

## Dobrodošli u Arkham!

Godina je 1926, vrhunac burnih dvadesetih. Šiparice plešu do jutra u zadimljenim «bunkerima». To je slavlje svih slavlja posljedica Rata koji je prekinuo sve Ratove.

Ipak tamna sjena raste u gradu Arkhamu.

Vanzemaljsko biće poznato kao Drevni zvjera iz praznine između prostora i vremena grčevito se drži za vrata između svjetova. Vrata se počinju otvarati i moraju se zatvoriti prije nego što Drevni naš svijet učini svojim porušenim vlasništvo.

Jedino šaćica istražitelja stoji protiv arkhamskog hororae. Tko će prevladati?

**Arkham Horror** je igra za 1 do 8 igrača (preporučeno 3 – 5), igriva za 2 do 4 sata. Igra je smještena u izmišljenom gradu Arkhamu, Massachusetts, poznatom po slavnom H. P. Lovecraftu i njegovim djelima o mitološkom Cthulhu.

## Cilj igre

U igri **Arkham Horror** užasno biće izvan vremena i prostora se budi, izazvano otvaranjem dimenzionalnih vrata po cijelom gradu. Igrači se moraju udružiti kako bi zatvorili sva vrata prije nego se Drevni probudi. Ako Drevni pobijedi igrače, Arkham je osuđen na propast. Igrači moraju surađivati kao tim istražitelja kako bi zatvorili dimenzionalna vrata, trajno ih zapečatili ili, ako to propadne, pobijedili Drevnoga kad se probudi.

## Pregled igre

U igri **Arkham Horror**, istražitelji pretražuju grad, nalaze mjesta, susreću ljude i bića oboje normalna i svjetovna. Kroz te avanture nadaju se pronalasku tragova i sredstava potrebnih za sukob i završno uništenje mitološke prijetnje. Rano u igri istražitelji izbjegavaju moćna čudovišta dok se kreću gradom i sakupljaju oružja, čarolije, tragove i ostale predmete koji će im trebati. Kasnije, istražitelji pokušavaju zatvoriti neka vrata i zapečatiti ona koje su najviše aktivna. Naposljetku, kad je nekoliko vrata zapečaćeno i kad su istražitelji prikupili vrijedno oružje, čarolije i saveznike, u završnom očajničkom napadu na

mythos, u pokušaju zatvaranja ili pečačenja zadnjih vrata. Uspjet će i svijet će preživjeti ili će propasti i Drevni će se probuditi za nezaustavljivu bitku.

Pazite: ako se Drevni probudi istražitelji se bore za svoje živote!

## Pregled dijelova i priprema

U kutiji **Arkham Horror** naći ćete:

- 1 Pravila
- 1 Ploča za igru
- 1 Oznaka prvog igrača
- 5 Kockica
- 16 Istražiteljski listovi
- 16 Istražiteljskih portreta
- 196 oznaka istražiteljevog stanja:
  - 56 novčanica
  - 34 oznake razuma
  - 34 oznake izdržljivosti
  - 48 oznake informacija
  - 24 oznake vještina
- 189 Istražiteljskih kartica
  - 44 obična predmeta
  - 39 jedinstvena predmeta
  - 40 čarolija
  - 20 vještina
  - 11 saveznika
  - 35 specijalnih karata
    - ❖ 8 sluga
    - ❖ 8 Silver Lodge članstvo
    - ❖ 8 kredita
    - ❖ 8 blagoslov/prokletstvo
    - ❖ 3 karte Pomoćnik Šerifa
- 8 list Drevnog
- 20 oznake usuda
- 179 karata Drevnih
  - 63 karte lokacija
  - 67 Mythos karte
  - 49 karte Vrata
- 60 oznaka čudovišta
- 16 oznake Vrata
- 3 oznake aktivnosti
- 3 oznake istraženog
- 1 oznaka horora

- 6 oznaka zatvoreno

Prije prvog igranja **Arkham Horror**, pažljivo izvadite sve kartonske dijelove kako se ne bi potrgali. Umetnite 16 oznaka istražitelja u plastične držače. Držite sve dijelove dalje od dohvata male djece i životinja.

## Pregled dijelova

Slijedeće je uvodni sažetak raznih dijelova koji su uključeni u **Arkham Horror**. Ovaj sažetak bi trebalo pomoći u prepoznavanju i upotrebi raznih dijelova igre.

### PLOČA ZA IGRU



Ploča prikazuje grad Arkham i «Onostrane Svjetove» u koje istražitelji mogu otputovati tijekom igre. Pogledajte «Opis ploče za igru» na strani 21.

### OZNAKA PRVOG IGRAČA

Oznaku dobiva igrač koji djeluje prvi u danom krugu. Početkom svakog kruga oznaka se prosljeđuje slijedećem igraču s lijeve strane



### KOCKE



Igrači koriste kocke za provjeru vještina, borbu i određivanje ostalih nasumičnih rezultata.

## Istražiteljski listovi i portreti



Svaki igrač dobiva jedan istražiteljski list koji opisuje vještine i početnu opremu istražitelja kojeg kontrolira. Igrači također dobivaju i portret istražitelja kojim će označiti svoju poziciju na ploči. Pogledajte «Opis istražiteljskog lista» na strani 21.

## Oznake istražiteljevog stanja

Ove oznake koriste se za praćenje trenutnog stanja istražiteljevih vještina, razuma, izdržljivosti, novaca i informacija.



- Okviri prate trenutne razine istražiteljevih vještina.



- Oznake razuma predstavljaju istražiteljevo mentalno zdravlje. (plava oznaka sa nacrtanim mozgom).



- Oznake izdržljivosti predstavljaju fizičko zdravlje (crvena oznaka u obliku srca).



- Oznake informacija predstavljaju važne uvide i informacije koje je istražitelj prikupio prije ili tijekom igre. Istražitelji ih mogu potrošiti kako bi dobili bonuse kada bacaju vještine ili da bi zapečatili vrata. (zeleno oznaka s povećalom).



- Novčanice predstavljaju platežnu moć istražitelja. Koriste se za kupovanje opreme, plaćanje globa, itd.

## Istražiteljske karte

Male karte koje su uključene u igru zovu se istražiteljske karte. Predstavljaju korisne saveznike i predmete na koje istražitelji mogu naići tijekom igre. Postoji šest vrsta istražiteljskih kartica:



**Obični predmeti** su uobičajeni, ali korisni predmeti koji mogu pomoći istražitelju (zelene, sa pištoljem na poleđini kartice)



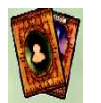
**Jedinstveni predmeti** su neuobičajeni, katkad bizarni, moguće magični predmeti koji mogu pružiti veliku pomoć istražitelju (crvene, sa elder sign ikonom na poleđini kartice)



**Vještine** predstavljaju sposobnosti istražitelja. Ove kartice daju bonuse na određenu vještinu ili vam omogućuju ponovno bacanje kockica ako ne uspijete iz prve. Kartice vještina su rijetke i skupe. (žute, sa poveljom na poleđini kartice)



**Čarolije** su magični rituali koje istražitelj može izvesti koristeći vještinu Nauke. (sa knjigom na poleđini kartice)



**Saveznici** su ljudi koji pomažu istražiteljima. Saveznici su najmoćnije istražiteljske kartice, a možete ih naći u Ma's Boarding House (lokacija na ploči) ili kroz susrete na opasnijim i nestabilnim lokacijama Arkhama.

**Posebne** kartice predstavljaju jedinstvene privilegije ili obveze.



Silver Twilight članstvo



Krediti



Sluga



Zamjenik šerifa



Blagoslov Prokletstvo

## LIST DREVNOGA

Na početku svake igre, nasumce odaberite Drevnoga koji se budi. Ovaj list vam objašnjava njegove moći, borbene sposobnosti i sljedbenike povezane sa svakim od ovih drevnih bića.



## OZNAKE USUDA

Stavljaju se na ljestvicu usuda na listu Drevnoga svaki put kada se nova vrata otvore u Arkhamu. Kada je cijela ljestvica popunjena oznakama usuda, Drevni se budi! Na poleđini svake oznake usuda je elder sign ikona. Kada istražitelj uspješno odigra elder sign kako bi zapečatio vrata, oznaka usuda miče se sa ljestvice usuda, okreće na elder sign stranu i postavlja na zapečaćenu lokaciju. Ako zapečatite lokaciju pomoću **oznake informacije** nemojte smanjiti broj oznaka usuda na ljestvici usuda. Za više informacija o pečačenju Vrata oznakama pogledajte stranu 17.

oznaka usuda



elder oznaka



## KARTE DREVNIH

Uz igru dolaze i velike karte koje se zovu Karte Drevnih. One predstavljaju događaje u Arkhamu i u Onostranim Svjetovima. Postoje tri vrste karata Drevnih: Karte lokacija, Karte Vrata, i Mythos karte.



Lokacija                      Vrata                      Mythos

**Karte lokacija** predstavljaju događaje na različitim lokacijama unutar Arkhama. Svaki od devet dijelova grada ima kup od sedam karata, a svaka karta sadrži po jedan događaj za svaku lokaciju u tom dijelu grada. Za više informacija o lokacijama i susjedstvu pogledajte str. 2.1

**Karte vrata** predstavljaju događaje u Onostranim Svjetovima. Ove karte se sve zajedno nalaze u jednom kupu. Za više informacija o Onostranim Svjetovima pogledajte stranice 8-9, 21.

**Mythos karte** dočaravaju značajnije događaje u Arkhamu. Po jedna se vuče u svakom krugu tijekom Mythos faze. Svaka Mythos karta utječe na igru na nekoliko načina. Upućuje na lokaciju na kojoj se otvore Vrata, određuje kamo će se i koja čudovišta kretati unutar Arkhama, i predstavlja događaj koji bi mogao utjecati na istražitelje. Većina ovih kartica pokazuje i na kojoj će se lokaciji pojaviti oznaka informacija.

## OZNAKE ČUDoviŠTA



kretanje                      borba

Ove oznake predstavljaju čudovišta koja lutaju Arkhamom. Svaka oznaka ima dvije strane: kretanje i borba. Okrenite čudovište na stranu za kretanje (sa slikom) dok luta po ploči. Kada se istražitelj bori sa čudovištem, okrenite ga na borbenu stranu. Igrači u

bilo kojem trenutku smiju pogledati obje strane bilo koje oznake čudovišta. Za više informacija pogledajte opis oznake čudovišta na str. 21.

## OZNAKE VRATA



Ove oznake postavite na ploču kako bi ukazali na lokaciju gdje su se Vrata otvorila. Svaka oznaka Vrata pokazuje u koji Onostrani Svijet vodi i uključuje modifikator bacanja kockica koji morate primijeniti kada vaš istražitelj pokušava zatvoriti Vrata.

## OZNAKE AKTIVNOSTI I ISTRAŽENOG



oznaka aktivnosti      oznaka istraženog

Oznake aktivnosti (sa rimskim brojevima) upućuju mjesto na ploči na kojem se nešto neuobičajeno događa. Oznaka istraženog postavlja se ispod istražitelja nakon što se iz Onostranog Svijeta vratio u Arkham.



## OZNAKA HORORA

Ovu oznaku postavite na ljestvicu horora kako bi označili mentalno stanje i moral stanovnika Arkhama. Kako se razina horora podiže, dućani se zatvaraju, a ljudi napuštaju grad, sve dok čudovišta u potpunosti ne ovladaju gradom.



## OZNAKA ZATVORENO

Ove oznake postavite na lokacije koje su zatvorene, ili zbog razine horora ili posebnog događaja tijekom igre. Istražitelji i čudovišta ne mogu ući u zatvorene lokacije.

## Postavljanje igre

Pripremite se za igu **Arkham Horror**.

**1. PRIPREMITE PROSTOR ZA IGRU**  
Rastvorite ploču i postavite je na sredinu prostora za igru. Ostavite dovoljno mjesta uz rubove ploče za listove istražitelja i špilove kartica. Stavite oznake i kocke u blizini ploče kao što je prikazano na dijagramu na str. 4. Oznaka horora mora biti na poziciji «0» na ljestvici horora

**2. POSTAVITE POČETNE OZNAKE INFORMACIJA**

Postavite jednu oznaku informacije na svaku lokaciju iznad koje je crveni romb. Ove lokacije su nestabilne i predstavljaju mjesta na kojima se mogu otvoriti dimenzionalna Vrata i pojaviti se čudovišta. Lokacije možete prepoznati po ilustracijama ( npr.: Silver Twilight Lodge i Ma's Boarding House).

**3. ODABERITE PRVOG IGRAČA**  
Nasumce odaberite jednog igrača i dajte mu oznaku za prvog igrača.

**4. ODABERITE ISTRAŽITELJE**  
Prvi igrač promiješa 16 istražiteljskih listova. Zatim nasumce podijeli jedan svakom igraču, uključujući i sebe.

Možete i birati svoje istražitelje, počevši od prvog igrača i nastavljajući u smjeru kazaljke na satu.

**5. OTKRIJTE DREVNOG**  
Prvi igrač promiješa osam listova Drevnih. Nasumce odabere jednoga od njih i postavi ga licem prema gore uz ploču. To je Drevni koji prijeti Arkhamu u toj igri. Ako pod sposobnostima Drevnoga ima akcija koje se izvode na početku igre, (kao

Nyarlathotep-ova «Thousand Masks»), riješite ih sada.

Ako žele, igrači mogu sami odabrati koji će im Drevni biti protivnik. To je posebno korisno ako imate vremensko ili neka druga ograničenja. (Npr. Yig skraćuje igru dok je Cthulhu čini prilično izazovnom.)

6. **ODVOJITE ŠPILOVE / KUPOVE  
KARATA**

Razdvojite različite istražitelje i kartice Drevnog u pripadajuće kupove i stavite ih kraj ploče kao što je prikazano na dijagramu.

7. **PODIJELITE STALNU IMOVINU**

Na svako istražiteljskom listu neki predmeti mogu biti navedeni kao stalna imovina. Svaki igrač, počevši od prvog igrača i nastavlajući u smjeru kazaljke na satu, sad dobija predmete koji su navedeni u njegovom istražiteljskom listu kao Imetak. Prvi igrač bi trebao pronaći odgovarajuće kartice i raspodjeliti ih ostalim igračima, kao što je napisano u njihovim istražiteljskim listovima.

