

SPELREGELS

'ARKHAM HORROR'



Vertaling: Frank Rieter-Lambers
Versie: 0.9

Info: arkham@ijlbode.nl

Mail als je op de hoogte wil worden gehouden als er een verbeterde versie van deze vertaling uitkomt.

WELKOM IN ARKHAM

Het is het jaar 1926 en de Roaring Twenties zijn op hun hoogtepunt. Hippe jongelui dansen door tot het ochtendgloren in rokerige lokalen, drinken alcohol die geleverd wordt door *rum runners* en de maffia. Het is een feest om alle feesten af te sluiten in de nasleep van de Oorlog die aan alle Oorlogen een einde maakte.

Een duistere schaduw valt echter over de stad Arkham. Buitenaardse entiteiten, bekend onder de naam *Ancient Ones* waren rond in de leegte buiten ruimte en tijd, kronkelend voor de poorten tussen werelden. Deze poorten beginnen zich te openen en moeten gesloten worden voor de *Ancient Ones* onze wereld aan hun verwoestende heerschappij onderwerpen. Slechts een handvol onderzoekers staan op tegen de gruwel van Arkham. Zullen zij overwinnen?

Arkham Horror is een spel voor 1 tot 8 spelers (3 tot 5 aanbevolen), met een speluur van 2 tot 4 uur. Het spel is gesitueerd in de fictieve stad Arkham, te Massachusetts, bekend geworden door de verhalen over de Cthulhu Mythologie van H.P. Lovecraft.

DOEL VAN HET SPEL

In Arkham Horror, ontwaakt langzaam een verschrikkelijk schepsel van voorbij tijd en ruimte wekt, gewekt door de dimensionale poorten die zich door de stad heen openen. De spelers moeten hun krachten bundelen om alle poorten te sluiten voor de *Ancient One* ontwaakt. Als de *Ancient One* de spelers verslaat is heel Arkham verloren.

De spelers moeten als team van onderzoekers samen werken om alle dimensionale poorten te sluiten, ze voorgoed te verzegelen, of als dat mislukt, de *Ancient One* te verslaan als deze uit zijn sluimer ontwaakt.

SPELOVERZICHT

In *Arkham Horror*, verkennen de onderzoekers de stad; ze bezoeken locaties, ontmoeten mensen and creaturen van diverse pluimage.

Door deze avonturen hopen de spelers clues en middelen te verzamelen, die ze nodig hebben om de confrontatie aan te gaan en uiteindelijk de bedreiging van de *mythos* het hoofd te bieden.

In het begin van het spel zullen spelers de machtigere monsters proberen te ontlopen, terwijl ze de stad doorkruisen om wapens, spreken, clues en andere voorwerpen die ze nodig hebben te vergaren.

Later zullen de spelers proberen een paar poorten te sluiten en de meest actieve poorten te verzegelen.

Tot slot, als diverse poorten verzegeld zijn en de onderzoekers waardevolle wapens, spreken, clues en bondgenoten verworven hebben, doen ze een laatste wanhopige aanval op de *mythos* door te proberen de laatste poorten te sluiten of te verzegelen.

Of ze slagen hierin en de wereld is gered, of ze falen en de *Ancient One* ontwaakt voor de laatste strijd.

Wees gewaarschuwd: als de *Ancient One* ontwaakt, staan de onderzoekers voor het gevecht van hun leven!

SPELONDERDELEN

In je doos van *Arkham Horror*, vind je de volgende spelonderdelen.

- 1 Boek met Spelregels
- 1 Spelbord
- 1 Fiche dat de 'Startspeler' markeert
- 5 Dobbelstenen
- 16 Personagebeschrijvingen
- 16 Personagekaartjes
- 16 Plastic houders voor Personagekaartjes
- 196 Personage Status Fishes
- 56 Geldfiches
- 34 *Sanity* Fishes (10 "drieën" and 24 "enen")
- 34 *Stamina* Fishes (10 "drieën" and 24 "enen")
- 48 Clue Fishes
- 24 Vaardigheid Markeerders
- 189 Onderzoeker Kaarten
- 44 Gewone Voorwerpen
- 39 Unieke Voorwerpen
- 40 Spreuken
- 20 Vaardigheden
- 11 Bondgenoten
- 35 Speciale Kaarten
- 8 Onderhouders
- 8 *Silver Lodge* Lidmaatschap
- 8 Bank Leningen
- 8 Zegening / Vervloeking Kaarten
- 3 Politie Cards
- 8 *Ancient One* Beschrijvingen
- 20 Doem Fishes
- 179 *Ancient One* Kaarten
- 63 Locatie Kaarten
- 67 *Mythos* Kaarten
- 49 Poort Kaarten
- 60 Monster kaarten
- 16 Poort Fishes
- 3 'Activiteit' Fishes
- 3 'Verkend' Fishes
- 1 Terror Track Fiche
- 6 'Gesloten' Fishes

Voor dat je Arkham Horror voor het eerst speelt druk je voorzichtig alle kartonnen onderdelen uit, zodanig dat ze niet scheuren. Schuif vervolgens de 16 houders op de basis van de 16 personage kaartjes. Houd alle onderdelen buiten bereik van kinderen en dieren.

OVERZICHT V/D ONDERDELEN

Hieronder volgt een inleidende samenvatting van de verschillende onderdelen die bij *Arkham Horror* horen. Deze samenvatting helpt je de onderdelen te herkennen en te begrijpen hoe ze worden gebruikt als je deze spelregels doorleest.

SPELBORD



Op het Spelbord staat de stad Arkham afgebeeld en de “Andere Werelden” waar de onderzoekers tijdens het spel heen kunnen reizen. Zie “Overzicht van het Spelbord” op pagina xxx voor een volledige bespreking van het spelbord.

STARTSPELER FICHE

Dit Fiche wordt uitgereikt aan de speler die als eerste begint in de eerste ronde. Het Fiche wordt aan het begin van iedere nieuwe ronde naar links doorgegeven.

DOBBELSTENEN

Spelers werpen met de dobbelstenen bij het gebruik van hun vaardigheden, in gevechten en om andere uitkomsten waar het toeval een rol in speelt te bepalen.

PERSONAGEBESCHRIJVING

En personagekaartje



Iedere speler ontvangt een Personagebeschrijving waarop staat welke mogelijkheden, vaardigheden en start uitrusting de onderzoeker die hij controleert heeft. Iedere speler ontvangt ook het personage kaartje (op houdertje) dat gebruikt wordt om de actuele positie van zijn onderzoeker op het bord aan te geven.

Zie “Personagebeschrijving Uiteenzetting” op pagina xxx voor een volledige beschrijving van de Personagebeschrijvingen.

PERSONAGE-STATUS FISHES

Deze fiches worden gebruikt om de actuele status van de vaardigheden (skills), sanity, stamina, geld, en clues bij te houden.



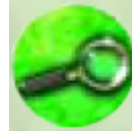
- *Skill* Markeerders geven de het actuele niveau van de vaardigheden van een onderzoeker aan. Onderzoekers testen hun vaardigheden (*skill checks*) door het spel heen, in de loop van hun avonturen.



- *Sanity* fiches geven het actuele niveau van de geestelijke gezondheid van een onderzoeker aan.



- *Stamina* fishes geven het actuele niveau van de fysieke gezondheid van een onderzoeker aan.



- Clue fiches symboliseren vitale inzichten en informatie voor die een onderzoeker heeft vergaard bij het begin van of tijdens het spel. Onderzoekers kunnen clue fiches uitgeven om een bonus te verkrijgen bij een test op hun vaardigheden (*skill checks*) of om Poorten permanent te verzegelen.

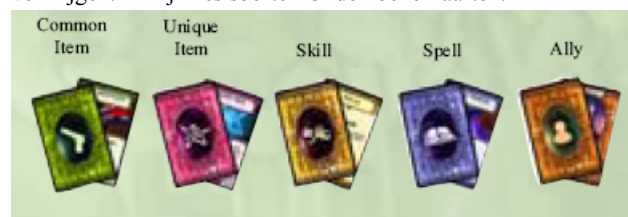


- Geld fiches geven het actuele vermogen van de onderzoekers weer. Ze worden gebruikt om uitrusting te kopen, boetes te betalen etc.

ONDERZOEKERKAARTEN

De kleine kaarten in Arkham Horror worden Onderzoekerkaarten genoemd.

Ze staan voor de bondgenoten die de Onderzoekers tijdens het spel kunnen tegenkomen en voorwerpen die ze kunnen verkrijgen. Er zijn zes soorten Onderzoekerkaarten.



Gewoon voorwerp Uniek voorwerp Vaardigheid Spreuk Bondgenoot

Gewone voorwerpen zijn alledaagse, maar nuttige voorwerpen die een onderzoeker kunnen helpen.

Unieke voorwerpen zijn ongebruikelijke, soms bizarre en mogelijk magische voorwerpen die een onderzoeker zeer van dienst kunnen zijn. *Elder signs*, waarmee Poorten definitief verzegeld kunnen worden, zitten in dit stok.

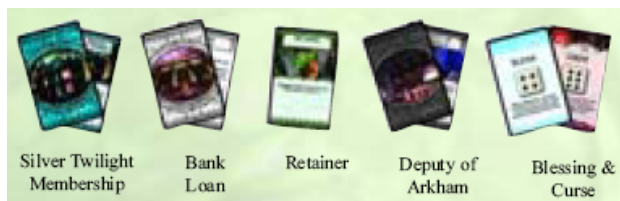
Vaardigheidskaarten staan voor de persoonlijke eigenschappen die een onderzoeker heeft. Vaardigheidskaarten geven doorgaans een bonus op een specifieke vaardigheid of staan je toe om de dobbelstenen opnieuw te werpen als een bepaalde worp mislukt is. Vaardigheidskaarten zijn zeldzaam en duur om te verkrijgen.

Spreuken zijn magische rituelen die een onderzoeker uit kan voeren op basis van de vaardigheid Kennis (*Lore*).

Bondgenoten zijn mensen die aanbieden om de onderzoekers tijdens hun avonturen te helpen. Bondgenoten zijn de machtigste Onderzoekerkaarten en worden verkregen in *Ma's Boarding House* (a locatie op het spelbord) or bij ontmoetingen op enkele van de gevaarlijkere en minder stabiele locaties van Arkham.

Speciale kaarten staan voor unieke privileges of verplichtingen. Dit zijn onder andere Onderhouders *Retainers*, Lidmaatschappen van de *Silver Twilight*, Bank Leningen, Zegeningen, Vervloeking, and 'Politie van Arkham' kaarten.

Speciale kaarten hebben een grote variëteit aan effecten.



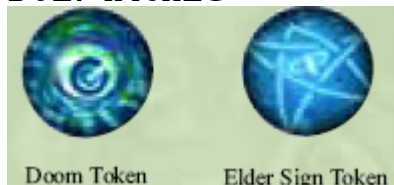
Lidmaatschap 'Silver Twilight' Lening Financier Politie van Arkham Zegen en Vloek

ANCIENT ONE BESCHRIJVINGEN



Aan het begin van ieder potje Arkham Horror bepalen de spelers at random welke *Ancient One* de stad bedreigt. De 'Ancient One Beschrijving' bevat een opsomming van alle krachten, gevechts statistieken, en aanhangers die met iedere van deze buitenaardse wezens verbonden zijn. Zie 'Uiteenzetting van de "Ancient One Beschrijving"' op pagina xxx voor een volledig overzicht.

DOEMFICHES

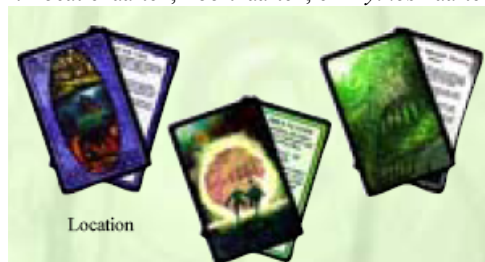


Doem Fiches worden op het Doemspoor op de 'Ancient One beschrijving' geplaatst als zich nieuwe poorten openen in Arkham. Als het doemspoor is opgevuld met doemfiches ontwaakt de *Ancient One*! Op de achterkant van ieder doemfiche staat een 'elder sign' afgebeeld. Als een onderzoeker met succes een 'elder sign' weet te spelen, om een Poort definitief te verzegelen, wordt een doemfiche van het doemspoor van de Ancient One weggenomen, omgekeerd en op de verzegelde locatie geplaatst. Een poort verzegelen door middel van cluefiches vermindert het aantal doemfiches op het doemspoor van de Ancient One niet op deze manier. Zie pagina xxx voor meer informatie over 'elder signs' en cluefiches.

ANCIENT ONE KAARTEN

De grotere kaarten in Arkham Horror worden *Ancient One* kaarten genoemd. Ze beschrijven de gebeurtenissen die zich voordoen in Arkham of de de Andere Werelden. Deze

gebeurtenissen kunnen bestaan uit confrontaties met monsters, beneficial ontmoetingen, etc. Er zijn drie soorten *Ancient One* kaarten: Locatiekaarten, Poortkaarten, en *Mythos* kaarten.



Locatiekaarten staan voor de ontmoetingen die zich afspelen op de diverse locaties in Arkham. Alle negen stadsdelen op het spelbord heeft een bijbehorend stock van zeven kaarten, and iedere kaart heeft een ontmoeting voor iedere locatie in dat deel van de stad. Voor meer informatie over locaties en stadsdelen, zie pagina xxx.

Poortkaarten staan voor de ontmoetingen die plaatsvinden in de Andere Werelden. In tegenstelling tot de Locatiekaarten, die worden verdeeld in een stok voor ieder stadsdeel, worden alle Poortkaarten in een stok door elkaar geschud.

Voor meer informatie over Andere Werelden, zie xxx-xxx, xxx.

Mythos kaarten beschrijven belangrijke gebeurtenissen in Arkham. Iedere ronde wordt er tijdens de Mythos fase een getrokken.

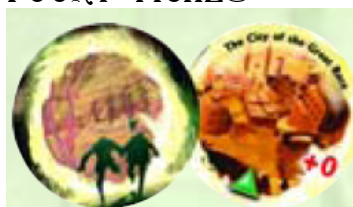
Als een *mythos* kaart is getrokken heeft dat een aantal gevolgen. Het geeft de locatie aan waar een Poort opent, het bepaalt de bewegingen van monsters in Arkham, and het introduceert een gebeurtenis dat de onderzoekers kan treffen. De meeste *mythos* kaarten geven ook een locatie aan waar een cluefiche verschijnt.

MONSTERKAARTEN



Op Monsterkaarten staan de monsters die de straten van Arkham onveilig maken. Iedere monsterkaart heeft twee zijden: een verplaatsingskant en een gevechtskant. Leg ze met de bewegingskant naar boven zolang het monster over het bord rondwaart. Zodra een onderzoeker met een monster in gevecht treed, draai je de monsterkaart om naar zijn gevechtskant. Spelers mogen te allen tijde op beide zijden van een monsterkaart kijken. Zie 'Uiteenzetting van de Monsterkaart' op pagina xxx voor een volledige beschrijving.

POORT FICHES



Dit soort fiches worden op het bord geplaatst om locaties aan te geven waar een poorten naar de Andere Werelden zijn geopend. Op ieder Poortfiche staat aangegeven naar welke Andere Wereld de Poort leidt en is voorzien van een bonus of malus op de worp met de dobbelstenen die de speler die de poort probeert te sluiten moet maken.

'ACTIVITEIT' EN 'VERKEND' FICHES



'Activiteit' Fiches geven bij een locatie op het bord aan dat er iets ongebruikelijks aan de hand is.

Een 'Verkend' Fiche wordt onder de het personagefiche geplaatst nadat hij via een Poort een tocht naar de Andere Wereld heeft gemaakt en is teruggekeerd.

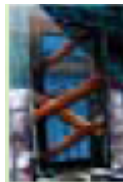
TERROR TRACK FICHE

Dit Fiche wordt op het *terror track* (Angst Spoor) geplaatst om de geestelijke toestand en het moraal van de bewoner van Arkham aan te geven. Als het angstniveau stijgt, gaan winkels dicht en verlaten mensen de stad, waardoor de monsters uiteindelijk vrij spel krijgen in de stad.



'GESLOTEN' FICHES

Deze Fiches worden op locaties geplaatst die gesloten zijn, om het niveau van het *Terror Track*, danwel omdat zich specifieke gebeurtenissen in het spel hebben voltrokken. Spelers noch monsters kunnen een gesloten locatie betreden.



HET OPZETTEN V/H SPEL

Volg de volgende stappen bij de voorbereidingen voor het spelen van Arkham Horror.

MAAK HET SPEELVELD KLAAR

Vouw het bord uit en plaats het in het midden van het speelveld. Zorg ervoor dat er voldoende plek aan alle kanten is om de Personagebeschrijvingen en stapels kaarten te plaatsen. Plaats de diverse fiches en de dobbelstenen bij het bord, zoals op het overzichtsplaatje aangegeven. Let er op dat het *Terror Track* fiche op de "0" van het *Terror Track* geplaatst wordt.

