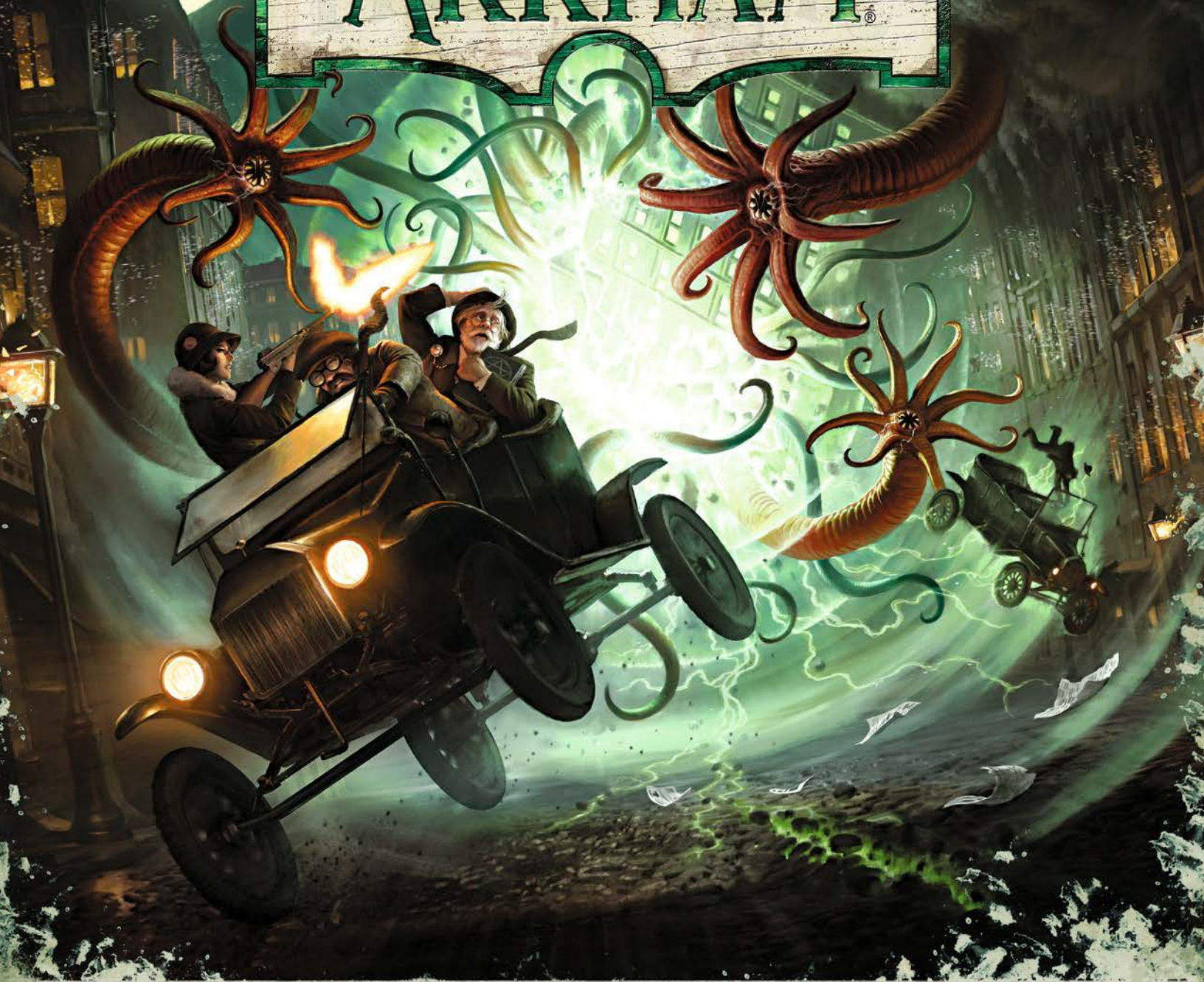


HORROR W ARKHAM



Zasady wprowadzające

Witajcie w Arkham!

Jest rok 1926, sam środek szalonych lat dwudziestych. Nowoczesne kobiety tańczą do białego rana w zasnutych dymem tajnych barach, popijając alkohol dostarczany przez przemytników i gangsterów. Świętują, aby uczcić koniec całego zła, które przyniosła Wielka Wojna.

Jednak na Arkham pada mroczny cień. Obce istoty, znane jako Przedwieczni, czają się w pustce poza przestrzenią i czasem, wijąc się na progu pomiędzy światami. Okultystyczne rytuały muszą zostać przerwane, a obce istoty zniszczone, zanim Przedwieczni bogowie uczynią nasz świat swoim zrujnowanym królestwem.

Jedynie garstka badaczy może zmierzyć się z Horrorem w Arkham. Czy uda im się przetrwać?

Horror w Arkham to gra planszowa o ponurych wydarzeniach i przedwiecznej grozie dla 1-6 graczy, trwająca od 2 do 3 godzin. Gra toczy się w fikcyjnym miasteczku Arkham w stanie Massachusetts, stworzonym przez H.P. Lovecrafta i będącym miejscem akcji jego dzieł opowiadających o mitach Cthulhu.

Opis gry

Dodatkowe informacje

W całej broszurze pojawiają się dodatkowe informacje takie jak ta. Zapewniają one kontekst dla omawianych zasad, ilustracje, wskazówki i dodatkowe objaśnienia.

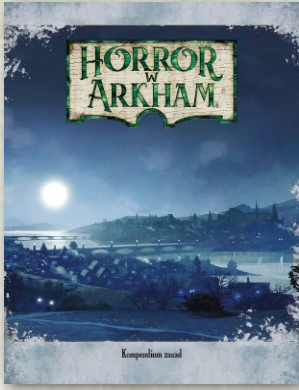
Arkham zagrażają potworne istoty spoza czasu i przestrzeni. Gracze muszą połączyć siły, aby zatrzymać zbliżającą się zagładę. Jeśli jej nie powstrzymają, pradawne zło narodzi się na nowo i zniszczy nie tylko Arkham, ale i cały świat.

Horror w Arkham to gra kooperacyjna. Wszyscy gracze są w jednej drużynie, co oznacza, że wspólnie wygrają lub poniosą porażkę. Każdy gracz kontroluje nieustraszonego badacza – jednego z nielicznych świadomych zagrożenia rosnącego nad naszym światem. Badacze eksplorują miasto, odwiedzają różne miejsca, spotykają się z ludźmi i istotami zarówno ziemskimi, jak i nadnaturalnymi. W czasie swych przygód starają się zdobyć wskazówki i zasoby niezbędne do stawienia czoła Przedwiecznym i pokrzyżowania ich planów.

Nauka gry

Niniejsze zasady wprowadzające zostały przygotowane tak, aby nauczyć nowych graczy gry w *Horror w Arkham*. Aby ułatwić pierwszą rozgrywkę, ta broszura pomija niektóre bardziej skomplikowane zasady i interakcje w grze. Pełne zasady gry znajdują się w Kompendium zasad, gdzie wyjaśniono wszystkie wyjątki nie omówione tutaj. Jeśli w czasie rozgrywki pojawią się pytania, odpowiedzi na nie najlepiej szukać właśnie w Kompendium zasad.

Zawartość pudełka



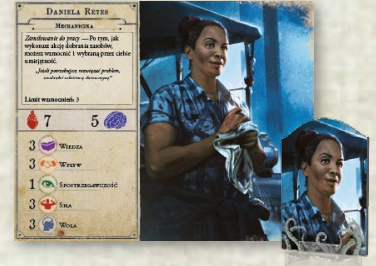
Kompendium zasad



12 kafelków mapy
5 dzielnic
7 ulic



4 arkusze scenariuszy



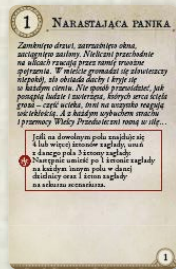
12 arkuszy badaczy
z odpowiadającymi im żetonami
i plastikowymi podstawkami



6 kart pomocy



32 karty nagłówków



40 kart archiwum



36 kart anomalii



96 kart wydarzeń

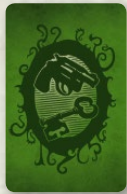


72 karty spotkań

Karty wydarzeń i karty spotkań mają takie same rewersy.
Nie należy ich tasować przed etapem przygotowania rozgrywki.



