasada 485 – „Wystawa”).

433 Łotr

- 433.1 „Łotr” to klasa badacza. (Patrz zasada 428).
- 433.2 Badacz będący łotrem posiada wyjątkowy zestaw umiejętności, dzięki któremu specjalizuje się w bardzo konkretnym zadaniu.
- 433.3 Każdy łotr posiada specjalizację, która jest wyjątkowa dla niego jako postaci. Dana specjalizacja może częściowo pokrywać się z inną klasą, ale nie musi. Specjalizacja łotra jest opisana na jego arkuszu badacza.

434 Masywny

- 434.1 „Masywny” to słowo kluczowe pojawiające się na potworach.
- 434.2 Potwór ze słowem kluczowym masywny wchodzi w zwanie z każdym badaczem na swoim polu. Wchodzi w zwanie z każdym badaczem, który porusza się na jego pole, nawet jeśli znajduje się już w jakimś zwanu.

434.3 Aby oznaczyć, że potwór ze słowem kluczowym masywny znajduje się w zwanu z jednym lub większą liczbą badaczy, należy umieścić go na jego polu przygotowaną stroną do dołu (tak samo, jak normalnie zostałby oznaczony wyczerpany potwór).

434.4 Podczas kroku ataku potworów potwór ze słowem kluczowym masywny zadaje obrażenia i punkty przerażenia każdemu badaczowi, z którym jest w zwanu.

434.5 Potwór ze słowem kluczowym masywny nie może zostać wyczerpany. Po tym, jak badacz wymknie się potworowi ze słowem kluczowym masywny i wykona dodatkową akcję, jeśli nie opuści danego pola, potwór ponownie wchodzi z nim w zwanie.

435 Mistryk

435.1 „Mistryk” to klasa badacza. (Patrz zasada 428).

435.2 Jako mistryk znasz sposoby, by chronić siebie i innych przed złem. Jego głównym zadaniem powinno być usuwanie z planszy żetonów zagłady. Mistryk jest najlepszą obroną przed Przedwiecznymi.

435.3 Mistrycy mają ponadprzeciętną wartość wiedzy (📖), co pozwala im łatwiej usuwać żetony zagłady przy pomocy akcji ochrony oraz rzucać zaklęcia.

436 Nagłówek

436.1 Nagłówki reprezentują upływ czasu i zagrożenia czyhające za progiem do naszego świata. Zasady 436.1a–436.1d opisują atrybuty znajdujące się na karcie nagłówka.

436.1a Tytuł nagłówka nie ma żadnego efektu mechanicznego.

436.1b Tekst fabularny nie ma żadnego efektu mechanicznego.

436.1c Typ nagłówka nie ma żadnego efektu mechanicznego.

436.1d Tekst mechaniczny karty nagłówka opisuje dokładnie, jak działa karta, i może zawierać tekst przypominający.

436.2 Zasady i tekst mechaniczny mogą nakazać badaczowi dobrać i odczytać kartę nagłówka. Kiedy to zrobi, postępuje według poleceń tekstu mechanicznego.

436.3 Kiedy tekst mechaniczny nagłówka zwraca się bezpośrednio do danego badacza (poprzez czasownik w drugiej osobie liczby pojedynczej), odnosi się tylko do badacza, który dobrał daną kartę nagłówka, chyba że zaznaczono inaczej.

436.4 Po tym, jak badacz rozpatrzy tekst mechaniczny karty nagłówka, odrzuca ją.

436.5 Kiedy badacz odrzuca kartę nagłówka, umieszcza ją na odkrytym stosie obok talii nagłówków.

436.6 Jeśli badacz ma dobrać kartę nagłówka, a talia nagłówków jest pusta, zamiast tego umieszcza 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza.

- 436.7 Niektóre karty nagłówków posiadają po swoim typie dodatkowo cechę pogłoska, poprzedzoną pauzą. Wszystkie nagłówki-pogłoski zawierają polecenie dodania ich do kodeksu i odrzucenia z kodeksu wszystkich innych nagłówków-pogłosek. (Patrz zasada 429 – „Kodeks”).
- 436.8 Tekst mechaniczny nagłówka-pogłoski obowiązuje tak długo, jak dana karta znajduje się w kodeksie.

437 Narastająca panika

- 437.1 Scenariusz może dodać do kodeksu kartę archiwum numer 1 („Narastająca panika”). Dana karta dodaje do gry zasadę 437.1a. Zasada 437.1a została przedstawiona na karcie numer 1 i obowiązuje jedynie, jeśli dana karta znajduje się w kodeksie.
- 437.1a Jeśli na dowolnym polu znajdują się 4 lub więcej żetonów zagłady, usuń z danego pola 3 żetony zagłady. Następnie umieść po 1 żetonie zagłady na każdym innym polu w danej dzielnicy oraz 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza.

438 Niestabilne pole

- 438.1 Niestabilne pole to pole, które zmienia się w czasie trwania rozgrywki.
- 438.2 Jeśli na stosie odrzuconych kart wydarzeń znajduje się 1 lub więcej kart, pole oznaczone na wierzchniej karcie tego stosu symbolem zagłady (♣) to niestabilne pole. Jeśli na danej karcie symbolem zagłady zostało oznaczonych więcej pól, każde z tych pól jest niestabilnym polem.
- 438.3 Jeśli na stosie odrzuconych kart wydarzeń nie ma żadnych kart, niestabilnym polem jest pole początkowe.

439 Nieuchwytny

- 439.1 „Nieuchwytny” to słowo kluczowe pojawiające się na potworach.
- 439.2 Przygotowany potwór ze słowem kluczowym nieuchwytny nie wchodzi w zwarcie z badaczem na swoim polu, dopóki nie spowoduje tego inny efekt.
- Przykład: badacz porusza się na pole, na którym znajduje się przygotowany potwór ze słowem kluczowym nieuchwytny, więc nie wchodzi on natychmiast w zwarcie z danym badaczem. Badacz wykonuje akcję ataku, aby wejść w zwarcie z potworem, i zadaje mu obrażenia.*

440 Obrażenie

- 440.1 Obrażenia mogą otrzymywać badacze, atuty oraz potwory i są one reprezentowane przez żetony obrażeń.
- 440.2 Żeton obrażeń o wartości „3” jest wart tyle samo, co trzy żetony obrażeń o wartości „1”. Żeton o wartości „3” można wymienić na trzy żetony o wartości „1” i odwrotnie.
- 440.3 Kiedy komuś są zadawane obrażenia, oznacza to, że otrzymuje on obrażenia.
- 440.4 Kiedy badacz otrzymuje obrażenia, należy umieścić na jego arkuszu badacza odpowiednią liczbę żetonów obrażeń.

- 440.5 Kiedy badacz odzyskuje wytrzymałość, usuwa odpowiednią liczbę żetonów obrażeń ze swojego arkusza badacza.
- 440.6 Jeśli badacz otrzyma obrażenia w liczbie równej jego wytrzymałości, zostaje pokonany. (Patrz zasada 415.6).
- 440.7 Jeśli badacz miałby otrzymać obrażenia, zamiast tego może przypisać część z nich lub wszystkie do jednego ze swoich atutów. (Patrz zasada 413 – „Atut”).
- 440.8 Tekst mechaniczny może zadawać „bezpośrednie obrażenia”. Bezpośrednie obrażenia nie mogą zostać przypisane atutom.
- 440.9 Kiedy atut otrzymuje obrażenia, należy umieścić na danej karcie odpowiednią liczbę żetonów obrażeń.
- 440.10 Kiedy atut odzyskuje wytrzymałość, należy usunąć odpowiednią liczbę żetonów obrażeń z danej karty.
- 440.11 Jeśli atut otrzymał obrażenia równe jego wytrzymałości, należy go odrzucić. (Patrz zasada 413.10).
- 440.12 Atutowi nie mogą zostać przypisane obrażenia przekraczające jego wytrzymałość.
- 440.13 Kiedy potwór otrzymuje obrażenia, należy umieścić na danym potworze odpowiednią liczbę żetonów obrażeń.
- 440.14 Kiedy potwór odzyskuje wytrzymałość, należy usunąć odpowiednią liczbę żetonów obrażeń z danego potwora.
- 440.15 Jeśli potwór otrzymał obrażenia równe jego wytrzymałości, należy go odrzucić. (Patrz zasada 458.11).

441 Obserwator

- 441.1 „Obserwator” to słowo kluczowe pojawiające się na potworach.
- 441.2 Potwór ze słowem kluczowym obserwator nie ogranicza akcji, które może wykonywać badacz będący z nim w zwarcu. Ta zasada ma pierwszeństwo przed zasadą 476.5.
- 441.3 Jeśli badacz znajduje się w zwarcu również z co najmniej jednym potworem bez słowa kluczowego obserwator, w stosunku do danych potworów nadal obowiązuje zasada 476.5.
- 441.4 Jeśli badacz porusza się, będąc w zwarcu z potworem ze słowem kluczowym obserwator, dany potwór porusza się razem z badaczem i pozostaje z nim w zwarcu.

442 Ocalały


- 442.1 „Ocalały” to klasa badacza. (Patrz zasada 428).
- 442.2 Badacz będący ocalałym potrafi przetrwać nieustanne ataki sił mitów i pomaga w tym innym badaczom. Wspieranie się nawzajem doprowadzi badaczy do zwycięstwa.
- 442.3 Ocalali mogą posiadać zdolności lub wyposażenie początkowe, które pozwoli im łatwiej przetrwać niebezpieczeństwo. Często mają sposoby na zwiększenie swoich lub cudzych szans na sukces w teście.

443 Odłożyć na bok

- 443.1 Tekst mechaniczny może kazać graczom odłożyć jakieś elementy gry na bok. Aby to zrobić, należy po prostu położyć je w pobliżu, aby mieć do nich łatwy dostęp.
- 443.2 Odłożone na bok elementy pozostają tam do momentu, gdy jakiś efekt każe badaczom coś z nimi zrobić.
- 443.3 Odłożone na bok elementy lub elementy, które wcześniej były odłożone na bok, są traktowane w taki sam sposób, jak inne elementy gry tego samego rodzaju, są również odrzucane w normalny sposób.

444 Ofiara

- 444.1 „Ofiara” potwora to konkretny badacz (lub badacze), w którego kierunku dany potwór się porusza, z którym wchodzi w zwanie i/lub do którego odnosi się tekst aktywacji danego potwora.