PLAATS DE START CLUES

Plaats een cluefiche op iedere locatie op het bord waar een rode ruit boven is afgebeeld. Deze locaties zijn onstabiel en zijn de plekken waar dimensionele poorten kunnen openen en monsters kunnen verschijnen. Je kunt locations herkennen door de circelvormige illustraties op het Arkham deel van het spelbord (bij voorbeeld de *Silver Twilight Lodge* en *Ma's Boarding House*).

KIES DE STARTSPELER

Wijs een willekeurig speler aan als startspeler. Geef deze speler het fiche dat de 'Startspeler' markeert.

BEPAAAL DE PERSONAGES

De eerste speler schudt de 16 Personagebeschrijving. Dan deelt hij zonder te kijken een willekeurig personage uit aan iedere spelers, ook aan zichzelf. Als alternatief kunnen de spelers afspreken dat ze hun personages mogen uitzoeken, te beginnen met de Startspelers en vervolgens met de klok mee totdat iedere speler een personage heeft uitgezocht.

ONTHUL DE ANCIENT ONE

De startspeler schudt de acht *Ancient One* beschrijvingen door elkaar. Dan trekt hij er een willekeurige tussenuit en plaatst hem open naast het bord. Dit is de *Ancient One* die Arkham deze keer bedreigt. Als op de beschrijving staat aangegeven dat er handelingen moeten worden uitgevoerd bij het begin van het spel (zoals bij Nyarlathotep's "*Thousand Masks*") gebeurt dat nu. Als alternatief kunnen de spelers besluiten dat ze gezamenlijk een *Ancient One* uitkiezen die ze moeten weerstaan.

Dit is vaak handig als er wensen zijn ten aanzien van de speluur. (Yig zorgt voor een korter spel, bijvoorbeeld, terwijl Cthulhu zorgt voor een buitengewoon uitdagend spel).

VERDEEL DE STAPELS KAARTEN

Sorteer de diverse Onderzoekerskaarten en de *Ancient One* kaarten op kleur in de diverse stapels en plaats ze naast het bord zoals op overzicht van de spelopzet.

ONTVANG VASTE BEZITTINGEN

Op iedere personagebeschrijving kunnen bepaalde voorwerpen zijn benoemd als *fixed possessions* (vaste bezittingen). Iedere speler, te beginnen met de startspeler en vervolgens met de klok mee de overige spelers, ontvangen nu de voorwerpen die op hun personagebeschrijving onder "*Fixed Possessions*" staan vermeld. De eerste speler zoekt de betreffende kaarten op tussen de Onderzoekerkaarten en deelt ze uit aan de spelers, zoals vermeld op hun personagebeschrijving.

SCHUD DE ONDERZOEKERKAARTEN

De spellers schudden alle stapels kaarten; gewone voorwerpen, unieke voorwerpen, spreuken, en vaardigheden. De stapels worden naast het bord, gesloten op tafel gelegd. Als spelers kaarten trekken, pakken ze naar willekeur de bovenste van deze stapels.

ONTVANG OVERIGE BEZITTINGEN

Iedere personagebeschrijving kan aangeven dat een onderzoeker één of meer willekeurige (*random*) bezittingen ontvangt. Iedere speler, te beginnen met de startspeler en vervolgens met de klok mee de overige spelers, trekt het aangegeven aantal kaarten van de bijbehorende stapels, zoals aangegeven op hun personagebeschrijving onder "*Random Possessions*".

N.B. Mogelijkheden die het trekken van kaarten beïnvloeden zoals de *Archaeology ability* van Monterey Jack werken ook bij het trekken van kaarten voor de willekeurige bezittingen bij de start van het spel.

AFRONDING VAN DE PERSONAGES

Iedere speler ontvangt het aantal *sanity* fiches dat overeenkomt met de waarde van de *Sanity* van de onderzoeker zoals dat op de personagebeschrijving, en het aantal *Stamina* fiches dat overeenkomt met de waarde van de *stamina* van de onderzoeker.

AFRONDEN V/D ONDERZOEKERS

Iedere speler ontvangt nu een aantal *Sanity* fiches dat gelijk is aan de waarde van de *Sanity* van zijn Onderzoeker en een aantal *Stamina* fiches dat gelijk is aan de waarde van de *Stamina* van zijn onderzoeker. Deze waarden staan vermeld op de personagebeschrijvingen. Iedere speler dient deze fiches te plaatsen in de buurt van de bijbehorende waarde op de personagebeschrijving.

Iedere speler ontvangt ook drie vaardigheid markeerders (*skill markers*) en plaatst één markeerder op ieder van de vaardigheidssporen. Iedere vaardigheid markeerder mag naar

keuze geplaatst op één van de vier getallenparen op het vaardigheidsspoor.
Zie “Vaardigheden Aanpassen” op pagina xxx voor meer informatie over vaardigheid markeerders en vaardigheidsporen.

CREER DE MONSTERVORRAAD

Plaats de monsterkaarten in een ondoorzichtige houder en schud ze door elkaar. Een koffiemok, een plastic bakje, of een stoffen zak kunnen hiervoor goed dienst doen. In deze regels verwijzen we naar deze houder als de ‘monstervoorraad’. Als een monster verschijnt of anderszins in het spel komt, trekt de startspeler een willekeurig monster uit de monstervoorraad en plaatst deze op het spelbord, zoals aangegeven in deze spelregels of in de tekst van een specifieke kaart.

Uitzondering: Voeg de vijf “Mask”¹ monsters niet aan de voorraad toe tenzij Nyarlathotep de *Ancient One* is. Als een andere *Ancient One* is onthuld, verwijder dan de *Mask* monsters uit het spel (stop ze eenvoudigweg terug in de doos). *Mask* monsters herken je aan het woord “Mask” op de gevechtsszijde van de monsterkaarten.

SCHUDDT DE ANCIENTONE KAARTEN

En de poortfiches

De spellers schudden nu de stapels Poort- en *Mythos*kaarten., en plaatsen ze op hun plek naast het bord. Vervolgens schudden ze de 16 poortfiches en plaatsen ze gedekt, op een stapel, naast het bord.

PLAATS PERSONAGEKAARTJES

Iedere speler neemt het personagekaartje dat zijn Onderzoeker voorstelt en plaatst hem op het spelbord op de locatie die op de Personagebeschrijving onder het kopje “Home” staat aangegeven.

De resterende personagebeschrijvingen en –kaartjes worden met de ongebruikte *Ancient One* beschrijvingen uit het spel verwijderd.

TREK EEN MYTHOS KAART

Tot slot trekt de startspeler een *Mythos* kaart en voert hem uit, zoals beschreven wordt in het “*Mythos* fase” onderdeel van de spelregels. De *mythos* kaart geeft een onstabiele locatie aan waar zich een poort opent en een monster verschijnt. Onthoudt, een onstabiele locatie herken je aan een rode ruit op het spelbord. Voor meer informatie over de *Mythos* fase, zie pagina xxx.

Belangrijk: Denk er aan om een doemfiche te plaatsen op het doemspoor van de *Ancient One* zodra de eerste Poort opent. Nadat de *mythos* kaart volledig is uitgevoerd, begint de eerste spelronde, te beginnen bij de startspeler.



¹ Mask = Masker; genoemd naar het *Call of Cthulhu* rollenspelboek *Masks of Nyarlathotep*.

Plaats de <i>Mythos</i> gerelateerde onderdelen aan één kant van het bord. Dit zijn: 9 stapeltjes locatiekaarten 1 stapel Poortkaarten 1 stapel <i>Mythos</i> kaarten - Ancient One Beschrijving en Doemfiches - Poortfiches - Monstervoorraad (in een gesloten bakje) - Clue fiches 'Activiteit', 'Verkend' en 'Gesloten' fiches	HET OPZETTEN VAN HET SPEL 	Plaats clue-fiches op alle 11 onstabiele locaties (deze zijn gemarkeerd door een rode ruit boven de locatie). Plaats de Onderzoekers gerelateerde onderdelen aan de andere kant van het spelbord. Dit zijn; - De stoks kaarten met Bondgenoten, Gewone Voorwerpen, Unieke Voorwerpen, Spreuken en Vaardigheden - Het stok met speciale Onderzoekerskaarten - De voorraad <i>Sanity</i> en <i>Stamina</i> fiches - De voorraad Geldfiches
	Iedere speler neemt zijn personagebeschrijving en –fiche en krijgt zoveel <i>Stamina</i> en <i>Sanity</i> fiches als op de beschrijving als maximum staat aangegeven. Daarnaast krijgt iedere speler de bezittingen die bij zijn onderzoeker horen. Tot slot plaatst iedere speler het personage kaartje op het spelbord, op de <i>home location</i> van zijn personage.	Geef het fiche dat de startspeler aangeeft aan de speler waarvan bepaalt is dat die begint. Dit fiche wordt iedere ronde naar links toe doorgegeven.

DE SPELRONDE

Een spelronde wordt in Arkham Horror verdeeld in vijf fases. Tijdens iedere fase voert iedere speler, te beginnen met de startspeler en vervolgens met de klok mee, de handelingen uit die bij die fase horen. Als alle spelers een fase hebben doorlopen, begint de volgende fase. Aan het eind van de laatste fase, wordt in iedere ronde het fiche dat de startspeler markeert naar links doorgegeven. Daarna begint een nieuwe ronde.

Iedere ronde bestaat uit de volgende fases:

Fase I: Onderhoud

Fase II: Verplaatsing

Fase III: Ontmoetingen in Arkham

Fase IV: Ontmoetingen in Andere Wereld

Fase V: *Mythos*

Tijdens iedere fase voert iedere speler, te beginnen met de startspeler en vervolgens met de klok mee, de handelingen uit die bij die fase horen.

FASE I: ONDERHOUD

Tijdens de onderhoudsfase voert iedere speler de volgende handelingen uit.

1. Ververs kaarten die Uitgeput zijn

Sommige kaarten putten zichzelf uit (*Exhaust*) als ze gebruikt worden, wat betekent dat ze de rest van de ronde worden omgekeerd. Aan het begin van de onderhoudsfase, ververs

iedere speler deze kaarten door ze weer met hun afbeelding naar boven te leggen. Onthoudt eenvoudigweg dat je kaarten die open liggen nog kan gebruiken en ekaarten die gedekt liggen niet meer kunt gebruiken tot ze weer worden omgekeerd tijdens de volgende onderhoudsfase.

Voorbeeld: Richard (speelt Harvey Walters) heeft afgelopen ronde zijn *Wither* spreuk gebruikt, waardoor deze uitgeput raakte en moest worden omgedraaid. Tijdens de onderhoudsfase draait Richard de *Wither* spreuk weer om. De spreuk is nu beschikbaar om opnieuw uit te spreken.

2. Voer handelingen voor de onderhoudsfase uit

Nadat de uitgeputte kaarten zijn teruggedraaid, gaat iedere speler na of op de kaarten van zijn Onderzoeker staat aangegeven dat er iets tijdens de *Upkeep* moet gebeuren. Iedere speler moet iedere ronde alle handelingen uitvoeren die als *Upkeep actions* staan vermeld op de kaarten van zijn personage. Deze *Upkeep actions* mogen uitgevoerd worden in een volgorde naar keuze.

Voorbeeld:

Voorbeeld: Als hij zijn kaarten naloop, ziet Richard dat hij een *Retainer* kaart heeft, waarop een *Upkeep action* vermeld staat. Allereerst ontvangt Richard \$2 voor de *Retainer*. Hij neemt twee geldfiches uit de voorraad. Daarna gooit Richard een dobbelsteen om te bepalen of hij zijn *Retainer* verliest. Richard heeft geluk en hij houdt de *Retainer* kaart nog een ronde.

3. Pas vaardigheden aan

Tot slot mag iedere speler de vaardigheden van zijn onderzoeker aanpassen aan de hand van de vaardigheid markeers die hij tijdens het opzetten van het spel op zijn personagebeschrijving geplaatst heeft. De proces wordt met een

algemene beschrijving van de werking van de vaardigheidssporen, uitgelegd in het kader elders xxx op deze pagina.

Uitzondering: Tijdens het opzetten van het spel, mogen de spellers hun vaardigheidsmarkeerders de drie

vaardigheidssporen, op een getallenpaar naar keuze plaatsen. Deze begin plaatsing onttrekt zich aan de normale regels, die het aantal stappen beperken dat een markeerder mag worden verplaatst.

VAARDIGHEDEN AANPASSEN



Tijdens de onderhoudsfase mag je de vaardigheden van je personage aanpassen, als reactie op de situatie waar je personage zich in bevindt. "Focus" staat voor het vermogen van je personage om zijn aandacht te verdelen over de diverse taken die hij onder handen heeft. Het bepaalt het totaal aantal "posities" dat je je vaardigheden iedere beurt mag aanpassen.

Voorbeeld 1: Hierboven, Amanda heeft een focus van 3. Dit geeft haar de mogelijkheid om haar vaardigheidssporen in totaal iedere beurt drie posities te verplaatsen.. Deze beurt kiest ze er voor om haar *Speed/Sneak* spoor. Twee posities naar rechts te verplaatsen.. Daarna, met nog 1 punt focus over, verplaatst ze haar *Lore/Luck* spoor 1 positie naar links.



Voorbeeld 2: Deze beurt, besluit Amanda haar gehele focus aan te wenden om haar *Fight/Will* spoor drie posities naar rechts te verplaatsen. Ze heeft geen focus meer over om haar andere vaardigheidssporen aan te passen, dus blijven deze staan zoals ze sinds de laatste ronde stonden.

Wees voorzichtig met het aanpassen van de vaardigheden, zeker als de focus van je personage laag is. Als je je vaardigheden te eenzijdig opbouwt, kan je op een onbewaakt moment voor het vuur komen te staan, zonder de mogelijkheid om te reageren.

FASE II: VERPLAATSING

Tijdens de verplaatsingsfase onderneemt iedere speler een van de twee type verplaatsingen, afhankelijk van of zijn Onderzoeker in Arkham of in een Andere Wereld is. (zie "Uiteenzetting van het Spelbord," pagina xxx);

Verplaatsing in Arkham Of Verplaatsing in een Andere Wereld

Deze twee soorten verplaatsing van de Onderzoekers worden hieronder beschreven.

Verplaatsing in Arkham

Als de Onderzoeker van de speler in Arkham is (dat wil zeggen; zijn Personagekaartje staat in het stadsgedeelte van het spelbord), ontvangt hij een aantal verplaatsingspunten dat gelijk is aan de hoogte van zijn Snelheid (*Speed*), zoals aangegeven op zijn Personagebeschrijving. Een speler mag één verplaatsingspunt uitgeven om zijn Personagekaartje van de ene

locatie op het spelbord naar een andere locatie te verplaatsen, zolang de twee locaties op het spelbord verbonden worden door een gele lijn. Een verplaatsingspunt staat een Onderzoeker toe om van een locatie naar een straatgebied te gaan, van een straatgebied naar een ander straatgebied, of van een straatgebied naar een locatie. Locaties zijn herkenbaar door de circelvormige illustraties op het deel van het spelbord dat Arkham weergeeft. Ieder straatgebied in Arkham wordt uitgebeeld door een rechthoekige velden op het spelbord (bij voorbeeld *Miskatonic U.* en *Rivertown*).

Monsters ontwijken

Locaties en straatgebieden waar monsterkaarten op liggen kunnen invloed hebben op het verplaatsen van Onderzoekers. Iedere keer als een Onderzoeker een poging doet om een locatie of straatgebied te verlaten waar één of meer monsterkaarten liggen, moet de Onderzoeker ieder monster op die plek bevechten of ontwijken. (zie "Monsters Ontwijken" op pagina xxx13 en "Het Gevecht" op pagina xxx14 voor meer informatie). Op dezelfde manier moet een speler een monster bevechten of ontwijken als een Onderzoeker zijn verplaatsing eindigt op een locatie of straatgebied dat door één of meer monsters bezet wordt.

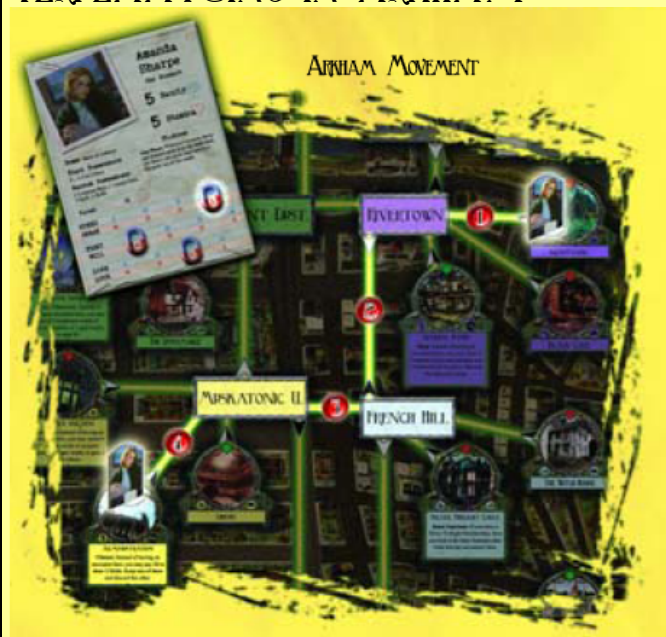
Als het de Onderzoeker niet lukt om het monster te onvluchten,

doet het monster direct gevechtsschade en treed hij er direct mee in gevecht.