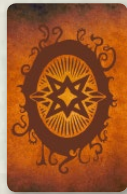
12 kart
sprzymierzeńców



28 kart
przedmiotów



10 kart zaklęć



26 kart specjalnych



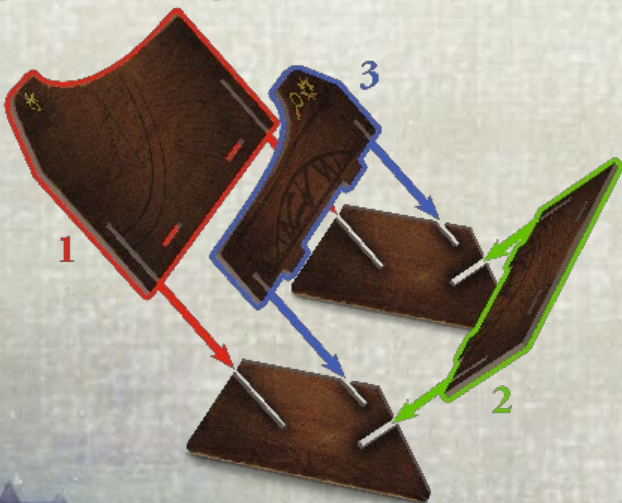
37 kart początkowych



12 kart stanów



62 karty potworów



Podajnik na karty wydarzeń
należy złożyć jak pokazano powyżej



48 żetonów
wskazówek / zagłady



42 żetony obrażeń
36 x „1 obrażenie”
6 x „3 obrażenia”



42 żetony przażenia
36 x „1 punkt przażenia”
6 x „3 punkty przażenia”



40 żetonów
pieniędzy
31 x „1 dolar”
9 x „5 dolarów”



5 żetonów
anomalii



30 żetonów wzmocnień
6 dla każdej umiejętności



6 kości



24 żetony
szczętków



18 żetonów mitów



10 znaczników
specjalnych



6 żetonów
aktywacji

Przygotowanie

W celu przygotowania rozgrywki należy kolejno wykonać poniższe kroki:

1. Wybór scenariusza

Gracze wspólnie wybierają jeden z dostępnych arkuszy scenariuszy. Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki wykorzystać arkusz „Nadejście Azathotha”. Wybrany arkusz należy umieścić na obszarze gry. Pozostałe arkusze scenariuszy należy odłożyć z powrotem do pudełka.

2. Przygotowanie planszy i talii spotkań

Kafelki dzielnic i ulic należy ułożyć tak, jak jest to przedstawione na odwrocie arkusza scenariusza. Każdy kafelek ulicy posiada symbol określający typ kafełka. Należy użyć kafełków z odpowiednimi symbolami.

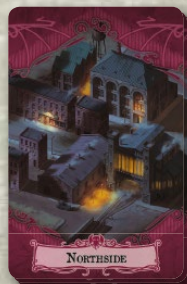
Karty spotkań należy podzielić według rodzajów, potasować osobno i utworzyć z nich talie spotkań. Należy użyć jedynie kart ulic i kart dzielnic odpowiadających dzielnicom wykorzystywanym w obecnym scenariuszu – dla „Nadejścia Azathotha” będzie to Downtown, ▲Easttown, Dzielnica handlowa, ▲Northside i Rivertown. W każdej z tych talii znajduje się dokładnie 8 kart. **Należy uważać, aby nie wtasować przypadkiem żadnych kart wydarzeń** (patrz krok 3). Pozostałe karty dzielnic należy odłożyć z powrotem do pudełka.



Arkusz scenariusza



Talia ulic



Talie dzielnic



3. Przygotowanie talii wydarzeń

Każdy scenariusz posiada unikalną talię kart wydarzeń, która odpowiada pięciu dzielnicom z danego scenariusza. Karty wydarzeń należy trzymać w jednej talii, mimo że mają one różne rewersy.

W lewym dolnym rogu każdej karty wydarzenia znajduje się informacja, do którego scenariusza należy dana karta (patrz ilustracja po prawej). Należy wziąć 24 karty wydarzeń scenariusza „Nadejście Azathotha”, potasować je i umieścić zakryte w podajniku na karty wydarzeń.

Karty wydarzeń innych scenariuszy należy odłożyć do pudełka.

Podajnik na karty wydarzeń

Dzięki podajnikowi na karty wydarzeń talia wydarzeń znajduje się pod takim kątem, że gracze z łatwością mogą dobierać karty zarówno z wierzchu, jak i ze spodu talii.



4. Przygotowanie talii potworów

Należy zgromadzić karty potworów wymienione w sekcji „Talia potworów” na odwrocie arkusza scenariusza. Pozostałe karty potworów należy odłożyć z powrotem do pudełka.

Należy umieścić początkowe potwory tak, jak to opisano na odwrocie arkusza scenariusza – w przypadku „Nadejścia Azathotha” należy umieścić jedną Zakapturzoną postać na Placu Niepodległości, a drugą Zakapturzoną postać na Czarnej jaskini.

Potwory należy umieścić przygotowane (stroną z większą ilustracją do góry) we wskazanych miejscach.

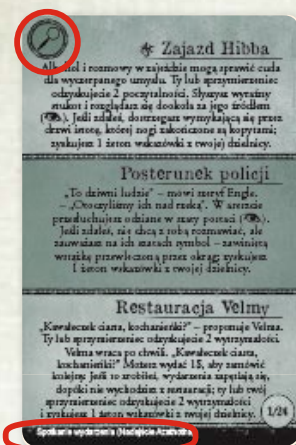


Następnie należy potasować wszystkie pozostałe karty potworów i stworzyć z nich talię potworów. Należy umieścić ją odkrytą w pobliżu planszy.

5. Przygotowanie czary mitów

Czara mitów to nieprzezroczysty pojemnik (np. woreczek, miska lub wieczko pudełka gry), z którego losowo dobierane są żetony mitów. Gracze muszą we własnym zakresie przygotować pojemnik służący jako czara mitów.

Należy wziąć żetony mitów według instrukcji na odwrocie arkusza scenariusza i umieścić je w czarze mitów. Wszystkie pozostałe żetony mitów należy odłożyć do pudełka.



Karty wydarzeń posiadają takie same rewersy jak karty dzielnic. Można je odróżnić od kart dzielnic po symbolu wskazówki (♣) w lewym górnym rogu karty oraz nazwie scenariusza na dole.

Różne rewersy kart

Karty w talii wydarzeń oraz talii potworów mają różne rewersy, dlatego z łatwością można sprawdzić, jaka karta znajduje się na wierzchu talii.

Po potasowaniu talii wydarzeń lub potworów należy przełożyć talię, aby wierzchnia karta była losowa.



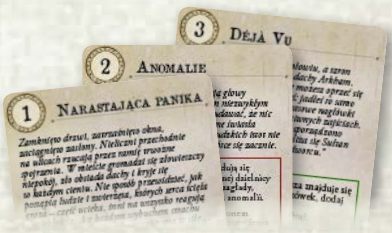
Żetony mitów



Karta nagłówka



Karty specjalne mogą być przedmiotami, sprzymierzeńcami, zaklęciami lub talentami, ale wszystkie mają wspólny rewers, pokazany powyżej. Karty stanów są dwustronne. W trakcie rozgrywki gracz będą proszeni o odszukanie konkretnej karty specjalnej lub stanu, więc każda talia powinna być ułożona alfabetycznie.



Każda karta archiwum posiada na awersie numer w lewym górnym rogu. Ponieważ karty archiwum różnią się od siebie wyglądem, najłatwiej rozpoznać je po tym numerze.

Strona karty z numerem w lewym górnym rogu to jej awers.