8. **PROMIJEŠAJTE ISTRAŽITELJSKE  
KARTICE**

Promiješajte kupove Običnih predmeta, Jedinstvenih predmeta, Vještina i Čarolija. Potom ih postavite uz ploču okrenute licem prema dolje. Kada igrači vuku karte sa tih kupova, uvijek uzimaju kartu sa vrha.

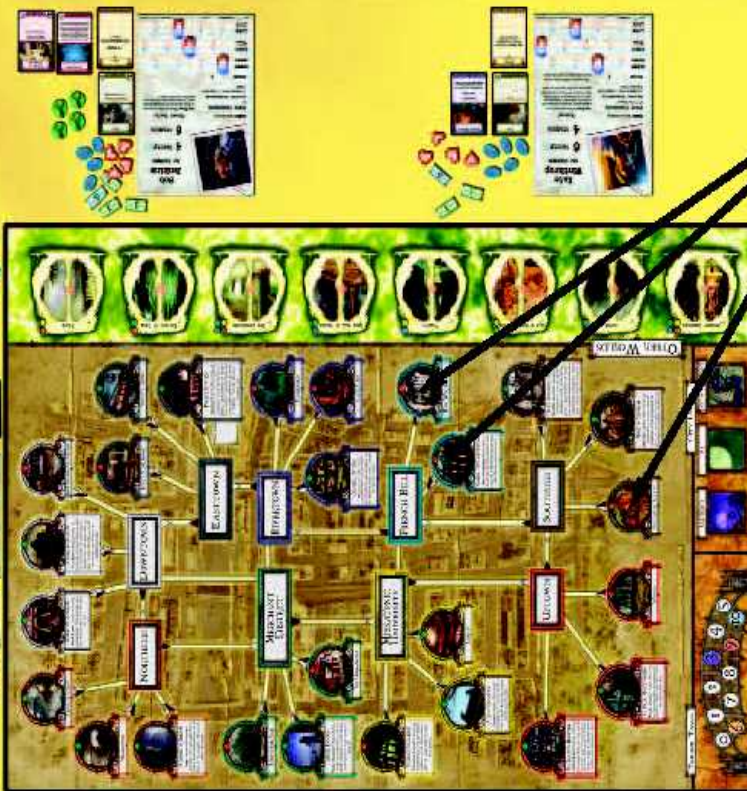
9. **PODIJELITE PREOSTALU IMOVINU**

Provjerite na vašem istražiteljskom listu trebate li dobiti nasumce odabranu imovinu. Svaki igrač, počevši od prvoga i nastavlajući u smjeru kazaljke na satu, vuče određeni broj karata iz odgovarajućih kupova.

## POSTAVLJANJE IGRE

Stavite sve mythos predmete na jednu stranu ploče. To uključuje:

- Kup 9 lokacija
- Kup Vrata
- Mythos kup
- Listu Drevnog i oznake usuda
- Oznake Vrata
- Oznake čudovišta (u neprozirnoj posudi)
- Oznake informacija
- Oznake Aktivnosti, Zatvoreno i Istraženo



Stavite jednu Oznaku informacija na svaku od 11 nestabilnih lokacija na ploči (označenih s crvenim romбом iznad lokacije.)

Stavite sve istražiteljske predmete na jednu stranu ploče. To uključuje:

- Kupovi: Saveznici, Obični predmeti, Jedinствeni predmeti, Čarolije i Vještine
- Kup jedinstvenog istraživača
- Oznake Razuma i Izdržljivosti
- Novčanice



Svaki igrač uzme istražiteljev list i oznaku, zatim uzme oznake Razuma i Izdržljivosti jednako svojem maksimalnom kapacitetu. Svaki igrač dobije i predmete koje istražitelj posjeduje. Završno svaki igrač stavi svog istražitelja na ploču na mjesto koje je označeno na istražiteljevom listu (home - kuća).



Igrač za kojeg ste odlučili da je prvi dobija oznaku Prvog Igrača. Na kraju svakog kruga oznaka se pomiče na lijevo.

**Napomena:** Sposobnosti koje utječu na povlačenje karata iz kupova, kao Monterey Jackova Archaeology sposobnost, *rade* i kad nasumce vučete imovinu na početku igre.

**10. DOVRŠITE POSTAV ISTRAŽITELJA**  
Svaki igrač dobiva oznake razuma u količini jednako vrijednosti Razuma i oznake izdržljivosti jednake vrijednosti Izdržljivosti istražitelja. Ti brojevi su napisani na svakom istražiteljskom listu. Postavite te oznake na odgovarajuće mjesto na istražiteljskom listu.

Svaki igrač dobiva i tri okvira i postavlja po jedan na svaku od tri ljestvice vještine. Može ih postaviti na bilo koju od četiri pozicije. Pogledajte **Prilagodavanje vještina** na str. 6 za više informacija.

### 11. PRIPREMITE POSUDU ZA ČUDOVIŠTA

Stavite oznake čudovišta u neprozirnu posudu i promiješajte ih. Šalica, plastična kutija ili vrećica mogu poslužiti. U ovim pravilima to mjesto ćemo nazivati posuda za čudovišta. Kada se pojavi

čudovište ili uđe u igru, prvi igrač nasumce izvuče čudovište i postavlja ga na ploču slijedeći upute u ovim pravilima ili u tekstu kartice.

**Iznimka:** Ne postavljajte pet «Mask» čudovišta u posudu ako Nyarlathotep nije Drevni. Ako je otvoren bilo koji drugi Drevni, maknite Mask čudovišta iz igre (jednostavno ih vratite u kutiju). Mask čudovišta možete prepoznati po riječi Mask otisnutoj na borbenoj strani oznake čudovišta.

### 12. PROMIJEŠAJTE KARTICE DREVNIH I OZNAKE VRATA

Promiješajte Mythos kartice i kartice Vrata i postavite ih kraj ploče. Nakon toga promiješajte 16 oznaka Vrata i postavite ih licem prema dolje na kup pokraj ploče.

### 13. POSTAVITE POR TRETE I STRAŽITELJA

Svaki igrač uzima portret sa likom svojeg istražitelja i postavlja ga na lokaciju označenu sa «Home- Kuća» na istražiteljskom listu. Preostale istražiteljske listove, portrete i listove Drevnih možete vratiti u kutiju.

### 14. POVUCITE I RIJEŠITE MYTHOS KARTU

Naposlijetku, prvi igrač vuče kartu sa vrha Mythos kupa i slijedi upute, kao što je opisano u pravilima pod Mythos Fazom. Ako povučete **Glasinu**, odbacite je i vucite ponovno dok ne povučete karticu koja nije **Glasina**. Mythos karta će pokazati nestabilnu lokaciju na kojoj će se pojaviti Vrata i čudovište. Upamtite, nestabilne lokacije označene su na ploči crvenim rombom.

Za više informacija pogledajte Rješavanje Mythos faze na str. 9.

**Važno:** Sjetite se postaviti oznaku usuda na ljestvicu usuda na listu Drevnoga nakon što se prva Vrata otvore.

Nakon što do kraja riješite Mythos karticu, prvi krug počinje, počevši od prvog igrača.

## Krug Igre

Svaki krug igre **Arkham Horror** podijeljen je na pet faza. **Tijekom svake faze, svaki igrač, počevši od prvog igrača i nastavljajući u smjeru kazaljke na satu, izvodi akcije koje se odigravaju u toj fazi.**

Nova faza počinje kada svi igrači dovrše trenutačnu fazu. Na kraju zadnje faze svakoga kruga oznaka prvog igrača daje se igraču na lijevo i novi krug počinje.

Faze svakog kruga su:

**Faza I: Održavanje**

**Faza II: Kretanje**

**Faza III: Arkham**

**Faza IV: Onostrani Svjetovi**

**Faza V: Mythos**

Tijekom svake faze, svaki igrač, počevši od prvog igrača i nastavljajući u smjeru kazaljke na satu,

izvodi akcije koje se odigravaju u toj fazi.

## Faza I: Održavanje

Tijekom ove faze, svaki igrač odigrava redom:

### 1. Okrenite iskorištene kartice

Neke kartice morate okrenuti licem prema dolje nakon što ih iskoristite. U tom položaju moraju ostati do kraja kruga. Na početku faze održavanja svi igrači okreću takve karte licem prema gore. Zapamtite da karte okrenute licem prema gore možete koristiti, dok karte okrenute licem prema dolje ne možete koristiti dok ih ponovno ne okrenete u slijedećoj fazi održavanja.

**Primjer:** *Richard (koji igra Havey Waltersa) je odigrao Wither čaroliju prošli krug, morao je okrenuti iskorištenu kartu licem prema dolje.*

*Tijekom faze Održavanja, Richard okreće karticu Wither čarolije licem prema gore. Sad je ta čarolija opet spremna za odigravanje.*

### 2. Izvedite akcije održavanja

Nakon okretanja iskorištenih kartica svaki igrač mora provjeriti svoj istražiteljski list kako bi provjerio ima li neku akciju koja se odigrava u fazi Održavanja. Svaki igrač **mora** izvesti sve akcije održavanja naznačene na svojim karticama svaki krug. Akcije održavanja možete izvesti redosljedom kojim želite. Blagoslov, Prokletstvo, Kredit i Sluga ne zahtijevaju bacanje kocaka tijekom prve faze održavanja nakon što ih nabavite.

**Primjer:** *Provjeravajući svoje karte Richard je pronašao karticu Sluge koja zahtijeva akciju u fazi Održavanje. Richard prvo dobija \$2 za Slugu. Uzima novčanice iz hrpe novčanica iz prostora za igru. Nakon toga mora baciti kockicu da vidi hoće li zadržati Slugu. Richard ima sreće i zadržava Slugu i slijedeći krug.*

### 3. Prilagodavanje vještina

Svaki igrač može promijeniti vrijednosti vještina koristeći se okvirima na istražiteljskom listu. Ovaj proces i proširen opis kako pravilno prilagoditi vještine opisan je u dijagramu «Prilagodavanje vještina».

**Iznimka:** Tijekom postavljanja igre igrači mogu postaviti svoja tri okvira na bilo koju od četiri pozicije na ljestvici vještina. Početno postavljanje

nije podložno normalnom pravilu koje ograničava broj pomaka u svakom krugu.

## PRILAGODAVANJE VJEŠTINA



Tijekom faze **Održavanja** možete prilagoditi vještine svojeg lika kako bi bolje reagirale na istražiteljevu situaciju. **Fokus** predstavlja istražiteljevu sposobnost obavljanja različitih zadataka. Određuje ukupan broj pozicija za koje možete promijeniti vrijednosti svojih vještina svaki krug

**Primjer 1:** *Iznad, Amanda ima fokus 3. To joj omogućava pomak od ukupno 3 pozicije svaki krug. Ovaj krug odlučila je pomaknuti Brzina/Suljanje na desno za 2 pomaka. Nakon toga ostao joj je još jedan pomak i odlučila je pomaknuti Nauka/Sreća za 1 pomak u lijevo.*

**Primjer 2:** Ovaj krug Amanda odlučuje iskoristiti sav svoj fokus kako bi pomaknula oznaku Borba/Volja 3 pomaka u desno. Nije joj ostalo više pomaka pa ostale vještine ostaju nepromijenjene. Budite pažljivi kod prilagođavanja vještina pogotovo ako vaš lik ima nizak fokus. Možete biti uhvaćeni bez obrane u presudnom trenutku ukoliko svoje vještine napravite jednostranima.

## Faza II: Kretanje

Tijekom ove faze svaki igrač odabire jednu od sljedeće dvije akcije, zavisno od lokacije na kojoj se nalazi (u Arkhamu ili u Onostranim Svjetovima):

### Arkham kretanje

ili

### kretanje u Onostranim Svjetovima

Opisi slijede.

## Arkham kretanje

Ako se istražitelj nalazi u Arkhamu (tj. njegov portret nalazi se na dijelu ploče koji predstavlja grad) dobiva bodova za kretanje u vrijednosti jednakoj svojoj vještini **Brzina** prikazanoj na istražiteljskoj kartici. Igrač može potrošiti jedan bod kretanja kako bi pomakao portret svojeg istražitelja sa jedne pozicije na ploči na drugu, ako su te pozicije povezane žutom linijom. Jedan bod kretanja dopušta istražitelju da se pomakne sa neke lokacije na ulicu, sa jedne ulice na dugu ulicu, ili sa ulice na lokaciju.

Lokacije su označene okruglim slikama na dijelu ploče koji predstavlja Arkham. Ulice su na istom dijelu ploče predstavljene pravokutnicima, po jedna za svako područje Arkhama (npr., Miskatonic U. i Rivertown).

### Izbjegavanje čudovišta

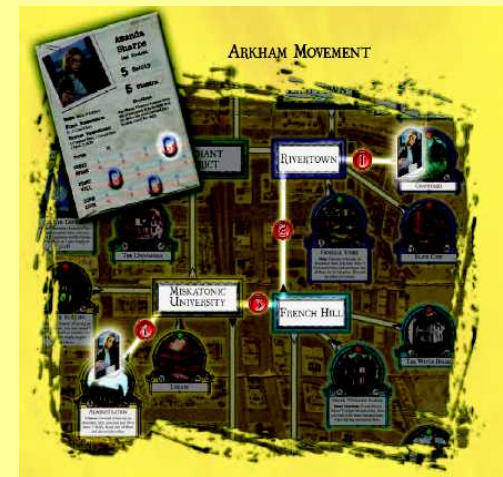
Lokacije i ulice na kojima su čudovišta mogu utjecati na kretanje istražitelja. Svaki put kada istražitelj *pokuša napustiti* lokaciju ili ulicu na kojoj se nalazi jedno ili više čudovišta, istražitelj se sa **svakim** od njih mora boriti ili ih izbjeći. Isto pravilo vrijedi i za istražitelje koji se zaustave na polju sa jednim ili više čudovišta.

Ako istražitelj ne uspije izbjeći čudovište, čudovište mu automatski nanese borbenu štetu i nakon toga odmah otpočinje borbu sa njim. Nakon što istražitelj iz bilo kojeg razloga započne borbu sa čudovištem, to je kraj njegovom kretanju. Bez obzira na ishod bitke, istražitelj gubi ostatak bodova kretanja i mora ostati na mjestu.