Przykład: tekst aktywacji potwora Zakapturzona postać brzmi: „Porusza się w kierunku badacza z najniższą  i wchodzi z nim w zwanie”. Ofiarą potwora jest badacz o najniższej sile lub każdy badacz, który remisuje w najniższej sile.

445 Oznaczenie zdolności

- 445.1 W niektórych miejscach tekst mechaniczny poprzedzony jest oznaczeniem zdolności, czyli tekstem zapisanym kursywą, po którym następuje pauza. Oznaczenie zdolności nie ma żadnego efektu mechanicznego.
- 445.2 Oznaczenia zdolności są używane do nazywania zdolności lub tworzenia grup zdolności o podobnych efektach mechanicznych.
- 445.3 Tekst mechaniczny, który następuje po oznaczeniu zdolności, opisuje dokładnie, jak wpływa on na grę.

446 Padlinożerca

- 446.1 „Padlinożerca” to słowo kluczowe pojawiające się na potworach.
- 446.2 Po tym, jak potwór ze słowem kluczowym padlinożerca zada obrażenia badaczowi lub sprzymierzeńcowi, odzyskuje tyle wytrzymałości, ile obrażeń właśnie zadał. (Patrz zasada 440.14).
- 446.3 Obrażenia, którym badacz zapobiegł, nie zostają zadane i dlatego nie powodują odzyskania wytrzymałości przez potwora.

447 Pieniądze

- 447.1 Żetony pieniędzy mają dwa nominały: żetony 1 dolara i żetony 5 dolarów.
- 447.2 Żeton 5\$ jest wart tyle samo, co pięć żetonów 1\$. Badacz może w dowolnym momencie wymienić żeton 5\$ na pięć żetonów 1\$ i odwrotnie.
- 447.3 Badacze mogą wymieniać się żetonami pieniędzy podczas akcji wymiany. (Patrz zasada 407 – „Akcja wymiany”).

448 Plansza

- 448.1 „Plansza” to wspólne określenie na wszystkie kafelki dzielnic oraz kafelki ulic, a także na wszystkie pola znajdujące się na tych kafelkach. (Patrz zasada 452 – „Pole”).

449 Pochłonięty

- 449.1 Tekst mechaniczny może spowodować, że badacz zostanie „pochłonięty”. Badacz, który został „pochłonięty”, zostaje pokonany bez względu na to, ile otrzymał obrażeń i punktów przerażenia. (Patrz zasada 415.6.)

450 Poczytalność

- 450.1 Poczytalność to atrybut badacza i niektórych atutów, który wskazuje maksymalną liczbę punktów przerażenia, jaką mogą otrzymać. (Patrz zasada 460 – „Przerażenie”).

451 Podajnik na karty wydarzeń

- 451.1 Podczas rozgrywki talię wydarzeń należy trzymać w specjalnym podajniku, aby łatwiej było dobierać karty zarówno z wierzchu, jak i ze spodu talii, a także aby łatwiej umieszczać karty na spodzie tej talii.

452 Pole

- 452.1 Pole to fragment planszy, gdzie mogą być umieszczani badacze, potwory i inne elementy gry.
- 452.2 Każde pole reprezentuje nazwaną lokalizację lub ulicę.
- 452.3 Pole sąsiaduje z każdym innym polem, z którym dzieli granicę – grubą białą linię. (Patrz zasada 463 – „Sąsiedni”).

453 Polujący

- 453.1 „Polujący” to oznaczenie zdolności pojawiające się w tekście aktywacji potwora. (Patrz zasada 445 – „Oznaczenie zdolności”).
- 453.2 Potwory polujące poruszają się w kierunku swojej ofiary i wchodzi z nią w zwanie. (Patrz zasada 444 – „Ofiara”).

454 Połowa

- 454.1 Tekst mechaniczny może się odnosić do połowy jakiejś wartości. W takim przypadku nową wartość zawsze należy zaokrąglić w górę.
- 454.2 Kilka efektów pozwalających obniżyć tę samą wartość o połowę nie kumulują się.

455 Poruszanie

- 455.1 Tekst mechaniczny może kazać badaczom lub elementom gry poruszać się pomiędzy obszarami gry. Takie efekty zazwyczaj powodują poruszenie badacza lub potwora z jednego pola na inne.
- 455.2 Tekst mechaniczny, który porusza badacza, porusza jedynie odpowiadającym żetonem badacza, chyba że tekst wyraźnie wskazuje inny element gry.

- 455.3 Tekst mechaniczny może kazać poruszyć elementy gry o daną liczbę pól, co odnosi się do pól na planszy. Poruszony w ten sposób element porusza się ze swojego pola na sąsiednie pole (po jednym polu na raz), wchodząc na pola, przez które przechodzi, i opuszczając je.
- 455.4 Teksty mechaniczne mogą kazać poruszyć element bezpośrednio na jakieś pole lub inny obszar gry poprzez zwrot „porusz bezpośrednio na” lub po prostu „porusz na”. Poruszony w ten sposób element jest usuwany ze swojego obecnego pola lub obszaru gry i umieszczany bezpośrednio na jego nowym polu lub obszarze gry. Podczas swojego ruchu nie wchodzi do ani nie opuszcza żadnych pól ani obszarów gry.

456 Poszukiwacz

- 456.1 „Poszukiwacz” to klasa badacza. (Patrz zasada 428).
- 456.2 Badacz będący poszukiwaczem jest nieustraszonym detektywem. Jego głównym zadaniem powinno być zbieranie żetonów wskazówek i odnajdywanie ich głębszego znaczenia. Praca poszukiwacza ma duże znaczenie dla powstrzymania intryg sił zła.
- 456.3 Poszukiwacze posiadają zdolności lub wyposażenie początkowe, które pozwalają im łatwiej badać żetony wskazówek, które zebrali, lub zapewniają dodatkowe korzyści za zbieranie lub bycie w pobliżu żetonów wskazówek na planszy.

457 Potasować

- 457.1 „Potasować” zestaw kart oznacza ułożyć je w losowej kolejności, tak aby żaden z graczy nie znał ich położenia względem siebie.

458 Potwór

- 458.1 Potwory reprezentują wrogów, z którymi badacze muszą się zmierzyć podczas gry. Karty potworów mają wiele atrybutów umieszczonych po obu stronach karty.
- 458.2 Istnieją trzy główne stany, w jakich może znajdować się potwór: przygotowany, w zwarcu oraz wyczerpany. W dowolnym momencie każdy potwór znajduje się w dokładnie jednym z tych trzech stanów. (Patrz zasada 476 – „W zwarcu”, zasada 482 – „Wyczerpany” i zasada 461 – „Przygotowany”).
- 458.3 Zasady 458.3a–458.3d opisują atrybuty znajdujące się na przygotowanej stronie karty potwora.
- 458.3a Ilustracja potwora znajduje się na obu stronach karty. Nie ma ona żadnego efektu mechanicznego.
- 458.3b Tekst rozstawienia potwora opisuje, jak i gdzie należy rozstawić potwora. (Patrz zasada 458.5.)
- 458.3c Tekst aktywacji potwora opisuje, co potwór robi, gdy się aktywuje. (Patrz zasada 202.2 – „Aktywacja potworów”).
- 458.3d Szybkość potwora określa, o ile pól porusza się podczas swojej aktywacji.
- 458.4 Tekst mechaniczny może nakazać badaczom rozstawienie jednego lub większej liczby potworów.
- 458.5 Aby rozstawić potwora, należy dobrać kartę ze spodu talii potworów i umieścić go na polu określonym przez tekst rozstawienia potwora.

- 458.6 Tekst mechaniczny, który każe rozstawić potwora, może zawierać opis tego, jak lub gdzie rozstawić potwora. Takie instrukcje mają pierwszeństwo przed tekstem rozstawienia potwora.
- 458.7 Potwory należy rozstawiać przygotowane, chyba że ich tekst rozstawienia lub tekst mechaniczny, który powoduje ich rozstawienie, nakazuje rozstawić je w zwarcu lub wyczerpane.
- 458.8 Zasady 458.8a–458.8i opisują atrybuty znajdujące się na wyczerpanej stronie karty potwora.
- 458.8a Nazwa potwora nie ma żadnego efektu mechanicznego, ale tekst mechaniczny może odnosić się do potwora według jego nazwy.
- 458.8b Typ potwora nie ma żadnego efektu mechanicznego, jednak tekst mechaniczny może odnosić się do potworów z określonymi cechami, znajdującymi się po jego typie.
- 458.8c Niektóre potwory posiadają symbol szczątków (☠). Oznacza to, że badacz zyskuje 1 żeton szczątków za pokonanie takiego potwora podczas swojej akcji ataku. (Patrz zasada 402.7).
- 458.8d Ilustracja potwora znajduje się na obu stronach karty. Nie ma ona żadnego efektu mechanicznego.
- 458.8e Wytrzymałość potwora wskazuje, ile obrażeń należy mu zadać, aby został pokonany. (Patrz zasada 458.9).
- 458.8f Modyfikator ataku potwora wpływa jedynie na testy rozpatrywane podczas akcji ataku. (Patrz zasada 471.2b).
- 458.8g Modyfikator wymykania się potwora wpływa jedynie na testy rozpatrywane podczas akcji wymykania się. (Patrz zasada 471.2b).
- 458.8h Pole tekstowe potwora zawiera wszystkie posiadane przez niego zdolności oraz może zawierać tekst fabularny.
- 458.8i Symbole obrażeń i prerażenia potwora wskazują, ile obrażeń i punktów prerażenia zadaje potwór podczas swojego ataku. (Patrz zasada 202.3b).
- 458.9 Jeśli potwór otrzymał obrażenia równe lub przewyższające jego wytrzymałość, zostaje pokonany. Badacze zazwyczaj zadają potworom obrażenia w wyniku akcji ataku. (Patrz zasada 402 – „Akcja ataku”).
- 458.10 Tekst mechaniczny może pozwalać na pokonanie potwora bez zadawania mu obrażeń.
- Przykład: karta początkowa Kajdanki mówi: „Raz na rundę, po tym, jak zadasz obrażenia, uwolnisz się ze zwarcia lub otrzymasz obrażenia od nie-potężnego potwora z cechą Człowiek, możesz pokonać danego potwora”. Badacz używa tego efektu, aby pokonać potwora z cechą człowiek, nawet jeśli dany potwór nie otrzymał jeszcze obrażeń równych jego wytrzymałości.*
- 458.11 Kiedy potwór reprezentowany przez kartę potwora zostanie pokonany lub odrzucony, należy go umieścić na wierzchu talii potworów.