6. Przygotowanie talii nagłówków

Należy potasować karty nagłówków, dobrać 13 z nich i stworzyć z nich zakrytą talię. Te 13 kart to talia nagłówków. Pozostałe karty nagłówków należy odłożyć z powrotem do pudełka.

7. Przygotowanie atutów i wystawy

Należy wziąć i potasować osobno karty przedmiotów, karty sprzymierzeńców i karty zaklęć, utworzyć z nich 3 talie i umieścić je na obszarze gry. Karty specjalne i karty stanów należy posegregować i umieścić je z boku (patrz informacje dodatkowe po lewej).

Pięć wierzchnich kart z talii przedmiotów należy umieścić odkryte w rzędzie obok talii przedmiotów. Ten rząd kart nazywa się **WYSTAWĄ**. Przedmioty z wystawy mogą zostać zdobyte lub kupione w wyniku spotkań podczas gry. Niektóre lokalizacje – takie jak sklep wielobranżowy – pozwalają kupić przedmioty z wystawy poprzez wydanie pieniędzy.



8. Przygotowanie puli żetonów

Żetony należy posegregować według ich typów i umieścić razem z kośćmi w zasięgu graczy.



9. Przygotowanie archiwum

Archiwum to zbiór kart wykorzystywanych w danym scenariuszu, które zapewniają stopniowy rozwój opowieści podczas rozgrywki. Karty archiwum posiadają różne awersy i rewersy, ale w lewym górnym rogu każdej takiej karty znajduje się duży numer karty. Wszystkie karty archiwum należy trzymać w jednym stosie, ułożone według kolejności numerów na kartach, dopóki gra nie poleci ich użyć.

10. Wybór badaczy

Każdy gracz wybiera jeden z arkuszy badacza. W grze znajduje się wielu badaczy, a każdy z nich posiada unikatowe zdolności i umiejętności.

Każdy gracz bierze odpowiadający jego arkuszkowi żeton badacza (należy go umieścić w plastikowej podstawie), jeden żeton aktywacji oraz jedną kartę pomocy. Gracze wspólnie wybierają **GŁÓWNEGO BADACZĄ**. Dany gracz bierze żeton aktywacji głównego badacza (żeton z latarką) zamiast zwykłego żetonu aktywacji. Od tego miejsca gracze nazywani będą „badaczami”.



Wyposażenie początkowe – Każdy badacz otrzymuje karty i żetony pieniędzy wskazane w sekcji „Wyposażenie początkowe” na odwrocie jego arkusza badacza. Początkowe karty danego badacza można łatwo rozpoznać po jego portrecie na rewersie karty (patrz ilustracja po prawej). Niektórzy badacze muszą wybrać swoje wyposażenie spośród dwóch lub większej liczby dostępnych kart. Przed wyborem badacz może zapoznać się z dostępnymi dla niego kartami. Niewybrane karty początkowe oraz karty początkowe niewybranych badaczy należy odłożyć do pudełka.

Pole początkowe – Wszystkie żetony badaczy należy umieścić na polu początkowym, określonym na odwrocie arkusza scenariusza. Pole początkowe dla scenariusza „Nadejście Azathotha” to Dworzec kolejowy w Northside.

11. Końcowe przygotowania

Kiedy wszystkie elementy gry znajdują się na swoim miejscu, pozostaje jedynie przygotować wskazówki oraz zagładę, która czeka na badaczy w nadchodzącej historii.

Rozstawienie początkowych wskazówek – Należy dobrać **trzy** wierzchnie karty (pojedynczo) z talii wydarzeń. Po dobraniu karty należy umieścić 1 żeton wskazówki na środkowym obszarze kafelka dzielnicę odpowiadającego danej karcie. Następnie daną kartę należy dodać do odpowiadającej jej talii poprzez dobranie 2 wierzchnich kart z danej talii, potasowanie razem wszystkich 3 kart i umieszczenie ich na wierzchu danej talii.

Umieszczenie początkowej zagłady – Należy umieścić 1 żeton zagłady na każdym polu wskazanym na odwrocie arkusza scenariusza. (Dla „Nadejścia Azathotha” są to Redakcja Arkham Advertiser, Plac Niepodległości, Restauracja Velmy, Opuszczona wyspa i Czarna jaskinia).

Jednokrotny postęp zagłady – Należy dobrać kartę **ze spodu** talii wydarzeń i odrzucić ją odkrytą obok talii. Następnie należy umieścić 1 żeton zagłady na każdym polu, obok którego nazwy na odkrytej karcie znajduje się symbol zagłady (patrz ilustracja po prawej).

Końcowe przygotowanie scenariusza – Należy rozpatrzyć wszelkie efekty opisane w sekcji „Końcowe przygotowanie” na odwrocie arkusza scenariusza. (Dla „Nadejścia Azathotha” należy wziąć z archiwum karty numer 2 oraz 3 i umieścić je odkryte obok arkusza scenariusza; ten obszar nazywany jest **KODEKSEM**. Należy stworzyć talię anomalii poprzez potasowanie kart anomalii „Szczelina w czasie” i umieszczenie ich na obszarze gry. Pozostałe karty anomalii należy odłożyć z powrotem do pudełka). Karty znajdujące się w **KODEKSIE** zawierają specjalne zasady scenariusza oraz elementy fabularne. Sam kodeks jest dokładnie opisany w dalszej części instrukcji. Następnie należy odczytać na głos treść danych kart, rozpoczynając od awersu karty numer 2 (strona z widocznym numerem).

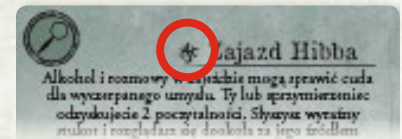
Klasy badaczy

Na odwrocie każdego arkusza badacza została opisana jedna lub dwie klasy danego badacza. Są to opisy silnych stron danego badacza oraz wskazówki na temat strategii, ale nie mają one żadnego efektu w grze.

Sugerujemy, aby do pierwszej rozgrywki wybrać przynajmniej jednego **mistyka** i jednego **strażnika**, ale gracze mają pełną dowolność w wyborze innych kombinacji!



Początkowe karty badaczy posiadają na rewersie portret danego badacza, jego imię oraz zawód.



Symbol zagłady obok „Zajazdu Hibba”



Karta spotkania – anomalia

Zaznaczanie tur

Podczas fazy akcji i fazy spotkań badacze mogą wykonywać swoje tury w dowolnej kolejności.

Po wykonaniu swoich dwóch akcji należy obrócić swój żeton na stronę nieaktywną.

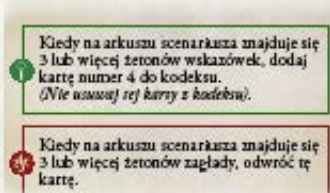


Aktywna Nieaktywna

Po rozpatrzeniu swojego spotkania należy obrócić swój żeton z powrotem na stronę aktywną.

Kodeks

Kodeks to zbiór kart umieszczonych na obszarze gry obok arkusza scenariusza. Karty te dodają do rozgrywki wyjątkowe dla danego scenariusza cele i zasady. Zasady na tych kartach obowiązują tak długo, dopóki dana karta nie zostanie usunięta z kodeksu.



Na wielu kartach znajduje się liczba wskazówek, które gracze muszą zbadać, lub liczba żetonów zagłady, których umieszczeniu na arkuszu muszą zapobiec. Obok tych informacji znajduje się ilustracja odpowiednio żetonu wskazówki lub zagłady, aby łatwiej było je zauważyć.

Przebieg gry

Rozgrywka w *Horror w Arkham* składa się z serii rund, a każda runda składa się z czterech faz:

1. **Faza akcji** – Podczas fazy akcji badacze wykonują swoje tury, składające się z maksymalnie dwóch akcji (takich jak ruch albo zaatakowanie potworów).
2. **Faza potworów** – Podczas fazy potworów potwory aktywują się, atakują badaczy, z którymi są w zwarcu, lub przygotowują się, jeśli zostały uprzednio wyczerpane.
3. **Faza spotkań** – Podczas fazy spotkań badacze po kolei rozpatrują spotkania. Każda karta spotkania zawiera krótką opowieść na temat tego, co przeżył badacz w swojej lokalizacji.
4. **Faza mitów** – Podczas fazy mitów każdy badacz dobiera 2 żetony, które mogą spowodować rozstawienie żetonów wskazówek i potworów na terenie Arkham, a także postęp zagłady.