### Skupljanje informacija

Svaki put kada istražitelj *završi* kretanje na lokaciji na kojoj se nalaze oznake informacija može ih uzeti koliko želi. Istražitelj ne može uzeti oznake informacije ako samo prolazi preko lokacije. Mora *završiti* kretanje na lokaciji na kojoj se nalaze oznake informacije.

## KRETANJE ARKHAMOM



**Amanda Sharpe** počinje svoj krug na Grobblju (Graveyard) u Rivertownu. Njezina Brzina je trenutno 4, to joj daje 4 pokreta za ovaj krug. Odlučila se pomaknuti u Administraciju pa opis njezina kretanja izgleda ovako:

- 1) 1 kretanje za micanje s Grobblja na ulice Rivertowna.
- 2) 1 kretanje za micanje s ulica Rivertowna na ulice French Hilla.
- 3) 1 kretanje za micanje s ulica French Hilla na ulice Miskatonic Universitya.
- 4) 1 kretanje za micanje s ulica Miskatonic Universitya u Administraciju.

### Kretanje u Onostranim Svjetovima

Onostrani Svjetovi predstavljeni su na ploči velikim kružnim pozicijama uz rub ploče. Ove pozicije predstavljaju bizarne lokacije, čudne dimenzije i alternativne svjetove koji igraju veliku ulogu u Mythosu. Igrači obično ulaze u ove svjetove istražujući Vrata (vidi poglavlje Vrata na str. 8). Svaka pozicija koja predstavlja Onostrani Svijet prepolovljena je vidljivom linijom: lijevo i desno od ove linije su dva područja Onostranog Svijeta.

## KRETANJE U ONOSTANIM SVJETOVIMA



**Primjer:** Amanda Sharp je u prvom području Dreamlandsa. Za vrijeme svog kretanja pomiče se prema drugom području Dreamlandsa. U sljedećem krugu vraća se u Arkham na lokaciju koja ima otvorena vrata prema Dreamlandsima i stavlja oznaku Istraženo ispod svog portreta istražitelja.

## POVRATAK U ARKHAM



**Primjer:** Amanda Sharp se vraća u Arkham iz Dreamlandsa. Može izabrati povratak na bilo koju lokaciju koja ima otvorena Vrata prema Dreamlandsima. Pri povratku stavlja oznaku Istraženo ispod svog portreta istražitelja.

Ako je istražitelj u Onostranom Svijetu na početku Faze Kretanja, ne dobiva bodove kretanja. Umjesto toga njegovo kretanje zavisi o njegovoj poziciji u Onostranom Svijetu: prvo (lijevo) ili drugo (desno) područje.

- Ako se istražitelj nalazi u prvom području, premješta se u drugo.
- Ako se nalazi u drugom području, vraća se u Arkham. Igrač mora odabrati lokaciju na kojoj se nalaze Vrata u Onostrani Svijet koji upravo napušta. Nakon toga postavlja portret svojeg istražitelja na tu lokaciju. Potom postavlja oznaku istraženog ispod istražitelja, što pokazuje da je istražio Vrata. Oznaka ostaje na tom mjestu sve dok se istražitelj ne makne s te lokacije. Ako nema otvorenih vrata u Onostrani Svijet u kojem se istražitelj nalazi, istražitelj je izgubljen u vremenu i prostoru (vidi str. 15).

### Zadržani istražitelji

Tijekom igre neki efekti mogu **zadržati** istražitelja. Kada se to dogodi, polegnite portret svojeg istražitelja. Zadržani istražitelji ne dobivaju bodove kretanja i ne kreću se tijekom Faze Kretanja. Umjesto toga, na svojem redu tijekom Faze Kretanja podignite portret i tako pokažite da istražitelj nije više zadržan. Igrač će se ponovno moći kretati sljedeći krug.

### Faza III: Arkhamski susreti

Tijekom ove faze, svaki igrač čiji istražitelj se nalazi na lokaciji (ne na ulici ili u Onostranom Svijetu) *mora* odabrati jednu od sljedećih akcija. Akcija koju će poduzeti ovisi ima li na lokaciji otvorenih vrata.

#### 1. Nema Vrata

Ako na lokaciji nema vrata, istražitelj će imati **susret** na toj lokaciji. Igrač promiješa kup lokacija koje odgovara području grada u kojem se nalazi i povuče jednu karticu. Na njoj potraži lokaciju svojeg istražitelja, pročita tekst na glas te izvrši sve što tekst zadaje. Pripazite, u tekstu može pisati «pojavi se čudovište», što znači da istražitelj mora ili izbjeći čudovište (vidi «izbjegavanje čudovišta» str. 13.) ili se boriti protiv njega (vidi «borba», str. 14). Kada igrač izvrši sve što mu tekst nalaže, vraća karticu natrag u kup lokacija.

Čudovišta i Vrata ne mogu se pojaviti na zapečaćenim lokacijama, čak i ako to traži tekst kartice.

Čudovišta koja se pojave zbog kartice Lokacije ili Onostranog Svijeta nikad ne ostaju na ploči nakon što se susret riješi. Ako istražitelj izbjegne takvo čudovište, vratite ga u posudu sa čudovištima. (vidi «čudovišta u susretima» str 22).

## SUSRET NA LOKACIJI (NEMA VRATA)



**Primjer:** Amanda Sharp nalazi se u Povijesnom Društvu (Historical Society) u Southsideu i vuče jednu kartu iz kupa lokacija i čita zapis o Povijesnom Društvu. Prema karti podvornik joj nudi prijevoz do Šume. Ukoliko prihvati odlazi do Šume i tamo ima slijedeći susret

### 2. Vrata

Ako se na lokaciji nalaze Vrata, ona uvlače istražitelja. Pomaknite ga na prvo područje (lijevo) Onostranog Svijeta označenog na oznaci Vrata.

**Iznimka:** Nakon što je istražitelj prošao kroz vrata i vratio se u Arkham, postavite oznaku istraženog ispod njegovog portreta. Dok god se ne miče sa lokacije na kojoj su vrata ona ga više ne uvlače, i može pokušati **zatvoriti** ili **zapečatiti** vrata. Ako istražitelj napusti lokaciju prije nego što su vrata zatvorena ili zapečaćena, maknite oznaku istraženog. Ako se kasnije tijekom igre vrati na tu lokaciju, ponovno će biti uvučen. Mora ponovno proći kroz Fazu Onostranog Svijeta prije povrtka na lokaciju i pokušaja zatvaranja ili pečaćenja vrata.

**Važno:** Ako istražitelja uvuku Vrata koja su se pojavila kao rezultat događaja (kao što su «Vrata se pojave!» ili «Pojave se vrata i čudovište!»), on je **zadržan**.

### Faza IV: Susreti u Onostranim Svjetovima

Tijekom faze Susreta u Onostranim Svjetovima istražitelji koji se nalaze u Onostranim Svjetovima imaju susrete. Polja Onostranih Svjetova označena su malim kružićima različitih boja, ti kružići nazivaju se

**simboli susreta.** Kada rješava događaj u Onostranom Svijetu igrač vuče kartice Vrata iz kupa, jednu po jednu, dok ne povuče onu koja bojom odgovara jednom od gore navedenih kružića. Kartice Vrata koje bojom ne odgovaraju vratite licem prema dolje na dno kupa.

### SUSRET NA LOKACIJI (VRATA POSTOJE)



**Primjer:** Amanda Sharp nalazi se u Crnoj Pećini (Black Cave), ali tamo se nalaze Vrata koja vode u Dreamlands. Pošto nema oznaku istraženog ispod sebe uvučena je kroz vrata u prvi prostor Dreamlandsa.

Kada igrač povuče odgovarajuću karticu, mora provjeriti postoji li na njoj poseban tekst za Onostrani Svijet u kojem se nalazi. Ako postoji, igrač ga čita na glas, i izvršava sve što mu tekst nalaže. Ako ne postoji poseban tekst za tu lokaciju, igrač čita **Ostali susreti (others)** i prati upute.

### SUSRET NA ONOSTRANOM SVIJETU



**Primjer:** Amanda Sharp nalazi se u City of the Great Race, koji ima žuti i zeleni simbol susreta. Ona povlači karte iz kupa Vrata. Prva karta je crvena i ne može se susresti u City of the Great Race. Igrač odbacuje tu kartu i vuče ponovno. Povukla je plavu kartu, odbacuje ju i vuče ponovno. Napokon povukla je zelenu kartu i provjerava ima li ta karta posebnu napomenu za susret u City of the

*Great Race. Nema posebnu napomenu pa gleda pod Ostali susreti i prati upute.*

Ako se zbog teksta pojavi čudovište, istražitelj ga mora ili izbjeći (vidi «Izbjegavanje čudovišta» str 13) ili se boriti protiv njega (vidi Borba, str 14. Kad je susret izvršen, igrač vraća kartu licem prema dolje na dno kupa. Čudovišta koja se pojave zbog karte Lokacije ili Onostranog Svijeta nikad ne ostaju na ploči nakon što se susret riješi. Ako istražitelj izbjegne takvo čudovište, vratite ga u posudu sa čudovištima (vidi «Susreti s čudovištima» str 21).

### Faza V: Mythos

Prvi igrač povlači mythos kartu i obavlja redom:

1. Postavite Vrata i Čudovište
2. Postavite oznaku informacije
3. Pomaknite čudovišta
4. Aktivirajte Mythos događaj

#### 1. Postavite Vrata i čudovišta

Prvi igrač počinje gledanjem u donji lijevi kut mythos karte koju je povukao kako bi saznao gdje dimenzionalne sile napadaju Arkham u ovom krugu. Događa se jedna od tri moguće stvari, zavisno od situacije na ploči.



### RJEŠAVANJE MYTHOS KARTE

1. Postavite Vrata i Čudovište
2. Postavite oznaku informacije
3. Pomaknite čudovišta
4. Aktivirajte specijalne sposobnosti s karte

Svaka Mythos karta ima podnaslov odmah ispod naziva koja govori koje je podvrste. Mythos karte mogu biti **Naslovnica**, **Okolina** ili **Glasina**. Svaki podnaslov ima male razlike i sva su objašnjene u ovim pravilima.

#### a) na lokaciji je Elder Sign

Ako se na lokaciji nalazi Elder Sign, ništa se ne dešava. Ne otvaraju se Vrata i ne pojavljuje se

čudovište. Elder Sign zauvijek je zapečatio vrata na ovoj lokaciji i nova Vrata ovdje se ne mogu otvoriti.

#### b) na lokaciji se već nalaze Vrata

Ako se na lokaciji već nalaze Vrata, pojavljuje se novo čudovište na *svim* lokacijama na kojima se nalaze Vrata. Ta situacija naziva se **navala čudovišta**. Kada se dogodi navala čudovišta, broj čudovišta koje izvlačite i postavljate na ploču jednak je broju Vrata u igri ili broju igrača, **koji god je veći**. Prvi igrač izvlači čudovišta iz posude i postavlja ih na svaku lokaciju sa Vratima. Potrudite se da čudovišta budu podjednako raspoređena između Vrata u igri. Pritom pripazite da se na ostalim Vratima ne može pojaviti više čudovišta nego na Vratima koja su izazvala navalu. Ako je potrebno postaviti više čudovišta nego što to ograničenje dopušta (vidi «Ograničenje broja čudovišta i Predgrađe» na str. 17), igrači odlučuju gdje će čudovišta biti postavljena. Odluka mora biti donesena prije nego što se čudovišta izvuku iz posude. Ako se igrači ne mogu dogovoriti, odlučuje prvi igrač.

**Primjer:** Otvorena su 3 Vrata (Black Cave, Science Building i Unvisited Isle), 7 igrača, nema čudovišta u igri i povučena je mythos karta koja otvara vrata na Black Caveu. To izaziva navalu čudovišta: 7 čudovišta se izvlači iz posude s čudovištima i postavlja na otvorena vrata

#### c) nema Elder Sign oznake ili Vrata

Ako nema niti Elder Sign oznake niti Vrata na lokaciji, otvaraju se nova Vrata i na njima se pojavi čudovište. To znači da se događa sljedeće:

##### 1. Pomak na ljestvici usuda

Prvi igrač postavlja oznaku usuda sa simbolom oka okrenutim prema gore na ljestvicu usuda na listi Drevnog. Ako je oznaka postavljena na zadnju moguću poziciju, Drevni se probudio i počinje kraj igre. Ako se Drevni probudio ne morate dovršiti ostatak Mythos Faze – prijedite odmah na završnu bitku.

Drevni se također može probuditi zbog prevelikog broja postojećih otvorenih Vrata u Arkhamu. (Vidi "Drevni se budi!" na str. 19.)

##### 2. Postavite Vrata

Prvi igrač uzima oznaku Vrata sa kupa i postavlja je licem prema gore na lokaciju. Maknite sve oznake

informacije koji su bili na toj lokaciji: istražitelji su propustili priliku.

### 3. Čudovište se pojavi

Prvi igrač nasumce izvuče čudovište iz posude i postavi ga na lokaciju. Ako bi to dovelo do prekoračenja ograničenja, igrač čudovište umjesto toga stavlja u Predgrađe.

**Iznimka:** Ako u igri sudjeluje pet ili više igrača, izvucite i postavite dva čudovišta umjesto jednog.

**Važno:** Za razliku od istražitelja, Vrata nikada ne uvuku čudovišta.

#### Vrata koja se pojave na lokaciji istražitelja

Ako se ovo dogodi Vrata odmah uvuku istražitelja na prvo područje odgovarajućeg Onostranog Svijeta. Kao rezultat dezorijentacije uzrokovane iznenadnim odlaskom u Onostrani Svijet istražitelj je **zadržan**.

Polegnite njegov portret. Istražitelj se neće kretati tijekom sljedeće faze kretanja.

Prvi igrač nasumce izvuče čudovište iz posude i postavi ga na lokaciju. Ako bi to dovelo do prekoračenja ograničenja, igrač čudovište umjesto toga stavlja u Predgrađe.

**Iznimka:** Ako u igri sudjeluje pet ili više igrača, izvucite i postavite dva čudovišta umjesto jednog.

**Važno:** Za razliku od istražitelja, Vrata nikada ne uvuku čudovišta.

#### Vrata koja se pojave na lokaciji istražitelja

Ako se ovo dogodi Vrata odmah uvuku istražitelja na prvo područje odgovarajućeg Onostranog Svijeta. Kao rezultat dezorijentacije uzrokovane iznenadnim odlaskom u Onostrani Svijet istražitelj je **zadržan**.