Als een Onderzoeker met wat voor rede dan ook in gevecht

treed met een monster, stopt zijn verplaatsing. Ongeacht of hij het gevecht wint of niet, verliest de Onderzoeker de rest van zijn verplaatsingspunten. En blijft hij waar hij is.

VERPLAATSING IN ARKHAM



Amanda Sharpe start haar ronde in *the Graveyard*, in *Rivertown*. Her snelheid is momenteel

4, wat haar deze ronde 4 verplaatsingspunten geeft. Ze besluit dat ze naar de locatie *Administration* wil gaan, dus komt haar verplaatsing in Arkham op het volgende neer:

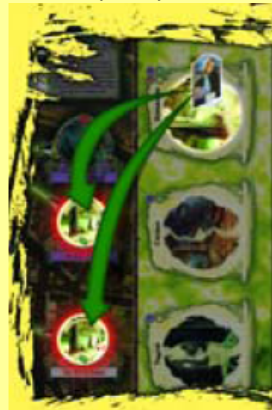
1. 1 verplaatsingspunt om van *the Graveyard* naar het straatgebied *Rivertown* te gaan.
2. 1 verplaatsingspunt om van het straatgebied *Rivertown* naar het straatgebied *French Hill* te gaan.
3. 1 verplaatsingspunt om van het straatgebied *French Hill* naar het straatgebied *Miskatonic U.* te gaan.
4. 1 verplaatsingspunt om van het straatgebied *Miskatonic U.* naar *Administration* te gaan.

VERPLAATSING IN EEN ANDERE WERELD



Voorbeeld: Amanda Sharpe is in het eerste gebied van *The Dreamlands*. Tijdens haar verplaatsing, verplaatst ze naar het tweede gebied van *The Dreamlands*. Tijdens haar verplaatsing de volgende ronde, keert ze terug naar Arkham, naar een locatie met een open Poort naar *The Dreamlands*, waarbij een “verkend” fiche onder het personagekaartje geplaatst wordt.

NAAR ARKHAM TERUGKEREN



Voorbeeld: Amanda Sharpe keert terug naar Arkham vanuit *The Dreamlands*. Ze kan er voor kiezen om zich te verplaatsen naar iedere locatie met een open Poort naar *The Dreamlands*. Nadat ze gekozen heeft wordt een “verkend” fiche onder het personagekaartje geplaatst.

Clues Oppikken

Als een Onderzoeker zijn verplaatsing beëindigd op een locatie waar cluefiches liggen, mag hij direct één of alle cluefiches pakken. De onderzoeker mag geen cluefiches pakken als hij slechts door een gebied heenreist en zijn verplaatsing voortzet. Hij moet zijn verplaatsing eindigen op de locatie met cluefiches om ze op te mogen pakken.

Verplaatsing in een Andere Wereld

Andere Werelden worden verbeeld door grote cirkelvormige gebieden langs de rand van het spelbord.

Deze gebieden staan voor bizarre oorden, vreemde dimensies en andere werelden die binnen de *mythos* een prominente rol spelen. Spelers betreden deze werelden doorgaans door poorten te verkennen. (zie “Poort,” pagina xxx8).

Merk op dat ieder cirkelvormig gebied dat een Andere Wereld voorstelt in tweeën wordt gedeelt door een duidelijke

scheidingslijn: De twee gebieden rechts en links van deze lijn zijn de twee gebieden van zo’n Andere Wereld.

Als een Onderzoeker in een Andere Wereld is bij het begin van de verplaatsingsfase, ontvangt hij geen verplaatsingspunten. In plaats daarvan hangt zijn verplaatsing af van of hij in de eerste (links) of het tweede (rechts) gebied van de Andere Wereld is. Als de Onderzoeker in het eerste gebied van de Andere Wereld is, verplaatst hij naar het tweede gebied.

Als de Onderzoeker in het tweede gebied van de Andere Wereld is, keert hij terug naar Arkham. De speler kiest hierbij een locatie waar een open poort is naar het de Andere Wereld waar hij nu vertrekt. Nadat hij zo’n locatie heeft uitgekozen plaatst hij daar zijn personagekaartje. Daarna legt hij een “verkend” fiche onder zijn Onderzoeker om aan te geven dat de betreffende poort is onderzocht.

Dit fiche blijft in het spel zolang de Onderzoeker op deze locatie blijft. Als er geen poort naar de Andere Wereld leidt waar de Onderzoeker zich bevindt, is de Onderzoeker *lost in*

time and space (zie pagina 16).

Vertraagde Onderzoekers

Tijdens het spel, kunnen bepaalde effecten er voor zorgen dat een Onderzoeker vertraagd raakt. Als dit gebeurt, leg dan het Personagekaartje op zijn kant om de vertraging aan te geven. Vertraagde Onderzoekers ontvangen geen verplaatsingspunten en verplaatsen niet tijdens de verplaatsingsfase. In plaats daarvan zet de speler het Personagekaartje tijdens de verplaatsingsfase weer overeind, om aan te geven dat Onderzoeker niet langer vertraagd is. De volgende ronde kan de Onderzoeker weer als normaal verplaatst worden.

FASE III: ONTMOETING IN ARKHAM

Tijdens de Ontmoeting in Arkham fase, moet iedere speler wiens Onderzoeker zich op een locatie in Arkham bevindt (geen straatgebied of Andere Wereld) een van de volgende handelingen uitvoeren. De handeling die een Onderzoeker uitvoert, hangt af van of er een open Poort is op zijn locatie.

1. Geen Poort

Als er geen Poort is op de locatie, heeft de Onderzoeker een ontmoeting op de locatie. De speler schudt de stapel locatiekaarten die bij de buurt hoort waar zijn onderzoeker zich bevindt, en trekt een kaart uit dit deze stapel. De speler zoekt het kopje dat de locatie van onderzoeker aangeeft, leest de paragraaf hardop voor en voert handelingen uit die in de tekst op de kaart staan aangegeven. Merk op dat de kaart kan aangeven dat een monster verschijnt ("*a monster appears*") wat

als gevolg heeft dat de onderzoeker het monster moet ontwijken (zie "Monsters Ontwijken" pagina xxx13) of bevechten (zie "Het Gevecht," pagina xxx14). Als de speler de aangeven handelingen heeft uitgevoerd stopt hij de kaart terug in de stapel locatiekaarten. Monsters en Poorten kunnen niet verschijnen op verzegelde locaties, zelfs als dit in de tekst op een kaart staat aangegeven. Monsters die naar aanleiding van een Ontmoeting location or gate encounter verschijnen, blijven nooit nadat de ontmoeting is afgehandeld op het spelbord staan. Als een onderzoeker zo'n monster ontvlucht, leg het dan terug in de monstervoorraad. (zie "Monsters in Ontmoetingen" op pagina xxx20).

2. Gate

Als zich op de locatie een Poort bevindt, wordt de onderzoeker door de poort heen getrokken. Hij verplaatst zich naar het eerste gebied (het linker gedeelte) van de Andere Wereld die op het poortfiche staat aangegeven.

Uitzondering: Als een onderzoeker eenmaal door een poort is gegaan en weer naar Arkham is teruggekeerd, plaatst een speler een "verkend" fiche onder zijn onderzoeker. Zolang hij op de locatie met de poort blijft, wordt hij niet langer door de poort heengetrokken, maar mag in plaats daarvan proberen om de poort te sluiten of te verzegelen (zie "Poorten sluiten en verzegelen" pagina xxx16). Als de onderzoeker de locatie verlaat voor de poort gesloten of verzegeld is, wordt het "verkend" fiche afgelegd. Als de onderzoeker later in het spel naar de locatie terugkeert, wordt hij opnieuw door de poort getrokken. Hij moet de fase met Ontmoetingen in de Andere Wereld opnieuw doorstaan voor hij terug kan keren naar de locatie en kan proberen de poort te sluiten of te verzegelen.

Ontmoeting in Arkham (geen poort)	Ontmoeting in Arkham (met Gate)	Ontmoeting in een Andere Wereld
		
Voorbeeld: Amanda Sharpe bevindt zich in de <i>Historical Society</i> in <i>Southside</i> , dus trekt ze een willekeurige kaart uit de stapel kaarten die bij <i>Southside</i> horen en kijkt ze onder het kopje <i>Historical Society</i> . Volgens de kaart, biedt een conciërge haar een rit naar <i>the Woods</i> aan. Als ze dit aanneemt, verplaatst ze naar <i>the Woods</i> en heeft daar een andere ontmoeting.	Voorbeeld: Amanda Sharpe bevindt zich in de <i>Black Cave</i> , maar daar is een poort naar <i>the Dreamlands</i> . Omdat ze geen "verkend" fiche onder zich heeft liggen, wordt ze door de poort naar het eerste gebied van <i>the Dreamlands</i> getrokken.	Voorbeeld: Amanda Sharpe bevindt zich in de <i>City of the Great Race</i> , waar een geel en een groen ontmoetingssymbool bij staan aangegeven. Ze trekt kaarten van de stapel poortkaarten. De eerste kaart is rood, dus kan die ontmoeting niet plaatsvinden in de <i>City of the Great Race</i> . De speler legt de kaart af en trekt opnieuw. Nu trekt ze een blauwe kaart en legt ook deze af. Tot slot trekt ze een groene kaart en bekijkt of er een specifiek kopje is voor een ontmoeting in de <i>City of the Great Race</i> . Dat is niet het geval, dus kijkt ze onder <i>Other</i> en volgt de instructies op.

FASE IV: ONTMOETING IN EEN ANDERE WERELD

Tijdens de "Ontmoeting in een Andere Wereld" fase hebben onderzoekers die zich in gebieden in Andere Werelden

bevinden ontmoetingen. De Andere Werelden worden op het spelbord gemarkeerd door rondjes in verschillende kleuren. Deze gekleurde rondjes noemen we ontmoetingssymbolen. Als een onderzoeker een ontmoeting in een Andere Wereld heeft, trekt de speler een voor een kaarten van de stapel poortkaarten tot hij een kaart trekt waarvan de kleur overeenkomt met een van de ontmoetingssymbolen.

Poortkaarten waarvan de kleur niet overeen komt met de ontmoetingssymbolen worden onderaan de stapel poortkaarten

gelegd.

Zodra een speler een poortkaart heeft getrokken met een kleur die overeen komt met een ontmoetingssymbool, gaat hij na of er een kopje is voor de specifieke Andere Wereld waar zijn onderzoeker momenteel is.

Als er een specifieke ontmoeting staat vermeld, leest de speler deze alinea hardop voor en voert de handelingen die in de tekst staan aangegeven uit. Als er geen specifieke ontmoeting staat aangegeven, leest de spelers de tekst onder het kopje "Other" hardop voor en voert de handelingen die in de tekst staan aangegeven uit.

De tekst op de kaart van een ontmoeting in een Andere Wereld, kan er in resulteren dat een monster verschijnt, waarna de onderzoeker het monster moet ontwijken (zie "Monsters Ontwijken" pagina xxx13) of bevechten or (zie "Gevecht" pagina 16). Als de ontmoeting is afgehandeld legt de speler de kaart af naar onderaan de stapel poortkaarten.

Monsters die verschijnen als gevolg van een poort- of locatiekaart blijven nooit op het spelbord staan als de ontmoeting is afgehandeld. Als een onderzoeker zo'n monster ontvlucht, gaat de monsterkaart terug naar de monstervoorraad. (zie "Monsters in Ontmoetingen," pagina xxx20).

FASE V: MYTHOS

Tijdens de *Mythos* fase trekt de startspeler een *mythos* kaart en voert de volgende handelingen uit;

1. Open Poort en Verschijning Monster
 2. Plaats Clue Fiche
 3. Verplaats Monsters
 4. Activeer Mythos Gebeurtenis
- Deze handelingen worden als volgt uitgevoerd.

Een *mythos* kaart behandelen



1. Open Poort en Monster Verschijnt
2. Plaats Clue Fiche
3. Verplaats Monsters
4. Activeer Mythos Gebeurtenis

A. Iedere *mythos* kaart heeft een aanduiding net onder de titel die aangeeft wat voor type kaart het is. *Mythos* kaarten kennen de categorieën *Headline* (Krantenkop), *Environment* (Omgeving) of *Rumor* (Gerucht). Iedere categorie heeft net iets andere eigenschappen en dit wordt verderop in deze regels in detail uitgelegd.

1. Open Poort en Verschijning Monster

De startspeler kijkt als eerste links onder op de *mythos* kaart die hij heeft getrokken, naar de locatie waar dimensionale bedreiging Arkham deze ronde zal aanvallen. Er kunnen drie

dingen gebeuren, afhankelijk van of de locatie voorzien is van een open poort, een *elder sign* fiche, of geen van deze twee zaken.

A. De locatie is voorzien van een *Elder Sign*

Als er een *elder sign* fiche op de locatie is geplaatst, gebeurt er niets. Er opent geen poort en er verschijnt geen monster. Het *elder sign* heeft de poort voor goed verzegeld en op deze locatie kunnen geen nieuwe poorten meer openen.

B. Locatie is voorzien van een open Poort

Als er al een open poort op de locatie is, doemt er door iedere open poort op het spelbord een monster op. De startspeler trekt blind monsterkaarten uit de voorraad en plaatst ze op iedere locatie met een open poort.

Als er meer monsters moeten worden geplaatst dan volgens het monstermaximum is toegestaan (zie "Monster Maximum en *the Outskirts*," pagina xxx17), bepalen de spelers waar monsters geplaatst worden. De spelers hakken deze knoop door voor de monsters uit de voorraad worden getrokken. Als de spelers niet tot overeenstemming kunnen komen over waar de monsters geplaatst worden, hakt de startspeler de knoop door.

C. Geen *Elder Sign* of Poort

Als er op de locatie geen open poort is en ook geen *elder sign* fiche, open een nieuwe poort en doemt daar een monster uit op. Dit heeft tot gevolg dat de volgende dingen gebeuren, in de volgende volgorde:

1. Het Doemspoor rukt op

De startspeler plaatst een doemfiche met de zijde waar het oog op is afgebeeld naar boven, op het eerste vrije veld op het doemspoor van de *Ancient One*. Als het fiche wordt geplaatst op het laatste beschikbare veld op het doemspoor, ontwaakt de *Ancient One* en het eind van het spel is aangebroken (zie "De *Ancient One* ontwaakt!" pagina xxx18). Als de *Ancient One* ontwaakt, hoef je de rest van de *mythos* fase niet af te maken: ga meteen door naar de eindstrijd.

Merk op dat het altijd mogelijk is dat de *Ancient One* ontwaakt omdat er te veel poorten tegelijk in Arkham geopend zijn (zie "De *Ancient One* ontwaakt!" pagina xxx18).

2. Een poort opent

De startspeler trekt een poortfiche van de stapel poortfiches naast het spelbord en plaatst deze open op de locatie op het spelbord.

. Leg eventuele Cluefiches die op de locatie lagen af: de onderzoekers hebben hun kans om die aanwijzing na te trekken gemist.

3. Een monster verschijnt

De eerste speler trekt een willekeurig monsterkaart uit de voorraad en plaatst hem op de locatie. Als hiermee het aantal monsters over het monster maximum heen gaat, plaatst de startspeler het monster in plaats daarvan in *the Outskirts* (zie "Monster Maximum en *the Outskirts*" pagina xxx17).

Belangrijk:: In tegenstelling tot onderzoekers, worden monsters nooit door poorten heen getrokken.

Voorbeeld: Wade is de startspeler en trekt de *mythos* kaart die in een eerder voorbeeld getoond werd. De linker onderhoek van de kaart toont *Black Cave*, waar geen poort, en ook geen *elder sign* fiche ligt. Allereerst voegt Wade een doemfiche toe aan het doemspoor van de *Ancient One*. Er zijn nog open plekken op het spoor dus trekt Wade het bovenste poortfiche van de stapel en plaatst dit op *Black Cave*. De onthulde poort is degene die leidt naar *Yuggoth*. Tot slot trekt Wade een monster uit de

voorraad (een *Dark Young*) en plaatst het eveneens op *Black Cave*.