459 Przedmiot

- 459.1 Przedmiot to narzędzie lub inny sprzęt używany przez badacza. Przedmiot to rodzaj karty atutu reprezentowany w grze przez karty przedmiotów i karty specjalne. Wszystkie zasady dotyczące kart atutów dotyczą również przedmiotów. (Patrz zasada 413 – „Atut”).
- 459.2 Przedmioty reprezentowane przez karty przedmiotów posiadają wartość. (Patrz zasada 432 – „Kupowanie”). Przedmioty reprezentowane przez karty specjalne nie posiadają wartości.
- 459.3 Symbol ręki na karcie przedmiotu oznacza, ile rąk potrzeba, aby użyć danego przedmiotu podczas testu. (Patrz zasada 471.2c).
- 459.4 Wytrzymałość i poczytalność przedmiotu (jeśli jakieś posiada) wskazują, ile obrażeń i punktów przerażenia można mu przypisać. (Patrz zasady 413.7–413.9).
- 459.5 Tekst mechaniczny może pozwolić badaczowi zyskać jakiś przedmiot. Aby to zrobić, badacz bierze wybrany przedmiot z wystawy albo dobiera wierzchnią kartę z talii przedmiotów. Zyskaną kartę należy umieścić na swoim obszarze gracza.
- 459.6 Najczęściej tekst mechaniczny pozwoli badaczowi zyskać przedmiot z określoną cechą, taką jak „powszechny” lub „osobliwy”. Aby to zrobić, badacz bierze z wystawy wybrany przez siebie przedmiot z określoną cechą albo odkrywa karty z wierzchu talii przedmiotów tak długo, aż odkryje przedmiot z określoną cechą. Zyskaną kartę należy umieścić na swoim obszarze gracza. Wszystkie pozostałe odkryte karty należy potasować i umieścić je na spodzie talii przedmiotów.
- 459.7 Tekst mechaniczny może pozwalać badaczowi kupić przedmioty z wystawy. (Patrz zasada 432 – „Kupowanie”).
- 459.8 Badacze mogą wymieniać się przedmiotami podczas akcji wymiany. (Patrz zasada 407 – „Akcja wymiany”).
- 459.9 Kiedy zostaje odrzucona karta przedmiotu, należy umieścić ją na spodzie talii przedmiotów. Kiedy zostaje odrzucona karta specjalna lub karta początkowa, należy odłożyć ją z powrotem do odpowiedniej talii.

460 Przerażenie

- 460.1 Przerażenie to trauma psychiczna, którą mogą odnieść badacze oraz atuty, i jest reprezentowana przez żetony przerażenia.
- 460.2 Żeton przerażenia o wartości „3” jest wart tyle samo, co trzy żetony przerażenia o wartości „1”. Badacz może w dowolnym momencie wymienić żeton „3” punktów przerażenia na trzy żetony „1” punktu przerażenia i odwrotnie.
- 460.3 Kiedy komuś są zadawane punkty przerażenia, oznacza to, że otrzymuje on punkty przerażenia.
- 460.4 Kiedy badacz otrzymuje punkty przerażenia, należy umieścić na jego arkuszu badacza odpowiednią liczbę żetonów przerażenia.
- 460.5 Kiedy badacz odzyskuje poczytalność, usuwa odpowiednią liczbę żetonów przerażenia ze swojego arkusza badacza.

- 460.6 Jeśli badacz otrzyma punkty przerażenia w liczbie równej jego poczytalności, zostaje pokonany. (Patrz zasada 415.6).
- 460.7 Jeśli badacz miałby otrzymać punkty przerażenia, zamiast tego może przypisać część z nich lub wszystkie do jednego ze swoich atutów. (Patrz zasada 413 – „Atut”).
- 460.8 Tekst mechaniczny może zadawać „bezpośrednie punkty przerażenia”. Bezpośrednie punkty przerażenia nie mogą zostać przypisane atutom.
- 460.9 Kiedy atut otrzymuje punkty przerażenia, należy umieścić na nim odpowiednią liczbę żetonów przerażenia.
- 460.10 Kiedy atut odzyskuje poczytalność, należy usunąć odpowiednią liczbę żetonów przerażenia z danej karty.
- 460.11 Jeśli atut otrzymał punkty przerażenia równe lub przekraczające jego wytrzymałość, należy go odrzucić. (Patrz zasada 413.10).
- 460.12 Atutowi nie mogą zostać przypisane punkty przerażenia przekraczające jego poczytalność.

461 Przygotowany

- 461.1 „Przygotowany” to stan w grze, w którym mogą znajdować się potwory. (Patrz zasada 458.2).
- 461.2 Aby przygotować potwora, należy obrócić go przygotowaną stroną do góry. Potwór jest teraz przygotowany i nie jest ani w zwarciu, ani wyczerpany. (Patrz zasada 458.2).
- 461.3 Kiedy potwór jest przygotowany, znajduje się na planszy przygotowaną stroną do góry.
- 461.4 Podczas kroku aktywacji potworów w fazie potworów każdy przygotowany potwór aktywuje się. (Patrz zasada 202.2 – „Aktywacja potworów”).
- 461.5 Jeśli przygotowany potwór znajduje się na tym samym polu co badacz (z dowolnego powodu), wchodzi w zwanie z danym badaczem. (Patrz zasada 493 – „Zwanie”).
- 461.6 Jeśli przygotowany potwór znajduje się na tym samym polu co jeden lub większa liczba badaczy, wchodzi w zwanie ze swoją ofiarą. Jeśli potwór nie ma swojej ofiary, badacze wybierają, z którym z badaczy potwór wejdzie w zwanie. (Patrz zasada 444 – „Ofiara”).

462 Rzut

- 462.1 Kośćmi rzuca się zazwyczaj podczas testu, jednak tekst mechaniczny może kazać badaczowi rzucić jedną lub większą liczbą kości, nie kładąc jednak wykonywać testu.
- 462.2 Jeśli kości są rzucane poza testem, nie można zmieniać wyniku rzutu przy pomocy efektów pozwalających zmieniać wyniki na kościach podczas testu.

Przykład: mroczny pakt káže badaczowi „rzucić 1 kością”. Dana kość nie jest częścią testu. Nie można jej przerzucić przy pomocy efektu, który pozwala przerzucić kość podczas testu.

463 Sąsiedni

- 463.1 Jako sąsiednie mogą być określane pola lub elementy gry znajdujące się na polach.
- 463.2 Dwa pola są sąsiednie, jeśli mają wspólną granicę, oznaczoną poprzez grubą białą linię oddzielającą pola.
- 463.3 Element gry jest sąsiedni dla każdego pola sąsiadującego z polem, na którym znajduje się dany element. Sąsiaduje również z każdym elementem gry znajdującym się na sąsiednim polu.
- 463.4 Element gry lub pole nie sąsiaduje z samym sobą. Element nie sąsiaduje z polem, na którym się znajduje, ani z innymi elementami na tym samym polu.

464 Scenariusz

- 464.1 Podczas gry w *Horror w Arkham* gracze rozgrywają jeden ze znajdujących się w pudełku scenariuszy. Każdy scenariusz opowiada inną historię o walce badaczy z mocami Przedwiecznych.
- 464.2 Każdy scenariusz posiada wyjątkowe instrukcje przygotowania, które wpływają na przebieg całej rozgrywki. Warstwa fabularna, kafelki mapy, potwory, wydarzenia oraz warunki zwycięstwa i przegranej zależą od wybranego scenariusza.
- 464.3 Następujące zasady opisują atrybuty znajdujące się na przedniej stronie arkusza scenariusza.
 - 464.3a Tytuł i ilustracja scenariusza nie mają żadnego efektu mechanicznego.
 - 464.3b Pole początkowe scenariusza określa, gdzie należy umieścić żetony badaczy podczas przygotowania (patrz zasada 110.6a.). Pole początkowe to domyślnie niestabilne pole (patrz zasada 438.3.).
 - 464.3c Efekt zguby scenariusza jest rozpatrywany za każdym razem, gdy badacz dobierze żeton zguby z czary mitów. (Patrz zasada 204.12).
- 464.4 Następujące zasady opisują atrybuty znajdujące się na przedniej stronie arkusza scenariusza.
 - 464.4a Przygotowanie mapy na odwrocie scenariusza jest używane tylko podczas przygotowania scenariusza. (Patrz zasada 102.1).
 - 464.4b Lista talii potworów dla scenariusza określa, które potwory są używane podczas gry. (Patrz zasada 104 – „Przygotowanie talii potworów”).
 - 464.4c Lista czary mitów dla scenariusza określa, które żetony mitów są używane podczas gry. (Patrz zasada 105 – „Przygotowanie czary mitów”).
 - 464.4d Sekcja „Końcowe przygotowanie” zawiera instrukcję ukończenia przygotowania scenariusza. (Patrz zasada 111.4).

465 Słowo kluczowe

- 465.1 Słowo kluczowe to skrótowa nazwa dla jakiegoś tekstu mechanicznego, który często pojawia się na kartach, ale zawiera szczegółowe zasady, których nie da się łatwo opisać.

465.2 Po słowach kluczowych zazwyczaj pojawia się tekst przypominający, który w skrócie przedstawia zasady danej zdolności.

465.3 Następujące słowa są słowami kluczowymi: Elitarny, Masywny, Nieuchwytny, Obserwator, Padlinożerca.

466 Spotkanie

466.1 Spotkanie to krótka historyjka reprezentowana przez kartę – zazwyczaj kartę dzielnicy lub ulicy.

466.2 Podczas fazy spotkań badacze wykonują tury, rozpatrując spotkania. Podczas swojej tury badacz dobiera i rozpatruje kartę spotkania odpowiadającą polu, na którym się znajduje. (Patrz zasada 203 – „Faza spotkań”).

466.3 Istnieją różne typy spotkań, które może rozpatrywać badacz w zależności od pola, na którym się znajduje, oraz innych okoliczności. Często dla badacza będzie dostępna tylko jedna opcja. Jednak jeśli badacz ma do wyboru kilka opcji, sam wybiera, który typ spotkania rozpatrzy.