Polegnite njegov portret. Istražitelj se neće kretati tijekom sljedeće faze kretanja.

### 2. Postavite oznaku informacije

Većina mythos kartica upućuju na lokaciju na kojoj se pojavljuje oznaka informacije. Postavite oznaku na tu poziciju ako se na njoj ne nalaze Vrata. Ako se na toj lokaciji nalazi jedan ili više istražitelja, jedan od njih (neka se sami dogovore) može odmah uzeti tu oznaku informacije. Ako se igrači ne mogu dogovoriti kome oznaka treba pripasti, prvi igrač odlučuje.

### 3. Pomaknite čudovišta

Iako se čudovišta stvaraju na lokacijama kada izađu kroz Vrata, vrlo brzo ih napuste i lutaju ulicama

Arkhamu. Kako bi odredili kamo se čudovišta kreću, pogledajte donji desni ugao izvučene mythos karte. Ovo područje opisuje kamo i koja čudovišta se kreću ovaj krug.

Svaka mythos kartica sadrži dva područja kretanja, predstavljena bijelim i crnim pravokutnikom. Svaka lokacija i ulica na ploči također sadrži crnu ili bijelu strelicu (ponekad i obje, objašnjeno u daljnjem tekstu).

Svaki od pravokutnika na mythos kartici sadrži jedan ili više dimenzionalnih simbola. Svaka oznaka čudovišta također sadrži takav dimenzionalni simbol na svojoj strani za kretanje. Čudovišta koja su na ploči, čiji se dimenzionalni simbol može naći u bilo kojem pravokutniku na mythos kartici miče se na povezanu lokaciju ili ulicu kako slijedi:

- Ako je simbol čudovišta jednak jednom od simbola u bijelom pravokutniku, ono slijedi bijelu strelicu sa svoje trenutne pozicije.
- Ako je simbol čudovišta jednak jednom od simbola u crnom pravokutniku, ono slijedi crnu strelicu sa svoje trenutne pozicije.

**Važno:** Strelice koje vode sa nekih lokacija crne su s jedne strane, a bijele s druge. Takve strelice računaju se i kao bijele i kao crne, pa ih slijede čudovišta naznačena i u jednom i u drugom pravokutniku mythos kartice.

#### Kretanje čudovišta i istražitelja

Čudovište koje se već nalazi na lokaciji ili ulici sa jednim ili više istražitelja ne miče se. Neka čudovišta kreću se nekoliko puta (vidi opis «Brzih» čudovišta); Ako takvo čudovište dođe na poziciju na kojoj se nalazi barem jedan istražitelj mora odmah stati. Nikakav susret sa čudovištima ne odigrava se tijekom ove faze, ali istražitelji će biti primorani izbjegavati ili boriti se protiv čudovišta u sljedećoj Fazi Kretanja.

#### Posebni načini kretanja čudovišta

Većina čudovišta kreće se na gore navedeni način, ali ima iznimaka. Postoji pet različitih načina kretanja čudovišta u Arkhamu. Način kretanja možete prepoznati po boji rubova na oslikanoj strani oznake čudovišta:

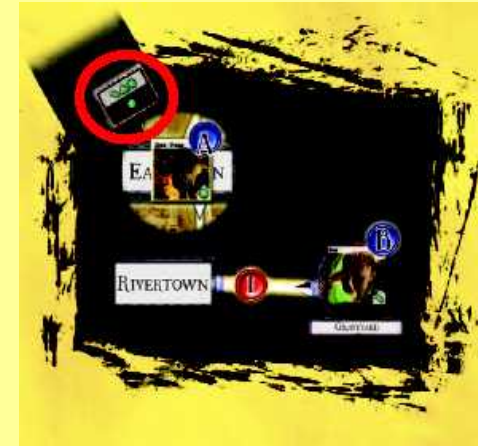
**Uobičajeno (crni rub):** Ova čudovišta kreću se po gore navedenim pravilima.

**Statično (žuti rub):** Statična čudovišta **nikada** se ne kreću. Uvijek ostaju na lokaciji na kojoj su ušli u igru.

**Brzo (crveni rub):** Brza čudovišta kreću se dva puta. Pri oba pokreta slijede odgovarajuće strelice. Brza čudovišta isti trenutak se zaustavljaju ako se nađu na polju sa istražiteljem.

**Jedinstveno (zeleni rub):** Čudovišta sa jedinstvenim načinom kretanja (kao što je Hound of Tindalos) imaju posebna pravila otisnuta na borbenoj strani oznake. Okrenite takvo čudovište na borbenu stranu i slijedite uputstva.

#### KRETANJE ČUDОВИШТА



**Primjer 1:** Prikazana mythos karta lijevo povučena je. Čudovište koje ima prikazane simbole iz bijelog prostora (kosa crta, trokut i zvijezda) miče se prateći bijele strelice. Čudovište koje ima prikazane simbole iz crnog područja (heksagon) također se kreće, prateći crne strelice.

U ovom primjeru:

1. Gug, ima simbol kose crte, prati crne i bijele strelice koje vode van iz njegove trenutne lokacije.
2. Dark Young se ne miče iako ima oznaku heksagona, njegov rub na karti je žut koji pokazuje da je to čudovište koje stoji, tj. nikad se ne miče.

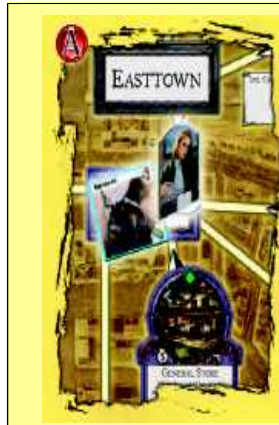


**Primjer 2:** Povučena je prikazana mythos karta Čudovište koje ima prikazane simbole iz bijelog prostora (kvadrat i romb) miče se prateći bijele strelice. Čudovište koje ima simbol iz crnog prostora(krug) također se miče, prateći crne strelice. U ovom primjeru:

1. Dimensional Shambler ima simbol kvadrata, prati bijele strelice koje vode van iz njegove trenutne lokacije. Zatim, rati toga što ima crveni rub koji označava brzo čudovište, miče se još jednom (2), ponovno prateći bijele strelice.

A. Dhole se ne miče. Iako ima simbol kruga, pošto dijeli lokaciju s Amandom Sharpe, ostaje tamo umjesto micanja.

**Leteće (plavi rub):** Leteća čudovišta se uglavnom kreću direktno prema najbližem istražitelju na ulici, ili se premjeste na Nebo (polje na ploči) ako ne mogu doseći niti jednog istražitelja ovaj krug.



B) Ako se leteće čudovište nalazi na lokaciji ili ulici bez istražitelja, a u susjednoj (linijom povezanoj) ulici se nalazi jedan ili više istražitelja, ono se pomakne u tu ulicu. Ako postoji više od jedne povezane ulice na kojima su istražitelji, pomakne se prema istražitelju sa najnižom trenutačnom vrijednošću vještine *Šuljanje/Sneak* (uključujući bilo koje povezanu opremu ili karticu vještine; ako su vrijednosti dvoje igrača jednake, prvi igrač odlučuje prema kojem će se čudovište pomaknuti).

## LETEĆA ČUDOVIŠTA

Leteća čudovišta su označena plavim okvirom. Kada se leteća čudovišta kreću tijekom **mythos** faze moraju poštivati slijedeća pravila:

A) Ako je leteće čudovište na lokaciji ili ulici s jednim ili više istražitelja, ostaje tamo.



C) Ako je leteće čudovište na lokaciji ili ulici gdje nema istražitelja, a nema ih niti u povezanoj lokaciji, miče se u *nebo* (viti **nebo** ispod).

## NEBO

Nebo je mjesto koje se smatra **povezanim sa svakom ulicom u Arkhamu**. Leteća čudovišta mogu se obrušiti na istražitelje u bilo kojoj ulici Arkhama. Pazite, **čudovišta u Nebu računaju se u svrhu ograničenja čudovišta** (vidi «Ograničenje broja čudovišta i Predgrađe» na str. 17)

## 4. Aktivirajte Mythos događaj

Na kraju, prvi igrač čita posebni tekst na mythos kartici, provjeravajući vrstu događaja navedenu na vrhu kartice. Različite vrste mythos događaja rješavaju se svaka na svoj način, prema sljedećim uputama.

**Naslovnica:** Prvi igrač odmah rješava posebni tekst ove mythos kartice. Nakon toga odlaže ju licem prema dolje na dno mythos kupa.

**Okolina:** Tekst ove mythos kartice ostaje u igri nekoliko krugova, možda čak i do kraja igre. Prvi igrač postavlja ovu kartu licem prema gore uz ploču. Odložite prijašnju kartu okoline licem prema dolje na dno mythos kupa. To znači da u igri smije biti samo jedna ovakva kartica.

**Glasina:** Tekst ove kartice ostaje u igri dok se ne ispune uvjeti ili pod **Prolaz** ili **Pad**, nakon čega se kartica riješi i odloži licem prema dolje na dno mythos kupa.

U igri ne smije biti više od jedne Glasine u isto vrijeme. Ako u igri već postoji Glasina, zanemarite poseban tekst nove Glasine i odložite je licem prema dolje na dno mythos kupa nakon što izvršite njezine ostale efekte (kao što su postavljanje vrata i micanje čudovišta).

**Drugi efekti:** Uz sve gore navedeno, mythos kartica može tražiti postavljanje oznaka aktivnosti ili oznake Zatvoreno na određene lokacije. Samo postavite odgovarajuće oznake na određenu lokaciju. Ako karticu uklanjate iz igre, uklonite i oznake sa lokacija .

### Kraj poteza

Nakon što je prvi igrač prošao sve korake Mythos Faze, daje oznaku prvog igrača igraču na svojoj lijevoj strani. Time je krug završen, a novi počinje sa Fazom Održavanja. Igra se tako nastavlja do kraja.

## Kraj igre

Igra završava na jedan od dva načina: ili istražitelji eliminiraju prijetnju, ili su poraženi.

### POBJEDA

Igrači mogu pobijediti na jedan od tri sljedeća načina:

#### A. Zatvorite Vrata

Za ovakvu pobjedu, igrači moraju ispuniti dva uvjeta:

- Istražitelj mora zatvoriti zadnja Vrata na ploči, tako da na njoj više ne bude otvorenih Vrata.
- Kada su zadnja vrata zatvorena, igrači moraju imati Trofeja Vrata više ili jednako broju igrača. Zbroj uključuje i upravo dobiveni trofej za zatvaranje zadnjih vrata, ali ne uključuje trofeje koje su igrači potrošili.

Ako su ova dva uvjeta ispunjena, igrači pobjeđuju. Mir se vraća u Arkham, dok se Drevni vraća u dubok san na još nekoliko tisućljeća.

#### B. Zapečatite Vrata

Ako se na ploči, u bilo kojem trenutku, nalazi šest ili više oznaka Elder Sign, igrači pobjeđuju.

Drevni je otjeran i mir se vraća u Arkham.

### C. Protjerajte Drevnoga

Ako se Drevni probudi (vidi "Drevni se budi" str. 19) a istražitelji ga uspješno pobijede, igrači pobjeđuju. Drevni je protjeran izvan granica vremena i prostora.

#### BODOVANJE POBJEDNIKA

Ako su igrači ispunili neki od gornjih uvjeta , pobijedili su mythos i spasili Arkham. Igrač s najviše trofeja vrata je nagrađen počasnom titulom Prvi Građanin Arkhama. Ako je neodlučeno titula ide igraču s najviše trofeja čudovišta.

Možete ocijeniti svoju pobjedu slijedećim bodovnim sistemom. Počnite od najvišeg otisnutog broja na traci usuda Drevnog. Oduzmite nivo terora na kraju igre od tog broja. Primjenite slijedeće modifikatore\_

-1 za neplaćeni kredit

-1 za odigrani elder znak tijekom igre

+1 za svaki nepotrošeni trofej vrata na kraju igre

+1 za svaka tri nepotrošena trofeja čudovišta na kraju igre

+1 za razumnog, preživjelog istraživača na kraju igre

***Primjer:** Hrabri istražitelji zatvorili su zadnja vrata, vratili Azathotha na drijemanje dok se nivo terora popeo na 6. Oduzmite nivo terora (6) od najvišeg broja otisnutog na Azazothovoj karti (14) što daje osnovni rezultat od 8. Grupa ima dva neplaćena kredita (-2), odigrali su tri elder oznake (-3), imaju 8 nepotrošenih trofeja vrata (+8), 17 nepotrošenih trofeja čudovišta (+5) i 5 razumnih, živih istražitelja na kraju igre. Ukupno 21 bod.*

#### PORAZ

Ako se Drevni probudi i pobijedi sve istražitelje u borbi, prostorno-vremenski kontinuum se raspadne, i cijeli ljudski rod strada zbog poraza istražitelja. U ovom nesretnom slučaju svi igrači su izgubili.

## Ostala pravila

Čitajući ova pravila do sad trebali bi biti upoznati s ukupnim tijekom igre i što se treba postići za pobjedu. Ostatak pravila nudi sve što trebate znati kako bi ispunili zadatke: kako testirati vještinu svog istražitelja, pobjeći ili boriti se protiv čudovišta, izvesti čaroliju, zatvoriti ili zapečatiti vrata.

### Vještine

Ovo su osnovne sposobnosti istražitelja pomoću kojih rješavaju sukobe u igri. Svaki istražitelj posjeduje šest vještina, od kojih svaka ima svoju vrijednost, zavisno od toga kako su igrači postavili svoje okvire.

**Vrijednost vještine predstavlja broj kockica koje istražitelj baca za test povezan s odgovarajućom vještinom.**

**Sukob (Fight):** Koristi se za aktivnosti vezane uz snagu i izdržljivost. Također se koristi u borbi.

**Učenost (Lore):** Koristi se za testiranje mističnog znanja. Također se provjerava pri izvođenju čarolija.

**Sreća (Luck):** Koristi se pri određivanju hira sudbine. Vještina koja se najčešće testira u susretima.

**Šuljanje (Sneak):** Koristi se kad istražitelj želi proći nezamijećeno i za lopovske vještine. Također se koristi za izbjegavanje čudovišta.