Poorten die openen bij Onderzoekers

Als een poort opent op een locatie waar een onderzoeker staat, wordt deze meteen door de poort getrokken naar het eerste gebied van de corresponderende Andere Wereld. Als gevolg van de onverwachte desoriëntatie die optreedt omdat hij door de poort opgeslokt wordt, raakt de onderzoeker vertraagd. Plaats deze onderzoeker op zijn zijkant. De onderzoeker zal zich tijdens de volgende verplaatsingsfase niet verplaatsen. (zie “Vertraagde Onderzoekers” pagina xxx16).

2. Plaats Clue Fiche

De meeste *mythos* kaarten geven een locatie aan waar Clue fiche verschijnt. Plaats een Clue fiche op de aangegeven locatie tenzij daar een open poort is. Als er een of meerdere onderzoekers op die locatie staan, kan een van hen (ze bepalen onderling wie) dat fiche meteen nemen. Als de spelers geen overeenstemming kunnen bereiken beslist de startspeler.

3. Verplaats Monsters

Onlangs het feit dat monster op een locaties starten, verlaten ze die locaties al snel en waren ze rond over de straten van Arkham. Om de verplaatsingen van monsters te bepalen, kijkt de eerste speler in de hoek rechts onder op de *mythos* kaart die hij deze ronde getrokken heeft. Dit deel van de kaart beschrijft welke monsters zich verplaatsen en in welke richting ze dat op het spelbord doen.

Elke *mythos* kaart heeft twee verplaatsingsvakjes, een zwarte en een witte. Iedere locatie en straatgebied op het bord hebben een corresponderende zwarte of witte pijl (soms beide, zie onder). In iedere verplaatsingsvakje op een *mythos* kaart zijn ook één of meerdere dimensiesymbolen afgebeeld. Ieder monster fiche is ook voorzien van een dergelijk dimensiesymbool op de verplaatsingszijde. Monsters op het spelbord waarvan het dimensiesymbool staat afgebeeld in een van de verplaatsingsvakjes op de *mythos* kaart, verplaatsen zich naar een verbonden locatie of straatgebied, als volgt:

- Als het monster voorkomt in het witte verplaatsingsvakje staat, volgt het monster de witte pijl die uit zijn huidige gebied leidt.
 - Als het monster voorkomt in het zwarte verplaatsingsvakje staat, volgt het monster de zwarte pijl die uit zijn huidige gebied leidt.
- Belangrijk: Sommige pijlen die uit een locatie wijzen, zijn aan één kant wit, en aan de andere kant zwart. Deze pijlen tellen zowel als een zwarte als witte pijl. Dus monsters die

voorkomen in het zwarte dan wel het witte verplaatsingsvakje van de *mythos* kaart volgen die pijl.

Monster Verplaatsing en Onderzoekers

Een monster dat al een locatie of straatgebied deelt met één of meer onderzoekers verplaatst zich niet en blijft op zijn plaats. Bepaalde monsters verplaatsen zich meerdere keren (zie de beschrijving van “*Fast*” monsters verderop); als een monster een gebied betreedt waar één of meerdere onderzoekers staan, stopt hij onmiddellijk met verplaatsen. Tijdens deze fase vindt er geen ontmoeting het monster plaats, maar onderzoekers zullen gedwongen worden om het monster te ontwijken of te bevechten tijdens de verplaatsingsfase.

Voorbeeld: Een *Star Spawn* verplaatst zich naar *Uptown*, waar Joe Diamond en Ashcan Pete momenteel staan. Tijdens hun volgende verplaatsingsfase, moet een van hen of mogelijkere wijs beide onderzoekers iets met deze *Star Spawn* aanvangen.

Bijzonderheden bij Monster Verplaatsingen

De meeste monsters verplaatsen zich als hierboven beschreven, maar sommige monsters hebben speciale eigenschappen die andere regels volgen. In Arkham Horror worden er vijf verschillende soorten monster verplaatsingen onderscheiden.

Deze worden aangegeven door de gekleurde rand op de verplaatsingskant van de monsterkaarten:

Normal (Zwarte Rand): Normale monsters verplaatsen zich zoals hierboven beschreven.

Stationair (Gele Rand): Stationaire monsters verplaatsen zich nooit. Deze blijven altijd op de locatie waar ze het spel zijn binnen gekomen.

Snel (Rode Rand): Snelle monster bewegen twee keer, ze volgen de aangewezen pijlen voor beide verplaatsingsstappen. Snelle monsters stoppen met meteen met bewegen als ze een onderzoeker tegen komen.

Uniek (Groene Rand): Monsters met een unieke verplaatsing (zoals de *Hound of Tindalos*) hebben bijzondere verplaatsingsmogelijkheden die op de gevechtskant van het monsterfiche staan aangegeven. Draai een dergelijk monsterkaartje om en volg de daar gegeven instructies.

Vliegend (Blauwe Rand): Vliegende monsters verplaatsen zich doorgaans rechtstreeks naar de dichtstbijzijnde onderzoeker in een straatgebied, of gaan naar het “*Sky*” vak als ze deze beurt geen onderzoeker kunnen bereiken. Vliegende monsters worden uitgebreider toegelicht in het overzicht verderop.

MONSTER VERPLAATSING



Voorbeeld 1: De *mythos* kaart die hierboven staat afgebeeld wordt getrokken. Monsters met de symbolen in het witte vakje (schuine streep, driehoek, ster) verplaatsen zich in de richting aangegeven door de witte pijlen.

Monsters met symbolen in het zwarte vakje (zeshoek) bewegen ook, in de richting aangegeven door de zwarte pijlen.

Specifiek in dit voorbeeld:

1. De *Gug*, met de schuine streep als symbool, volgt de zwarte met witte pijl die uit zijn huidige locatie leidt.
- B. De *Dark Young* verplaatst zich niet. Ook al heeft hij een zeshoek als symbool, de rand is geel en dat geeft aan dat het een stationair monster is dat nooit beweegt.



Voorbeeld 2: De *mythos* kaart die hierboven staat afgebeeld wordt getrokken. Monsters met de symbolen in het witte vakje (vierkant en ruit) verplaatsen zich in de richting aangegeven door de witte pijlen.

Monsters met symbolen in het zwarte vakje (cirkel) bewegen ook, in de richting aangegeven door de zwarte pijlen.

Specifiek in dit voorbeeld:

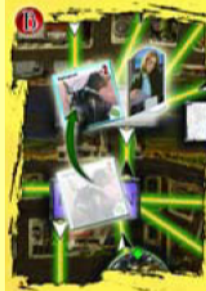
1. De *Dimensional Shambler*, met het vierkant als symbool, volgt de witte pijl die uit zijn huidige locatie leidt. Dan, omdat de kaart een rode rand heeft, die aangeeft dat hij *fast* is, verplaatst hij nog een keer (2), opnieuw volgt hij de witte pijl.
- A. De *Dhole* beweegt niet. Ondanks het feit dat hij een cirkel als symbool heeft, deelt hij de locatie met Amanda Sharpe, dus blijft hij daar in plaats van zich van haar vandaan te verplaatsen.

VLIEGENDE MONSTERS

Vliegende monsters onderscheiden zich door een vlawwe rand. Als een vliegend monster zich verplaatst tijdens de *Mythos* fase houdt hij zich aan de volgende regels:



A) Als een vliegend zich op een locatie of straatgebied bevindt, blijft hij waar hij is.



B) Als het vliegende monster op een locatie of straatgebied is waar geen onderzoekers zijn, en er zijn één of meer onderzoekers in een verbonden straatgebied, verplaatst hij zich naar dat straatgebied.

Als er meer dan één verbonden straatgebied is waar zich onderzoekers ophouden, gaat het naar het straatgebied met de onderzoeker die momenteel de laagste *Sneak* vaardigheid heeft.

(inclusief relevante uitrusting en vaardigheden; als dit een gelijke score oplevert, bepaalt de startspeler naar welke onderzoeker het monster zich beweegt).



C) Als het vliegende monster zich in een straatgebied bevindt waar geen onderzoekers zijn en als er geen onderzoekers zijn in een verbonden straatgebied, gaat hij naar *the Sky* (zie *The Sky*, hieronder).

The Sky

The Sky is een wachtveld dat beschouwd wordt als als straatgebied dat is verbonden met ieder straatgebied in Arkham. Vliegende monsters die zich in *the Sky* bevinden kunnen zich op onderzoekers storten die zich waar dan ook in de straten van Arkham bevinden. Let wel dat monsters in *the Sky* meetellen voor het monster maximum. (zie "Monster maximum en *the Outskirts*" pagina xxx17).

4. Activeer Mythos Gebeurtenis

Tot slot kijkt de startspeler naar de speciale tekst op de *mythos* kaart, en leest het deel bovenaan de kaart. De diverse De diverse aanduidingen geven aan om wat voor type mythos kaart het gaat; en deze worden op verschillende manieren afgehandeld.

Headline: De startspeler voer direct de speciale tekst van de krantenkop op de *mythos* kaart uit. Daarna legt hij de *mythos* kaart af naar onder aan de stapel *mythos* kaarten..

Environment: De speciale tekst van de ‘Omgeving’ mythos kaart blijft meerdere ronden in het spel, mogelijkerwijs zelfs tot het eind van het spel. De startspeler plaatst de kaart open naast het spelbord, en legt een eventuele eerdere *Environment* kaart af naar onder aan de stapel *mythos* kaarten. Dit betekent dat er maar één *Environment* kaart tegelijkertijd in het spel kan zijn.

Rumor: De speciale tekst van een ‘Gerucht’ *mythos* kaart blijft in het spel tot de aan vooraarde onder *Pass* of *Fail* is voldaan, waarna de kaart wordt afgehandeld en wordt afgelegd naar onder aan de stapel *mythos* kaarten.

Er kan maar één *Rumor* kaart tegelijk in het spel zijn. Als er al een *Rumor* kaart in het spel is, negeer dan de speciale tekst van de nieuw getrokken *Rumor* kaart en leg hem af naar onder aan de stapel *mythos* kaarten, nadat de andere effecten voor deze ronde zijn afgehandeld (zoals het openen van een poort en het verplaatsen van monsters).

Andere effecten: Aanvullend kan een mythos kaart aangeven dat er één of meer “activiteit” of “gesloten” fiches geplaatst moeten worden op specifieke locaties. Plaats eenvoudigweg de aangegeven fiches op de locaties die op de kaart staan aangegeven. Als de kaart het spel verlaat, verwijder dan ook de fiches van de locaties.

EINDE VAN DE RONDE

Als de startspeler alle stappen van de mythosfase heeft doorlopen, wordt het fiche dat de startspeler markeert naar links doorgegeven. De ronde is nu voorbij en een nieuwe ronde begint met de onderhoudsfase. Het spel gaat op deze manier door tot het eind van het spel.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen: de spel overwinnen de bedreiging van de *mythos* of worden er door verslagen.

OVERWINNING

De onderzoekers kunnen het spel op de volgende drie manieren winnen:

A. Sluit de poorten

Om op deze manier tot een overwinning te komen, moeten de spelers twee doelen bereiken:

- Een onderzoeker moet de laatste poort op het spelbord sluiten, zodanig dat er op dat moment geen open poorten meer zijn.
- Als de laatste poort gesloten is, moeten de spelers meer poortfiches hebben vergaard dan er spelers zijn. Het poortfiche dat net vergaard is, doordat de laatste poort gesloten is, telt nog mee, maar fiches die de spelers hebben uitgegeven niet. Als aan deze twee voorwaarden is voldaan, hebben de spelers meteen gewonnen. De orde is hersteld in Arkham, terwijl de *Ancient One* nog een paar millennia meer wegzakt in een diepere slaap.

B. Verzegel de poorten

Als er op enig moment zes of meer *elder sign* fiches op het spelbord liggen, hebben de spelers meteen gewonnen. De *Ancient One* is verdreven en de rust keert terug in Arkham.

C. Verdrijf de Ancient One

Als de *Ancient One* ontwaakt (zie pagina xxx18) maar de onderzoekers slagen er in om hem te verslaan, hebben de spelers meteen gewonnen.

De *Ancient One* wordt verdreven naar voorbij tijd en ruimte.

DE OVERWINNINGSCORE

Als de spelers een van hierboven beschreven overwinningmogelijkheden weten te behalen, hebben de onderzoekers de bedreiging van de mythos verslagen en Arkham gered. De speler met de meeste poortfiches wordt de eretitel van *First Citizen of Arkham* verleend. In het geval van een gelijkstand gaat de titel naar de speler met de meeste monsterfiches.

Je kunt aan je overwinning een score toekennen volgens de volgende methode;

Begin met het hoogste weergegeven getal op het doemspoor van de *Ancient One*. Haal hier het *terror level* bij het eind van het spel vanaf. Verwerk nu de volgende bonussen en malussen;

–1 per onafgeloste Banklening

–1 per *elder sign* dat tijdens het spel gespeeld is

+1 per onuitgegeven poort fiche bij het einde van het spel

+1 voor iedere drie onuitgegeven monsterkaartjes die bij het eind van het spel in bezit van de spelers zijn

+1 per onderzoeker die bij het eind van het spel in leven en bij zijn volle verstand is.

Voorbeeld: De moedige onderzoekers sluiten de laatste poort, daarmee Azathoth naar zijn onrustige sluimer terugsturend, net als het *terror level* naar 6 klimt. Trek het *terror level* (6) af van het hoogste nummer om het doemspoor van Azathoth (14) en dit geeft een basisscore van 8. De groep had twee bankleningen (–2), speelde tijdens het spel drie *elder signs* (–3), had acht onuitgegeven poort fiches (+8), had 17 onuitgegeven monster kaartjes (+5), en hadden 5 levende en geestelijk gezonde onderzoekers bij het eind van het spel (+5); wat optelt tot een totaal van 21 punten.

VERSLAGEN

Als de *Ancient One* ontwaakt en alle onderzoekers in gevecht verslaat, wordt het ruimte-tijd continuüm verbroken, wordt de *Ancient One* losgelaten en de gehele mensheid moet boeten voor het falen van de onderzoekers.

In dit onfortuinlijke geval, verliezen alle spelers het spel.

ANDERE REGELS

Als je de regels tot op dit punt gelezen hebt, zou je bekend moeten zijn met de het algemene spelverloop, inclusief wat je moet bereiken om te winnen.

De overige delen van dit regelboek beschrijven alles wat je nodig hebt om die doelen te bereiken: hoe je de vaardigheden van je onderzoeker test, hoe je monsters bevecht of ontvlucht, hoe je spreken uitspreek en hoe je poorten sluit of verzegeld, en meer.

VAARDIGHEDEN

Dit zijn de basis mogelijkheden die de onderzoekers gebruiken om dingen in het spel voor elkaar te krijgen. Iedere onderzoeker heeft zes vaardigheden, zoals hieronder aangegeven.

Onderzoekers hebben voor ieder van deze vaardigheden een waarde, afhankelijk van hoe zij hun vaardigheidsmarkerder hebben gepositioneerd (zie pagina xxx6). Een vaardigheidswaarde staat voor het aantal dobbelstenen de onderzoeker mag werpen voor een test die op die vaardigheid gebaseerd is.

Fight (Vechten): Wordt gebruikt voor fysieke uitdagingen en uithoudingsvermogen. Ook gebruikt in gevecht.

Lore (Kennis): Wordt gebruikt voor het testen van mystieke kennis en vermogen. Ook gebruikt bij het uitspreken van spreken.

Luck (Mazzel): Wordt gebruikt om te bepalen of het geluk aan de zijde van de onderzoeker is. Dit is de meest gebruikte vaardigheid bij ontmoetingen.

Sneak (Sluipen): Wordt gebruikt voor prestaties op het gebied van heimelijkheid and inbraak. Ook gebruikt bij het ontwijken van monsters.

Speed (Snelheid): Wordt gebruikt voor het testen van snelheid en behendigheid. Ook gebruikt om de verplaatsing van onderzoekers te bepalen.

Will (Wilskracht): Wordt gebruikt om het karakter en wilskracht van een onderzoeker te testen. Ook gebruikt voor de Horror-test bij het begin van een gevecht.

VAARDIGHEIDSTEST

Onderzoekers wordt vaak gevraagd om een test uit te voeren op een van hun vaardigheden, om te voorkomen dat ze schade wordt aangedaan of om iets te bereiken. Als het spel vraagt om het testen van een vaardigheid wordt dat aangegeven op een consistente manier waarin de volgende informatie is opgenomen:

- De vaardigheid die je moet gebruiken om de test uit te voeren
- De bonus of malus op de test, indien aanwezig
- De moeilijkheidsgraad voor de test. (niet vermeld als de moeilijkheidsgraad 1 is)

Voorbeeld 1: Voer een *Sneak* (–1) test uit. In dit voorbeeld is *Sneak* de vaardigheid die de onderzoeker voor test moet gebruiken.

De wijzigende factor is –1, a malus dus in dit geval. Omdat het niet specifiek is aangegeven, is de moeilijkheidsgraad 1.