Po fazie mitów gracze rozpoczynają kolejną rundę od fazy akcji. Każda z powyższych faz została szczegółowo opisana na kolejnych stronach.

Warunki zwycięstwa

Warunki zwycięstwa nie są jasno określone na początku rozgrywki. Gracze powinni rozpocząć od zbadania każdego tropu i przestudiowania wskazówek, aby odkryć tajemnicę scenariusza i znaleźć sposób, jak odeprzeć nadciągającą zagładę.

Karty znajdujące się w kodeksie (patrz dodatkowe informacje po lewej) zawierają cele, które pomogą badaczom spowodować postęp scenariusza. W scenariuszu „Nadejście Azathotha” pierwszym celem z karty numer 3 jest umieszczenie 3 wskazówek na arkuszu scenariusza. Kiedy badacze wypełnią pierwszy cel, do kodeksu zostanie dodana nowa karta, zawierająca nowy cel. Wypełnianie takich celów doprowadzi badaczy do zwycięstwa.

Badanie wskazówek

Na początku scenariusza „Nadejście Azathotha” na dzielnicach na planszy znajdują się 3 żetony wskazówek. Badacze mogą zbierać te żetony, poruszając się na dowolną z tych dzielnic i rozpatrując tam **SPOTKANIA** (opisane dokładniej w dalszej części instrukcji). Czasem jednak trzeba przeżyć więcej niż jedno spotkanie, zanim uda się je znaleźć.

Po zebraniu żetonów wskazówek gracz może wykonać akcję **BADANIA** (opisaną dokładnie dalej), aby zbadać swoje znaleziska. W ten sposób badacze umieszczają zebrane wskazówki na arkuszu scenariusza, aby spowodować postęp pierwszego celu.

Powstrzymywanie zagłady

Karty w kodeksie posiadają również warunki, w obliczu których nadprzyrodzone siły mogą przeszkodzić badaczom w ich śledztwie. W „Nadejściu Azathotha” karta z numerem 3 zostaje obrócona, jeśli w dowolnym momencie na arkuszu scenariusza znajdzie się 3 lub więcej żetonów zagłady. Aby temu zapobiec, badacze mogą usuwać żetony zagłady z planszy poprzez wykonywanie akcji **OCHRONY** (opisanej dokładnie dalej).

Badacze nie mogą całkowicie poświęcić się swemu śledztwu, ponieważ niezważanie na szerzącą się na całe miasto zagładę może spowodować przegranie gry. Receptą na uratowanie Arkham przed niezwykłym zagrożeniem jest balans pomiędzy badaniem wskazówek, aby realizować cele, a powstrzymywaniem zagłady!

Podstawowe założenia

Przed zapoznaniem się ze szczegółami poszczególnych faz gry ważnym jest, aby zrozumieć wszystkie podstawowe założenia, obowiązujące w trakcie całej rozgrywki.

Testy umiejętności

Test umiejętności (lub po prostu „test”) reprezentuje fizyczne, psychiczne lub społeczne wyzwanie, któremu musi sprostać badacz. Karty nakazują badaczowi wykonywać testy – zawierają bezpośrednie polecenie wykonania testu lub symbol umiejętności w nawiasie (jak pokazane w pierwszym zdaniu po prawej).

Aby wykonać test, należy rzucić liczbą kości równą wartości testowanej umiejętności wskazanej na arkuszu badacza. Wartość ta może być modyfikowana (zwiększana lub zmniejszana) przez wiele efektów w grze lub przez modyfikatory testów wskazanych obok wskazanej trudności testu (np. „-1”). Nawet jeśli modyfikator zmniejszy wartość umiejętności do 0, gracz nadal rzuca przynajmniej jedną kością.

Każdy wyrzucony na kości wynik „5” lub „6” to **SUKCES**. Jeśli na kościach wypadnie przynajmniej jeden sukces, gracz **ZDAJE** test. Jeśli na kościach nie wypadnie żaden sukces, gracz **NIE ZDAJE** testu. Łączna liczba wyrzuconych na kościach sukcesów to **WYNIK TESTU**, do którego mogą się odnosić efekty z karty.

Po tym, jak gracz zda lub nie zda testu, postępuje według poleceń na karcie odpowiadających uzyskanemu wynikowi. Jeśli na karcie nie został wymieniony odpowiadający wynik, karta nie ma żadnych dalszych efektów.

Modyfikatory testów

Niektóre elementy pozwalają graczowi na **PRZERZUCANIE** kości, zmienianie ich wyników lub bezpośrednio dodawanie sukcesów do wyniku testu. Przykładowo **gracz może wydać żeton wskazówki lub żeton wzmocnienia, aby przerzucić jedną kość**. Może to zrobić po swoim początkowym rzucie, ale przed ustaleniem końcowego wyniku.

Obrażenia i prerażenie

Na ulicach Arkham wytrzymałość fizyczna i psychiczna badacza zostanie wystawiona na ciężką próbę. Kiedy badacz otrzymuje obrażenia lub punkty prerażenia, należy umieścić na jego arkuszu badacza odpowiednią liczbę żetonów obrażeń lub prerażenia.

Każdy arkusz badacza zawiera wartość wytrzymałości oraz wartość poczytalności badacza (patrz ilustracja po prawej). Jeśli badacz otrzyma obrażenia w liczbie równej lub przekraczającej jego wytrzymałość lub otrzyma punkty prerażenia w liczbie równej lub przekraczającej jego poczytalność, zostaje pokonany.

Kiedy badacz odzyskuje wytrzymałość lub poczytalność, usuwa odpowiednią liczbę żetonów obrażeń lub prerażenia ze swojego arkusza badacza.

Pokonani badacze

Kiedy badacz zostaje pokonany, należy usunąć jego żeton badacza z planszy i **odrzuć wszystkie jego karty i żetony**.

Konsekwencje dla Arkham są jednak bardziej dotkliwe niż tylko strata badacza i jego ekwipunku. Kiedy badacz zostaje pokonany, należy **umieścić 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza**.

Gracz musi **wybrać nowego badacza**, którego będzie kontrolował. Odkłada arkusz i żeton pokonanego badacza do pudełka i wybiera nowego badacza, który nie był jeszcze wykorzystywany podczas tej rozgrywki.

Tak jak podczas przygotowania, gracz bierze odpowiedni arkusz badacza, żeton badacza oraz unikatowe wyposażenie początkowe.

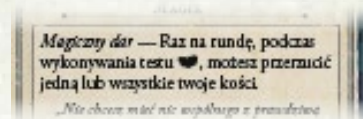
Po zakończeniu fazy mitów gracz umieszcza żeton swojego nowego badacza na polu początkowym (dla „Nadejścia Azathotha” jest to Dworzec kolejowy). Jest teraz gotowy do kontynuowania śledztwa.

Przykład testu

Dexter Drake ma wykonać test wiedzy (🧠). Posiada wartość wiedzy 4, rzuca więc czterema kośćmi i otrzymuje następujące wyniki.



Udało mu się wyrzucić jeden sukces (wynik „5”). Jeden sukces wystarczy, aby zdać test, ale Dexter liczył na więcej.



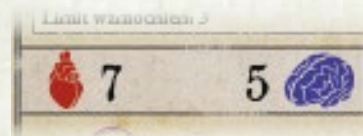
Zdolność *Magiczny dar* Dextera pozwala mu przerzucić jedną lub wszystkie swoje kości. Nie chce przerzucać wyrzuconego sukcesu, decyduje się więc przerzucić tylko jedną kość.



Po przerzuceniu jednej z kości Dexter ma łącznie dwa sukcesy: „5” oraz „6”. Zdał ten test.

Wytrzymałość i poczytalność

Wytrzymałość i poczytalność badacza są zaznaczone na arkuszu danego badacza.