**Brzina (Speed):** Koristi se za testove brzine i spretnosti. Također određuje bodove kretanja.

**Volja (Will):** Koristi kao pokazatelj istražiteljeve ustrajnosti i karizme. Koristi se i za Horor test prije borbe.

#### PROVJERAVANJE VJEŠTINA

Istražitelji često moraju proći provjeravanje vještina kako bi izbjegli ozljede ili uspjeli u nečemu tijekom igre. Kada igra zahtjeva provjeru vještine, ona koristi stalan format koji pruža sljedeće informacije:

- Vještina koju morate koristiti da bi izveli test
- Modifikator vrijednosti (nagrada ili kazna) za potrebe testa
- Težina testa (ako je težina jedan, ništa ne piše)

***Primjer 1:** Testirajte Šuljanje/Sneak (-1). U ovom primjeru testira se vještina šuljanja istražitelj. Modifikator je -1, kazna u ovom slučaju. Pošto nije posebno naznačeno težina je 1.*

***Primjer 2:** Testirajte Sreću/Luck (+2)[+2]. U ovom primjeru testira se sreća istražitelja. Modifikator je +2, nagrada. Težina je 2.*

Kada testirate vještinu, uvijek bacate broj kockica koji odgovara vrijednosti pripadajuće vještine. Modifikatori i težine se više opisuju u daljnjem tekstu.

#### MODIFIKATORI

Predstavljaju broj koji se dodaje ili oduzima sa vrijednosti Vještine prije nego što bacite kockice. Rezultat je broj kockica koje bacate za potrebe ovog testa. Modifikator uvijek utječe na broj kockica za bacanje, nikad na rezultat kockica.

**Primjer:** *Michael McGlen mora proći dva testa navedena u primjerima iznad. Njegovo Šuljanje je 3, a Sreća 2. U prvom primjeru oduzima jedan od svojeg Šuljanja 3 (zbog -1 modifikatora) i baca dvije kocke. U drugom primjeru dodaje dvije kocke na svoju Sreću 2 (zbog +2 modifikatora) i baca četiri kocke.*

**Važno:** Ako promjena dovede vještinu na 0 ili manje kockica, istražitelj automatski pada na testu.. Igrač i dalje smije trošiti oznake informacije kako bi ipak bacao kockice (vidi «Trošenje oznaka informacije na testove vještina ispod»).

#### TEŽINA

Težina predstavlja broj **uspjeha** koje istražitelj mora baciti da bi test bio uspješan. Svaka kockica koja pokaže 5 ili 6 računa se kao jedan uspjeh. Zapamtite, ako test nema ispisanu težinu, računa se da je ona 1.

**Primjer 1:** *Michael McGlen baca dvije kockice za testiranje Šuljanja. Bacio je 2 i 5. Uspjeh je jedna bačena kockica s vrijednošću 5. Pošto testiranje Šuljanja nije imalo naznačenu težinu pretpostavlja se da je težina 1. Michael ima dovoljno uspjeha i prošao je test Šuljanja.*

**Primjer 2:** *Michael sad baca kockice za test Sreće. Bacio je 2, 5, 3, 6, ima dva uspjeha (kockice 5 i 6 su bile uspjesi). Pošto je težina bila 2 Michael je prošao test Sreće.*

Postoji 4 vrste **posebnih testova vještine** za koje bi igrači trebali znati: **test Izbjegavanja**, **test Terora**, **test Borbe**, i **test Čaranja**. Svaki od ovih posebnih testova koristi jednu od 6 gore navedenih vještina i pomnije je opisan kasnije. Ako istražitelj ima bonus na neku vještinu, svi posebni testovi vezani uz nju također imaju isti bonus. Ali ako istražitelj dobiva bonus samo za posebni test, on se ne prenosi na ostale testove vezane uz tu vještinu.

Na primjer, test Izbjegavanja je poseban test Šuljanja. Kartica vještine koja daje +1 Šuljanje koristi se i za test Šuljanja i za test Izbjegavanja. No predmet koji daje +2 na testove Izbjegavanja ne koristi pri testovima Šuljanja.

#### TROŠENJE OZNAKA INFORMACIJA NA PROVJERAVANJE VJEŠTINA

Oznake Informacije predstavljaju saznanja o mythos prijetnji do kojih istražitelj može doći. Igrač može trošiti oznake Informacije, jednu po jednu, nakon provjeravanje vještine (uspješnog ili neuspješnog). Svaka potrošena oznaka Informacije daje igraču pravo na bacanje dodatne kocke; ako je rezultat uspjeh, dodaje se rezultatu testa.

**Primjer:** *Igrač ne uspije na provjeri Učenosti (-1) [3], ali dobije 2 uspjeha. Igrač zbilja želi proći tu provjeru pa odbacuje jednu oznaku Informacije i baca dodatnu kocku, na kojoj dobije 3. Još uvijek bez uspjeha, igrač troši i drugu oznaku Informacije, nakon čega baca 6. Ovaj dodatni uspjeh povećava broj uspjeha na provjeri na 3, što je dovoljno da ga prođe.*

**Važno:** Trošenje oznake Informacije vam uvijek daje dodatnu kocku, čak i ako je modifikator spustio broj kockica koje možete baciti ispod 0.

#### IZBJEGAVANJE ČUDOVIŠTA

Kada se istražitelj pokuša maknuti iz područja na kojemu je čudovište, ili završi svoje kretanje u takvom području, mora se ili boriti ili izbjeći čudovište.

Istražitelj može pokušati izbjeći susret ako baci test Izbjegavanja. Test Izbjegavanja je test vještine koji koristi vrijednost istražiteljevog Šuljanja. Test je modificiran vrijednošću Pozornosti čudovišta, koja je otisnuta u gornjem desnom uglu oznake čudovišta na strani za kretanje. Težina testa Izbjegavanja je uvijek 1 ako čudovište nema posebnu sposobnost koja to mijenja.

Ako istražitelj uspješno prođe test Izbjegavanja, pobjegao je čudovištu i može nastaviti svoj potez po pravilima, nastaviti kretanje ili obaviti akciju koju može na tom području. Ako ne uspije proći test, čudovište mu zadaje borbenu štetu i

započinje borba (vidi poglavlje Borba, dalje u ovim pravilima).

**Primjer:** *Ashcan Pete se kreće iz Merchant Districta prema Northsideu gdje ga čeka Star Spawn. Pete se želi nastaviti kretati prema Curiositie Shoppe i zato mora izbjeći Star Spawna. Peteovo trenutno Šuljanje je 4, Star Spawnova Pozornost je -1 pa Pete baca tri kockice i nada se bar jednom uspjehu. Ukoliko prođe test izbjegao je Star Spawna i može se nastaviti*

#### IZBJEGAVANJE ČUDOVIŠTA



**Primjer 1:** *Amanda se kreće iz Woodsa prema ulicama Uptowna, tamo ju čeka Dhole. Amanda se želi nastaviti kretati prema ulicama Southsidea i zato treba testirati Izbjegavanje. Njezino šuljanje je trenutno 2, a Dholova Pozornost je -1 pa Amanda baca jednu kocku nadajući se uspjehu.*



**Primjer 1A:** *Ukoliko Amanda padne na testu Izbjegavanja Dhole joj odmah podijeli borbenu štetu i ona gubi 4 Izdržljivosti. Ukoliko je još uvijek svjesna mora testirati Horor i ako to preživi mora odlučiti hoće li se boriti s Dholeom ili će ponovno pokušati pobjeći. Čak i ako ga uspije nekako pobijediti njezino kretanje je završilo.*

**Primjer 1B:** *Ukoliko Amanda prođe na testu Izbjegavanja, uspješno se prošulja kraj Dholea i njezino se kretanje nastavlja kao i normalno. U ilustraciji sa strane ona nastavlja svoj put prema ulicama Southsidea.*

*kretati. Ako padne, Star Spawn ga oštećuje za 3 Izdržljivosti i ulazi u borbu.*

Istražitelj smije ostati u istom području u kojem je i čudovište koje je izbjegao. Jednostavno ostaje gdje je i ne mora se boriti sa čudovištem. Zbog toga istražitelji mogu proći kroz Vrata na istoj lokaciji na kojoj se nalazi i čudovište. U tom slučaju bi istražitelj koji je u Fazi Kretanja izbjegao čudovišta mogao proći kroz vrata u Fazi Arkhamskih susreta.

**Primjer:** *U primjeru iznad, ako je Pete uspješno izbjegao Star Spawna mogao bi odlučiti ostati u Northsideu bez trenutne borbe. Ali ako počne slijedeća Faza Kretanja morat će se ponovno obračunati sa Star Spawningom (bilo izbjegavanjem ili borbom s njim)*

Ako se na području nalazi više od jednog čudovišta, istražitelj mora izbjeći svakoga od njih, redom kojim želi. Ako ne uspije izbjeći čudovište, ono mu nanese

borbenu štetu i počinje borba. Ako pobijedi čudovište, i dalje se mora boriti protiv ili izbjeći sva preostala čudovišta koja još nije izbjegao ili se s njima nije borio. Bez obzira da li preostali testovi Izbjegavanja uspiju, kretanje istražitelja je završeno čim ne uspije u jednom testu Izbjegavanja.

**Primjer:** *Ako Star Spawn u primjeru iznad je u društvu Shoggotha, Pete će trebati izbjeći obojicu ako se želi nastaviti kretati prema Curiositie Shoppeu. ako Pete odluči izbjeći Star Spawna i padne provjeru više se ne može kretati.*

*Pretpostavljajući da je pobijedio borbi sa Star Spawningom još uvijek mora se boriti ili izbjeći Shoggotha.*

Ponekad se čudovišta pojavljuju kao rezultat događaja na lokaciji ili unutar Onostranog Svijeta. Istražitelj može izbjeći ta čudovišta kao i svako drugo. No takva čudovišta ne ostaju na ploči nakon što se susret razriješi. Ako istražitelj izbjegne takvo čudovište, odmah vratite oznaku natrag u posudu.

## **BORBA**

S vremenom, svi istražitelji moraju se suočiti sa svojim strahovima i boriti se sa mythos čudovištima. Kada istražitelj započne borbu sa čudovištem, slijedite sljedeće korake.

### **1. Horor test**

Nepojmljiva priroda mythosa prijeti preopterećenjem istražiteljevog uma. Taj osjećaj dočarava horor test.

Horor test je test vještine koji koristi vrijednost istražiteljeve Volje. Ta vrijednost mijenja se prema razini horora čudovišta (možete je pronaći u donjem lijevom kutu borbene strane). Težina ovog testa je uvijek 1 ako čudovište nema posebnu sposobnost koja to mijenja.

Ako istražitelj uspješno prođe test, ništa se ne dešava. Ako ne prođe test, istražitelj gubi Razum u količini prikazanoj na oznaci horora čudovišta. Igrač odlaže odgovarajući broj oznaka Razuma sa svojeg istražiteljskog lista. Istražitelj koji ostane bez oznaka Razuma je poludio (vidi str. 15).

**Primjer:** *Ashcan Pete je pao pri izbjegavanju Star Spawna i sad mora napraviti horor tes. Peteova Volja je trenutno 3, ali Star Spawningova*

*oznaka horora je -3 i Pete ne baca kockice za test i automatski pada. Gubi 2 razuma, kao što je prikazano na Star Spawningovoj oznaci horora. Pete miče dvije oznake razuma sa Istražiteljskog lista. Da je nekako uspio proći test ništa mu se ne bi dogodilo. Bez obzira na uspješnost testa, istražitelj baca test samo jednom po borbi sa čudovištem. Ako odmah uspješno izbjegne čudovište, ne mora niti bacati test Užasa.*

### **2. Borba ili bijeg**

Sada istražitelj mora odabrati između bijega i borbe sa čudovištem.

#### **A. Bijeg**

Istražitelj pokušava izbjeći čudovište koristeći pravila pod «Izbjegavanje čudovišta». Ako uspješno prođe test, pobjegao je čudovištu i borba je završena. Ako ne uspije na testu, čudovište mu nanese borbenu štetu i borba se nastavlja (vidi «borbena šteta» ispod).

#### **B. Borba**

Ako se istražitelj bori s čudovištem, baca **test Borbe**. Test Borbe je test vještine koji koristi vrijednost istražiteljevog Sukoba. Ta vrijednost mijenja se **borbenom razinom** čudovišta (otisnutoj u donjem desnom rubu borbene strane). Težina je jednaka **Otpornosti** čudovišta, koja je predstavljena brojem «kapljica krvi» otisnutih dolje u sredini na borbeno strani oznake čudovišta.

Ako istražitelj uspješno prođe test Borbe, pobijedio je čudovište. Igrač uzima oznaku sa ploče i stavlja je ispred sebe kao trofej čudovišta. Ako ne prođe test, čudovište mu nanosi borbenu štetu (vidi «borbena šteta» ispod).

**Primjer:** *Nakon pada na horor testu, Ashcan Pete odlučio se boriti protiv Star Spawna radije nego bježati. Peteova vještina Sukoba je 6, a Star Spawningova borbena razina je -3, dakle Pete baca 3 kockice. Star Spawningova Otpornost je 3 (težina testa) i Pete mora uspješno baciti sve tri kockice kako bi pobijedio čudovište. Ako uspije uzet će oznaku Star Spawna i staviti je ispred sebe kao trofej čudovišta. Ako padne, Star Spawn će mu podijeliti borbenu štetu.*

**Važno:** Ako je otpornost čudovišta veća od 1, djelomičan uspjeh nema nikakav učinak. Čudovište mora biti pobijedeno u potpunosti u jednom testu

Borbe. U suprotnom ignorira sve uspjehe koje je istražitelj bacio.

### 3. Borbena šteta

Svaki put kada istražitelj ne uspije izbjeći ili pobijediti čudovište, ono mu nanosi borbenu štetu. Količina štete koju nanosi otisnuta je ispod borbene razine čudovišta. Istražitelj gubi Izdržljivost u navedenoj količini. Igrač odlaže odgovarajući broj oznaka Izdržljivosti sa istražiteljskog lista. Istražitelj koji ostane bez oznaka Izdržljivosti je onesviješten (vidi str. 15).

Neka čudovišta imaju sposobnosti dodati posebne efekte na borbenu štetu. Na primjer, Nightgaunt ubaci istražitelja kroz najbliža otvorena Vrata umjesto da mu nanese borbenu štetu.