Voorbeeld 2: Voer een *Luck* (+2) [2] test uit. In dit voorbeeld is *Luck* de vaardigheid die de onderzoeker moet gebruiken om de test uit te voeren. De wijzigende factor is +2, een bonus. De moeilijkheidsgraad is 2.

Als hij een vaardigheidstest uitvoert, werpt een speler altijd het aantal dobbelstenen dat overeen komt met de waarde van de bijbehorende vaardigheid. Bonussen, Malussen en Moeilijkheidsgraden worden hieronder uitgebreider toegelicht.

BONUS OF MALUS

Dit getal wordt verrekend met de waarde van de vaardigheid van de onderzoeker voor de speler een test uitvoert. Het resultaat is het aantal dobbelstenen dat de speler werpt om een test uit te voeren. Let wel dat een bonus of malus altijd verrekend wordt met het aantal dobbelstenen dat geworpen wordt en nooit met het resultaat van de individuele dobbelstenen.

Voorbeeld: *Michael McGlen* wordt gevraagd de twee tests uit te voeren die in de voorbeelden hierboven beschreven worden.

Zijn huidige *Sneak* is 3 en zijn huidige *Luck* is 2. In het eerste voorbeeld, trekt hij 1 van zijn *Sneak* van 3 af (door de –1 malus) en zodoende werpt hij twee dobbelstenen. In het tweede voorbeeld, telt hij twee op bij zijn *Luck* van 2 (door de +2 bonus) en zodoende rolt hij vier dobbelstenen.

Belangrijk: Als de bonus of malus het aantal dobbelstenen tot nul of minder dobbelstenen terugbrengt, faalt de test automatisch. De speler mag nog wel cluefiches inzetten om de

test te halen. (zie “xxxClue fiches inzetten bij vaardigheidstesten” hieronder).

MOEILIKHEIDSGRAAD

Dit is het aantal succesvolle dobbelsteenworp die een onderzoeker moet halen werpen om een vaardigheidstest te halen. Iedere dobbelsteen waarmee een vijf of een zes is gegooid, telt als succesvolle worp. Onthoudt dat als bij een vaardigheidstest geen moeilijkheidsgraad is aangegeven, je er van uit moet gaan dat deze 1 is.

Voorbeeld 1: *Michael McGlen* werpt twee dobbelstenen voor de *Sneak* test die boven beschreven werd. Hij gooit een 2 en een 5. De 5 geldt als succesvolle worp, wat hem brengt op een totaal van één succes. Omdat de *Sneak* test check geen moeilijkheidsgraad vermeldde, gaan we uit van 1. *Michael* heeft genoeg successen behaald om de test te halen.

Voorbeeld 2: *Michael* rolt vervolgens vier dobbelstenen voor de *Luck* test die hierboven beschreven werd.

Hij gooit 2, 5, 3, en 6, wat in totaal 2 successen oplevert. (de 5 en 6 gelden beide als succesvol). Omdat de moeilijkheidsgraad voor de test 2 was, haalt, *Michael* de *Luck* test.

Er zijn vier soorten bijzondere vaardigheidstesten die de spelers moeten kennen; *Evade* (Ontvlucht) test, *Horror* (Gruwel) tests, *Combat* (Gevecht) tests, and *Spell* (Spreuk) tests. Ieder van deze bijzondere vaardigheidstests zijn gebaseerd op één van de zes vaardigheden die hierboven genoemd werden en worden verderop in dit regelboek beschreven. Als een onderzoeker een bonus op een vaardigheid krijgt, mag deze ook worden verrekend bij iedere bijzondere vaardigheidstest die op die vaardigheid gebaseerd is. Als een onderzoeker echter een bonus ontvangt op een specifieke test geldt deze bonus niet bij andere testen die op dezelfde vaardigheid gebaseerd zijn.

Bijvoorbeeld, een *Evade* test is een bijzondere vorm van een *Sneak* test. Een Vaardigheidskaart die een +1 geeft op *Sneak* is zowel bruikbaar voor een *Sneak* als een *Evade* test. Echter, een voorwerp dat +2 geeft op een *Evade* test is alleen nuttig bij het maken van een *Evade* test. Die bonus kan niet gebruikt worden bij een gewone *Sneak* test.

CLUE FICHES INZETTEN BIJ VAARDIGHEIDSTESTEN

Clue fiches staan voor de informatie die een onderzoeker kan verwerven over de *mythos* bedreiging. Een speler kan Clue fiches inzetten, een tegelijk, nadat hij een vaardigheidstest heeft gedaan (gehaald of niet). Ieder ingezet Clue fiche staat de speler toe om een extra dobbelsteen te werpen.; als het resultaat van de worp succesvol is, wordt dit bij het totaal aantal succes van de oorspronkelijke worp opgeteld.

Voorbeeld: Voor *Joe Diamond* mislukt een *Lore* (–1) [3] teste, maar hij behaalt twee successen. Hij besluit dat het echt nodig is om deze test te halen en hij legt een clue fiche af en werpt nog een dobbelsteen; hij gooit een 3. Nog steeds geen succes, dus spendeert *Joe* een tweede clue fiche en werpt een tweede dobbelsteen, deze keer gooit hij een 6.

Dit extra succes verhoogt het totaal aantal successen naar 3, genoeg om de test te halen.

Belangrijk: Een Clue fiche inzetten geeft altijd recht op een extra dobbelsteen, zelfs als een malus het aantal te werpen dobbelstenen onder nul bracht.

MONSTERS ONTWIJKEN

Als een speler een poging waagt om een gebied te verlaten waar een monster is, of zijn verplaatsing eindigt in een gebied met een monster, moet hij het monster bevechten of ontwijken. Een onderzoeker kan proberen het monster te ontwijken door

een *Evade* test te maken. Een *Evade* test is een vaardigheidstest op basis van de hoogte van de vaardigheid *Sneak* van de onderzoeker. De oplettendheid van het monster, die is afgedrukt in de rechter bovenhoek van het monsterkaartje, dient als bonus of malus voor de vaardigheid. De moeilijkheidsgraad voor de *Evade* test is altijd 1, tenzij het monster een bijzondere vaardigheid heeft die anders aangeeft. Als de onderzoeker de *Evade* test haalt, ontvlucht hij het monster en de vervolgt zijn beurt als normaal; hij gaat door met verplaatsen of handelt naar gelang dat op de betreffende plek hoort.

Als de onderzoeker de test niet haalt, doet het monster meteen schade en begint het gevecht met het monster. (zie "Gevecht," verderop in deze spelregels).

Voorbeeld: Ashcan Pete verplaatst zich vanuit *the Merchant District* naar *Northside*, waar hem een *Star Spawn* wacht. Pete wil doorgaan naar *the Curiositie Shoppe*, dus moet hij de *Star Spawn* ontwijken. Pete's huidige *Sneak* is 4 en de oplettendheid van de *Star Spawn* is -1, dus werpt hij drie dobbelstenen, hopende op minimaal één succes. Als hij de test haalt, is hij de *Star Spawn* ontvlucht en mag hij zich verder verplaatsen. Als hij faalt doet de *Star Spawn* hem 3 *Stamina* schade en gaat hij het gevecht met hem aan.

Een onderzoeker mag in hetzelfde gebied blijven als hij een monster ontvlucht is. Hij blijft eenvoudigweg waar hij is en hoeft het gevecht deze fase niet aan te gaan.. Dit stelt een onderzoeker in staat om een poort binnen te gaan op dezelfde locatie als waar hij een monster ontvlucht is. Zo'n onderzoeker zou (indien mogelijk) het monster tijdens de verplaatsingsfase kunnen ontwijken, en de poort kunnen binnengaan tijdens de "Ontmoetingen in Arkham" fase.

Voorbeeld: In het voorbeeld hierboven, als Pete de *Star Spawn* weet te ontwijken, kan hij er voor kiezen om in het *Northside* gebied te blijven zonder nu in gevecht te moeten treden. De volgende Verplaatsingsfase moet hij echter opnieuw de confrontatie met de *Star Spawn* aangaan (door te vechten of te ontwijken). Als er meer dan één monster in een gebied is, moet de onderzoeker ieder monster ombeurten ontwijken, in een volgorde naar keuze. Als het hem niet lukt om het monster te ontwijken, doet het monster hem schade en begint het gevecht met het monster.

Als hij het monster verslaat, moet hij nog steeds eventuele andere monsters in dat gebied bevechten of ontwijken, als hij dat nog niet gedaan heeft. Ongeacht of volgende *Evade* testen gehaald worden, zodra er één niet gehaald wordt, mag de onderzoeker zich niet verder verplaatsen.

Voorbeeld: Als de *Star Spawn* uit het voorbeeld hierboven werd vergezeld door een *Shoggoth*, zou Pete beide monsters moeten ontwijken om zich verder te mogen verplaatsen naar de *Curiositie Shoppe*. Als Pete besluit om eerst de *Star Spawn* te ontwijken en dit mislukt, kan hij zich niet verder verplaatsen. Aangenomen dat hij het gevecht met de *Star Spawn* wint, moet hij nog steeds de *Shoggoth* bevechten of ontwijken.

Soms verschijnen monsters als gevolg van een ontmoeting. Een onderzoeker kan deze monsters als alle anderen ontwijken. Deze monsters blijven echter nooit op het spelbord nadat de ontmoeting is afgehandeld. Als een onderzoeker een dergelijk monster ontvlucht leg dan het kaartje direct terug in de monstervoorraad.

MONSTERS ONTWIJKEN



Voorbeeld 1: Amanda gaat van *the Woods* naar *Uptown Streets*, waar haar de *Dhole* haar opwacht. Amanda wil zich verder verplaatsen naar *Southside Streets*, dus moet ze een *Evade* test halen. Haar *Sneak* is momenteel 2, en de oplettendheid van de *Dhole*'s is -1, dus werpt

Amanda 1 dobbelsteen, in de hoop op succes.

Voorbeeld 1A: Zou Amanda's *Evade* test mislukken, doet de *Dhole* haar direct schade, en verliest ze 4 *Stamina*. Als ze nog bij bewustzijn is, moet ze vervolgens een *Horror* test maken, en als ze dat overleeft moet ze besluiten of ze de *Dhole* wil bevechten of wil proberen te ontvluchten. Zelfs als Amanda de *Dhole* op de een of andere manier verslaat, is haar verplaatsing op dit punt afgelopen.

Voorbeeld 1B: Als Amanda haar *Evade* test zou halen, glipt ze met succes langs de *Dhole*, en kan ze haar verplaatsing als normaal voortzetten. In de illustratie hierboven, gaat ze verder naar de *Southside Streets*.

GEVECHT

Uiteindelijk zullen alle onderzoekers hun angsten in de ogen moeten kijken en in gevecht moeten treden met de *mythos*. Wanneer een onderzoeker in gevecht treedt met een monster, doorloopt dan de volgende stappen;

1. Horror test

Allereerst, de buitenaardse aard van de *mythos* dreigt de het gezonde verstand van de onderzoekers te machtig te worden. Dit wordt verbeeld door een *Horror* test. Een *Horror* test is een vaardigheidstest op basis van de *Will* van de onderzoeker. Deze waarde wordt verrekend met de gruwelwaarde van het monster (deze staat op de linker onder hoer van de gevechtsszijde). De moeilijkheidsgraad van deze test is altijd 1 tenzij het monster een bijzondere eigenschap heeft die anders aangeeft. Als de onderzoeker de test haalt, gebeurt er niets. Als hij de test niet haalt, verliest de onderzoeker het zoveel punten *Sanity* als onder de gruwelwaarde van het monster staat aangegeven. De speler legt het bijpassend aantal *Sanity* fiches af. Een onderzoeker die geen *Sanity* fiches overhoudt is krankzinnig geworden (zie pagina xxx16).

Voorbeeld: Ashcan Pete is het niet gelukt om de *Star Spawn* te ontwijken dus moet hij nu een *Horror* test maken. Pete's *Will* is momenteel 3, maar de gruwelwaarde van de *Star Spawn* is -3, dus Pete hoeft geen dobbelsteen te werpen en de test wordt automatisch niet gehaald. Pete verliest 3 *Sanity*, zoals aangegeven onder de gruwelwaarde van de *Star Spawn*. Pete verwijdert drie *Sanity* fiches van zijn personagebeschrijving. Als hem het op de een of andere manier was gelukt om de test

te halen, was er niets gebeurt. Of hij de test haalt of niet, een onderzoeker maakt maar één keer per gevecht een *Horror* test. Als de onderzoeker een monster in eerste instantie met succes weet te ontwijken hoeft hij in het geheel geen *Horror* test te maken.

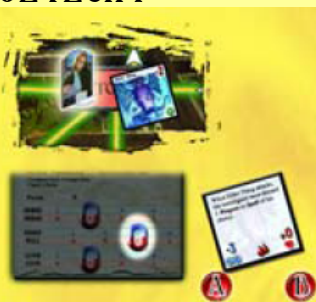
2. Vechten of vluchten

Vervolgens moet de onderzoeker kiezen: hij mag proberen het monster te ontvluchten of bevechten.

A. Vluchten

De onderzoeker probeert het monster te ontvluchten met een *Evade* test zoals precies zoals beschreven onder “Monsters ontwijken” eerder in deze regels. Als hij de test haalt weet hij van de monster weg te komen en het gevecht eindigt meteen. Als de test mislukt, doet het monster de onderzoeker schade en gaat het gevecht verder (zie “Monster Schade,” hieronder).

GEVECHT



Voorbeeld: Amanda heeft besloten met een *Elder Thing* te vechten. Het eerste wat ze moet doen, is een *Horror* test maken. Haar *Will* is 2, maar de gruwelwaarde van het *Elder Thing* is -3, waardoor ze op -1 komt, waardoor ze de test automatisch niet haalt. Als gevolg hiervan verliest ze 2 *Sanity*, zoals je kan zien aan de het aantal stippen onder de gruwelwaarde van het *Elder Thing*.

Aangenomen dat Amanda niet krankzinnig wordt door dit verlies aan *Sanity*, mag ze nu een *Combat* test maken om te proberen het *Elder Thing* te verslaan. Haar *Fight* is 3, en de gevechtswaarde van het *Elder Thing* (B) is +0, waardoor ze met 3 dobbelstenen mag werpen. Het monster heeft een weerbaarheid (*toughness*) van 2, dus ze moet 2 successen behalen om het te verslaan. Met gekruiste vingers werp ze de dobbelstenen en krijgt het volgende resultaat:
2 5 6

De 5 en de 6 tellen beide als succes, wat haar de twee successen oplevert die ze nodig heeft om het *Elder Thing* te verslaan! Ze claimt het kaartje als monster trofee.

Als Amanda had gefaald, zou het *Elder Thing* haar schade hebben gedaan, waardoor ze 1 *Stamina* was verloren en 1 wapen of spreuk naar keuze. Ze zou dan hebben moeten beslissen of ze het opnieuw wilde bevechten of wilde proberen te ontvluchten. Zou ze dan echter niet opnieuw een *Horror* test hoeven maken, omdat ze er dit gevecht al een gemaakt had.

B. Vechten

Als de onderzoeker het monster bevecht, maakt hij een *Combat* test. Een *Combat* test is een vaardigheidstest op basis van de *Fight* waarde van de onderzoeker. Deze waarde wordt verrekend met de gevechtswaarde van het monster (weergegeven in de rechter onderhoek op de gevechtzijde). De moeilijkheidsgraag van deze test is gelijk aan de weerbaarheid van het monster, at wordt weergegeven door het aantal bloeddruppels dat midden onder op de gevechtzijde van het monster is afgebeeld.

Als de onderzoeker de *Combat* test haalt, verslaat hij het monster. De speler van deze onderzoeker verwijdt het monsterkaartje van het bord en plaatst het voor zich als monstertrofee. Als de onderzoeker de test niet haalt, doet het monster hem schade (zie “Monster Schade,” hieronder). Voorbeeld: Nadat zijn *Horror* test mislukt is, besluit Ashcan Pete de *Star Spawn* te bevechten in plaats van hem te ontvluchten. Pete’s *Fight* is 6 en de gevechtswaarde van de *Star Spawn* is -3, dus Pete werpt drie dobbelstenen. De weerbaarheid van de *Star Spawn* is 3 (dit is de moeilijkheidsgraag voor de test), dus Pete moet met alledrie de dobbelstenen succes behalen om het monster te verslaan. Als het Pete lukt, neemt hij het kaartje van de *Star Spawn* en plaatst het voor hem op tafel als monster trofee. Als het mislukt, doet de *Star Spawn* Pete schade.

Belangrijk: Als de weerbaarheid van een monster groter is dan 1, heeft gedeeltelijk succes geen enkel effect. Een monster moet volledig verslagen worden in één *Combat* test of het negeert alle successen die een onderzoeker heeft gegooit.