Wytrzymałość

Poczytalność

Aby odzyskać wytrzymałość i poczytalność, należy rozpatrywać spotkania w lokalizacjach oznaczonych symbolami odpowiadającym symbolom na arkuszu badacza, np. w Restauracji Velmy.

Po pokonaniu badacza

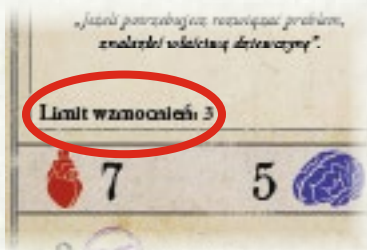
Po tym, jak badacz gracza został pokonany, a zanim na planszy zostanie umieszczony nowy badacz, dany gracz nie rozpatruje spotkań i nie dotyczą go efekty kart nagłówków, jednak normalnie dobiera dwa żetony mitów podczas fazy mitów. (Faza mitów zostanie omówiona w dalszej części instrukcji).

Pola na mapie

Każdy kafelek dzielnicy zawiera trzy pola (lokalizacje), oddzielone od siebie białymi liniami. Środkowy obszar kafelka dzielnicy nie jest polem i nie można się na niego poruszyć. Każdy kafelek ulicy jest pojedynczym polem.



Badacze poruszają się na sąsiednie pola. Podczas swojej akcji ruchu Daniela może poruszyć się maksymalnie o 2 pola. Decyduje się poruszyć z Restauracji Velmy na sąsiednie pole ulicy.



Limit wzmocnień

Szczałki



Szczałki reprezentują pozostałości po magicznych rytuałach i nadprzyrodzonych istotach. Badacze mogą użyć żetonów szczałków, aby bezpieczniej rzucać zaklęcia, lub wymienić je na pieniądze podczas niektórych spotkań w Redakcji Arkham Advertiser lub Porcie rzeczonym.

Faza akcji

Podczas fazy akcji badacze poruszają się po mieście, zbierają wskazówki i walczą z nadciągającym złem. Każdy badacz wykonuje jedną turę. Gracze sami decydują, w jakiej kolejności będą wykonywać swoje tury.

Podczas swojej tury badacz wykonuje maksymalnie dwie z opisanych poniżej akcji. **Badacz nie może wykonać żadnej akcji więcej niż raz na rundę.**

Akcja ruchu

Badacz porusza swój żeton badacza o maksymalnie dwa pola (patrz ilustracja po lewej). Aby poruszyć się dalej, może wydać pieniądze. Za każdego wydanego dolara gracz badacz może poruszyć się o jedno dodatkowe pole, jednak łącznie nie więcej niż o dwa dodatkowe pola.

Jeśli badacz poruszy się na pole, na którym znajduje się przygotowany potwór, dany potwór **WCHODZI Z NIM W ZWARCIE**. W takiej sytuacji należy usunąć kartę potwora z planszy i umieścić ją w pobliżu arkusza danego badacza. (Kiedy potwór jest z badaczem w zwarcu, najwygodniej trzymać go wyczerpaną stroną do góry – jest ona pokazana na boku sąsiedniej strony).

Akcja dobierania zasobów

Kiedy badacz wykonuje akcję dobierania zasobów, zyskuje 1 dolara.



Żetony pieniędzy

Akcja wzmocnienia

Badacz wybiera jedną umiejętność i zyskuje żeton wzmocnienia odpowiadający danej umiejętności. Wartość tej umiejętności jest zwiększona o 1 tak długo, jak badacz posiada dany żeton wzmocnienia.



Żetony wzmocnień

Podczas rozpatrywania testów badacz może wydawać żetony wzmocnienia, aby przerzucić kości. Za każdy wydany żeton wzmocnienia badacz przerzuca 1 kość, nawet jeśli testowana umiejętność nie odpowiada umiejętności na żetonie wzmocnienia.

Badacz może posiadać maksymalnie 1 żeton wzmocnienia danego rodzaju. Na arkuszu każdego badacza wskazany jest **LIMIT WZMOCNIENI** (patrz ilustracja po lewej), który określa, ile żetonów wzmocnień może jednocześnie posiadać badacz.

Akcja ochrony

Kiedy badacz wykonuje akcję ochrony, wykonuje test wiedzy (📖). Za każdy wyrzucony sukces badacz może usunąć 1 żeton zagłady ze swojego pola. Jeśli podczas jednej akcji ochrony badacz usunie 2 lub więcej żetonów zagłady, zyskuje także żeton szczałków (patrz informacje po lewej).

Akcja ataku

Badacz wybiera potwora na swoim polu – może być to potwór będący w zwarcu z jego badaczem lub innym badaczem znajdującym się na tym samym polu – i **WCHODZI Z NIM W ZWARCIE** poprzez umieszczenie go w pobliżu swojego arkusza badacza (jeśli jeszcze się tam nie znajduje). Następnie wykonuje test siły (👊) zmodyfikowany przez modyfikator ataku danego potwora (patrz ilustracja po prawej).

Za każdy wyrzucony sukces badacz zadaje potworowi 1 obrażenie. Należy to oznaczyć poprzez umieszczenie na karcie potwora odpowiedniej liczby żetonów obrażeń. Żetony obrażeń pozostają na potworze, kiedy się porusza. Jeśli na potworze znajduje się liczba żetonów równa lub przewyższająca jego wytrzymałość, badacz go pokonuje. Kiedy potwór zostanie pokonany, należy umieścić go na **wierzchu** talii potworów. Jeśli na potworze znajduje się symbol szczątków (🦴), badacz zyskuje 1 żeton szczątków.

Akcja wymykania się

Kiedy badacz jest w zwarcu z potworem, jego możliwości wykonywania akcji są ograniczone (patrz informacja po prawej). Aby uwolnić się ze zwarcia z potworem, badacz może wykonać akcję wymykania się poprzez wykonanie testu spostrzegawczości (👁️) zmodyfikowanego przez modyfikator wymykania się danego potwora. Jeśli badacz jest w zwarcu z kilkoma potworami, stosuje jedynie ten modyfikator, w wyniku którego badacz będzie rzucał najmniejszą liczbą kości.

Za każdy wyrzucony sukces badacz **UWALNIA SIĘ ZE ZWARCIA** i **WYCZERPUJE** jednego potwora poprzez umieszczenie go wyczerpaną stroną do góry na swoim polu na planszy. Jeśli badaczowi uda się wyrzucić wystarczającą liczbę sukcesów, aby wymknąć się wszystkim potworom, z którymi był w zwarcu, może wykonać jedną dodatkową akcję.

Akcja badania

Większość scenariuszy wymaga, aby badacze zebrali określoną liczbę żetonów wskazówek na arkuszu scenariusza. Akcja badania to podstawowy sposób, aby wykonać to zadanie.

Kiedy badacz wykonuje akcję badania, wykonuje test spostrzegawczości (👁️). Za każdy wyrzucony sukces badacz może umieścić jeden ze swoich żetonów wskazówek na arkuszu scenariusza.

Akcja wymiany

Kiedy badacz wykonuje akcję wymiany, może wymienić się z innymi badaczami na swoim polu dowolną liczbą sprzymierzeńców, przedmiotów, zaklęć, żetonów pieniędzy, wskazówek i/lub szczątków. Poza wyjątkowymi sytuacjami nie można wymieniać się obrażeniami, punktami przerażenia, talentami ani stanami.

Akcje z elementów gry

Oprócz opisanych powyżej akcji niektóre elementy gry pozwalają badaczom wykonać unikatowe akcje, opisane na danych elementach. Każda akcja z elementu gry jest poprzedzona pogrubionym słowem „akcja”.

Wstrzymani badacze

W trakcie rozgrywki badacz może zostać **WSTRZYMANY**. Kiedy badacz zostanie wstrzymany, należy położyć jego żeton badacza na boku. Na początku swojej tury, podczas kolejnej fazy akcji badacz podnosi swój żeton, ale w danej turze może wykonać tylko jedną akcję.