Ako istražitelj ostane pri svijesti, zdravog razuma i na istom polju kao i čudovište nakon ovog koraka, borba se nastavlja. Vratite se na korak 2, Bijeg ili Borba, i nastavite sa borbom dok se ne razriješite.

**Primjer:** Pete je pao na testu Borbe i Star Spawn mu je podijelio borbenu štetu. Star Spawnova borbena šteta je 3 i Pete gubi tri Izdržljivosti. Izmučen, prebijen i više nego malo lud Pete se priprema za slijedeći krug borbe.

### BORBA



**Primjer:** Ovdje se Amanda odlučila boriti protiv Elder Thinga. Prvo mora provjeriti horor test. Njezina Volja je 2, provjeravajući oznaku horora na Elder Thingu (A) uviđa da je njegov modifikator -3 (ukupno je -1) što znači da automatski gubi. Rezultat toga je gubitak 2 Razuma kao što je nježnačeno na oznaci horora Elder Thinga.

Pretpostavit ćemo da Amanda nije poludjela

*gubitkom Razuma, sad može testirati Sukob i pokušati pobijediti Elder Thinga. Njezina vještina Sukoba je 3, provjeravajući borbeni procjenu na Elder Thingu vidi da je njegov modifikator +0, ukupno ima 3 kockice za provjeru. Čudovište ima otpornost 2, dakle treba 2 uspjeha kako bi ga pobijedila. Baca kockice i dobiva rezultat:*



I 5 i 6 su uspjesi (ukupno 2 uspjeha) koliko joj je trebalo za pobjedu nad Elder Thingom. Zadržala ga je kao trofej čudovišta.

Da nije uspjela Elder Thing bi joj podijelio svoju borbenu štetu i natjerao je na gubitak 1 Izdržljivosti i 1 oružja ili čarolije po izboru. Tad bi trebala odlučiti hoće li pobjeći li se opet boriti s njim. Ipak ne bi trebala bazati za provjeru horora jer ga je već bacala u ovoj borbi.

### KORIŠTENJE ORUŽJA I ČAROLIJA U BORBI

Istražitelji mogu dobiti prednost u borbi ako koriste oružja i čarolije. Najveća prednost oružja je što automatski daju bonuse na test Borbe – nisu potrebni dodatni testovi vještina da bi ih koristili. No većina oružja daje **Fizički Borbeni** bonus, što nema nikakav učinak protiv mnogih mythos čudovišta.

Čarolije, s druge strane, daju **Magični Borbeni** bonus. Učinkovite su protiv gotovo svakog čudovišta u Arkhamu. Istražitelj mora uspješno izvesti čaroliju da bi iskoristio njen učinak. (vidi «izvođenje čarolija»). Ako istražitelj ne uspije izvesti čaroliju, ona ne pruža nikakvu pomoć u borbi. Drugim riječima, čarolije su moćnije i svestranije od oružja, ali su nepouzdanije.

### Ograničenja oružja i čarolija

Postoji ograničenje na količinu oružja i čarolija koje istražitelj može koristiti odjednom. To ograničenje je prikazano sličicom «ruke» otisnutom u donjem lijevom uglu svake karte oružja ili čarolije. Svaki istražitelj može koristiti

bilo koju kombinaciju oružja i čarolija i dodavati nagrade na vještine, dok god njihova zajednički broj ruku ne prelazi dva. Primjetite da čarolija zahtijeva određen broj ruku čak i kad istražitelj ne uspije u izvođenju čarolije.

Čarolija ili oružje koje vam daje nagradu (čak i oni koji kažu da traju do kraja kruga) daju vam nagradu samo dok im posvetite određen broj ruku. Možete ih odlučiti promijeniti u kasnijim krugovima borbe, ali čim «pustite» oružje ili čaroliju prestaju raditi za vas. Slično tome, čarolije koje se obnavljaju (recimo početkom svakog kruga borbe u završnoj bitci) prestaju raditi i moraju se ponovno izvoditi.

**Primjer:** Ashcan Pete je dobio neku opremu i čaroliju prije nego se suočio sa Star Spawnom. Odlučio je koristiti .5 Automatic (oružje koje mu daje +4 fizičkog **borbenog bonusa** i koristi jednu ruku) i čaroliju Shrivelling (čarolija koja mu daje +6 magičnog borbenog bonusa ako se uspješno izvede i koristi samo jednu ruku). Pete je uspješno izveo čaroliju Shrivelling. Zajedno sa .45 Automaticom i uspješno bačenom čarolijom ima ukupni bonus od +10 (+4 od oružja i +6 od čarolije). Dodaje i svoju vještinu Sukoba +6. Ukupna vještina za ovaj test borbe je 16. Nakon toga uračunava Star Spawnovu borbenu procjenu (-3) što mu ostavlja 13 kockica od kojih 3 moraju biti uspjeh (jer je Star Spawnova otpornost 3).

### Izvođenje Čarolija

Istražitelj mora uspješno izvesti čaroliju kako bi dobio njezine učinke. Svaka čarolija ima modifikator izvođenja i mora imati cijenu Razuma. Da bi izveo čaroliju istražitelj mora platiti cijenu Razuma i proći test čarolije.

Da bi platio cijenu Razuma igrač jednostavno makne jednak broj oznaka Razuma kolika je cijena čarolije. Igrač uvijek mora platiti cijenu Razuma čarolije, bilo da istražitelj padne ili prođe na testiranju čarolije.

**Testiranje čarolije je provjera vještine koja koristi vrijednost istražiteljeve Učenosti/Lore modificirane za težinu čarolije. Ako test čarolije propadne čarolija nema učinak, ako provjera uspije čarolija ima učinak.**

**Primjer:** Harvey Walters pokušava baciti Heal, čaroliju s modifikatorom izvođenja +1 i cijenom Razuma 1. Prvo Harvey plaća cijenu Razuma, zatim baca kockice za testiranje Učenosti (+1). Njegova

*Učenost je trenutno 4 i zato baca 5 kockica i dobija 2 uspjeha. Čarolija Heal je uspješno izvedena. Efekt čarolije dozvoljava Harveyu oporavak Izdržljivosti jednak uspjehu koje je bacio na testiranju čarolije, zato Harvey oporavlja 2 Izdržljivosti.*

### **Istražitelj status**

Ova sekcija pravila opisuje različite uvjete koji mogu pogoditi istražitelja tijekom igre.

### **RAZUM I IZDRŽLJIVOST**

Istražitelj počinje igru s određenim brojem oznaka za Razum i Izdržljivost kao što je označeno na istražiteljskom listu. Te dvije vrijednosti su istražiteljevi maksimalni Razum i maksimalna Izdržljivost. dok istražitelj može dobiti ili izgubiti Razum ili Izdržljivost tijekom igre istražiteljev trenutni Razum ili Izdržljivost nikad ne može biti viša od maksimalne vrijednosti.

### **Lud u Arkhamu**

Ako je istražitelj ikad smanjen na 0 Razuma dok je u Arkhamu, istražitelj je privremeno lud. Odmah mora izabrati i odbaciti polovicu svojih predmeta i polovicu svojih oznaka informacija (zaokruženo prema dolje), zajedno sa svim svojim slugama (ako ih ima). Nakon toga odmah pomiče svojeg istražitelja u Arkham Asylum. Istražitelj odmah dobiva 1 oznaku Razuma i nema više susrete u ovom krugu. Slijedeći krug može normalno odigrati.

### **Onesvješten u Arkhamu**

Ako je istražitelj ikad smanjen na 0 Izdržljivosti dok je u Arkhamu, istražitelj je privremeno onesvješten. Odmah mora izabrati i odbaciti polovicu svojih predmeta i polovicu svojih oznaka informacija (zaokruženo prema dolje), zajedno sa svim svojim slugama (ako ih ima). Nakon toga odmah pomiče svojeg istražitelja u St. Mary's Hospital. Istražitelj odmah dobiva 1 oznaku Izdržljivosti i nema više susrete u ovom krugu. Slijedeći krug može normalno odigrati.

### **Lud ili onesvješten u Onostranim Svjetovima**

Ako je istražitelj smanjen na 0 Razuma ili Izdržljivosti dok je u Onostranim Svjetovima, istražitelj je **izgubljen u vremenu i prostoru**. Odmah mora izabrati i odbaciti polovicu svojih predmeta i polovicu svojih oznaka informacija (zaokruženo prema dolje), zajedno sa svim svojim slugama (ako ih ima). Nakon toga njegov Razum ili

Izdržljivost se vraća na minimum od 1. Igrač odmah pomiče svojeg istražitelja na dio ploče "Izvan prostora i vremena" i polegne portret istražitelja kako bi naznačio da je zadržan (vidi "izgubljen u vremenu i prostoru" dalje u pravilima).

**Važno:** kad se zbrajaju predmeti prije odbacivanja, zbrojite sve obične predmete, posebne predmete i čarolije. Kao dodatak zbrajaju se i Revolver zamjenika šerifa i Patrol Wagon. Pomoćnici, Vještine i ostale karte se ne zbrajaju. **ZADRŽANI ISTRAŽITELJI** Svi istražitelji čije oznake su polegnute su zadržani. Zadržani istražitelji se ne miču u Fazi kretanja i ne dobijaju bodove za kretanje. Umjesto toga, kad je na redu igrač koji ima zadržanog istražitelja, u fazi kretanja podiže svog istražitelja u normalan položaj i nakon toga istražitelj nije više zadržan.

### **ZATVORENI ISTRAŽITELJI**

Neki susreti se rješavaju hapšenjem istražitelja i odvoženjem u Policijsku Stanicu (Police Station). Kad se to dogodi igrač stavlja svog istražitelja u Zatvor (Jail Cell) (umjesto u glavnu Policijsku Stanicu).

Zatvoreni igrači gube polovicu svog novca (zaokruženo prema dolje) i zadržani su. Igrač potpuno preskače slijedeći krug, jednostavno usprave svog istražitelja i stave ga na glavno područje Policijske Stanice tijekom faze kretanja. Slijedeći krug može normalno odigrati.

### **IZGUBLJENI U VREMENU I PROSTORU**

Svi istražitelji koji su izgubljeni u vremenu i prostoru se odmah miču u prostor na ploči označen kao «izgubljeni u vremenu i prostoru». Istražitelj je zadržan i igrač treba polegnuti portret. Istražitelj gubi slijedeći krug ostajući izgubljen u vremenu i prostoru. Igrač jedino može podići portret istražitelja u fazi kretanja. U slijedećem krugu na početku faze Održavanja može pomaknuti svog istražitelja na bilo koju lokaciju ili ulicu u Arkhamu.

### **PROGUTANI ISTRAŽITELJI**

U rijetkim slučajevima istražitelji mogu biti **progutani**. Igrač odmah odbacuje sve svoje karte (osim nepotrošenih trofeja) i zamiješa list

istražitelja s ostalim nepotrošenim listovima. Nakon toga povuče novog istražitelja i postavi ga kao da je početak igre (kao što je opisano u "Postavkama igre" ranije u ovim pravilima).

Ako je istražitelj spušten u **obje kategorije** na 0 Razuma i 0 Izdržljivosti **istovremeno** on je progutan. Ako je istražiteljev maksimalni Razum ili Maksimalna Izdržljivost spušten na 0 on je progutan. **BLAGOSLOVLJENI I PROKLETI ISTRAŽITELJI** Blagoslovi i Prokletstva predstavljaju pomoć ili upletanje viših sila i istražitelji mogu dobiti ove karte u susretima ili glasinama.

- Dok je igrač Blagoslovljen svako bacanje kockice pri rezultatu 4 ili više je uspjeh.
- Dok je igrač Proklet samo kockice s rezultatom 6 su uspjesi.

Istražitelj ne može biti istovremeno i Blagoslovljen i Proklet. Ako je Blagoslovljen istražitelj proklet jednostavno odbacite Blagoslov. Ako je Prokleti istražitelj blagoslovljen jednostavno odbacite Prokletstvo. Slično tome igrač nikad ne može istovremeno imati više od jedne karte Blagoslova ili Prokletstva.

### **Zatvaranje ili Pečačenje Vrata**

Dimenzijska vrata se otvaraju na lokacijama Arkhama, istražitelji moraju raditi kako bi ih zatvorili ili zapečatili.

### **ZATVARANJE VRATA**

Prije nego što može zatvoriti vrata istražitelj mora proći kroz vrata, istražiti Onostrani Svijet i vratiti se u Arkham.

Kad se istražitelj vrati iz Onostranog Svijeta kao što je opisano maloprije, igrač mora staviti oznaku istraženo ispod svojeg istražitelja. To omogućuje istražitelju uništenje ili zatvaranje vrata tijekom slijedećeg Arkhamskog susreta

Ako je tijekom faze Arkhamskog susreta istražitelj na lokaciji koja ima otvorena vrata i posjeduje oznaku istraženog može pokušati zatvoriti vrata. Istražitelj mora odlučiti hoće li testirati Učenost ili Sukob (Lore ili Fight), modifikator je broj otisnut na oznaci vrata. Ako je istražitelj prošao test zatvara vrata i uzime oznaku vrata kao trofej. Ako istražitelj ne prođe test vrata ostaju otvorena. Istražitelj ih možeonovo pokušati zatvoriti tijekom slijedećeg Arkhamskog

susreta (sve dok ne napusti lokaciju na kojoj se nalaze vrata).

### PEČAĆENJE VRATA

Ako je istražitelj uspješno zatvorio vrata može odmah potrošiti pet oznaka informacija kako bi ih trajno zapečatio. Igrač uzme oznaku usuda s hrpe neiskorištenih oznaka usuda, okrene je kao elder oznaku i stavi ju na mjesto oznake vrata. Igrač i dalje dobija trofej vrata. Sad su vrata zapečaćena: ubuduće se ne mogu otvarati vrata niti se mogu pojavljivati čudovišta na toj lokaciji do kraja igre

### PEČAĆENJE VRATA

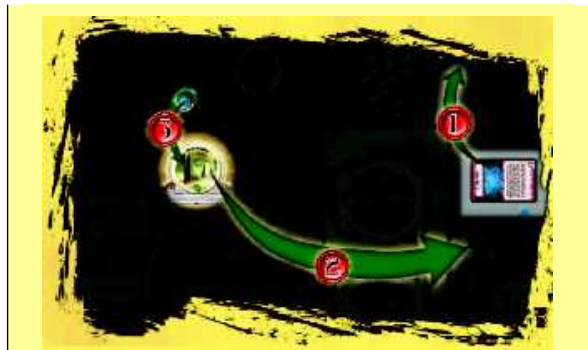
#### A. KORIŠTENJEM OZNAKE INFORMACIJA



Kako bi zapečatio vrata korištenjem oznake informacije, igrač mora:

1. Uspjeti u bacanju za zatvaranje vrata.
2. Potrošiti 5 oznaka informacija.
3. Uzeti oznaku vrata kao trofej vrata.
4. Uzeti jednu elder oznaku iz nepotrošene hrpe elder oznaka i staviti je na lokaciju gdje su zapečaćena vrata.