3. Monster Schade

Iedere keer dat het een onderzoeker niet lukt om een monster te ontlopen of te bevechten, doet het monster schade aan de onderzoeker. De hoeveelheid schade die een monster aandoet, staat afgedrukt onder zijn gevechtswaarde. De onderzoeker verliest zoveel *Stamina* als dit aantal. De speler leg hetzelfde aantal *Stamina* fiches af van zijn personagebeschrijving. Een onderzoeker die geen *Stamina* fiches overhoudt, word bewusteloos geslagen (zie pagina xxx16).

Let wel dat sommige monsters bijzondere eigenschappen hebben en speciale effecten aan de schade toevoegen. Bijvoorbeeld, de *Nightgaunt* voert de onderzoeker mee door de dichtstbijzijnde open poort in plaats van verlies van *Stamina* fiches te veroorzaken. Als de onderzoeker bewusteloos, bij zinnen en op dezelfde locatie blijft, nadat deze stap is uitgevoerd, gaat het gevecht verder. Ga terug naar stap 2, vechten of vluchten, en ga door met het gevecht tot het geheel is afgehandeld.

Voorbeeld: Pete haalt zijn *Combat* test niet, dus de *Star Spawn* doet hem schade. De gevechtsschade van de *Star Spawn* is 3, dus Pete verliest drie *Stamina*. Gewond, gekneusd en meer dan een beetje gek, bereid Pete zich voor op een volgende gevechtsronde.

WAPENS EN SPREUKEN

Onderzoekers kunnen een waardevolle steun in het gevecht verkrijgen door wapens en spreuken te gebruiken. Het grootste voordeel van wapens is dat ze automatisch een bonus geven op een *Combat* test. Er zijn geen aanvullende vaardigheidstesten nodig om ze te gebruiken. De meeste wapen geven echter een Fysieke gevechtssbonus, wat geen enkel effect heeft op veel *mythos* monsters.

Spreuken, aan de andere kant, geven een Magische bonus. Deze zijn effectief tegen vrijwel iedere monster in *Arkham Horror*. Een onderzoeker moet met succes een spreuk uitspreken om er van te profiteren, (zie “Spreuk uitspreken” hieronder). Als het een onderzoeker niet lukt om een spreuk uit te spreken, geeft het in het geheel geen bonus voor het gevecht. Met andere woorden, spreuken zijn machtiger en veelzijdiger dan wapens, maar je kunt er minder op rekenen.

Limiet aan Wapens en Spreuken

Er is een limiet aan het aantal wapens en spreuken dat een onderzoeker tegelijk kan gebruiken. Deze limiet wordt aangeduid door de hand symbooltjes in de linker onderhoek van iedere wapen- op spreukkaart. Iedere onderzoeker mag iedere combinatie van wapens en spreuken gebruiken en hun

vaardigheidsbonussen bij elkaar tellen zo lang als het gezamenlijk aantal hand symbolen niet boven de twee uitkomt. Let wel dat een spreuk altijd het aantal handjes op de kaart vraagt ook als het uitspreken van de spreuk mislukt. Voorbeeld: Ashcan Pete heeft wat uitrusting en een spreuk vergaard voor hij de *Star Spawn* tegemoet treedt. Hij besluit zijn *.45 Automatic* (een wapen dat hem een +4 fysieke *Combat* bonus geeft en één hand vraagt om hem te gebruiken) en *Shrivelling* (een spreuk die hem een +6 Magische *Combat* bonus geeft als hij met succes uitgesproken wordt, en één hand vraagt) te gebruiken. Pete spreekt *Shrivelling* met succes uit. Met de *.45 Automatic* en de gelukte spreuk, krijgt hij in totaal een bonus van +10 (+4 van het wapen, +6 van de spreuk). Als hij zijn *Fight* waarde van 6 er bij optelt, is Pete's volledige vaardigheid voor het maken van de *Combat* test 16. Daarna verrekent hij de gevechtswaarde van de *Star Spawn* (-3), waarna hij met 13 dobbelstenen mag gooien waarmee hij 3 successen moet behalen (omdat de weerbarstigheid van de *Star Spawn* 3 is).

SPREUKEN UITSPREKEN

Een onderzoeker moet een spreuk met succes uitspreken om er voordeel van te hebben. Iedere spreuk heeft een bonus of malus op het uitspreken, en de meeste kosten *Sanity*. Om een spreuk uit te spreken moet de onderzoeker de *Sanity* kosten betalen en daarna een *Spell* test uitvoeren. Om de *Sanity* kosten te voldoen, verwijdt de speler eenvoudigweg een aantal *Sanity* fiches dat gelijk is aan de spreukkosten. Spelers moet de *Sanity* kosten altijd voldoen, ongeacht of de *Spell* test wordt gehaald. De *Spell* test is een test op basis van de *Lore* waarde van de onderzoekers, die wordt aangepast met de bonus of malus op het uitspreken van de spreuk.

Als de *Spell* test niet gehaald wordt, heeft de spreuk geen effect. Als de test wordt gehaald heeft de spreuk effect. Voorbeeld: *Harvey Walters* probeert *Heal*, een spreuk met een bonus op het uitspreken van +1 en die 1 *Sanity* kost, uit te spreken.

Allereerst betaalt Harvey de *Sanity* kosten, daarna maakt hij een *Lore* (+1) test. Zijn *Lore* is momenteel 4, dus hij werpt 5 dobbelstenen en behaalt 2 successen. De *Heal* spreuk is gelukt. Het effect van de spreuk is dat Harvey zijn *Stamina* herstelt, met het aantal punten dat hij successen behaalde bij zijn *Spell* test, dus Harvey herstelt twee *Stamina*.

PERSONAGE STATUS

Dit onderdeel van de regels beschrijft de diverse condities waarin een onderzoeker tijdens het spel kan geraken.

SANITY EN STAMINA

Een onderzoeker begint het spel met het aantal *Sanity* and *Stamina* fiches dat op zijn personagebeschrijving staat vermeld. Deze twee waarden vormen de maxima voor *Sanity* en *Stamina*. Terwijl een onderzoeker *Sanity* of *Stamina* in de loop van het spel kan verliezen of herwinnen, kan de huidige *Sanity* of *Stamina* van een onderzoeker nooit hoger worden dan de maximale *Sanity* or *Stamina*.

Krankzinnig in Arkham

Als de *Sanity* van een onderzoeker terwijl hij in Arkham is ooit tot nul wordt teruggebracht, raakt de onderzoeker tijdelijk krankzinnig.

Hij moet onmiddellijk de helft van zijn voorwerpen en de helft van zijn clue fiches (afgerond naar beneden) afleggen, samen met alle *retainers* (financiers). Daarna verplaatst de speler zijn

onderzoeker meteen naar *Arkham Asylum*. De onderzoeker herwint 1 punt *Sanity*, en legt 1 *Sanity* fiche op zijn personagebeschrijving, en heeft verder geen ontmoetingen deze ronde. De onderzoeker mag de volgende beurt als normaal deelnemen.

Bewusteloos in Arkham

Als de *Stamina* van een onderzoeker terwijl hij in Arkham is ooit tot nul wordt teruggebracht, raakt de onderzoeker bewusteloos.

Hij moet onmiddellijk de helft van zijn voorwerpen en de helft van zijn clue fiches (afgerond naar beneden) afleggen, samen met alle *retainers* (financiers). Daarna verplaatst de speler zijn onderzoeker meteen naar *St. Mary's Hospital*. De onderzoeker herwint 1 punt *Stamina*, en legt 1 *Sanity* fiche op zijn personagebeschrijving, en heeft verder geen ontmoetingen deze ronde. De onderzoeker mag de volgende beurt als normaal deelnemen.

Krankzinnig en Bewusteloos in een Andere Wereld

Als een onderzoeker nog maar 0 *Stamina* of 0 *Sanity* heeft als hij in een Andere Wereld is, de onderzoeker is *Lost in Time and Space* (verloren in tijd en ruimte).

Hij moet onmiddellijk de helft van zijn voorwerpen en de helft van zijn clue fiches (afgerond naar beneden) afleggen, samen met alle *retainers* (financiers). De onderzoeker herwint tot 1 punt *Stamina* en *Sanity*. De speler verplaatst zijn onderzoeker meteen naar het *Lost in Time and Space* vak en legt de onderzoeker op zijn kant om aan te geven dat hij vertraagd is. (zie "Verloren in Tijd en Ruimte," verderop in deze regels). Belangrijk: Bij het vaststellen van het aantal items om af te leggen, tel alle gewone voorwerpen, unieke voorwerpen, het *Deputy's Revolver* en de *Patrol Wagon* tellen ook als voorwerpen. Bondgenoten, Vaardigheden en andere kaarten tellen niet bij dit totaal op.

VERTRAAGDE ONDERZOEKERS

Een onderzoeker waarvan het personagekaartje op zijn kant is geplaatst, is vertraagd. Vertraagde onderzoeker verplaatsen zich niet tijdens de verplaatsingsfase, en ze krijgen geen verplaatsingspunten. In plaats daarvan, als de speler van de vertraagde onderzoeker aan de beurt is in de verplaatsingsfase, zet hij zijn personagekaartje weer recht overeind om aan te geven dat de onderzoeker niet langer vertraagd is.

GEARRESTEERDE ONDERZOEKERS

Sommige ontmoetingen kunnen er op uit draaien dat een onderzoeker gearresteerd wordt en wordt overgebracht naar het *Police Station*. Als dit gebeurt, plaatst de speler de onderzoeker in de *Jail Cell* (in plaats van in het hoofdgebied van het *Police Station*). Gearresteerde onderzoekers raken de helft van hun geld kwijt (afgerond naar beneden) en zijn vertraagd. De speler slaat de hele volgende ronde over, hij zet enkel tijdens de verplaatsingsfase zijn personagekaartje rechtop en plaatst het in het hoofdgebied van de *Police Station*. De speler mag de ronde daarna als normaal deelnemen.

LOST IN TIME AND SPACE

Een onderzoeker die verloren raakt in tijd en ruimte wordt direct verplaatst naar het *Lost in Time and Space* vak op het bord. De onderzoeker is nu vertraagd en de speler legt het personagekaartje op zijn kant. De onderzoeker verliest de volgende ronde, en blijft in op het *Lost in Time and Space* vak. De speler mag allen zijn onderzoeker rechtop plaatsen tijdens de verplaatsingsfase. De volgende ronde, bij het begin van de Onderhoudsfase, mag de speler zijn onderzoeker verplaatsen naar een locatie of straatgebied van zijn keuze in Arkham.

OPGESLOKTE ONDERZOEKERS

In zeldzame gevallen, kunnen onderzoekers *devoured* (opgeslokt) worden. De speler legt direct alle kaarten af (met uitzondering van onuitgegeven poort- of monster fiches) en schud zijn personagebeschrijving door de andere beschrijvingen. De speler trekt vervolgens blind een nieuwe onderzoeker en zet de onderzoeker op alsof hij een nieuw spel voorbereide (zoals beschreven in “Het opzetten van het spel,” eerder in deze regels).

ZEGENINGEN EN VERVLOEKINGEN

Zegeningen en vervloekingen staan voor hulp en interventie van hogere machten, en onderzoekers kunnen deze kaarten verkrijgen bij ontmoetingen of door geruchten (*rumors* op poortkaarten).

- Zolang een onderzoeker *Blessed* (Gezegend) is geldt iedere worp van 4 of beter als een succes.
- Zolang een onderzoeker *Cursed* (Vervloekt) is, geldt alleen iedere worp van 6 of beter als een succes.

Een onderzoeker kan nooit tegelijkertijd vervloekt en gezegend zijn. Als een gezegende speler vervloekt raakt, vervalt alleen de zegening. Als een vervloekte onderzoeker wordt gezegend, leg dan alleen de vervloeking af. Evenzo mag een speler nooit meer dan één vervloeking of zegening tegelijkertijd hebben.

POORTEN SLUITEN EN VERZEGELEN

Als dimensionale poorten zich op locaties in Arkham openen, moeten de spelers er aan werken om deze te sluiten of te verzegelen.

POORTEN SLUITEN

Voordat hij een poort kan sluiten, moet een onderzoeker eerst door een poort gaan, de andere wereld waar de poort naar leidt onderzoeken en naar Arkham terugkeren.

Als een speler van een Andere Wereld terugkeert, zoals eerder beschreven, plaats de speler een “verkend” fiche onder zijn personagekaartje. Dit geeft de onderzoeker de mogelijkheid om de poort te vernietigen en te sluiten tijdens de volgende “Ontmoetingen in Arkham” fase. Als de onderzoeker de locatie waar de poort zich bevindt, om wat voor reden dan ook verlaat, moet de speler het “verkend”fiche weggelaten —de onderzoeker heeft zijn kans gemist en moet de poort opnieuw verkennen als hij hem wil sluiten. Als tijdens de “Ontmoetingen in Arkham” fase, een onderzoeker op een locatie is waar een open poort is en de onderzoeker heeft een “verkend”fiche verkregen, mag hij nu proberen om de poort te sluiten. Om dat te doen moet de onderzoeker kiezen of hij een *Lore* test of een *Fight* test maakt, met het getal op het poortfiche als bonus of malus. Als de onderzoeker deze test haalt, sluit hij de poort en neemt hij het poortfiche als trofee. Als de onderzoeker faalt, blijft de poort open. De onderzoeker kan tijdens de volgende “Ontmoetingen in Arkham”fase opnieuw proberen de poort te sluiten. (en in alle volgende rondes, zo lang als hij de locatie niet verlaat).

POORTEN VERZEGELEN

Als een onderzoeker met succes een poort weet te sluiten, mag hij meteen vijf Clue fiches besteden om de poort voor goed te verzegelen. De speler neemt een doemfiche uit de voorraad ongebruikte doemfiches en legt het met de *elder sign* kant naar boven op de locatie van de poort. De speler claimt het poortfiche als trofee. De poort is nu verzegeld: er kunnen geen poorten meer openen en er kunnen geen monsters op de locatie van de verzegelde poort verschijnen tot het eind van het spel.

MONSTERS & POORTEN SLUITEN

Als een poort is gesloten, worden alle monsters in Arkham, *the Sky*, en *the Outskirts* die hetzelfde dimensie symbool (zie “Monster Verplaatsing,” pagina xxx10) als de gesloten of verzegelde poort, van het spelbord verwijderd en teruggelegd in de voorraad. Het dimensie symbool van een monster staat afgebeeld op de verplaatsingskant van een monsterkaartje.

ELDER SIGNS

Een *Elder sign* is een specifiek soort Unieke Voorwerp dat onderzoekers kunnen gebruiken om poorten te verzegelen. Er zijn diverse *Elder sign* kaarten in de stapel kaarten met Unieke Voorwerpen. Om een *elder sign* te gebruiken moet de onderzoeker op de locatie van de poort zijn en een “verkend” fiche hebben verworven, net als wanneer hij de poort probeert te sluiten.

De onderzoeker hoeft geen *Lore* of *Fight* test te maken Clue fiches uit te geven om het *elder sign* te gebruiken.

Doe om een *elder sign* te gebruiken het volgende:

- De speler verwijdert 1 *Sanity* en 1 *Stamina* van zijn personagebeschrijving. Dit kan er voor zorgen dat zijn onderzoeker bewusteloos raakt of krankzinnig wordt, maar het *elder sign* werkt niettemin.
- De speler neemt een doemfiche van het doemspoor van de *Ancient One* (niet uit de voorraad ongebruikte doemfiches), draait het om naar de *elder sign* kant en plaatst het op de locatie die verzegeld wordt. Dit verlaagt het huidige doemniveau met 1, en dit is de enige manier waarop dat gedaan kan worden.
- De speler legt de *elder sign* kaart af naar de speldoos. Deze specifieke kaart kan niet opnieuw getrokken of gebruikt worden tijdens dit spel.

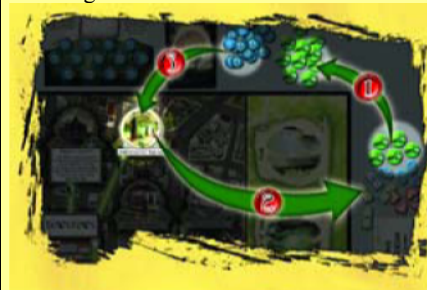
Als deze handelingen zijn verricht, is de poort verzegeld: er kunnen geen poorten meer op deze locaties geopend worden en er kunnen geen monsters meer verschijnen tot het eind van het spel.

MONSTERS BEWAKEN POORTEN

Tijdens de ronde dat hij naar Arkham terugkeert vanuit een Andere Wereld, hoeft een onderzoeker een monster dat zich op de locatie van de Poort bevindt, niet te bevechten of te ontvluchten. Deze regel geldt allen in de ronde dat hij naar Arkham terugkeert; in volgende rondes, als de onderzoeker op dezelfde locatie blijft, moet hij monsters die daar staan als normaal bevechten of ontvluchten.