466.4 Jeśli badacz znajduje się na kafelku dzielnicy, rozpatruje spotkanie dzielnicy. (Patrz zasada 423.4).

466.5 Jeśli badacz znajduje się na kafelku ulicy, rozpatruje spotkanie ulicy. (Patrz zasada 426.3).

466.6 Zasady i tekst mechaniczny mogą wprowadzić dodatkowe opcje spotkań lub też je ograniczyć.

466.7 Spotkania mogą wymagać od badacza wykonania testu. Takie polecenia wykonania testu są przedstawione za pomocą symbolu umiejętności w nawiasie, po którym następuje tekst fabularny, albo bezpośrednio każą wykonać test umiejętności. Zanim badacz będzie kontynuować rozpatrywanie spotkania, wykonuje dany test. (Patrz zasada 471 – „Test”).

Przykład: karta spotkania mówi „Próbujesz rozszyfrować tajemny tekst (☞)”. Spotkanie nakazuje ci wykonać test wiedzy, co też czynisz, po czym rozpatrujesz dalej spotkanie.

466.8 Spotkania, które każą badaczowi wykonać test, posiadają efekt zdanego testu (rozpoczynający się od „jeśli zdałeś”) i/lub efekt niezdanego testu (rozpoczynający się od „jeśli nie zdałeś”). Przeczytaj tylko tekst odpowiadający wynikowi wykonanego testu.

466.9 Spotkania mogą wymagać od badacza dokonania wyboru. Takie wybory rozpoczynają się od słowa „możesz” lub są przedstawione jako kilka możliwych wyborów rozdzielonych słowem „albo”. Zanim badacz będzie kontynuować rozpatrywanie spotkania, dokonuje wyboru.

Przykład: tekst na karcie spotkania mówi: „Wykonaj test ☞, aby nauczyć wiedzmę przepisu, albo wydaj 1 żeton szczątków, aby dostarczyć jej składników”. Badacz może albo wykonać test wiedzy, albo wydać 1 żeton szczątków. Musi zdecydować, zanim przejdzie dalej.

- 466.10 Gracz może czerpać jeszcze większą przyjemność z gry, jeśli poprosi kogoś innego o odczytanie mu na głos jego karty spotkania. Osoba czytająca nie powinna ujawniać rezultatów zdanego i niezdanego testu ani konsekwencji decyzji, dopóki badacz nie wykona wskazanego testu lub nie podejmie wymaganej decyzji. *Zachęcamy, aby stosować się do tej zasady. Dzięki takiemu rozpatrywaniu spotkań historia staje się bardziej nieprzewidywalna.*
- 466.11 Po tym, jak badacz zakończy rozpatrywanie efektów spotkania, umieszcza daną kartę na spodzie talii, z której została dobrana, chyba że dana karta jest kartą wydarzenia.

467 Sprzymierzeniec

- 467.1 Sprzymierzeniec to rodzaj karty atutu reprezentowany w grze przez karty sprzymierzeńców i karty specjalne. Wszystkie zasady dotyczące kart atutów dotyczą również sprzymierzeńców. (Patrz zasada 413 – „Atut”).
- 467.2 Wytrzymałość i poczytalność sprzymierzeńca wskazują, ile obrażeń i punktów przerażenia można mu przypisać. (Patrz zasady 413.7 i 413.9).
- 467.3 Tekst mechaniczny może wskazywać, że badacz ma otrzymać sprzymierzeńca. Aby to zrobić, badacz dobiera wierzchnią kartę z talii sprzymierzeńców i umieszcza ją na swoim obszarze gracza.
- 467.4 Tekst mechaniczny może wskazywać, że sprzymierzeniec ma odzyskać wytrzymałość lub poczytalność. Odzyskiwanie wytrzymałości usuwa obrażenia, a odzyskiwanie poczytalności usuwa punkty przerażenia. (Patrz zasady 440.10 i 460.10).
- 467.5 Badacze mogą wymieniać się sprzymierzeńcami podczas akcji wymiany. (Patrz zasada 407 – „Akcja wymiany”).
- 467.6 Kiedy karta sprzymierzeńca zostaje odrzucona, należy umieścić ją na spodzie talii sprzymierzeńców. Kiedy zostaje odrzucona karta specjalna lub karta początkowa, należy odłożyć ją z powrotem do odpowiedniej talii.

468 Stan

- 468.1 Stan to typ atutu, który reprezentuje pozytywny lub negatywny stan badacza. Wszystkie zasady dotyczące kart atutów dotyczą również stanów. (Patrz zasada 413 – „Atut”).
- 468.2 W grze istnieją trzy typy stanów: błogosławieństwo, klątwa oraz mroczny pakt. Błogosławieństwo i klątwa to dwie strony tej samej karty.
- 468.3 Tekst mechaniczny odnoszący się do stanu zawsze odnosi się do jego nazwy. W obrębie tekstu mechanicznego nazwy stanów zapisane są DRUKOWANYMI LITERAMI.
- 468.4 Nie można otrzymać stanu, jeśli posiada się już stan o takiej samej nazwie.
- 468.5 Nie można otrzymać stanu jako część kosztu, jeśli posiada się już stan o takiej samej nazwie. (Patrz zasady 400.1d–400.1h).

- 468.6 Każdy stan posiada kilka kopii. Kiedy badacz otrzymuje stan, bierze losową kopię stanu i umieszcza go w swoim obszarze gracza.

Przykład: istnieje 6 unikalnych kopii karty specjalnej mroczny pakt. Kiedy badacz ma otrzymać mroczny pakt, zyskuje jego losową kopię.

- 468.7 Gracze nie mogą podglądać rewersów swoich stanów, dopóki tekst mechaniczny wyraźnie nie nakaze im odwrócić kartę lub odkryć rewers karty.
- 468.8 Kiedy zostaje odrzucona karta specjalna lub karta początkowa, należy odłożyć ją z powrotem do odpowiedniej talii.

469 Strażnik

- 469.1 „Strażnik” to klasa badacza. (Patrz zasada 428).
- 469.2 Badacz będący strażnikiem jest odpowiedzialny za chronienie innych badaczy. Może to oznaczać pomaganie im w leczeniu urazów lub pozbywaniu się potworów, zanim staną się zagrożeniem.
- 469.3 Strażnicy posiadają zdolności lub wyposażenie początkowe, które pozwalają im łatwiej pokonywać potwory, zapobiegać obrażeniom lub punktom przerażenia lub pozwalają innym badaczom odzyskiwać wytrzymałość lub poczytalność.

470 Talent

- 470.1 Talent jest wrodzoną lub nabytą zdolnością, która przynosi badaczowi korzyści. Talent to rodzaj kart atutów reprezentowany w grze przez karty specjalne. Wszystkie zasady dotyczące kart atutów dotyczą również talentów. (Patrz zasada 413 – „Atut”).
- 470.2 Wytrzymałość i poczytalność talentu (jeśli jakies posiada) wskazują, ile obrażeń i punktów przerażenia można mu przypisać. (Patrz zasady 413.7 i 413.9).
- 470.3 Kiedy zostaje odrzucona karta specjalna lub karta początkowa, należy odłożyć ją z powrotem do odpowiedniej talii.

471 Test

- 471.1 Test symbolizuje próbę przezwyciężenia trudności przez badacza. Aby wykonać test, należy postępować po kolei według zasad 471.2–471.5c.

471.2 1. Ustalenie puli kości

- 471.2a Pula kości badacza to liczba kości, którymi będzie rzucał. Aby obliczyć swoją pulę kości, należy najpierw sprawdzić podstawową wartość testowanej umiejętności wraz z odpowiadającym jej zetonem wzmocnienia (jeśli to możliwe).
- 471.2b Następnie należy zastosować modyfikatory testu z karty spotkania lub innego elementu gry, który nakazał badaczowi wykonanie tego testu. Pozytywne modyfikatory dodają kości do puli badacza. Negatywne modyfikatory usuwają kości z puli badacza.

- 471.2c Badacz może zmodyfikować test, wybierając dowolną liczbę swoich atutów lub innych elementów gry, które posiadają łącznie 2 lub mniej symboli rąk. Jeśli test jest częścią jakiejś akcji, podczas trwania całej tej akcji można użyć atutów posiadających łącznie maksymalnie 2 symbole rąk.
- 471.2d Efekty zapewniające „dodatkowe kości” lub mówiące, że badacz zwiększa wartość testowanej umiejętności, muszą być użyte podczas tego kroku, zanim jeszcze zostaną rzucone kości.

471.3 2. Rzut kośćmi

- 471.3a Badacz rzuca liczbą kości równą jego puli kości.
- 471.3b Jeśli pula badacza jest mniejsza niż 1, zamiast tego badacz rzuca 1 kością.
- 471.3c Liczba kości, którymi może rzucać badacz, nie jest ograniczona przez liczbę kości zawartych w pudełku.

471.4 3. Modyfikowanie kości

- 471.4a Badacz może wydać posiadane przez siebie żetony wzmocnień lub żetony wskazówek, aby za każdy taki żeton przetrzucić jedną kość.
- 471.4b Badacz może użyć dowolnej liczby efektów ze swoich elementów, aby przetrzucić kości lub zmienić wyniki na kościach.
- 471.4c Jeśli efekt pozwala badaczowi przetrzucić liczbę kości, która jest większa niż liczba kości w puli badacza, zamiast tego badacz przetrzuca wszystkie swoje kości.
Przykład: w puli kości badacza znajduje się 1 kość i może on skorzystać z efektu pozwalającego mu przetrzucić „maksymalnie 2 kości”. Badacz przetrzuca jeden raz swoją pojedynczą kość.
- 471.4d Efekty, które dodają sukcesy do wyniku, są używane podczas tego kroku, po rzucie kośćmi, ale przed ustaleniem ostatecznego wyniku testu.
- 471.4e Możesz w dowolnej kolejności wydawać żetony wskazówek i żetony wzmocnień lub używać innych efektów, aby manipulować kośćmi lub dodawać sukcesy.

471.5 4. Ustalenie wyniku

- 471.5a Każdy wyrzucony na kości wynik „5” lub „6” to sukces. Łączna liczba sukcesów to „wynik testu”.
- 471.5b Jeśli badacz posiada 1 lub więcej sukcesów, zdał test. Jeśli badacz nie posiada żadnego sukcesu, nie zdał testu.
- 471.5c Konsekwencje zdanego lub niezdanego testu wynikają z efektu, który kazał badaczowi wykonać dany test.

472 Ulica

- 472.1 Termin „ulica” odnosi się do kafelka ulicy oraz pola reprezentowanego przez dany kafelek.
- 472.2 Istnieją trzy typy pól ulic reprezentowanych przez kafelki ulic. Zasady 472.2a–472.2c opisują te trzy typy.

