

ZMIANY ZASAD Arkham Horror 2ed

1. Przygotowanie do gry

- Jeden dodatkowy potwór wychodzi z pierwszej otwartej bramy w grze
- Szczęśliwa siódemka - Jeżeli opis na karcie badacza wskazuje maksymalną poczytalność 7/ lub wytrzymałość 7, to podczas otrzymywania losowego ekwipunku badacz wybiera 1 z 3 kart umiejętności
- Potwory o ruchu wodnym powinny być dodane do puli potworów tylko przy korzystaniu z planszy Innsmouth lub Kingsopr. Dodatkowy obszary wodny w Arkham to ulice Dzielnicy Handlowej

2. TURA BADACZA

- **Faza utrzymania**
 - Badacz może zdecydować się odrzucić posiadany znacznik eksploracji w fazie utrzymania
 - Znajdując się na stabilnym obszarze badacz otrzymuje +1 skupienia
- **Faza ruchu**
 - Ruch z ulicy na **stabilny obszar** nie wymaga poświęcenia punktu ruchu – może być wykonany po wyczerpaniu wszystkich punktów ruchu. (Ta reguła nie dotyczy podróży pomiędzy miastami)
- **Faza spotkań w Arkham** (jeśli badacz nie posiada znacznika eksploracji)
 - Badacz stojący na polu z bramą odbywa fazę Spotkań w Arkham
- **Faza Spotkań w Innych Światach** (jeśli badacz nie posiada znacznika eksploracji)
 - Badacz w fazie Spotkania w Innych Światach, **znajdując się w Arkham na polu z bramą**, ma do wyboru: przejść przez bramę i odbyć spotkanie w Innych Światach lub **pozostać w Arkham**. Jeżeli Badacz jest zatrzymany na polu w Arkham, nie może przejść przez bramę

3. Faza Mitów

- **Otwieranie bram i wprowadzanie do gry potworów**
 - Zakryty żeton bramy z Fazy Mitów – pojawiająca się w Fazie Mitów na planszy gry brama jest zakryta. Zakryte żetony bramy z planszy są odkrywane gdy pojawi się na planszy następna brama (zakryta) w Fazie Mitów
 - Brama, gdy pojawia się na planszy gry, usuwa z danego pola żetony wskazówek. Dodatkowo, gdy dochodzi do spotęgowania potworów, na polu bramy wskazanym przez kartę Mitów, usuwa się żetony wskazówek
 - Jeżeli poziom paniki wzrośnie w wyniku przekroczenia ilości potworów na peryferiach, potwory poruszające się w tej turze - o ruchu normalnym poruszają się jak potwory o ruchu drapieżcy (patrz, instrukcja Koszmar z Dunwich)
 - Gdy znak starszych bogów zapobiegnie pojawieniu się bramy, żetony wskazówek (generowane na planszy wg opisu karty Mitów) pojawiające się na planszy gry w tej fazie Mitów, pojawiają się w liczbie o 1 więcej. Jeżeli na karcie Mitów nie ma opisanego miejsca pojawienia się wskazówki – pierwszy gracz otrzymuje jedną wskazówkę
- **Umieszczanie żetonu wskazówek**
 - Wskazówki mogą pojawiać się na polu z bramą
- **Ruch potworów**
 - Potwory szybkie - podczas ruchu opuszczają pole z badaczem, jeśli w wyniku ruchu mogą dotrzeć do innego badacza
 - Potwory latające – poruszający się potwór latający będący w Arkham (tzn. na ulicy lub obszarze), zamiast atakować badaczy tylko na sąsiednich ulicach, atakuje badaczy na wszystkich ulicach miasta w którym aktualnie się znajduje

SZCZEGÓLOWE WYJAŚNIENIA

1. **Zdarzenie „pojawia się brama i potwór”** – badacz tajemnic jest natychmiast wciągany przez bramę i zatrzymany lub (jeżeli na tym polu znajduje się brama) dochodzi do spotęgowania potworów
2. Badacz **nie może podnosić z planszy gry wskazówek, gdy posiada znacznik eksploracji**
3. Zakryte bramy z dodatku „Czyhający w progę” nie wywołują swoich umiejętności, dopóki nie zostaną odkryte (dotyczy to bram o zdolności – ruchoma brama). Brama która pochłania badacza aktywuje swą zdolność tylko gdy wciągnie i zatrzyma badacza
4. Badacz może przechodzić przez zakryte, jak i ujawnione bramy
5. Jeżeli badacz zostanie wciągnięty przez bramę/ przechodzi przez bramę – ta brama w tym momencie zostaje ujawniona
6. Jeżeli brama otwiera się na polu z badaczem, nie ma on wyboru czy przechodzić przez nią. Brama wciąga go i zatrzymuje - według podstawowych zasad