POORTEN VERZEGELEN

A: Met gebruik van Clue fiches



Om een poort te verzegelen met Clue fiches moet een speler:

1. Een geslaagde worp doen om de poort te sluiten.
2. 5 Clue fiches uitgeven
3. Het poortfiche claimen als trofee
4. Neem 1 *elder sign* fiche van de stapel ongebruikte doemfiches en plaats het op de locatie waar de poort verzegeld werd.

POORTEN VERZEGELEN

B: Met een 'Elder Sign'



Om een poort te verzegelen met een *elder sign*, moet een speler:

1. Leg de *elder sign* kaart af naar de doos (je hoeft niet te werpen om de poort te sluiten).
2. Claim het poortfiche als trofee.
3. Neem 1 doemfiche van het doemspoor van de *Ancient One*, draai het om met het *elder sign* naar boven en plaats het op de locatie waar de poort werd verzegeld. Dit verlaagt het huidige doemniveau met 1.

MONSTER LIMIET & 'THE OUTSKIRTS'

Er is een maximum aan het aantal monsters dat zich gelijktijdig in Arkham mag ophouden. Dit maximum is gelijk aan het aantal spelers in het spel, plus drie.

Onder dit monster maximum vallen alleen de monsters die daadwerkelijk in het Arkham deel van het spelbord rondwaren of die zich in de "Sky" bevinden. Monsters die op een locatie verschijnen en daarna worden verwijderd, tellen niet mee, net als monsters die zich in de "Outskirts" bevinden.

Belangrijk: als het 'terror track' op tien staat, wordt Arkham overspoeld en wordt het monsterlimiet voor de rest van de speluur niet meer toegepast. Zie "Het Terror Spoor," hieronder.

Als het bijplaatsen van monsters op het bord, het aantal monsters in Arkham boven het monster maximum brengt, wordt het monster in plaats daarvan op het 'Outskirts' veld geplaatst. Monsters in de *Outskirts* blijven daar tot de *Outskirts* te vol raken.

Aantal Spelers	Maximaal aantal monsters in de Outskirts
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Als het aantal monsters in de *Outskirts* deze limiet te boven gaat, plaats dan alle monsters in de *Outskirts* terug in de monstervoorraad en verhoog het angstniveau met 1. Het *terror* niveau wordt hieronder beschreven.

HET 'TERROR TRACK'

Het *terror track* (Angstspoor) toon het actuele angstniveau in Arkham—de huidige mentale toestand van de inwoners van de stad. Diverse zaken kunnen het angstniveau laten stijgen, zoals een overschot aan monsters de *Outskirts* of de effecten van sommige *mythos* kaarten. Het stand van het *terror track* gaat nooit omlaag, dus spelers moeten erg voorzichtig zijn met toestaan dat het omhoog gaat.

Als het angstniveau stijgt verplaats van het angstfiche op het *terror track* zoals aangegeven. Het angstfiche kan niet van het spoor af, dus het angstniveau kan niet boven de 10 uitkomen.

"Margie, pak de koffers!"

Het meest zichtbare effect van het stijgen van het angstniveau is dat mensen de stad verlaten. Voor ieder punt dat het *Terror* spoor omhoog gaat wordt een willekeurige Bondgenoot kaart van de bongenoten stapel naar de doos afgelegd. Deze bondgenoot is niet langer beschikbaar voor de rest van dit spel. Als alle bondgenoten naar de doos zijn afgelegd of door Onderzoekers zijn geclaimd, heeft dit specifieke resultaat geen effect meer voor de rest van het spel.

"Dat is het. Ik verhuis de zaak naar Boston."

Als het angstniveau voldoende hoog is opgelopen, sluiten de *Curiositie Shoppe*, de *General Store*, en *Ye Olde Magick Shoppe* voor de rest van het spel.

Als het angstniveau naar 3 stijgt, wordt een 'gesloten' fiche op de *General Store* geplaatst. Hij is voor de rest van het spel gesloten en niemand mag de locatie betreden. Verplaats onderzoekers en monsters die op dat moment in de *General Store* zijn direct naar het *Rivertown* straatgebied.

Als het angstniveau naar 6 stijgt, wordt een gesloten fiche op de *Curiositie Shoppe* geplaatst. Hij is voor de rest van het spel gesloten en niemand mag de locatie betreden. Verplaats onderzoekers en monsters die op dat moment in de *Curiositie Shoppe* zijn direct naar het *Northside* straatgebied.

Als het angstniveau naar 9 stijgt, wordt een gesloten fiche op de *Ye Olde Magick Shoppe* geplaatst. Hij is voor de rest van het spel gesloten en niemand mag de locatie betreden. Verplaats onderzoekers en monsters die op dat moment in de *Ye Olde Magick Shoppe* zijn direct naar het *Uptown* straatgebied.

"Kijk naar al die Monsters."

Als het angstniveau 10 bereikt, wordt de stad Arkham overspoeld door monsters en de monsterlimiet wordt in dit spel in het geheel niet meer toegepast. Er is niet langer een maximum aan het aantal monsters dat de stad onveilig kan maken. Daarnaast wordt, als het angstniveau tot 10 is gestegen, een doem fiche geplaatst op het doemspoor van de *Ancient One*.

DE ANCIENT ONE ONTWAAKT

Hoe moedig de onderzoekers ook strijden, zij staan voor een schier onmogelijke opgave. Ondanks hun uiterste inspanningen, de kan de *Ancient One* ontwaken en Arkham betreden. Als dit gebeurt, is het enige dat de onderzoekers kunnen doen, proberen het terug te drijven, gebruik makend van alle wapens en magie die ze tijdens het spel verzameld hebben. Er zijn drie omstandigheden waaronder de *Ancient One* kan ontwaken.

1. Het Doemspoor is vol

Als er genoeg poorten openen, zal uiteindelijk het doemspoor van de *Ancient One* vol raken met doem fiches, zelfs als de onderzoekers alle *elder signs* gebruiken.

Als een doem fiche wordt geplaatst op de laatste open plek op het doemspoor, ontwaakt de *Ancient One* direct.

2. Te veel open Poorten

Als de onderzoekers teveel poorten gelijktijdig geopend laten zijn, kan de *Ancient One* ontwaken. Het aantal open poorten dat er voor zorgt dat de *Ancient One* ontwaakt hangt af van het aantal spelers.

Aantal spelers	Aantal open poorten
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

3. Geen Poort Fiches

Tot slot ontwaakt de *Ancient One* direct als een nieuwe poort opent en er zijn geen ongebruikte poort fiches meer op de stapel beschikbaar. Dus als het aantal poortfiches afneemt, moeten spelers een of meer poort fiches die ze als trofee hebben geclaimd uitgeven om de voorraad aan te vullen. Erg belangrijk: als de *Ancient One* ontwaakt en het doemspoor is niet vol, vul dan het doemspoor op met doem fiches en voor de eindstrijd begint.

Overzicht van de *Ancient One* kaart



1: Naam: De naam van de *Ancient One*.

2: Gevechts Waarde: Dit is de gevechtswaarde van de *Ancient One*. Deze wordt alleen gebruikt als hij ontwaakt en de spelers hem moeten bevechten.

3: Verdediging: Dit onderdeel benoemt de verdedigingsmogelijkheden die de *Ancient One* tot zijn beschikking heeft. Zie xxx Monster Special Abilities op pagina xxx voor een beschrijving van deze mogelijkheden.

4: Aanhangers: Dit onderdeel geeft bepaalde eigenschappen aan één of meer soorten monsters. Deze mogelijkheden zijn gedurende het hele spel actief.

5: Macht: Dit is een uniek effect dat de *Ancient One* op het spel heeft. De meeste effecten zijn het hele spel actief.

6: Aanval: Dit is de aanval van de *Ancient One*, alleen gebruikt tijdens de eindstrijd. Sommige *Ancient Ones* hebben ook een eigenschap die maar één keer optreedt zodra de spelers met hem in gevecht treden.

7: Doemspoor: Dit spoor geeft aan hoe dicht de *Ancient One* is bij het moment van ontwaken.

DE EINDSTRIJD

Als de *Ancient One* ontwaakt, worden onderzoekers die *lost in time and space* zijn direct verzwolgen en uit het spel verwijderd. De overgebleven onderzoekers moeten de *Ancient One* tegemoet treden in de eindstrijd!

Strijd met de *Ancient One* wordt verdeeld in rondes. Tijdens een ronde, hebben de spelers eerste de kans om un onderzoekers aan te passen. Daarna, valt iedere speler de *Ancient One* aan. Tot slot valt de *Ancient One* de onderzoekers aan. Als deze stappen zijn doorlopen, begint een nieuwe ronde. De structuur van iedere ronde in de strijd is als volgt.

1. Fris Onderzoekers op

Aan het begin van een gevechtsronde met een *Ancient One* mogen de onderzoekers hun kaarten verversen, mogelijkheden van hun personages benutten, hun vaardigheid markeerders verschuiven net als tijdens de onderhoudsfase. Vervolgens wordt het startspeler fiche naar links doorgegeven. Tot slot, mogen ze onderling hun uitrusting uitwisselen alsof ze op dezelfde locatie zijn (zie "Uitrusting uitwisselen" verderop in deze regels).

2. Onderzoekers vallen aan

Vervolgens, beginnende met de startspeler en volgens verder met de klok mee, maakt iedere spelers wiens onderzoeker nog aan het gevecht deelneemt, een *combat test* tegen de *Ancient One* waarbij diens gevechtswaarde als bonus of malus gebruikt wordt.

In tegenstelling tot een gewoon gevecht, kan de *Ancient One* niet verslagen worden met een enkele aanval. Houdt in plaats daarvan ieder succes bij dat een onderzoeker tegen *Ancient One* de scoort (zie "Vaardigheid Test," page xxx). Deze successen zijn cumulatief, en iedere volgende speler draagt er aan bij met zijn eigen aanval.

Als de spelers een aantal successen behalen dat gelijk is aan het aantal spelers (inclusief de spelers die uit het spel geraakt zijn), verwijder dan een doemfiche van het doemspoor van de *Ancient One* begin opnieuw met tellen voor de cumulatieve score.

Als het laatste doemfiche van de *Ancient One* is verwijderd hebben de spelers hem verslagen! Zie "Het Eind van het spel" op pagina 14.

3. De *Ancient One* valt aan

Nadat alle spelers (mat uitzondering van de geëlimineerde spelers) een *Combat test* tegen de *Ancient One* hebben uitgevoerd, laat de *Ancient One* zijn aanval los op de onderzoekers.

Deze aanval verschilt per *Ancient One* maar ze zijn allemaal buitengewoon dodelijk. Bij voorbeeld, Hastur dwingt alle onderzoekers om een steeds moeilijker wordende *Will test* te maken, anders verliezen ze *Sanity*.

Een onderzoeker wiens *Sanity* of *Stamina* door de aanval van *Ancient One* tot 0 gereduceerd wordt, wordt verzwolgen. Als een onderzoeker verzwolgen wordt tijdens de eindstrijd met de *Ancient One*, is die speler voor dit spel geëlimineerd (de speler neemt geen nieuw personage). Als alle onderzoekers zijn verzwolgen, heeft *Ancient One* vrij spel in de wereld en hebben de spelers het spel verloren.

Nadat de aanval van de *Ancient One* voor iedere onderzoeker is uitgevoerd, begint een nieuwe ronde. Dit gaat zo door totdat ofwel de onderzoekers de *Ancient One* verslaan of ze allemaal zijn verzwolgen.

DE ANCIENT ONE BEVECHTEN



Zorg er voor dat bij de start van de strijd het doemspoor van de Ancient One helemaal is opgevuld met doemfiches. Activeer direct eigenschappen van de Ancient One die bij het begin van de eindstrijd in werking treden.



Iedere ronde krijgen de spelers een onderhoudsfase, daarna vallen ze de Ancient One ombeurten aan, waarbij ze het totaal aantal successen dat ze als groep scoren bijhouden. Iedere keer als ze een aantal successen hebben behaald dat gelijk is aan of groter is dan het aantal spelers (bijvoorbeeld 4+ successen in een spel met 4 spelers) halen ze 1 doem fiche van het doemspoor van de Ancient One en beginnen ze opnieuw met tellen.



Nadat iedere speler een aanval heeft uitgevoerd, valt de Ancient One aan. Doorgaans zullen de spelers een vaardigheidstest moeten uitvoeren of moeten lijden onder een onfortuinlijkheid zoals beschreven op de Ancient One beschrijving.

De strijd beslissen

Zouden de spelers het laatste doemfiche van het doemspoor van de Ancient One verwijderen, is de Ancient One verslagen en winnen de spelers! Als echter alle spelers worden verzwoegen, hebben ze gefaald in het voorkomen van de verrijzenis van de Ancient One, en verliezen ze het spel.

DIVERSEN

Hier volgen een aantal aanvullende regels die helpen om het spleen van Arkham Horror verder te verduidelijken.

Kaarten afleggen

Als je een kaart aflegd, leg je hem gesloten terug onderaan de betreffende stapel kaarten. Spelers schudden de meeste stapels alleen als ze een kaart trekken waarop staat aangegeven dat er geschud moet worden. Stapels Locatiekaarten, worden echter geschud voor een speler er een kaart van trekt. Een speler die meerdere kaarten trekt van een stapel locatiekaarten, trekt ze allemaal achter elkaar, zonder daartussen te schudden.

Bijzondere eigenschappen van Locaties

Sommige locaties op het spelbord hebben bijzondere eigenschappen. Als een onderzoeker zo'n locatie betreedt kan hij de bijzondere eigenschap van die locatie benutten in plaats van een ontmoeting te hebben. Als er een open poort is op de locatie, kan de onderzoeker de bijzondere eigenschap niet gebruiken.

Voorbeeld: Het *Science Building* heeft de *Dissection* eigenschap. Deze eigenschap biedt een onderzoeker de mogelijkheid om monsterfiches of poortfiches die hij als trofee geclaimd heeft uit te geven in ruil voor clue fiches. Een onderzoeker die zich in het *Science Building* bevindt mag deze eigenschap benutten in plaats van een ontmoeting te hebben. Onderzoekers kunnen de eigenschap niet gebruiken als er een open poort op de locatie is.

Monsters in Ontmoetingen

Veel ontmoetingen op locaties of in een Andere Wereld, geven aan dat er een monster verschijnt.

Om zo'n ontmoeting af te handelen, moet de speler een monsterkaart trekken uit de monster voorraad en de ontmoeting als normaal afhandelen (de onderzoeker mag proberen het monster te ontwijken of te bevechten). Hoe deze ontmoeting ook afloopt, het monster blijft nooit op het bord liggen. Het monster keert terug naar de voorraad, ongeacht of de onderzoeker het ontwijkt of verslaat, er door bewusteloos wordt geslagen of gek wordt gemaakt.

Beperkingen aan Bijzondere Kaarten

In de meeste gevallen, mag een speler nooit meer dan één exemplaar van een bijzondere kaart tegelijkertijd hebben. Deze regel is van toepassing op Onderhouders (*Retainers*), Leningen, *Silver Twilight* Lidmaatschap, en Zegening/Vervloeking kaarten.

Geld uitgeven

Regelmatig zal onderzoekers verteld worden dat ze voorwerpen kunnen kopen voor de vastgestelde prijs (*for list price*) of een dollar boven de vastgestelde prijs (*for \$1 over list price*). De vastgestelde prijs vind je altijd in de rechter onderhoek van een kaart. Voorwerpen worden gekocht door eenvoudigweg een aantal geldfiches af te leggen dat gelijk is aan de aangegeven prijs.

Trofeeën uitgeven

Er zijn diverse locaties op het spelbord waar spelers monsterfiches en poortfiches kunnen uitgeven die ze als trofee hebben verworven. Bijvoorbeeld, een speler kan monster of poortfiches uitgeven bij de *River Docks* om \$5 te verkrijgen. Alle monster fiches die op deze manier worden uitgegeven worden terug in de monstervoorraad gelegd, en alle poortfiches worden gesloten onder op de stapel poortfiches geplaatst.

Tijdconflicten

Als twee of meer speleffecten gelijktijdig optreden, bepalen de speller de volgorde waarin ze plaats vinden. Als de spelers het niet eens worden, beslist de startspeler.

Uitrusting Uitwisselen

Een onderzoeker in het zelfde straatgebied, locatie of Andere Wereld, als een andere onderzoeker, mag geld, Gewone Voorwerpen, Unieke Voorwerpen en spreuken uitwisselen. Dit mag voor, tijdens of na verplaatsen, maar niet tijdens een gevecht..