Wstrzymany badacz

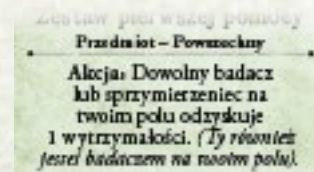
Karty potworów



- Wytrzymałość – tyle obrażeń trzeba zadać, aby pokonać potwora.
- Modyfikator ataku – ten modyfikator wpływa na test podczas akcji ataku.
- Modyfikator wymykania się – ten modyfikator wpływa na test podczas akcji wymykania się.
- Szcątki – po pokonaniu potwora z tym symbolem badacz zyskuje 1 żeton szczątków.

Pozostawanie w zwarcu

Dopóki badacz znajduje się w zwarcu z potworem, może wykonywać jedynie akcje wzmocnienia, ataku i wymykania się. Nie może rozpatrywać spotkań.



Akcja z elementu gry (karty przedmiotu)



Strona
przygotowana

Strona
wyczerpana

Dopóki w zwarciu

Dopóki badacz znajduje się w zwarciu z jednym lub większą liczbą potworów, może wykonywać jedynie akcje wzmocnienia, ataku i wymykania się i nie rozpatruje spotkania podczas fazy spotkań.

Karty potworów



- Rozstawienie – wskazuje, gdzie należy rozstawić potwora.
- Aktywacja – wskazuje, w jaki sposób potwór się aktywuje.
- Szybkość – wskazuje, jak daleko potwór może się poruszyć podczas swojej aktywacji.



- Obrażenia i przażenie – liczba obrażeń i punktów przażenia, jakie zadaje potwór.

Faza potworów

W Arkham zgubne siły mitów czyhają za każdym rogiem, grożąc badaczom i poszerzając swe mroczne wpływy. Podczas fazy potworów potwory poruszają się, atakują i realizują swoje wynaturzone cele.

Status potworów

Potwór może być **PRZYGOTOWANY**, **WYCZERPANY** lub **W ZWARCIU** w zależności od tego, gdzie znajduje się jego karta i która jej strona jest widoczna.

- Przygotowany** – Potwory, które są przygotowane, aktywnie poszukują badaczy i są gotowe poruszyć się lub zaatakować. Potwór znajdujący się na polu na planszy przygotowaną stroną do góry (patrz ilustracja po lewej) jest przygotowany.

Jeśli przygotowany potwór znajduje się na tym samym polu co badacz (z dowolnego powodu), potwór wchodzi w zwarcie z danym badaczem. Potwory, które są wyczerpane lub znajdują się już w zwarciu, nie wchodzi w zwarcie z badaczami na ich polach.

- Wyczerpany** – Potwory, które są wyczerpane, są zdezorientowane, zwykle w wyniku wymknięcia im się przez badacza. Potwór, który znajduje się na polu wyczerpaną stroną do góry, jest wyczerpany.

Wyczerpane potwory nie mogą się poruszać, atakować ani wchodzić w zwarcie z badaczami.

- W zwarciu** – Potwory, które są w zwarciu, dopadły badacza i szykują się do ataku. Potwór znajdujący się obok arkusza badacza jest w zwarciu z danym badaczem. Potwory znajdujące się w zwarciu powinny być trzymane wyczerpaną stroną do góry, aby badacz łatwiej mógł zobaczyć, z czym przyjdzie mu się zmierzyć.

Większość potworów może być jednocześnie w zwarciu tylko z jednym badaczem. Nie ma limitu potworów, z którymi badacz może być w zwarciu.

Kroki fazy potworów

Faza potworów składa się z trzech następujących kroków:

- Aktywacja przygotowanych potworów** – każdy przygotowany potwór aktywuje się zgodnie ze swoim tekstem aktywacji:

- Polujący** – potwory polujące poruszają się w kierunku konkretnych badaczy i wchodzi z nimi w zwarcie (np. z badaczem z „najniższą” lub „największą liczbą żetonów wskazówek”).
- Wędrujący** – potwory wędrujące poruszają w kierunku lokalizacji (a nie w kierunku badaczy), np. w kierunku pola z „największą liczbą żetonów zagłady” albo „niestabilnego pola” (patrz niżej).
- Czyhający** – potwory czyhające nie poruszają się. Zamiast tego wywołują różne negatywne efekty, takie jak umieszczanie żetonów zagłady na planszy.

Kiedy potwór się porusza, porusza się o maksymalnie o tyle pól, ile wynosi jego szybkość, chyba że tekst gry wyraźnie wskazuje, że „porusza się bezpośrednio” – w takim przypadku należy umieścić go na określonym polu, nieważne jak daleko się znajduje. Należy pamiętać, że kiedy potwór wchodzi do lokalizacji z badaczem, kończy swój ruch i wchodzi w zwarcie z danym badaczem.

Niestabilne pola to miejsca przyciągające paranormalne zjawiska. Pole oznaczone na wierzchniej karcie wydarzeń symbolem zagłady (☠) to niestabilne pole.

- Atak potworów w zwarciu** – Każdy potwór znajdujący się w zwarciu z badaczem zadaje temu badaczowi obrażenia i punkty przażenia w liczbie równej liczbie symboli obrażeń i przażenia na dole karty potwora (patrz ilustracja po lewej).
- Przygotowanie wyczerpanych potworów** – Należy przygotować każdego wyczerpanego potwora poprzez odwrócenie go przygotowaną stroną do góry. W tej rundzie potwór nie poruszył się ani nie zaatakował, ale jest gotowy, aby zrobić to w następnej. Ponieważ potwór ten jest teraz przygotowany, wchodzi w zwarcie z badaczem, jeśli jakiś znajduje się na jego polu.

Faza spotkań

Podczas fazy spotkań każdy badacz rozpatruje krótki opis fabularny na temat tego, co spotyka go w jego obecnej lokalizacji. Te **SPOTKANIA** mogą mieć różnorodne efekty w zależności od dokonanych przez badaczy wyborów i wyników testu. Badacze rozpatrują spotkania w turach w wybranej przez siebie kolejności.

Podczas swojej tury badacz dobiera i rozpatruje kartę spotkania, **chyba że znajduje się w zwarciu z potworem**. Jeśli jest w zwarciu z potworem, nie rozpatruje spotkania. Jeśli badacz znajduje się na polu dzielnicy, dobiera kartę z odpowiedniej talii dzielnicy i rozpatruje tekst spotkania oznaczony nazwą pola, na którym się znajduje. Jeśli badacz znajduje się na polu ulicy, dobiera kartę z talii ulicy i rozpatruje spotkanie oznaczone typem ulicy, na którym się znajduje:



Ulica mieszkaniowa



Ulica na moście



Ulica krajobrazowa

Korzyści ze spotkań

Na polach dzielnicy znajdują się symbole wskazujące, jakiego rodzaju spotkanie można się najczęściej spodziewać na takim polu.

Symbol po lewej stronie strzałki wskazuje, jaka umiejętność jest najczęściej testowana lub jaką zapłatę będzie trzeba najczęściej uiścić podczas spotkań na danym polu. Symbol po prawej stronie strzałki wskazuje, jakich korzyści ze spotkania na danym polu może się spodziewać badacz. Opis tych symboli znajduje się na ostatniej stronie Kompendium zasad.



Symbole znajdujące się nad „Sklepem wielobranżowym” wskazują, że badacz może tu zostać poproszony o wydanie pieniędzy i że otrzyma za to przedmioty powszechnie.

Koniec spotkania

Po tym, jak badacz zakończy rozpatrywanie efektów spotkania, odrzuca daną kartę na spód talii, z której została dobrana, **chyba że dana karta jest kartą wydarzenia** (patrz informacje po prawej).

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.



Żetony wskazówek są zwykle niezbędne, aby spowodować postęp scenariusza. Każdy żeton wskazówki na dzielnicy oznacza, że jedna spośród trzech wierzchnich kart z talii danej dzielnicy to karta wydarzenia pozwalająca zyskać tę wskazówkę.

Poza postępem śledztwa żetony wskazówek mogą zostać również odrzucone podczas wykonywania testu, aby przerzucić jedną kość.