472.2a Pola ulic mieszkaniowych są reprezentowane przez kafelki ulic, na których znajduje się ilustracja domów.

472.2b Pola ulic na moście są reprezentowane przez kafelki ulic, na których znajduje się ilustracja mostu.

472.2c Pola ulic krajobrazowych są reprezentowane przez kafelki ulic, na których znajduje się ilustracja obszarów zalesionych.

472.3 Na polach ulic nie można umieszczać żetonów zagłady. Jeśli z jakiegokolwiek powodu żetony zagłady miałyby zostać umieszczone na polu ulicy, zamiast tego należy je umieścić na sąsiednim polu dzielnicy.

473 Umiejętność

473.1 W grze istnieje pięć umiejętności, które razem reprezentują mocne i słabe strony badacza jako postaci: wpływ (👁️), wiedza (📖), spostrzegawczość (👁️), siła (👊) oraz wola (🗣️).

473.2 Każda umiejętność jest reprezentowana przez wartość. Im wyższa wartość, tym lepszy jest badacz w zakresie danej umiejętności.

473.3 Zasady i teksty mechaniczne mogą nakazać badaczowi wykonać test jednej z umiejętności. (Patrz zasada 471 – „Test”).

473.4 Wpływ (👁️) reprezentuje twoją charyzmę i zdolności społeczne. Mimo że nie jest kluczową umiejętnością dla żadnej ze standardowych akcji, wiele lokalizacji wymaga wykonywania testu wpływu w celu otrzymania korzyści.

473.5 Wiedza (📖) reprezentuje akademicką i tajemną wiedzę, a także zdolność posługiwania się magią. Jest to kluczowa umiejętność dla akcji ochrony oraz dla rzucania zaklęć. Kilka lokalizacji wymaga wykonywania testu wiedzy w celu otrzymania korzyści.

473.6 Spostrzegawczość (👁️) reprezentuje przywiązywanie uwagi do szczegółów, nadzwyczajną świadomość i zdolność rozwiązywania problemów. Jest to kluczowa umiejętność dla akcji wymykania się oraz badania. Kilka lokalizacji wymaga wykonywania testu spostrzegawczości w celu otrzymania korzyści.

473.7 Siła (👊) reprezentuje sprawność fizyczną. Jest to kluczowa umiejętność dla akcji ataku, która jest niezbędna do pokonywania potworów. Kilka lokalizacji wymaga wykonywania testu siły w celu otrzymania korzyści.

473.8 Wola (🗣️) reprezentuje zdyscyplinowanie i determinację. Mimo że nie jest kluczową umiejętnością dla żadnej ze standardowych akcji, wiele lokalizacji wymaga wykonywania testu woli w celu otrzymania korzyści. Dodatkowo badacze często wykonują test woli, aby odeprzeć negatywne efekty kart nagłówków.

474 Umieścić

474.1 Umieścić element gry oznacza fizycznie położyć go na obszarze wskazanym przez efekt, który spowodował umieszczenie danego elementu.

475 Uwalnianie się ze zwarcia

- 475.1 Aby uwolnić się ze zwarcia z potworem, z którym jest się w zwarciu, należy umieścić go w swoim obszarze badacza stroną przygotowaną do góry. Badacz nie jest już dłużej w zwarciu z danym potworem i potwór przygotowuje się. (Patrz zasada 458.2).
- 475.2 Możesz uwolnić się ze zwarcia z potworem tylko, jeśli jesteś już z nim w zwarciu.

476 W zwarciu

- 476.1 „W zwarciu” to stan w grze, w którym mogą znajdować się potwory i badacze. (Patrz zasada 458.2).
- 476.2 Kiedy potwór znajduje się w zwarciu, umieszcza się go na obszarze gracza badacza, z którym jest w zwarciu.
- 476.3 Kiedy potwór znajduje się w zwarciu, powinno się go trzymać wyczerpaną stroną do góry.
- 476.4 Potwór będący w zwarciu nie jest ani przygotowany, ani wyczerpany.
- 476.5 Dopóki badacz znajduje się w zwarciu z jednym lub większą liczbą potworów, może wykonywać jedynie akcje ataku, wymykania się, wzmocnienia oraz dowolne akcje, których wykonywanie podczas bycia w zwarciu jest wyraźnie dozwolone.
- 476.6 Jeśli podczas fazy spotkań badacz znajduje się w zwarciu z jednym lub większą liczbą potworów, nie rozpatruje spotkania.
- 476.7 Podczas kroku ataku potworów w fazie potworów każdy potwór będący w zwarciu zadaje obrażenia i punkty przerażenia badaczowi, z którym jest w zwarciu. (Patrz zasada 202.3b).
- 476.8 Potwór będący w zwarciu nadal znajduje się na polu badacza, z którym jest w zwarciu.
- 476.9 Potwór może być jednocześnie w zwarciu tylko z jednym badaczem
- 476.10 Badacz może znajdować się w zwarciu z dowolną liczbą potworów.
- 476.11 Jeśli badacz znajduje się w zwarciu z potworem i inny badacz wchodzi w zwanie z danym potworem, pierwszy badacz nie znajduje się już dłużej w zwarciu z danym potworem, zaś drugi badacz znajduje się w zwarciu z danym potworem.
- 476.12 Jeśli badacz znajduje się w zwarciu z potworem, oznacza to, że dany potwór znajduje się w zwarciu z danym badaczem.

477 Wędrujący

- 477.1 „Wędrujący” to oznaczenie zdolności pojawiające się w tekście aktywacji potwora. (Patrz zasada 445 – „Oznaczenie zdolności”).
- 477.2 Potwory wędrujące poruszają się w kierunku swojego celu. Tekst aktywacji może wskazywać ofiarę, z którą potwór wchodzi w zwanie. (Patrz zasada 417 – „Cel” i zasada 444 – „Ofiara”).

478 Wskazówka

- 478.1 Wskazówki reprezentują zebrane przez badaczy informacje na temat dziwnych wydarzeń dziejących się w mieście.
- 478.2 Zasady i teksty mechaniczne mogą nakazać badaczom, aby rozstawili jeden lub więcej żetonów wskazówek.
- 478.3 Aby rozstawić żeton wskazówki, należy umieścić 1 żeton wskazówki z puli żetonów na środkowym obszarze dzielnicy odpowiadającej wierzchniej karcie talii wydarzeń. Następnie należy dobrać 2 wierzchnie karty z odpowiedniej talii dzielnic, potasować je razem z daną kartą wydarzenia i umieścić je na wierzchu danej talii.
- 478.4 Każdy żeton wskazówki w dzielnicy wskazuje, że do wierzchnich kart talii danej dzielnicy została wtasowana karta wydarzenia.
- 478.5 Tekst mechaniczny spotkania w dzielnicy z żetonem wskazówki może kazać badaczowi, aby zyskał 1 żeton wskazówki z danej dzielnicy. (Patrz zasada 484.6).
- 478.6 Kiedy badacz zyskuje żeton wskazówki, umieszcza go swoim obszarze gracza.
- 478.7 Zyskane przez badacza żetony wskazówek mogą zostać umieszczone na arkuszu scenariusza w wyniku akcji badania (patrz zasada 403 – „Akcja badania”) lub wydane, aby przerzucić kość podczas wykonywania testu (patrz zasada 471.4a).
- 478.8 Zbieranie i badanie żetonów wskazówek jest niezbędne do zwycięstwa. (Patrz zasada 301.2).
- 478.9 Na odwrocie każdego żetonu wskazówki znajduje się żeton zagłady. (Patrz zasada 488 – „Zagłada”).
- 478.10 Badacze mogą wymieniać się żetonami wskazówek podczas akcji wymiany. (Patrz zasada 407 – „Akcja wymiany”).

479 Wstrzymany

- 479.1 „Wstrzymany” to stan w grze, który dotyka badaczy i oznacza się go poprzez położenie żetonu badacza.
- 479.2 Kiedy badacz jest wstrzymany, nie może wykonywać akcji. Zamiast tego kolejnym razem, gdy wstrzymany badacz będzie mógł wykonać akcję, zamiast tego podnosi swój żeton badacza; nie jest już wstrzymany.
- 479.3 Tekst mechaniczny może nakazać badaczowi zostać wstrzymanym lub pozwolić badaczowi zostać wstrzymanym jako część kosztu.
- 479.4 Jeśli tekst mechaniczny nakazuje już wstrzymanemu badaczowi, aby został ponownie wstrzymany, nic się nie dzieje. Kilkakrotnie polecenia zostania wstrzymanym nie kumulują się.
- 479.5 Nie można zostać wstrzymanym jako część kosztu, jeśli jest się już wstrzymanym. (Patrz zasady 400.1d–400.1h).

480 Wycofany

- 480.1 Tekst mechaniczny może spowodować, że badacz zostanie „wycofany”. Badacz, który zostanie wycofany, zostaje na stałe usunięty z gry.

- 480.2 Jeśli badacz został wycofany, na początku następczej fazy akcji gracz musi wybrać nowego badacza, który dołączy do gry. (Patrz zasada 444.7).

481 Wyczerpanie

- 481.1 Aby wyczerpać potwora, należy obrócić go przygotowaną stroną do dołu. Potwór jest teraz wyczerpany i nie jest już przygotowany. (Patrz zasada 458.2).
- 481.2 Jeśli potwór jest w zwarcu z badaczem, kiedy zostaje wyczerpany, dany badacz uwalnia się ze zwarcia z potworem poprzez umieszczenie go na swoim polu, a następnie wyczerpanie go poprzez obrócenie go przygotowaną stroną do dołu. Badacz nie jest już dłużej w zwarcu z danym potworem i potwór jest wyczerpany.

482 Wyczerpany

- 482.1 „Wyczerpany” to stan w grze, w którym mogą znajdować się potwory (patrz zasada 458.2).
- 482.2 Kiedy potwór jest wyczerpany, znajduje się na planszy przygotowaną stroną do dołu.
- 482.3 Wyczerpane potwory nie aktywują się, nie wchodzi w zwarcie z badaczami na ich polu i nie zadają obrażeń ani punktów przerażenia.
- 482.4 Podczas kroku przygotowania potworów w fazie potworów każdy wyczerpany potwór przygotowuje się. (Patrz zasada 461.2).

483 Wydawanie

- 483.1 „Wydać” element gry oznacza odrzucić go w ramach kosztu. (Patrz zasady 400.1d–400.1h).