#### B. KORISTEĆI ELDER OZNAKU



Kako bi zapečatio vrata korištenjem elder oznake, igrač mora:

1. Vratiti kartu elder oznake u kutiju (nije potrebno bacanje kocke).
2. Uzeti oznaku vrata kao trofej vrata.
3. Uzeti jednu oznaku usuda s trake usuda Drevnog, okrenuti je na elder oznaku i staviti je na lokaciju gdje su zapečaćena vrata. To uspješno smanjuje trenutno nivo trake usuda za jedan.

#### ČUDОВИШТА I ZATVARANJE VRATA

Kad se vrata zatvore sva vrata iz Arkhama, Neba i Predgrađa koja imaju isti dimenzionalni simbol (vidi "Kretanje čudovišta" str. 10) kao zatvorena ili zapečaćena vrata miču se s ploče i vraćaju u posudu. Oznaka dimenzije nalazi se donjem lijevom kutu oznake čudovišta na strani kretanja. ELDER OZNAKA

Elder oznake su određena vrta Jedinog predmeta kojeg istražitelji koriste za pečaćenje vrata. Postoji nekoliko karata s elder oznakom u kupu karata Jedinog predmeta. Kako bi iskoristio elder oznaku istražitelj mora biti na lokaciji s otvorenim vratima i mora imati oznaku istraženog, baš kao da pokušava zatvoriti vrata. Istražitelj ne treba testirati Učenost ili Borbu (Lore/Fight) niti potrošiti oznake informacija kako bi upotrijebio elder oznaku.

Da bi upotrijebili elder oznaku napravite sljedeće:

- Igrač miče 1 oznaku Razuma i 1 oznaku Izdržljivosti sa svojeg lista istražitelja. To može onesvijestiti istražitelja ili ga otjerati u ludilo ali elder oznaka će ipak proraditi.

- Igrač uzme oznaku usuda s trake usuda Drevnoga (ne iz hrpe neiskorištenih oznaka usuda), okreće ga na elder stranu i stavlja ga na lokaciju koju želi zapečatiti. To uspješno smanjuje trenutni nivo sudbine / usuda za 1 i to je jedini način za to.
- Igrač vraća kartu elder oznake u kutiju. Ta karta se ne može više iskoristiti u ovoj igri.

Jednom kad su ove akcije provedene vrata su zapečaćena: ubuduće se ne mogu otvarati vrata niti se mogu pojavljivati čudovišta na toj lokaciji do kraja igre

#### ČUDОВИШТА ČUVARI VRATA

Tijekom kruga u kojem se vraća iz Onostranih Svjetova u Arkham, istražitelj ne mora bježati niti se boriti s čudovištima koja se nalaze na lokaciji gdje su i vrata. Ovo pravilo primjenjuje se samo za vrijeme kruga kad se vraća u Arkham; u sljedećim krugovima istražitelj koji ostaje na lokaciji možda izbjeci ili se boriti s čudovištima

#### OGRAĐENJE BROJA ČUDОВИШТА I PREDGRAĐE

Postoji ograničenje na broj čudovišta koja mogu biti u Arkhamu. To ograničenje je jednako broju igrača plus 3.

Ograničenje se odnosi samo na čudovišta koja se kreću Arkhamom ili su smještena na Nebu. Čudovišta koja se pojavljuju na određenim lokacijama i nakon toga se miču s ploče ne računaju se, ne računaju se ni čudovišta koja su u Predgrađu.

**Važno:** Ako se nivo terora popne na 10 Arkham je preplavljen čudovištima i ograničenje čudovišta se miče do kraja igre. Vidi oznaka terora ispod. Ako bi dodavanje čudovišta na ploču podiglo broj čudovišta u arkhamu iznad ograničenja, čudovište se smješta u Predgrađe. Čudovišta iz Predgrađa tamo i ostaju dok ne postane prepunjeno.

Broj igrača	Maksimalan broj čudovišta u Predgrađu
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3

6	2
7	1
8	0

Kad broj čudovišta u Predgrađu nadmaši ograničenje vratite sva čudovišta iz Predgrađa u posudu i povicite nivo terora za 1. Nivo terora je opisan dolje.

### **NIVO TERORA**

Nivo terora pokazuje trenutni nivo terora u Arkhamu – trenutno mentalno stanje stanovnika grada. Razne stvari mogu podići nivo terora, kao previše čudovišta u Predgrađu ili efekt nekih mythos karata. Nivo terora nikad se ne spušta i zato igrači trebaju biti pažljivi koliko će dozvoliti podizanje.

Kad se podiže nivo terora pomičite oznaku terora kako je prikazano. Oznaka nivoa terora ne može ići iznad 10.

Jednom kad nivo terora dosegne 10 ako se ikad ponovno podigne (recimo pomoću posebne sposobnosti na mythos karti) umjesto da ga ponovno dižete dodajte jednu oznaku usuda na traku usuda Drevnog za svaki bod koliko se trebao podići nivo terora.

“Margie, pakiraj svoje torbe!”

Najočitiji efekt kod visokog nivoa terora je taj što se ljudi pakiraju i odlaze iz grada. Za svako podizanje nivoa terora izaberite nasumice jednog Saveznika iz kupa i vratite ga u kutiju do kraja igre.

Ako nivo terora dosegne 3, stavite oznaku zatvoreno na General Store. Zatvoren je do kraja igre i nitko ne može doći na tu lokaciju. Sve

istražitelje i čudovišta koji se zateknu u General Storeu odmah pomaknite na ulice Rivertowna. Ako nivo terora dosegne 6 stavite oznaku zatvoreno na Curiosity Shoppe. Zatvoren je do kraja igre i nitko ne može doći na tu lokaciju. Sve istražitelje i čudovišta koji se zateknu u Curiosity Shoppeu odmah pomaknite na ulice Northsidea.

Ako nivo terora dosegne 9 stavite oznaku zatvoreno na Ye Olde Magick Shoppe. Zatvoren je do kraja igre i nitko ne može doći na tu lokaciju. Sve istražitelje i čudovišta koji se nalaze u Ye Olde Magick Shoppeu pomaknite na ulice Uptowna.

### **“Pogledaj sva ta čudovišta.”**

Ako nivo terora dosegne 10, grad Arkham je preplavljen čudovištima i ne postoji više ograničenje broja čudovišta. Više ne postoji ograničenje koliko čudovišta može lutati gradom.

## OPIS LISTA DREVNOG

### Drevni se budi!

Bez obzira na to koliko bora ipak se suočavaju s Drevnim. Čak i toč njihovim najboljim istražiteljima, Drevni se budi i uči u Arkham Horror. Drevni se budi i uči u Arkham Horror. Drevni se budi i uči u Arkham Horror. Drevni se budi i uči u Arkham Horror.

Postoji pet uvjeta pod kojima se Drevni može probuditi:

1. **Traka usuda**: Ako se otvori traka usuda, Drevni se budi. Traka usuda se otvara kada se otvori traka usuda. Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

2. **Ime Drevnog**: Ako se otvori traka usuda, Drevni se budi. Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

3. **Težina Borbe**: Ako se otvori traka usuda, Drevni se budi. Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

Broj igrača	Količina otvorenih vrata
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

4. **Sljedbenici**: Ovaj dio daje određene sposobnosti određenoj vrsti (ili više njih) čudovišta.

5. **Nema oznaka Vrata**: Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

6. **Nema oznaka Vrata**: Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

7. **Nema oznaka Vrata**: Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

8. **Nema oznaka Vrata**: Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

9. **Nema oznaka Vrata**: Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

10. **Nema oznaka Vrata**: Drevni se budi kada se otvori traka usuda.

uobičajenog ograničenja (na primjer 16 čudovišta u igri za 5 igrača).

**Jako važno!** Ako se Drevni probudio i njegova traka usuda nije do kraja puna, popunite je oznakama usuda prije nego što krenete u završnu bitku.

**ZAVRŠNA BITKA**  
Kada Drevni probudi svi istraživači koji su izgrađeni za Drevni protivora su odmah protiv Drevnog. Igrači koji su istražitelji prije nego što krenete u završnu bitku!

Prije nego što krenete u završnu bitku odbacite sve aktivne karte Okolina i Glasina. Dodatno jednom kad počne završna bitka istražitelji više ne mogu baciti kockice za Sluge ili Kredite.

Bitka s Drevnim podijeljena je u krugove. Tijekom kruga igrači prvom imaju mogućnost prilagoditi svoje istražitelje. Nakon toga svaki igrač napada Drevnog. Na kraju Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

1. **Oporavak istražitelja**  
Na početku svakog kruga u bitci s Drevnim istražitelji mogu oporaviti svoje karte, koristiti sposobnosti lika i prilagoditi vještine kao da je u fazi Odzavanja. Nakon toga oznaku prvog igrača treba pomaknuti ulijevo. Na kraju mogu se zamijeniti predmeti između igrača kao da su na istoj lokaciji (vidi "Mijenjanje predmeta" dalje u pravilima).

2. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

3. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

4. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

5. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

6. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

7. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

8. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

9. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

10. **Napad**  
Ovo je napad Drevnog, koji se izvršava na početku svakog kruga. Drevni napada istražitelje. Nakon toga svi koraci izvršeni novi krugovi.

## BITKA PROTIV DREVNOG

Na početku svake bitke provjerite je li traka usuda puna. Odmah aktivirajte sposobnosti na početku borbe koje bi Drevni mogao imati.

Ako je i zadnja oznaka usuda maknuta s trake usuda Drevnog istražitelji su ga uspješno pobijedili. Vidi "Kraj igre" na str 11.

### 3. Drevni napada

Nakon što su svi igrači (osim izbačenih iz igre) napravili jednu borbenu procjenu protiv Drevnog, Drevni napada svakog istražitelja.

Svaki krug, igrači dobiju fazu Odzavanja, zatim se izmjenjuju u napadu na Drevnog, vode računa o ukupnoj količini uspjeha koje su učinili kao grupa. Svaki put kad akumuliraju određenu količinu uspjeha jednaku broju igrača (na primjer 4 uspjeha u igri za 4 igrača), micu jednu oznaku usuda s trake usuda Drevnog.

Progutani tijekom završne bitke s Drevnim taj igrač je izbačen iz igre (taj igrač ne vuče novog lika). Ako su svi istražitelji progutani Drevni je oslobođen i igrači morati testirati svoje vještine ili patiti radi neke nesreće kao što je opisano na listu Drevnog.

Nakon što je napad Drevnog razriješen za svakog istražitelja počinje novi krug. To se nastavlja sve dok istražitelji ne pobijede Drevnog ili su svi progutani.

**Kazna**  
Sljedeća dodatna pravila koja pomažu pojašniti igru Arkham Horror.

**ODBAČIVANJE KARATA**  
Kad odbacujete kartu vratite je licem prema dolje na dno odgovarajućeg kupa. Igrači jedino miješaju kupove kad im to naredi određena karta. Kup lokacija, međutim, se miješa svaki put prije povlačenja lokacije. Igrač koji vuče više karata lokacije odjednom, vuče ih sve odjednom, jednu za drugom, bez zamiješavanja između vučenja.

### ZAVRŠETAK BITKE

Drevni je pobijeden kad se makne zadnja oznaka usuda s trake usuda Drevnog i igrači pobjeđuju.

Ako su svi istražitelji progutani nisu uspješni u zaustavljanju Drevnog i time gube igru.

## OPIS PLOČE ZA IGRU



Ploča je podijeljena u nekoliko dijelova: Arkham (A), Drugi Svjetovi (C), Oznaka terora (D) i Granice Grada (E-G).

Dio grada Arkhama (A) pokazuje grad Arkham podijeljen u 9 četvrti, a svaka ima između 2 i 3 važne lokacije i ulice (B). Istražitelji se kreću tim dijelovima ploče, prolaze ulicama kako bi posjetili razne lokacije. Svaka lokacija je označena određenim brojem ikona koje predstavljaju uobičajene događaje na toj lokaciji.

Dio Drugi Svjetovi (C) pokazuje nekoliko alternativnih dimenzija u koje istražitelji mogu ući kroz vrata koja se otvaraju na Arkham dijelu ploče. Istražitelji mogu proći kroz vrata kako bi ih istražili i pronašli slabosti koje će im omogućiti zatvaranje vrata jednom kad se vrate u Arkham.

Dio Oznaka terora (D) prati trenutni nivo terora kod stanovnika grada Arkhama. Ukoliko istražitelji dozvole previsok nivo terora ljudi će početi napuštati grad i tako otežati pridobivanje Saveznika. Naposljetku, zatvorit će se i tri gradska dućana (*The General Store*, *The Curisitte Shoppe* i *Ye Olde Magick Shope*) i time još više otežati igračima pobjedu.

Dio Granice Grada (E-G) sadrži tri posebna dijela: *Predgrađe* (E), *Nebo* (F) i *Izgubljeni u vremenu i prostoru* (G). Istražitelji pogođeni užasnom sudbinom neke vrste na kratko se miču u dio *Izgubljeni u vremenu i prostoru*. Prekobrojna čudovišta iz grada lutaju *Predgrađem* i teroriziraju stanovnike. Leteća čudovišta nastanjuju *Nebo* prije obrušavanja na slijedećeg istražitelja kojeg primjete na ulicama Arkhama.