Odczytywanie spotkań



Jeśli w rozgrywce uczestniczy wielu graczy, badacz rozpatrujący spotkanie powinien poprosić innego gracza, aby odczytał mu na głos tekst karty. Dany gracz nie powinien ujawniać możliwych wyników testu ani decyzji, dopóki badacz nie rozpatrzy wskazanego testu lub nie podejmie wymaganej decyzji. Dzięki temu wyniki spotkań będą bardziej zaskakujące!

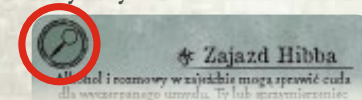
Zyskiwanie kart według ich nazwy



Jeśli jakiś efekt w grze mówi, że badacz zyskuje kartę o nazwie zapisanej **DRUKOWANYMI LITERAMI**, powinien znaleźć kartę o takiej nazwie spośród kart specjalnych lub kart stanów.

Karty stanów są dwustronne. Stany **BŁOGOSŁAWIEŃSTWO** i **KŁĄTWA** to dwie strony tej samej karty. Stan **MROczny Pakt** posiada na odwrocie ukryte informacje. Kiedy zyskujesz taką kartę, dobierasz jej losową kopię bez podglądania rewersu.

Karty wydarzeń



Karty spotkań i wydarzeń reprezentują sytuacje, w których badacze mają szansę zyskać wskazówki, aby popychać swoje śledztwo naprzód. Jeśli badaczowi nie uda się zdobyć wskazówki ze spotkania, zostaje ono z powrotem dodane do talii, aby później można było spróbować ponownie zdobyć tę wskazówkę.

Faza mitów

Podczas fazy mitów każdy badacz (zaczynając od głównego badacza i kontynuując w kierunku ruchu wskazówek zegara) wykonuje turę, w której dobiera żetony z czary mitów. W swojej turze badacz dobiera 2 żetony z czary mitów (pojedynczo) i rozpatruje ich efekty. Po tym, jak badacz dobierze swoje żetony, **nie odkłada ich z powrotem do czary**.



Postęp zagłady (☠) – Badacz powoduje jednokrotny postęp zagłady poprzez odrzucenie **karty ze spodu** talii wydarzeń awersem do góry i umieszczenie 1 żetonu zagłady na lokalizacji oznaczonej na danej karcie symbolem zagłady (☠).

Im więcej żetonów zagłady znajduje się na planszy, tym gorszy los czeka Arkham. Karty w kodeksie wskazują, jakie okropne rzeczy wydarzą się, gdy nadejdzie zagłada.



Rozstawienie potwora (👹) – Badacz rozstawia 1 potwora poprzez dobranie **karty ze spodu** talii potworów i umieszczenie jej na planszy zgodnie z tym, co mówi jej instrukcja rozstawienia. Jeśli instrukcja rozstawienia odnosi się do **OFIARY** potwora, jest to badacz, w którego kierunku potwór będzie się poruszał w czasie swojej aktywacji.



Odczytanie nagłówka (📖) – Badacz dobiera i odczytuje kartę z wierzchu talii nagłówków. Efekty karty dotyczą tylko tego badacza, chyba że zaznaczono inaczej. Następnie badacz odrzuca daną kartę na odkryty stos kart odrzuconych. Jeśli badacz ma dobrąć kartę nagłówka, a talia nagłówków jest pusta, **zamiast tego musi umieścić 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza**.



Rozstawienie wskazówki (🔍) – Badacz rozstawia 1 żeton wskazówki poprzez dobranie **wierzchniej karty** talii wydarzeń i umieszczenie 1 wskazówki na obszarze na środku odpowiadającej jej dzielnicy. Następnie należy dobrąć 2 wierzchnie karty z odpowiedniej talii dzielnic, potasować je razem z daną kartą wydarzenia i umieścić je na wierzchu danej talii dzielnic.



Otwarcie się bramy (🌟) – Badacz rozpatruje otwarcie się bramy poprzez dobranie **wierzchniej karty** talii wydarzeń i umieszczenie 1 żetonu zagłady na **każdym polu odpowiadającej jej dzielnicy**. Następnie tasuje daną kartę oraz cały stos odrzuconych kart wydarzeń i umieszcza je na spodzie talii wydarzeń.



Zguba (👉) – Badacz rozpatruje efekty zguby – wszystkie efekty poprzedzone symbolem zguby (👉) – ze wszystkich elementów w grze. Zazwyczaj będzie to tylko efekt zguby z arkusza scenariusza, jednak niektóre nagłówki i inne karty również posiadają efekty zguby.



Pusty – Kiedy badacz dobierze ten żeton, nic się nie dzieje. Udało ci się złapać krótki oddech od nieustannych niebezpieczeństw ze strony mitów.

Uzupełnianie czary mitów

Kiedy badacz ma dobrąć żetony, ale czara mitów jest pusta, należy zwrócić wszystkie użyte w czasie tej rozgrywki żetony mitów do czary. Następnie badacz dobiera żeton z uzupełnionej czary mitów.

Dodawanie żetonów mitów

Niektóre rzadkie efekty w grze powodują dodanie żetonów do czary mitów. Dane żetony należy wziąć z pudełka i dodać je do czary mitów.

Następna runda!

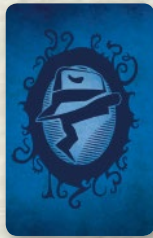
Po tym, jak faza mitów się zakończy, należy rozpocząć następną rundę (od fazy akcji). Należy to robić do momentu wygrania lub przegrania gry przez badaczy.

Dodatkowe zasady

Istnieje jeszcze kilka rzeczy, które gracze muszą wiedzieć, aby móc uratować Arkham. W kolejnych sekcjach zostały opisane anomalie oraz przedmioty, sprzymierzeńcy i zaklęcia, które gracze napotkają w trakcie rozgrywki.

Przedmioty, sprzymierzeńcy i zaklęcia

Przeżywając spotkania w Arkham, badacze będą zdobywać sprzymierzeńców, zaklęcia i przedmioty, które pomogą im walczyć ze złem mitów. Kiedy badacz zdobywa jedną z tych kart, dobiera 1 kartę z odpowiedniej talii.



Sprzymierzeńcy



Zaklęcia



Przedmioty

Jeśli badacz ma otrzymać kartę z określoną cechą (np. „przedmiot **powszechny**” albo „przedmiot **osobliwy**”), należy odkrywać karty z wierzchu talii, dopóki nie zostanie odkryta karta ze wskazaną cechą. Badacz zdobywa daną kartę, a pozostałe odkryte karty wtasowuje z powrotem do talii.

Wystawa

Kiedy badacz zyskuje przedmiot, zamiast dobierać go z talii przedmiotów może wybrać z wystawy jeden z przedmiotów o określonej cesze (jeśli jest jakaś wskazana). Po tym, jak badacz weźmie przedmiot z wystawy, dobiera nowy przedmiot i uzupełnia nim puste miejsce wystawy.

Jeśli gra mówi o **KUPIENIU** przedmiotu z wystawy, badacz musi wydać pieniądze równe wartości danego przedmiotu (patrz ilustracja po prawej), aby go wziąć.

Ręce

Wykonując test, badacz może użyć dowolnej liczby kart posiadających łącznie dwa symbole ręki (patrz ilustracja po prawej). Przykładowo badacz może podczas ataku użyć dwuręcznej strzelby albo jednoręcznego rewolweru, ale nie obu na raz.

Nie ma limitu przedmiotów, jakie może posiadać badacz.

Rzucanie zaklęć

W przeciwieństwie do przedmiotów i sprzymierzeńców, rzucanie zaklęć ma dodatkowy koszt. Kiedy badacz używa efektu z karty zaklęcia, najpierw musi otrzymać punkty przerażenia w liczbie równej liczbie symboli przerażenia na karcie zaklęcia (patrz ilustracja po prawej). Badacz może wydać żetony szczątków, aby nie musieć otrzymywać punktów przerażenia (1 żeton szczątków w zamian za 1 punkt przerażenia).