484 Wydarzenie

- 484.1 Karty wydarzeń są używane do powodowania postępu zagłady, rozstawiania wskazówek i rozpatrywania otwarcia się bramy. Mogą również reprezentować spotkania.
- 484.2 Karty spotkań należy trzymać w formie talii wydarzeń, którą umieszcza się zakrytą w podajniku na karty wydarzeń. Dzięki podajnikowi gracze z łatwością mogą dobierać karty zarówno z wierzchu, jak i ze spodu talii wydarzeń. (Patrz zasada 451 – „Podajnik na karty wydarzeń”).
- 484.3 Talia wydarzeń to jeden z dwóch głównych zbiorów kart, dzięki którym podczas scenariusza rozwijana jest historia i mechaniki gry. Każdy scenariusz posiada unikalny zestaw kart wydarzeń, które są wykorzystywane podczas rozgrywania danego scenariusza.
- 484.4 Karty wydarzeń mogą wyglądać w różny sposób, jednak większość z nich wygląda jak karty dzielnic. Zasady 484.4a–484.4c opisują atrybuty znajdujące się na karcie wydarzenia.
- 484.4a Karty wydarzeń posiadają wszystkie atrybuty kart dzielnic oraz dodatkowe atrybuty. (Patrz zasada 423 – „Karta dzielnicy”).
- 484.4b Karty wydarzeń posiadają symbol wskazówki (♁) w lewym górnym rogu karty, aby można je było z łatwością odróżnić od kart dzielnic.

- 484.4c W lewym dolnym rogu każdej karty wydarzenia znajduje się informacja, do którego scenariusza należy dana karta.

- 484.5 Karty wydarzeń są wykorzystywane podczas rozstawiania wskazówek, podczas którego są wtasowywane do jednej z talii dzielnic. (Patrz zasada 478.3).

- 484.6 Kiedy badacz dobiera kartę wydarzeń z talii dzielnic, rozpatruje ją tak, jakby była to karta dzielnicy. Dana karta spotkania pozwoli badaczowi zyskać żeton wskazówki z jego dzielnicy.

- 484.7 Po tym, jak badacz rozpatrzy spotkanie z karty wydarzenia, jeśli zdobył wskazówkę ze swojej dzielnicy, odrzuca daną kartę. Jeśli nie zdobył wskazówki ze swojej dzielnicy, dodaje kartę z powrotem do talii dzielnic przez dobranie dwóch kart z wierzchu odpowiedniej talii dzielnic, potasowanie ich z daną kartą wydarzenia i ponowne umieszczenie ich na wierzchu danej talii.

- 484.8 Karty wydarzeń są używane również do powodowania postępu zagłady, po czym są odrzucane. (Patrz zasady 488.2–488.3).

- 484.9 Karty wydarzeń są używane podczas rozpatrywania otwarcia się bramy, podczas którego są one tasowane i umieszczane na spodzie talii wydarzeń. (Patrz zasada 204.11a).

- 484.10 Kiedy z jakiegokolwiek powodu karta wydarzenia zostanie odrzucona, należy umieścić ją na odkrytym stosie kart odrzuconych obok talii wydarzeń.

485 Wystawa

- 485.1 Wystawa to grupa pięciu odłożonych na bok kart przedmiotów.
- 485.2 Tekst mechaniczny może wskazywać, że badacz może kupić lub zyskać przedmioty z wystawy. (Patrz zasada 432 – „Kupowanie”).
- 485.3 Po tym, jak efekt pozwoli badaczowi kupić kartę z wystawy, jeśli badacz nie może lub nie chce niczego kupować, może odrzucić maksymalnie 2 karty z wystawy.
- 485.4 Jeśli z jakiegokolwiek powodu na wystawie jest mniej niż 5 kart, odkrywaj i odkładaj na bok kolejne karty do momentu, gdy będzie ich na wystawie pięć.
- 485.5 Jeśli efekt pozwala badaczowi kupić kilka przedmiotów z wystawy w tym samym czasie, zakupy te są jednoczesne.

486 Wytrzymałość

- 486.1 Wytrzymałość to atrybut badaczy, potworów i niektórych atutów, który wskazuje maksymalną liczbę punktów obrażeń, jaką mogą otrzymać. (Patrz zasada 440 – „Obrażenie”).

487 Wzmocnienie

- 487.1 „Wzmocnienie” reprezentuje zdolność badacza do przygotowywania się na nadchodzące zadanie.
- 487.2 Istnieje pięć rodzajów żetonów wzmocnienia – jeden dla każdej z pięciu umiejętności. (Patrz zasada 473 – „Umiejętność”).

- 487.3 Zasady i teksty mechaniczne mogą pozwolić badaczom wzmocnić konkretną lub wybraną przez badacza umiejętność.
- 487.4 Aby wzmocnić umiejętność, badacz umieszcza 1 żeton wzmocnienia odpowiadający wzmocnianej umiejętności na swoim arkuszu badacza.
- 487.5 Każdą umiejętność można wzmocnić maksymalnie jeden raz.
- 487.6 Każdy żeton wzmocnienia zwiększa wartość odpowiadającej mu umiejętności o 1.
- 487.7 Podczas wykonywania testu badacz może wydać posiadane przez siebie żetony wzmocnień, aby za każdy taki żeton przerzucić jedną kość. (Patrz zasada 471 – „Test”).
- 487.8 Każdy badacz posiada limit wzmocnień, wskazany na jego arkuszu badacza. Limit wzmocnień określa, ile żetonów wzmocnień badacz może posiadać jednocześnie. (Patrz zasada 415.2c).
- 487.9 Jeśli badacz wzmocnił umiejętność, ale robiąc to, przekroczył swój limit wzmocnień, musi odrzucić jeden ze swoich żetonów wzmocnień.
- 487.10 Tekst mechaniczny może pozwolić badaczowi wzmocnić jedną lub więcej umiejętności „nawet jeśli spowodowałoby to przekroczenie twojego limitu wzmocnień”. W takim przypadku badacz nie odrzuca żetonów wzmocnień. Dane efekty nie pozwalają badaczowi wzmocnić jednej umiejętności więcej niż raz.
- 487.11 Limit wzmocnień badacza może się zmieniać w sposób naturalny lub w związku z tekstem mechanicznym.
- 487.12 Jeśli limit wzmocnień badacza zostanie obniżony poniżej liczby posiadanych przez niego żetonów wzmocnień, nie odrzuca on automatycznie nadliczbowych żetonów wzmocnień.
- 487.13 Żetonami wzmocnień nie można się wymieniać.

488 Zagłada

- 488.1 Zagłada reprezentuje zagrożenie, jakim są czyhający nad światem Przedwieczni. Zasady i teksty mechaniczne mogą nakazać badaczom, aby rozstawili żetony zagłady jeden lub więcej razy.
- 488.2 Aby spowodować postęp zagłady, należy odrzucić kartę ze spodu talii wydarzeń. Następnie należy umieścić 1 żeton zagłady na polu odpowiadającym polu na danej karcie oznaczonym symbolem zagłady (♣).
- 488.3 Jeśli na karcie wydarzenia znajduje się więcej niż jeden symbol zagłady, należy umieścić 1 żeton zagłady za każdy symbol na wskazanym polu lub polach.
- 488.4 Każdy scenariusz dodaje do kodeksu jedną lub więcej kart, które opisują, w jaki sposób żetony zagłady z planszy są przenoszone na arkusz scenariusza. Zbyt wiele żetonów zagłady na arkuszu scenariusza spowoduje, że badacze przegrają grę.
- 488.5 Żetony zagłady z planszy można usuwać przy pomocy akcji ochrony. (Patrz zasada 405 – „Akcja ochrony”).
- 488.6 Na odwrocie każdego żetonu zagłady znajduje się żeton wskazówki. (Patrz zasada 478 – „Wskazówka”).

489 Zakłęcie

- 489.1 Zakłęcia reprezentują tajemnicze i czasami przerażające tajemne rytuały, których gracze mogą się nauczyć i z nich korzystać. Zakłęcie to rodzaj kart atutów reprezentowany w grze przez karty zakłęt i karty specjalne. Wszystkie zasady dotyczące kart atutów dotyczą również zakłęt. (Patrz zasada 413 – „Atut”).
- 489.2 Zakłęcia reprezentowane przez karty zakłęt posiadają wartość. (Patrz zasada 432 – „Kupowanie”). Zakłęcia reprezentowane przez karty specjalne nie posiadają wartości.
- 489.3 Symbol ręki na karcie zakłęcia oznacza, ile rąk potrzeba, aby rzucić dane zakłęcie albo użyć danego zakłęcia podczas testu. (Patrz zasada 471.2c).
- 489.4 Symbole przerażenia na zakłęciu wskazują, ile punktów przerażenia otrzymuje badacz podczas rzucania danego zakłęcia. (Patrz zasada 489.7).
- 489.5 Tekst mechaniczny może pozwolić badaczowi zyskać jakieś zakłęcie. Aby to zrobić, badacz dobiera wierzchnią kartę z talii zakłęt i umieszcza ją na swoim obszarze gracza.
- 489.6 Tekst mechaniczny może pozwolić badaczowi zdobyć zakłęcie z określoną cechą, taką jak „rytuał” lub „inkantacja”. Aby to zrobić, badacz odkrywa karty z wierzchu talii zakłęt tak długo, aż odkryje zakłęcie z określoną cechą. Daną kartę należy umieścić na swoim obszarze gracza. Wszystkie pozostałe odkryte karty należy potasować i umieścić na spodzie talii zakłęt.
- 489.7 W przeciwieństwie do innych atutów zakłęcia muszą zostać „rzuczone”, aby zapewniły wynikające z nich korzyści. Rzucić zakłęcie oznacza otrzymać punkty przerażenia równe liczbie symboli przerażenia na danej karcie i rozpatrzyć efekty opisane na karcie, które zawsze zawierają test wiedzy (♣).
- 489.8 Badacz otrzymuje punkty przerażenia przed wykonaniem testu. Jeśli spowodowałoby to, że zostałby pokonany, w takim przypadku nie może dokończyć rzucania zakłęcia.
- 489.9 Badacz może wydać żetony szczątków, aby zapobiec otrzymaniu punktów przerażenia wynikających z rzucania zakłęcia. Za każdy wydany żeton szczątków badacz zapobiega 1 punktowi przerażenia.
- 489.10 Kiedy badacz rzuca zakłęcie z jedną lub dwoma symbolami ręki, symbol z rzuconego zakłęcia wlicza się do limitu dwóch rąk podczas testu wiedzy tego zakłęcia. (Patrz zasada 471.2c).
- 489.11 Badacze mogą wymieniać się zakłęciami podczas akcji wymiany. (Patrz zasada 407 – „Akcja wymiany”).
- 489.12 Kiedy karta zakłęcia zostaje odrzucona, należy umieścić ją na spodzie talii zakłęt. Kiedy zostaje odrzucona karta specjalna lub karta początkowa, należy odłożyć ją z powrotem do odpowiedniej talii.