## OPIS ISTRAŽITELJSKOG LISTA



- Ime i zanimanje:** Ime vašeg lika i njegov zanimanje.
- Maksimalni Razum:** Količina Razuma s kojom počinje vaš lik. Ne može se povećati više od ovog broja (iako se može povisti taj broj).
- Maksimalna Izdržljivost:** Količina Izdržljivosti s kojom počinje vaš lik. Ne može se povećati više od ovog broja (iako se može povisti taj broj).
- Kuća:** Mjesto na karti na kojem vaš istražitelj počinje igru.
- Imetak:** Oprema s kojom vaš lik počinje igru.
- Jedinstvena sposobnost:** Posebna sposobnost koju jedino vaš lik ima.
- Fokus:** Mogućnost prilagođavanja vještina svaki krug. Vidi **Prilagođavanje Vještina** na strani 6. za više informacija.
- Parovi vještina:** Ovo su parovi vještina koje posjeduje vaš lik. Nalaze se u paru pa kad povišujete jednu vještinu smanjujete drugu.

## OPIS OZNAKE ČUDOVIŠTA STRANA KRETANJA



- Ime:** Ime čudovišta.
- Pozornost:** Modifikator koji se koristi kod izbjegavanja ovog čudovišta.
- Granice kretanja:** Boja granice označava način kretanja čudovišta (crno – normalno, crveno – brzo, žuto – statičan, plavo – leteći, zeleno – specijalan).
- Početna dimenzija:** Dimenzija iz koje čudovište dolazi. Kad su vrata zatvorena ili zapečaćena sva čudovišta iz te dimenzije vraćaju se u posudu.



## STRANA BORBE

- Sposobnosti:** Specijalna obilježja ili sposobnosti čudovišta. Vidi Sposobnosti Čudovišta na strani 21 - 22 za potpuno objašnjenje obilježja.
- Flavor tekst:** Ovaj tekst nema utjecaja na igru. Nalazi se da bi dočarao atmosferu.
- Horor procjena:** Modifikator koji se koristi u horor provjerama protiv tog čudovišta.
- Horor šteta:** Pokazuje koliko će istražitelj izgubiti Razuma ukoliko padne na horor provjeri protiv ovog čudovišta.
- Otpornost:** Težina bilo koje borbene provjere protiv ovog čudovišta.
- Borbena šteta:** Pokazuje koliko će istražitelj izgubiti Izdržljivosti ukoliko padne na borbenoj provjeri protiv ovog čudovišta.
- Borbena procjena:** Modifikator koji se koristi u borbenim provjerama protiv ovog čudovišta.

## JEDINSTVENE SPOSOBNOSTI LOKACIJA

Neke lokacije na ploči imaju jedinstvene sposobnosti. Kad igrač uđe na takvu lokaciju igrač **može** upotrijebiti jedinstvenu sposobnost lokacije umjesto odigravanja susreta. Ako su na lokaciji otvorena vrata, istražitelji ne mogu koristiti jedinstvenu sposobnost lokacije.

**Primjer:** *Science Building ima sposobnost Dissection. Ta sposobnost omogućava istražiteljima trošenje trofeja čudovišta ili trofeja vrata u zamjenu za oznake informacija. Istražitelj koji se nalazi na lokaciji Science Building može aktivirati tu sposobnost umjesto odigravanja susreta, ali ne može koristiti tu sposobnost ako se tamo nalaze otvorena vrata.*

## SUSRETI S ČUDOVIŠTIMA

Pri raznim susretima na Arkhamskim lokacijama ili Onostranim svjetovima naznačuju pojavljivanje čudovišta. Kako bi se razrješio takav susret igrač mora izvući jedno čudovište iz posude i nakon toga uobičajeno razrješiti susret (npr. istražitelj može pobjeći ili boriti se). Svejedno kako se susret razrješiti to čudovište ne ostaje na ploči. Čudovište se vraća u posudu bilo da ga je istražitelj izbjegao ili pobijedio, ili je ostao onesvješten ili lud.

Mnogi susreti započinju s “Pojavljuju se vrata i čudovište!” Za te susrete i čudovište i vrata ostaju na ploči. Mnogi drugi susreti samo napominju pojavljivanje čudovišta. Na primjer jedan od susreta kod Black Cavea napominje “Pojavljuje se čudovište!”, a susret kod Hibb’s Roadhousea napominje “Pojavljuje se strašno čudovište!” Kad se u susretu pojavljuje čudovište ali ne i vrata to čudovište *ne ostaje* na ploči. Ako je takvo čudovište pobijedeno igrač ga može uzeti kao trofej (osim ako jedinstvena sposobnost čudovišta ne odredi drugačije). Ako čudovište nije pobijedeno vraća se u posudu, bez obzira je li istražitelj izbjegao čudovište ili je ostao onesvješten ili lud.

## OGRANIČENJA POSEBNIH KARATA

U većini slučajeva igrač može imati samo jednu kopiju svake posebne karte u isto vrijeme. Ovo pravilo se primjenjuje na Sluge, Kredite, Članstvo u Sliver Twilightu i karte Blagoslov/Prokletstvo.

## TROŠENJE NOVACA

Često istražiteljima će biti rečeno da mogu kupiti predmet “prema napisanoj cijeni” ili “za \$1 više od napisane cijene”. Cijena se može naći u donjem desnom kutu karte. Predmeti se kupuju jednostavno odbacujući novčanice kolika je cijena predmeta.

## TROŠENJE TROFEJA

Postoji nekoliko lokacija na ploči gdje igrači mogu potrošiti svoje trofeje (čudovišta i vrata) koja su prikupili. Na primjer igrač može potrošiti trofej na River Docku i dobiti 5 dolara. Svi trofeji čudovišta se vraćaju u posudu s čudovištima, a trofeji vrata se stavljaju na dno hrpe s vratima licem prema dolje.

## PROBLEM USKLAĐIVANJA

Ako se istovremeno dogode dva ili više efekta, igrači odlučuju kojim će se redoslijedom razrješiti. Ako se igrači ne mogu dogovoriti prvi igrač odlučuje.

## RAZMJENA PREDMETA

Istražitelji koji se sretnu na istom području, Onostranom Svijetu ili lokaciji mogu razmjenjivati novac, predmete, jedinstvene predmete i čarolije. To se može napraviti prije, za vrijeme ili nakon kretanja, ali ne za vrijeme borbe.

## OZNAKE LOKACIJA



Iznad svake lokacije na ploči se nalazi zeleni ili crveni romb. taj romb označava relativnu opasnost lokacije.

Lokacije sa zelenim rombom su **stabilne**.

Čudovišta i vrata nikad se neće pojaviti na ovim lokacijama, iako je moguće da će se čudovišta tamo kretati pod određenim okolnostima.

Lokacije s crvenim rombom su **nestabilne**. Na tim lokacijama mogu se pojaviti čudovišta ili vrata, ponekad kao rezultat susreta. Tim lokacijama treba pristupiti oprezno.

Svaka lokacija na karti također ima nekoliko povezanih oznaka. Te oznake govore igraču koji je najčešći rezultat koji mogu očekivati ako se nađu na toj lokaciji. Slijede ključne oznake koje možete pronaći na raznim lokacijama na ploči:

	Saveznici		Razum
---	-----------	---	-------

	Blagoslov		Vještine
	Oznaka informacija		Čarolije
	Običan predmet		Izdržljivost
	Novac		Jedinstveni predmeti

Dodatno svaka nestabilna lokacija daje igraču mogućnost susreta sa Saveznicima ili dobivanje oznake informacija kao rezultat rješavanja mythos karte.

Neke lokacije imaju jedinstvenu oznaku lokacije na kojima je njihova boja suprotna, kao što je oznaka Razuma na Arkham Asylumu. te oznake pokazuju da je to **siguran** način dobivanja opisanog predmeta na toj lokaciji.

## POSEBNE SPOSOBNOSTI ČUDOVIŠTA

Obična čudovišta imaju posebne sposobnosti kao što je opisano dolje:

**Zasjeda / Ambush:** Jednom kad započne borba s ovim čudovištem istražitelj više nema mogućnost pobjeći već se mora boriti dok jedan ili drugi nisu poraženi.

**Vječni / endless:** Čudovišta sa ovom sposobnošću ne mogu biti uzeta kao trofej. Svaki put, kad su poražena, vraćaju se u posudu

**Fizička/magična otpornost / Physical/Magical Resistance:** Oružje ili Čarolija koji imaju bonus otpornog tipa dodaju samo polovicu bonusa (zaokruženo prema gore).

**Primjer:** *Kod korištenja Tommy Guna (uobičajeno daje +6 na fizički bonus) protiv čudovišta koja imaju fizičku otpornost daje samo +3 bonus.*

**Fizički/magični imunitet / Physical/Magical Immunity:** Oružje ili Čarolija koji imaju bonus otpornog tipa ne dodaju bonus uopće.

**Primjer:** *Kod korištenja Tommy Guna (uobičajeno daje +6 na fizički bonus) protiv čudovišta koja imaju fizički imunitet daje +0 bonus.*

**Užasan X / Nightmarish X:** Svaki istražitelj koji prođe Horor provjeru kod ovog čudovišta ipak gubi X

Razuma. Ova sposobnost se ne primjenjuje ako istražitelj padne na Horor provjeri.

**Primjer:** *Dark Young (Nightmarish 1) tjera istražitelja na gubitak 3 Razuma ako padne na Horor provjeri ili na gubitak 1 Razuma ako prođe. Gubitak Razuma od sposobnosti Nightmarish 1 ne primjenjuje se ako je istražitelj već pao na Horor provjeri.*

**Nadmoćnost X / Overwhelming X:** Svaki istražitelj koji je pobijedio čudovište u borbi i dalje gubi X Izdržljivosti. Ova sposobnost se ne primjenjuje kad je istražitelj pao na borbenoj provjeri protiv tog čudovišta.

OPIS FAZA

Faze svakog kruga su:

**Faza I: Održavanje**

**Faza II: Kretanje**

**Faza III: Arkham**

**Faza IV: Onostrani Svjetovi**

**Faza V: Mythos**

Tijekom faze **Održavanja** igrači izvode svoje akcije održavanja. Te akcije uključuju uzimanje novca iz banke, plaćanje kredita, osvježavanje opreme i podešavanje vještina.

Tijekom faze **Kretanja** istražitelji se kreću Arkhamom onoliko brzo koliko im je trenutna brzina. Istražitelji u Onostranim Svjetovima se kreću prema slijedećem području i vraćaju se u Arkham ako su već bili u drugom području Onostranog Svijeta.

Tijekom **Arkhamskih susreta** svaki istražitelj na lokaciji bez Vrata vuče jednu lokacijsku kartu iz kupa s lokacijskim kartama za svoje susjedstvo i prati upute na njoj. Obično susret ima provjeru vještine.

Kada rješava **susret u Onostranom Svijetu** svaki istražitelj vuče karte Vrata iz kupa, jednu po jednu, dok ne povuče onu koja bojom odgovara jednom od kružića. Nakon toga prati upute na njoj. Kao i Arkhamski susreti također često imaju provjeru vještine.

Tijekom **Mythos** faze igrač povlači kartu i rješava je. Prvo se pojavljuje jedno ili više čudovišta u Arkhamu, ponekad s novim vratima, nekad se pojavljuje i nova oznaka informacija. Nakon toga neka čudovišta se kreću gradom. Na kraju se događa posebno djelovanje mythos karte što može dovesti

do mijenjanja pravila igre, trenutno ili za više krugova.

PROVJERA VJEŠTINA

Istražitelje često pozivaju na **provjeru vještina** kako bi izbjegli ozljede ili kako bi dobili neke **prednosti**. Provjeravaju se vještine koje određuju broj kockica koje će igrač bacati, modificira se provjera, to može biti nagradno ili kazneno u odnosu na broj kockica koje će igrač bacati; a težina je određena brojem uspjeha koje igrač mora baciti da bi prošao na testu (rezultat od 5 i 6 se broji kao uspjeh).

POSEBNE PROVJERE VJEŠTINA

Postoje četiri osnovna tipa provjera vještina:

**provjera izbjegavanja, provjera horora, provjera borbe i provjera čaranja.** Svaka provjera koristi vrijednosti jedne od šest osnovnih vještina. Bonus na vještinu koju provjerava posebna provjera dodaje se i na posebnu provjeru. Ali bonus na specijalnu vještinu ne može se koristiti na uobičajenu provjeru-

**Provjera izbjegavanja** bazirana je na vještini Šuljanje (vidi «Izbjegavanje Čudovišta» na str 13).

**Provjera Borbe** bazirana je na vještini Borbenosti (vidi «Borba» na str 13).

**Horor test** baziran je na vještini Volje (vidi «Horor test» na str 13).

**Provjera Čaranja** bazirana je na vještini Učenosti (vidi «Izvođenje Čarolija» na str 15).

**PREVIŠE VRATA**

Ako je otvoreno previše vrata istovremeno, Drevni se odmah budi.

Broj igrača	Količina otvorenih Vrata
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

**Jako važno: Ako se Drevni probudio i njegov traka usuda nije do kraja puna, popunite je oznakama usuda prije nego što krenete u završnu bitku!**

OGRANIČENJE ČUDOVIŠTA

Količina čudovišta na ploči ograničena je brojem igrača. Svako čudovište koje bi bilo stavljeno na

borbu preko tog ograničenja umjesto toga se stavlja u *Predgrađe*.

**Ograničenje broja čudovišta=(Broj igrača) + 3**

**Važno:** *Ako nivo terora dosegne 10 Arkham je preplavljen čudovištima i ograničenje se više ne primjenjuje do kraja igre.*

ČUDOVIŠTA U PREDGRAĐU

Kad bi dodavanje čudovišta na ploču **podiglo broj čudovišta u Arkhamu iznad ograničenja** tada se to čudovište stavlja u *Predgrađe*. Čudovišta u Predgrađu ostaju tamo dok se Predgrađe ne prepuni kao što je prikazano dolje:

Broj igrača	Maksimalan broj čudovišta u Predgrađu
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

**Kad broj čudovišta u Predgrađu nadmaši ograničenje vratite sva čudovišta iz Predgrađa u posudu i povišite nivo terora za 1.**

NIVO TERORA UKRATKO

Za svaki korak koji se nivo terora podigne vratite jednog Saveznika slučajnim odabirom u kutiju.

**Dodatno, događa se slijedeće kad se dosegne određeni nivo terora.**

Nivo terora	Događaj
3	<i>The General Store</i> je zatvoren.
6	<i>The Curiosity Shoppe</i> je zatvoren.
9	<i>Ye Olde Magick Shoppe</i> je zatvoren.
10	Arkham je preplavljen čudovištima (više nema ograničenja čudovišta i dodajte jednu oznaku usuda).