Przydzielanie obrażeń i punktów przerażenia

Niektóre karty (głównie sprzymierzeńcy) posiadają wartości wytrzymałości i poczytalności jak badacze. Kiedy badacz miałby otrzymać obrażenia lub punkty przerażenia, może zamiast tego przypisać je jednej ze swoich kart posiadających wartość wytrzymałości lub poczytalności poprzez umieszczenie na niej odpowiednich żetonów. Badacz nie może przypisać obrażeń do karty, która nie posiada wartości wytrzymałości, ani punktów przerażenia do karty, która nie posiada wartości poczytalności. Kiedy sprzymierzeniec lub inny atut posiada obrażenia równe jego wytrzymałości lub punkty przerażenia równe jego poczytalności, należy odrzucić daną kartę.

Czasami badacz otrzymuje **bezpośrednie obrażenia** lub **bezpośrednie punkty przerażenia**. Bezpośrednie obrażenia i bezpośrednie punkty przerażenia nie mogą zostać przypisane do sprzymierzeńców ani przedmiotów – musi je otrzymać sam badacz.

Karta przedmiotu



- a. Wartość – liczba pieniędzy, jakie badacz musi wydać, aby kupić przedmiot.
- b. Cechy – cechy nie mają żadnego bezpośredniego efektu, ale mogą się do nich odnosić karty spotkań i inne efekty w grze.
- c. Ręce – liczba wolnych rąk wymagana, aby użyć przedmiotu podczas testu.

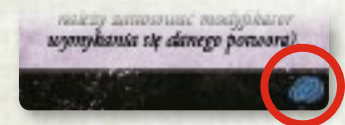
Odrzucanie kart

Kiedy badacz odrzuca kartę stanu, kartę specjalną lub kartę początkową, odkłada ją z powrotem do odpowiedniej talii.

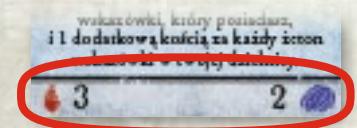
Kiedy badacz odrzuca kartę sprzymierzeńca, kartę przedmiotu lub kartę zaklęcia, odkłada ją na spód odpowiedniej talii.

Magia w Mitach

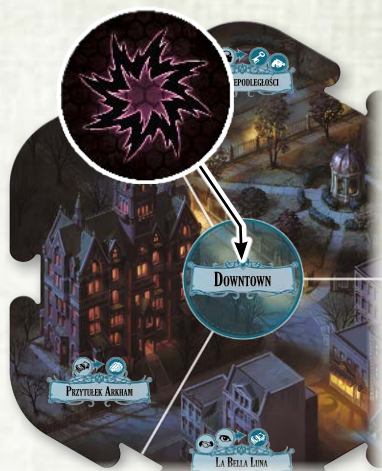
Magia w *Horrorze w Arkham* to niepoznawalna i przerażająca siła, która może dać się kontrolować woli badaczy lub obrócić się przeciwko nim i doprowadzić do szału.



Kiedy badacz rzuca zaklęcie, najpierw otrzymuje tyle punktów przerażenia, ile symboli przerażenia znajduje się na dole karty.



Wartości wytrzymałości i poczytalności karty sprzymierzeńca



Żeton anomalii umieszcza się na środkowym obszarze dzielnicy.



Karta spotkania – anomalia

Anomalie

Anomalie to dziwne i przerażające zdarzenia, takie jak pojawienie się bram do innych wymiarów. Są one wynikiem wymykającej się spod kontroli zagłady i są pierwszym poważnym znakiem, że badacze są w tarapatkach!

Scenariusz „Nadejście Azathotha” wykorzystuje karty anomalii, jednak nie wszystkie scenariusze ich używają. Jeśli w rozgrywce wykorzystuje się karty anomalii, do kodeksu zostaje dodana karta opisująca ich zasady (karta z numerem 2).

Umieszczanie żetonów anomalii

Kiedy na jakimś polu znajdują się 3 żetony zagłady, na środkowym obszarze danego kafelka dzielnicy należy umieścić żeton anomalii. Żeton anomalii należy umieścić w dzielnicy również w przypadku, gdy znajduje się w niej łącznie 5 żetonów zagłady. W jednej dzielnicy nie należy umieszczać więcej niż jednego żetonu anomalii.

Anomalie i zagłada

Jeśli na polu kafelka dzielnicy, na którym znajduje się anomalia, należy umieścić żeton zagłady, **zamiast tego należy go umieścić na arkuszu scenariusza**, niezależnie od liczby żetonów znajdujących się już w danej dzielnicy.

Usuwanie anomalii

Zarówno akcja ochrony, jak i spotkania anomalii pozwalają badaczowi usunąć żetony zagłady ze swojego pola. Kiedy z dzielnicy zostaną usunięte wszystkie żetony zagłady, anomalie w danej dzielnicy ustają i należy usunąć z niej żeton anomalii.

Spotkania anomalii

Podczas swojej tury w fazie spotkań, jeśli badacz znajduje się w dzielnicy z anomalią, **musi rozpatrzyć spotkanie anomalii zamiast normalnego spotkania dzielnicy** (patrz ilustracje po lewej). Dobiera wierzchnią kartę z talii anomalii i rozpatruje część odpowiadającą liczbie żetonów zagłady na jego polu.

Twórcy gry

Projekt trzeciej edycji gry: Nikki Valens

Projekt oryginalnej gry: Richard Launius i Kevin Wilson

Dalszy rozwój gry:

Daniel Lovet Clark, Dane Beltrami, Pat Harrigan i Tim Uren

Redakcja: Adam Baker

Korekta: Molly Glover i Matt Click

Menedżer ds. gier planszowych: Andrew Fischer

Zespół fabularny *Horroru w Arkham*: Kara Centell-Dunk i Matt Newman

Teksty fabularne: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: Wil Springer i Evan Simonet

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okładka: Anders Finer

Ilustracje na kafelkach mapy: Jokubas Uoginas

Pozostałe ilustracje: Justin Adams, Tommy Arnold, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mark Behm, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Greg Bobrowski, Jon Bosco, Matt Bradbury, Igor Burlakov, Joshua Cairós, Mike Capprotti, Chelsea Conlin, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Christina Davis, Nick Deligaris, Anthony Devine, Nele Diel, Stanislav Dikolenko, Dleoblack, Dual Brush Studios, Guillaume Ducos, Nicholas Elias, Alexandr Elichev, Melissa Findley, Aurore Folny, Tony Foti, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Ethan Patrick Harris, Dani Hartel, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Taylor Ingvarsson, Maggie Ivy, Jason Juta, Romana Kendelic, Jeffrey Klein, Sam Lamont, Robert Laskey, Chun Lo, Dan Masso, Jesse Mead, Lindsey Messacar, Michal Milkowski, Aaron B. Miller, Mark Molnar, Monztre, Reiko

Murakami, Jake Murray, David Auden Nash, Germán Nóbile, Andrew Olson, John Pacer, Chris Peuler, Borja Pindado, Scott Purdy, Chris Rallis, Jose Manuel Rey, Roberto Ricci, Brad Rigney, Jordan Saia, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Caravan Studio, Andrea Ugrai, Brian Valenzuela, VIKO, Magali Villeneuve, SC Watson, Owen William Weber, Jarreau Wimberly, Darek Zabrocki, Andreas Zafiratos

Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Melissa Shetler

Koordynator ds. jakości: Zach Beaultthomas

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Dyrektor kreatywny ds. grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy menedżer ds. rozwoju produktu: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Andrew Navaro

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta

Korekta wersji polskiej:

Marek Mydel, Tomasz Siedlecki, Borys Wołkowiecki,

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Testerzy: Carolina Blanken, Pieter Blanken, Andrea Dell'Agnese, Caterina D'Agostini, Julia Faeta, Crystalyn Flores, Anita Hilberdink, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Kestrel McCarthy, Michelle McCarthy, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Jerry Santos, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Luuk Weltevreden, Marec Weltevreden

Specjalne podziękowania dla naszych beta testerów!