490 Zapobieganie

- 490.1 Tekst mechaniczny może pozwolić badaczom zapobiec otrzymaniu obrażeń lub punktów przerażenia. Obrażenia lub punkty przerażenia, którym badacz zapobiegnie, nie są zadane ani otrzymane. (Patrz zasada 440 – „Obrażenie” i zasada 460 – „Przerażenie”).

491 Zbadanie

- 491.1 „Zbadać” żeton wskazówki oznacza umieścić żeton wskazówki ze swojego obszaru gracza na arkuszu scenariusza. Żetony wskazówek bada się przede wszystkim podczas akcji badania.
- 491.2 Badacz może badać jedynie te żetony wskazówek, które znajdują się w jego obszarze gracza, chyba że jakiś efekt wyraźnie pozwoli mu badać żetony wskazówek z innych źródeł.

492 Znaczniki specjalne

- 492.1 Awersy znaczników specjalnych różnią się od siebie, ale rewersy wyglądają wszystkie tak samo.
- 492.2 Znaczniki nie mają ustalonego z góry mechanicznego efektu ani znaczenia. Umieszcza się je w wyniku rozpatrywania tekstu mechanicznego kart archiwum i innych elementów, tam też znajdują się informacje, co reprezentują dane żetony i jakie jest ich przeznaczenie.

493 Zwarcie

- 493.1 Aby wejść w zwanie z potworem, należy umieścić go w swoim obszarze gracza. Badacz znajduje się teraz w zwanu z danym potworem, a dany potwór znajduje się w zwanu z nim. (Patrz zasada 458.2).
- 493.2 Potwór będący w zwanu nie jest ani przygotowany, ani wyczerpany. Kiedy potwór znajduje się w zwanu, jego kartę można trzymać dowolną stroną, zaleca się jednak, aby trzymać go wyczerpaną stroną do góry.

494 Żeton aktywacji

- 494.1 Żetony aktywacji służą jako przypomnienie, który z badaczy wykonał już swoją turę podczas fazy akcji i fazy spotkań. Żeton aktywacji ma dwie strony: aktywną oraz nieaktywną.
- 494.2 Po wykonaniu tury w fazie akcji badacz odwraca swój żeton aktywacji na stronę nieaktywną.
- 494.3 Po wykonaniu tury w fazie spotkań badacz odwraca swój żeton aktywacji na stronę aktywną.

494 Żeton głównego badacza

- 494.a Żeton głównego badacza to unikatowy żeton aktywacji. Badacz posiadający żeton głównego badacza to główny badacz. (Patrz zasada 422 – „Główny badacz”).
- 494.b Żetonu głównego badacza używa się dokładnie tak samo, jak innych żetonów aktywacji.

495 Żeton mitów

- 495.1 Żetony mitów mają różny wygląd. Każdy żeton mitów ma unikalny efekt, który rozpatruje się po dobraniu go z czary mitów.
- 495.2 Zasady 204.7–204.13 zawierają spis żetonów mitów oraz ich efektów.

496 Żeton szczątków

- 496.1 Żetony szczątków reprezentują fragmenty ciał potworów, pozostałości po rytuałach i inne dziwne rzeczy odkryte przez badaczy.

- 496.2 Podczas rzucania zaklęcia badacz może wydać żetony szczątków, aby zapobiec punktom przerażenia. (Patrz zasada 489.9).
- 496.3 Tekst mechaniczny może pozwolić badaczom wydać żetony szczątków dla innych korzyści.
- 496.4 Żetony szczątków mogą zostać zyskane najczęściej poprzez pokonywanie potworów podczas fazy akcji (patrz zasada 402.7). lub poprzez usuwanie dwóch lub więcej żetonów zagłady z pola podczas akcji ochrony (patrz zasada 405.3).
- 496.5 Badacze mogą wymieniać się żetonami szczątków podczas akcji wymiany. (Patrz zasada 407 – „Akcja wymiany”).

Indeks

Ten indeks odnosi się do numeru zasady, a nie do numerów stron. Numer po każdym hasle odpowiada numerowi zasady w tej broszurze. Informacje powiązane z danym hasłem można znaleźć w zasadach dzielących numer z daną zasadą lub hasłach znajdujących się w tym samym gnieździe znaczeniowym.

A

akcja, 401.0
faza akcji, 201.0
dodatkowa akcja, 401.3
podczas, 401.6
raz na rundę, 401.4
spis akcji
akcja ataku, 402.0
akcja badania, 403.0
akcja dobierania zasobów, 404.0
akcja ochrony, 405.0
akcja ruchu, 406.0
akcja wymiany, 407.0
akcja wymykania się, 408.0
akcja wzmocnienia, 409.0
akcja z elementu gry, 410.0
wstrzymany, 479.0
akcja ataku, 402.0
modyfikator ataku, 402.4
w zwanu, 476.0
wiele potworów, 402.5
zyskanie żetonu szczątków, 402.7
akcja badania, 403.0
akcja dobierania zasobów, 404.0
akcja ochrony, 405.0
akcja ruchu, 406.0
przerwanie ruchu, 406.3
akcja wymykania się, 409.0
modyfikator wymykania się, 409.3
uwolnienie się ze zwanu, 475.0
wiele potworów, 409.4
wyczerpany, 482.0
akcja wymiany, 407.0
akcja wzmocnienia, 409.0
akcja z elementu gry, 410.0
anomalia, 406.0
usuwanie anomalii, 406.3e
archiwum, 412.0
karta archiwum, 412.3
numer karty, 412.4
kodeks, 412.5a
atut, 413.0
karta początkowa, 424.0
karty specjalne, 427.0
odrzucanie, 413.10
poczytalność, 413.7
przedmiot, 459.0
sprzymierzeniec, 467.0
stan, 468.0
talent, 470.0
wytrzymałość, 413.7
zaklęcie, 489.0

B

badacz, 415.0
pokonany, 415.6
nowy badacz, 415.7
karta początkowa, 424.0
klasy, 428.0
lotr, 433.0
mistyk, 435.0
ocalały, 442.0
poszukiwacz, 456.0
strażnik, 469.0
wybór nowego, 415.7
bezpośredni
bezpośrednie obrażenie, 440.8
bezpośredni punkt przerażenia, 460.8
porusz bezpośrednio do, 455.4
błogosławieństwo, 427.4

C

cecha, 416.0
cel, 417.0
czara mitów, 418.0
czyhający, 419.0

D

dodaj do kodeksu, 429.2
dodatkowa akcja, 401.3
dolar, 447.0
„dołącz do ciebie”, 427.4
dzielnica, 420.1
kafelek dzielnicy, 420.2
obszar środkowy, 420.2
symbole, 420.3
karta dzielnicy, 423.0
spotkanie dzielnicy, 466.4
oczekiwane rezultaty, 423.5

E

elitarny, 421.0

F

faza
faza akcji, 201.0
faza mitów, 204.0
faza potworów, 202.0
faza spotkań, 203.0
kolejność faz, 200.0
faza akcji, 201.0
faza potworów
kolejność, 202.1
krok aktywacji potworów, 202.2
krok ataku potworów, 202.3
krok przygotowania potworów, 202.4
faza spotkań, 203.0

G
główny badacz, 422.0
ostatnie słowo, 422.4
żeton głównego badacza, 494.3

J
jeśli, 400.1i

K
karta początkowa, 424.0
odrzuć, 424.6
zyskanie, 424.5
karta pomocy, 468.0
karta specjalna, 425.0
atut, 413.0
odrzuć, 427.6
wiele unikatowych kopii
według nazwy, 427.3
zyskanie, 427.5
karta wydarzenia, 484.4
spotkanie ze wskazówką, 484.6
odrzuć wydarzenie, 484.7
odrzuć, 484.10
talía wydarzenia, 484.2
klasa badacza, 428.0
kłótnia, 427.4
kodeks, 429.0
kolejność graczy, 430.0
koniec gry, 300.0
przegrana, 302.0
wygrana, 301.0
koszt, 400.1d
pełny koszt, 400.1f
wstrzymanie jako koszt, 400.1g
zyskanie stanu jako koszt,
400.1h
kości, 431.0
ograniczenie liczby
elementów, 420.1
rzut dodatkową kością, 431.2d
krok aktywacji potworów, 202.2
krok ataku potworów, 202.3
kupowanie, 432.0
połowa ceny, 432.2

L
lokalizacja, 452.2

Ł
łotr, 433.0

M
mapa, 448.0
masywny, 434.0
mystyk, 435.0
mroczny pakt, 427.4

N
nagłówek, 436.0
odrzuć, 436.5
pogłoska, 436.7
kodeks, 429.0
pusta talía, 436.6
„Narastająca panika”, 437.0
nie możesz
pierwszeństwo „nie możesz”
nad „możesz”, 002.0
niestabilne pole, 438.0
nieuchwytny, 439.0
niezdany, 471.5b

O
obserwator, 441.0
ocalały, 442.0
obrażenie, 440.0
bezpośrednie obrażenie, 440.8
przypisanie do karty, 440.7
odzyskiwanie, 440.5
otrzymywanie, 440.3
zadawanie, 440.3
zapobieganie, 490.0
żetony obrażeń, 440.1
nominały, 440.2

odłóż na bok, 443.0
odrzuć, 443.3
odrzuć, 443.3
odrzuć, 443.3
karta nagłówka, 436.5
karta przedmiotu, 459.9
karta początkowa, 424.6
karta potwora, 458.11
karta specjalna, 427.6
karta sprzymierzenia, 467.6
karta wydarzenia, 484.10
karta zaklęcia, 489.12
potężny potwór, 412.5g
odrzuć kart z wystawy, 485.3
odzyskiwanie
poczytalność, 460.5
wytrzymałość, 440.5
ofiara, 444.0
ograniczenie liczby
elementów, 005.0
ostatnie słowo, 422.4
otrzymanie
obrażenia, 440.3
punkty przerwania, 460.3
otwarcie się bramy, 204.11
oznaczenie zdolności, 445.0