Credits

Concept: Richard Launius

Tweede Editie Spel Ontwerp: Richard Launius en Kevin Wilson

Aanvullend Ontwerp: Kevin Wilson, Shannon

Appelcline, Greg Benage, and Christian T. Petersen

Regels: Shannon Appelcline, Kevin Wilson, Christian T. Petersen, and Greg Benage

Revisie: Greg Benage and Christian T. Petersen

Aanvullende Ideeën en Hulp: Christopher Allen

Aanvullend ontwerp en ontwikkeling, Eerste Editie:

Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis

Grafisch Ontwerp: Scott Nicely, Brian Schomburg

Proefspelen en commentaar voor deze editie: FFG Staff,

Christopher Allen, Shannon Appelcline, Michael Arick,

Michael Blum, Jacob Butcher, Charles Engan, Claire

Engan, Steve Hill, David K., Evan Kinnie, Pete Lane,

Richard Launius, Thyme Ludwig, Tess O'Riva, Eric Rowe, DT Strain, Julie Strain, Nate Tepe, Thor Wright, Mike Zebrowski, en Team XZZY

Uitvoerend Ontwikkelaar: Greg Benage

Uitgever: Christian T. Petersen

Bijzondere dank aan: Howard Philips Lovecraft

Voor de online gemeenschap, FAQ, klantenservice, en aanvullende informatie over *Arkham Horror*, bezoek:

www.fantasyflightgames.com

Call of Cthulhu en Arkham Horror gebruikt onder licentie van Chaosium, Inc. Arkham Horror: A Call of Cthulhu Boardgame is onder copyright 2005 en handelsmerk van Fantasy Flight Publishing, Inc.

Alle rechten voorbehouden. Geen onderdeel van dit spel mag worden overgenomen of gereproduceerd zonder schriftelijke toestemming van de uitgever en rechthebbenden.

Credits vertaling

Vertaling, vormgeving: Frank Rieter-Lambers

Deze vertaling mag niet worden overgenomen of verspreid zonder toestemming van de oorspronkelijk rechthebbenden en de vertaler.

OVERZICHT VAN HET SPELBORD.



Het spelbord is verdeeld in een aantal secties: Arkham (A), de *Other Worlds* (C), het *Terror Track* (D), en de *City Limits* (E-G).

Het Arkham gedeelte van het bord toont de stad Arkham verdeeld in 9 buurten, die ieder uit 2 of 3 belangrijke locaties en een straatgebied bestaan (B). De onderzoekers verplaatsen zich over dit deel van het bord, zich door de straten verplaatsend om diverse locaties te bezoeken. Iedere locatie wordt gemarkeerd door een aantal symbolen die aangeven wat doorgaans het karakter van een ontmoeting op die locatie is.

Het *Other Worlds* (C) gedeelte van het spelbord toont diverse andere dimensies die de onderzoekers kunnen betreden als ze door poorten gaan die in het Arkham gedeelte van het bord openen. Onderzoekers gaan door poorten om ze te onderzoeken en een zwak punt te vinden waardoor ze in staat zijn om de poort te sluiten als ze weer naar Arkham zijn teruggekeerd.

Het *Terror Track* (D) deel van het bord geeft het huidige angstniveau aan onder de bevolking van Arkham. Als de onderzoekers het angst niveau laten oplopen, verlaten mensen de stad waardoor het moeilijk wordt om bondgenoten te verkrijgen. Uiteindelijk sluiten de drie winkels in de stad (De *General Store*, de *Curiositeit Shoppe*, en *Ye Olde Magick Shoppe*), waardoor het voor de spelers moeilijker wordt om het spel te winnen. Het *City Limits* gedeelte op het bord bevat drie bijzondere gebieden: *Outskirts* (buitengebieden) (E), *The Sky* (De lucht) (F) en *Lost in Time and Space* (Verloren in tijd en ruimte) (G). Onderzoekers die het een of andere dat gruwelijke lot ondergaan verplaatsen voor korte tijd naar *Lost in Time and Space*.

Monsters op het bord, die in aantal boven het monstermaximum uitkomen, zwerven de stad uit naar de buitenlanden, waar ze de bewoners terroriseren.

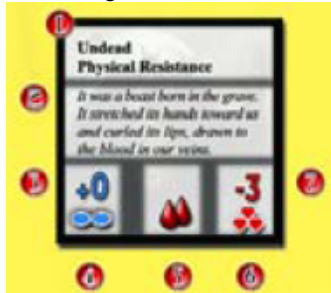
Tot slot, vliegende monsters gaan naar De Lucht voor ze neerstrijken op de volgende zich door de straten van Arkham verplaatsende onderzoeker die ze in het oog krijgen.

MONSTERFICHE OVERZICHT



Verplaatsings zijde

- 1: *Name*: De naam van het monster
- 2: *Awareness*: Deze bonus of malus wordt gebruikt om het monster te ontwijken.
- 3: Verplaatsings Rand: De kleur van de rand geeft het type verplaatsing aan (Zwart – normaal, Rood – snel, Geel – vast, Blauw – vliegend, Groen – bijzonder).
- 4: Thuis Dimensie: Dit is de thuisdimensie van het monster. Als een poort wordt verzegeld of gesloten, gaan alle monsters die bij die dimensie horen terug naar de voorraad.



Gevechts Zijde

- 1: *Eigenschappen*: Bijzondere eigenschappen die het monster heeft. Zie Monster Eigenschappen op pagina xxx voor een volledige uitleg van de vetgedrukte eigenschappen..
- 2: *Beschrijvende tekst*: Deze tekst heeft geen effect op het spel. Het staat er enkel om de sfeer te schetsen.
- 3: *Horror Rating*: Dit is de bonus of malus die wordt gebruikt bij een *Horror* test tegen dit monster.
- 4: *Horror Schade*: Dit geeft aan hoeveel *Sanity* fiches een onderzoeker verliest als de *Horror* test tegen dit monster mislukt.
- 5: *Toughness* (weerbaarheid): Dit is de moeilijkheidsgraad van een *Combat* test die tegen dit monster gemaakt wordt.
- 6: *Gevechtsschade*: Dit geeft aan hoeveel *Stamina* fiches een onderzoeker verliest als een *Combat* test tegen dit monster mislukt.
- 7: *Combat Rating*: Dit is de bonus of malus die wordt gebruikt bij een *Combat* test tegen dit monster.

OVERZICHT VAN DE PERSONAGEBESCHRIJVING



- 1: *Naam en Beroep*: De naam en het beroep van de personage
- 2: *Maximum Sanity*: Dit is de hoeveelheid *Sanity* waarmee je personage het spel begint. Je *Sanity* kan niet boven dit getal uitstijgen (zij het dat dit getal wel kan stijgen).
- 3: *Maximum Stamina*: Dit is de hoeveelheid *Stamina* waarmee je personage het spel begint. Je *Stamina* kan niet boven dit getal uitstijgen (zij het dat dit getal wel kan stijgen).
- 4: *Home*: Dit is de locatie op het spelbord waar je onderzoeker het spel begint.
- 5: *Betzingingen*: Dit is de uitrusting waar je personage het spel mee begint.
- 6: *Unieke Eigenschap*: Dit is een bijzondere eigenschap die alleen jouw personage kan gebruiken.
- 7: *Focus*: Dit is het vermogen van je personage om iedere beurt zijn vaardigheden aan te passen. Zie “3. Pas vaardigheden aan” op pagina 7 voor meer informatie.
- 8: *Vaardigheden*: Dit zijn de vaardigheden van je personage. Ze zijn per paar gerangschikt zodat als je de ene vaardigheid verhoogd, de andere wordt verlaagd.

LOCATIE SYMBOLEN

Boven iedere locatie op het spelbord is een groene danwel een rode ruit afgebeeld. Deze ruit geeft aan wat het relatieve gevaar van de locatie.

Locaties met een groene ruit zijn stabiel.

Monsters en poorten zullen nooit op deze locaties verschijnen, al is het mogelijk dat monsters dat monsters onder bepaalde omstandigheden hem betreden.

Locaties met een rode ruit zijn onstabiel.

Monsters en poorten kunnen op deze locaties verschijnen, soms zelfs als gevolg van een ontmoeting. Deze locaties moeten met voorzichtigheid betreden worden. Iedere locatie op de kaart is ook voorzien van een aantal symbolen. Deze symbolen vertellen de spelers wat de meest waarschijnlijke uitkomst is die ze kunnen verwachten als ze naar die locatie gaan. Hieronder staan de verschillende symbolen beschreven, die bij de diverse locaties op het bord te vinden zijn:

	Bondgenooten		Sanity
	Zegening		Vaardigheden
	Clue fiches		Spreuken
	Gewone Voorwerpen		Stamina
	Geld		Unieke Voorwerpen

Daarnaast geeft iedere onstabiele locatie de spellers de mogelijkheid om een bondgenoot te ontmoeten en Clue fiches zullen vaak verschijnen als gevolg van het behandelen van *mythos* kaarten.

Sommige locaties hebben bijzondere locatie symbolen waarvan de kleur is omgedraaid, zoals het *Sanity* symbool bij *Arkham Asylum*. Deze symbolen geven aan dat er gegarandeerd een manier is om het aangegeven item op die locatie te verkrijgen.

BIJZONDERE MONSTER EIGENSCHAPPEN

Veel voorkomende bijzondere eigenschappen van monsters worden in detail hieronder beschreven, *Ambush* (Overval): Als het gevecht met dit wezen eenmaal begonnen is, heeft de onderzoeker niet langer de mogelijkheid om het te ontvluchten, maar moet het bevechten tot een van beiden in verslagen.

Endless (Eindeloos): Een monster met deze eigenschap kan niet als trofee geclaimd worden. In plaats daarvan gaat het fiche iedere keer als het is verslagen terug naar de voorraad.

Physical/Magical Resistance

(Fysieke/Magische Weerstand): Een wapen of spreuk dat een bonus geeft van het soort waar het monster tegen bestand is geeft maar de helft van de normale bonus (naar boven afgerond). Voorbeeld: Een *Tommy Gun* (normaal gesproken een +6 Fysieke bonus) gebruiken tegen een monster met *Physical Resistance* geeft slechts een +3 bonus.

Physical/Magical Immunity (Fysieke/Magische Immuniteit):

Een wapen of spreuk dat een bonus geeft van het soort waar het monster immuun voor is, geeft niets van de normale bonus.

Voorbeeld: Een *Tommy Gun* (normaal gesproken een +6 Fysieke bonus) gebruiken tegen een monster met *Physical Immunity* geeft een +0 bonus.

Nightmarish X: (Nachtmerrieachtig) Een onderzoeker die een *Horror* test haalt als hij tegenover dit monster staat verliest nog altijd X *Sanity*. Deze eigenschap is niet van toepassing als de onderzoeker de *Horror* test niet haalt.

Voorbeeld: Een *Dark Young* (*Nightmarish* 1) veroorzaakt dat een onderzoeker 3 *Sanity*

verliest als de onderzoeker zijn *Horror* test niet haalt, of dat hij 1 *Sanity* verliest als hij zijn *Horror* test wel haalt. Het *Sanity* verlies van *Nightmarish* 1 is niet van toepassing als de onderzoeker zijn *Horror* test al niet gelukt is.

Overwhelming X (Overweldigend): Een onderzoeker die dit monster in gevecht verslaat, verliest nog altijd X *Stamina*. Deze eigenschap is niet van toepassing als de onderzoeker zijn *Combat* test tegen dit monster niet haalt.

DE FASES

Dit zijn de fases van een spelronde:

Fase I: Onderhoud

Fase II: Verplaatsing

Fase III: Ontmoetingen in Arkham

Fase IV: Ontmoetingen in Andere Wereld

Fase V: Mythos

Tijdens Onderhoud, voeren spelers acties handelingen uit die van beurt tot beurt verplicht zijn. Hieronder vallen ondermeer het innen van loon, het doen van betalingen op leningen, hun uitrusting ververset en het aanpassen van vaardigheidmarkeerders. Tijdens verplaatsing, verplaatsen onderzoekers in Arkham zich overeenkomstig de waarde van hun *Speed*. Onderzoekers een Andere Wereld gaan door naar het volgende gebied in de Andere Wereld, gaan naar Arkham terug als ze al in het tweede gebied van de Andere Wereld waren.

Tijdens Ontmoetingen in Arkham trekt iedere onderzoeker op een locatie zonder gate een locatiekaart van de stapel locatiekaarten die bij die buurt hoort en volgt de instructie op die er op staan. Doorgaans brengen ontmoetingen in Arkham een vaardigheidstest met zich mee. Tijdens Ontmoetingen in Andere Werelden, trekken onderzoekers kaarten van de stapel poortkaarten tot ze een poortkaart hebben waarvan de kleur overeenkomt met de kleur van een van de rondjes die bij de Andere Wereld waar hij is, staan afgebeeld. Daarna volgt hij de instructies op de kaart op. Net als bij Ontmoetingen in Arkham brengen ontmoetingen in een Andere Wereld vaak een vaardigheidstest met zich mee.

Tijdens de Mythos fase, trekt de eerste speler een Mythos kaart en behandelt hem. Allereerst verschijnen één of meerdere nieuwe monsters in Arkham, soms gelijktijdig met een nieuwe poort, en een clue fiche wordt doorgaans ook geplaatst. Vervolgens kunnen sommige monsters op het spelbord zich door de stad verplaatsen. Tot slot treedt het bijzonder effect van de mythos kaart op, wat van invloed kan zijn op de regels van het spel, tijdelijk dan wel in meerdere rondes.

VAARDIGHEIDSTESTEN

Onderzoekers wordt vaak gevraagd om een om een vaardigheid te testen om te voorkomen dat ze schade oplopen of om voordeel te behalen. Deze testen geven de vaardigheid aan die gebruikt moet worden, waarmee het aantal dobbelstenen die de speler voor de test mag werpen wordt aangegeven; de bonus of malus op de test, die verrekend moet worden met het aantal dobbelstenen dat de speler werpt; en de moeilijkheidsgraad, wat bepaalt hoeveel 'successen' de speler moet werpen om de test te halen (dobbelsteenworpen die resulteren in een 5 of een 6 tellen als succes).

BIJZONDERE VAARDIGHEIDSTESTEN

Er zijn vier soorten bijzondere vaardigheidstesten waar de spelers zich van bewust moeten zijn: Evade (ontwijken), Horror

(Schrik), Combat (Gevecht) en Spell (Spreuken). Ieder van deze bijzondere vaardigheidstesten gebruikt de waarde van een van de basis vaardigheden. Bonussen die voor die vaardigheid gelden, gelden ook voor een van deze bijzondere testen. Echter, bonussen op deze bijzondere testen, kunnen niet gebruikt worden bij het maken van een gewone test. Een *Evade* test is gebaseerd op *Sneak* (zie monsters ontwijken op pagina xxx). Een *Combat* test is gebaseerd op *Fight* (zie "Vechten" op pagina xxx).

Een *Horror* test is gebaseerd op *Will* (zie "Horror Test", op pagina xxx).

Een *Spell* test op gebaseerd op *Lore* (zie "Spreuken uitspreken", pagina xxx).

TE VEEL POORTEN

Als er tegelijkertijd teveel poorten geopend zijn, kan de *Ancient One* direct ontwaken.

Spelers	De Ancient One Ontwaakt bij:
1-2	8 Open Poorten
3-4	7 Open Poorten
5-6	6 Open Poorten
7-8	5 Open Poorten

Erg belangrijk: Als de *Ancient One* op deze manier ontwaakt vul dan het doemspoor op met doemfiches voor de einstrijd begint!

MONSTER MAXIMUM

Het aantal monsters dat gelijktijdig op het spelbord mag zijn, wordt beperkt door het aantal spelers. Monsters die boven deze limiet op het spelbord zouden worden geplaatst worden in plaats daarvan in de *Outskirts* geplaatst.

Monster Maximum = (Aantal Spelers) + 3
Belangrijk: Als het angstniveau 10 bereikt, wordt Arkham overspoeld door monsters, wat betekent dat het monster maximum de rest van het spel niet meer wordt toegepast.

MONSTERS IN DE 'OUTSKIRTS'

Als het plaatsen van een monster op het bord, het total aantal monsters in Arkham boven het monster maximum brengt, wordt het monster in plaats daarvan in de *Outskirts* (het buitengebied) geplaatst. Monsters in de *Outskirts* blijven daar totdat de *Outskirts* te vol raken, zoals hieronder aangegeven:

Spelers	Monsters	Spelers	Monsters
1	7	5	3
2	6	6	2
3	5	7	1
4	4	8	0

Als het aantal monsters in de *Outskirts* dit maximum overschrijdt, plaats dan al deze monsters terug in de voorraad en verhoog het angstniveau met 1.

TERROR TRACK SAMENVATTING

Om de gevolgen van het angstniveau op het Terror Track samen te vatten:

Voor iedere stap dat het angstniveau hoger wordt, haal een willekeurige Bondgenoot uit de stapel met Bondgenootkaarten en haal hem uit het spel. Daarnaast gebeurt het volgende bij als een bepaald angstniveau wordt bereikt:

Terror Level	Event
3	De <i>General Store</i> sluit.
6	De <i>Curiositie Shoppe</i> sluit.
9	De <i>Ye Olde Magick Shoppe</i> sluit.
10	Arkham wordt overspoeld (geen monster maximum en een doemfiche op het doemspoor).