P
padlinożerca, 446.0
pieniądze, 447.0
nominały, 447.2
plansza, 448.0
plastikowe podstawki, 415.5
pochłonięty, 449.0
poczytalność, 450.0
atut odzyskuje
poczytalność, 460.10
badacz odzyskuje
poczytalność, 460.5
podajnik na karty wydarzeń, 451.0
podczas akcji, 401.6
pogłoska, 436.7
kodeks, 439.0
pokonanie
pokonany badacz, 415.6
potwór, 458.9
pole, 452.0
niestabilne pole, 438.0
pole początkowe, 464.3b
domyślne niestabilne pole, 438.3
polujący, 453.0
poruszanie, 455.0
bezpośrednio, 455.4
porusz do, 455.4
poszukiwacz, 456.0
potasować, 457.0
potężny potwór, 412.5e
nie-potężny potwór, 412.5f
odrzuć, 412.5g
potwór, 458.0
cel, 417.0
nie-potężny potwór, 412.5f
odrzuć, 458.11
ofiara, 444.0
pokonanie, 458.9
potężny potwór, 412.5e
odrzuć, 412.5g
przygotowana strona, 458.3
przygotowanie, 458.2
roztawienie, 458.5
strona wyczerpana, 458.8
w zwarciu, 458.2
wyczerpany, 458.2
żeton szczątków, 458.8c
przedmiot, 459.0
odrzuć, 459.9
zyskanie, 459.5
przedmiot osobliwy, 459.6
przedmiot powszechny, 459.6
ręce, 459.3
wytrzymałość, 459.4
poczytalność, 459.4
przegrana, 302.0

przekroczenie limitu
wzmocnień, 487.10
przerazenia, 460.0
przypisanie do karty, 460.7
zadawanie, 460.3
bezpośredni punkt
przerazenia, 460.8
żeton przerwania, 460.1
zapobieganie, 490.0
otrzymanie, 460.3
przerzuć, 471.4b
przygotowana strona, 458.3
przygotowanie, 001.0
przygotowany, 461.0

R
remisy
kilka efektów, 004.0
kilka wyników, 004.0
ostatnie słowo, 422.4
ręce, 471.2c
rozpatrz
ile się da, 003.0
rozstaw
potwora, 458.5
żeton wskazówki, 478.3
runda
koniec rundy, 205.0
fazy, 200.0
faza akcji, 201.0
faza mitów, 204.0
faza potworów, 202.0
faza spotkań, 203.0
kolejność faz, 200.0
rzucanie zaklęcia, 489.7
rzut, 462.0
nie test, 462.2

S
sąsiedni, 463.0
scenariusz, 464.0
siła, 473.7
słowo kluczowe, 465.0
elitarny, 421.0
masywny, 434.0
nieuchwytny, 439.0
obserwator, 441.0
padlinożerca, 446.0
spozostawczość, 473.6
spotkanie, 466.0
ktoś inny czyta, 466.10
oczekiwane rezultaty, 423.5
„jeśli”, 466.8
ograniczenia w zwarciu, 476.6
testy, 466.7
typy, 466.3
dzielnica, 466.4
inne opcje, 466.6
spotkania ulic, 466.5
wybory, 466.9
sprzymierzeniec, 467.0
odrzuć, 467.6
zyskiwanie, 467.3
wytrzymałość, 467.2
poczytalność, 467.2
stan, 468.0
wiele unikatowych kopii, 468.6
ukryte informacje, 468.7
według nazwy, 468.3
strażnik, 469.0
strona w zwarciu, 458.8
sukces, 471.5a
dodaj sukces do testu, 471.4d

T
talent, 470.0
tekst
tekst fabularny, 400.3
tekst mechaniczny, 400.1
tekst przypominający, 400.2
tekst fabularny, 400.3
oznaczenie zdolności, 401.0

tekst mechaniczny, 400.1
koszt, 400.1d
słowo kluczowe, 400.1c
tekst przypominający, 400.2
test, 471.0
dodaj sukces, 471.4d
dodatkowe kości, 471.2d
modyfikator, 471.2b
niezdany, 471.5b
przerzucić kości, 471.4b
przynajmniej jedna
kość, 471.3b
ręce, 471.2c
sukces, 471.5a
testy w spotkaniach, 466.7
wynik testu, 471.5a
zdany, 471.5b
tura
faza akcji, 201.2
faza mitów, 204.2
faza spotkań, 203.2

U
ulica, 472.0
kafelek ulicy, 472.2
karta ulicy, 426.0
pole, 472.2
spotkania ulic, 466.5
żetony zagłady, 472.3
umiejscowienie, 473.0
wzmocnienie, 487.6
umieścić, 474.0
uwalnianie się ze zwarcia, 475.0

W
w kolejności graczy, 430.0
w zwarciu, 476.0
ograniczenia akcji, 476.5
ograniczenia spotkań, 476.6
wartość, 459.2
wędrujący, 477.0
wiedza, 473.5
wola, 473.8
wpływ, 473.4
wstrzymany, 479.0
wycofany, 480.0
wyczerpanie, 481.0
wyczerpany, 482.0
strona wyczerpana, 458.8
wydawanie, 483.0
wygrana, 301.0
wykonaj, 401.1
wystawa, 485.0
odrzuć kart
z wystawy, 485.3
uzupełnianie wystawy, 485.4
wytrzymałość, 486.0
atut odzyskuje
wytrzymałość, 440.14
badacz odzyskuje
wytrzymałość, 440.5
wróg odzyskuje
wytrzymałość, 440.14
wzmocnienie, 487.4
limit wzmocnień, 487.8
przekroczenie limitu
wzmocnień, 487.10
żeton wzmocnienia, 487.2
wydaj, aby
przerzucić kości, 487.7

Z
zadawanie
obrażeń, 440.3
punktów przerwania, 460.3
zaklęcie, 489.0
odrzuć, 489.12
ręce, 489.3
rzuć, 489.7
zyskaj, 489.5
zaokrąglenie
zaokrąglać w górę, 454.1

zapobieganie
obrażenia, 490.0
punkty przerwania, 490.0
zbadanie, 491.0
zdany, 4.5b
zguba
efekt zguby, 204.12b
żeton zguby, 204.12
złote zasady
kilka efektów w tym
samym czasie, 004.0
kilka możliwych
wyników, 004.0
pierwszeństwo „nie możesz”
nad „możesz”, 002.0
ograniczenie liczby
elementów, 005.0
pierwszeństwo elementów
nad zasadami, 001.0
rozpatrz, ile się da, 003.0
znaczniki specjalne, 492.0
zostajesz
wstrzymany, 479.3
„zostajesz”, 427.4
zwarcie, 493.0
zyskanie
drukowane litery, 427.3
karta początkowa, 424.5
przedmiot, 459.5
osobliwy, 459.6
powszechny, 459.6
karta specjalna, 427.5
sprzymierzeniec, 467.3
zaklęcie, 489.5

Ż
żeton aktywacji, 494.0
żeton głównego
badacza, 494.3
wykonywanie tur
faza akcji, 201.2
faza spotkań, 203.1
żeton mitów, 495.0
czara mitów, 418.0
pusty żeton, 204.13
żeton odczytania
nagłówka, 204.10
żeton otwarcia się
bramy, 204.11
żeton zguby, 204.12
żeton postępu zagłady, 204.7
żeton roztawienia
potwora, 204.8
żeton roztawienia
wskazówki, 204.9
żeton szczątków, 496.0
wydaj podczas rzucania
zaklęcia, 489.0
żeton wskazówki, 478.0
badanie, 478.7
roztawianie, 478.3
wydawanie, aby przerzucić
kości, 478.7
zyskiwanie żetonu
wskazówki, 478.5
żeton zagłady, 488.0
anomalie, 411.0
na ulicy, 472.3
„Narastająca panika”, 437.0
powodować postęp, 488.2
kilka żetonów zagłady, 488.3
usuwanie żetonów zagłady, 488.5

Skrót zasad

Żetony mitów



Postęp zagłady (⚡) — Odrzuć kartę **ze spodu** talii wydarzeń odkrytą i umieść 1 żeton zagłady na lokalizacji oznaczonej na danej karcie symbolem zagłady (⚡).



Rozstawienie potwora (🕷️) — Dobierz **kartę ze spodu** talii potworów i umieść ją na planszy zgodnie z jej tekstem rozstawienia.



Odczytanie nagłówka (📖) — Dobierz i odczytaj kartę z wierzchu talii nagłówków. Efekty karty dotyczą tylko ciebie, chyba że zaznaczono inaczej.



Rozstawienie wskazówki (🗝️) — Weź kartę z wierzchu talii wydarzeń. Umieść 1 żeton wskazówki w odpowiadającej dzielnicy i wtasuj tę kartę do stosu odrzuconych kart wydarzeń i umieść je na spodzie talii.



Otwarcie bramy (🌟) — Weź kartę z wierzchu talii wydarzeń. Umieść 1 żeton zagłady na **każdym polu** danej dzielnicy. Wtasuj tę kartę do stosu odrzuconych kart wydarzeń i umieść je na spodzie talii.



Zguba (👤) — Rozpatrz efekty zguby ze wszystkich elementów w grze.



Pusty — Brak efektu.

Karty potworów



Strona przygotowana



Strona wyczerpana

Symbole spotkań

Test/Koszt

Wykonaj test wiedzy

Wykonaj test wpływu

Wykonaj test spostrzegawczości

Wykonaj test siły

Wykonaj test woli

Wydadz pieniądze

Wydadz szczątki

Nagroda

Odzyskaj wytrzymałość

Odzyskaj poczytalność

Zyskaj przedmiot powszechny

Zyskaj przedmiot osobliwy

Zyskaj zakłęcie

Zyskaj sprzymierzeńca

Zyskaj pieniądze

Zyskaj szczątki

Usuń żeton zagłady

Spotkania ulic



Ulica mieszkaniowa



Ulica na moście



Ulica krajobrazowa

Kończenie spotkania

Po tym, jak badacz rozpatrzy spotkanie z karty wydarzenia, **jeśli zdobył wskazówkę** ze swojej dzielnicy, odrzuca daną kartę odkrytą na stos odrzuconych kart wydarzeń.

Jeśli nie zdobył wskazówki, dodaje kartę z powrotem do talii dzielnicy poprzez dobranie dwóch kart z wierzchu odpowiedniej talii dzielnicy, potasowanie ich z daną kartą wydarzenia i ponowne umieszczenie ich na wierzchu danej talii.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. Horror w Arkham, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są * Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

