

PRAVIDLA

MORTHE 2010

ARKHAM HORROR



A
**CALL OF
CTHULHU**
BOARDGAME

VÍTEJTE V ARKHAMU!

Píše se rok 1926 a nastává vrchol bouřlivých let dvacátých. Mládež až do svítání tančuje v nelegálních lokálech plných cigaretového kouře a popíjí alkohol potajmu opatřený pašeráky a mafii. Je to oslava uzavírající všechny oslavy konce války, jež měla být koncem všech válek.

Aušak v městě Arkham roste temný stín. V nezměrné prázdnotě mezi časem a prostorem se skrývají nezemské bytosti známé jako Prastarí čekající na příležitost překonat brány mezi světy. Tyto brány se právě začaly otevírat a musí být uzavřeny dříve, než Prastarí projdou branami na náš svět a učiní z něj své panství smrti, prachu a popela.

Jen hrstka odvážných vyšetřovatelů stojí proti nezměrným hrůzám ohrožujícím Arkham. Dokážou ale uspět?

Arkham Horror, či též **Hrůza v Arkhamu**, je hra určená pro 1 až 8 hráčů (doporučujeme vám ale hrát ve 3 až 5 hráčích), jejíž herní doba jsou 2 až 4 hodiny. Hra je zasazena do fiktivního městečka Arkham v Massachusetts, které ve své imaginaci vytvořil famózní spisovatel H. P. Lovecraft a posléze ho proslavil ve svých dílech o mýtech Cthulhu.

Poznámka překladatele: Překlad těchto pravidel vychází z druhé edice hry Arkham Horror opravené o errata ve verzi 1.2.

CÍL HRY

Ve hře **Arkham Horror** pomalu procítá strašlivá bytost sídlící za hranicemi času a prostoru a snaží se do našeho světa dostat dimenzionálními branami, které se otvírají po celém městě. Všichni hráči musí spojit své síly, aby dokázali uzavřít tyto brány dříve, než se Prastarý úplně probudí a vtrhne na náš svět. Pokud hráči Prastarému v tomto nerovném boji podlehnou, vše v Arkhamu bude odsouzeno k záhubě.

Hráči, jež jsou ve hře představováni skupinou vyšetřovatelů, musí vzájemně spolupracovat na zavírání otevřených dimenzionálních bran, jejich trvalém zapečetění nebo, pokud ve svém konání selžou, v pokusu porazit Prastarého, který procitne ze své dřimoty.

PRŮBĚH HRY

Ve hře **Arkham Horror** prozkoumávají vyšetřovatelé město a setkávají se s místy, lidmi i bytostmi, které mohou být zcela běžné, ale i naprosto se vymykající našemu chápání. Během těchto dobrodružství se vyšetřovatelé snaží získat stopy a prostředky potřebné k překažení plánů a konečně porážce mýtické hrozby Prastarého.

V začátcích hry se vyšetřovatelé snaží vyhýbat silnějším nestvůrám a procházejí městem, aby získali zbraně, kouzla, stopy a další předměty, jež by jim mohly být v jejich boji užitečné.

Později se vyšetřovatelé snaží uzavřít tolik bran, kolik jen bude možné, a trvale zapečetit ty, které jsou nejvíce aktivní.

V závěru, jakmile je již několik bran bezpečně zapečetěno a vyšetřovatelé získali dostatečný počet stop a mocné zbraně, kouzla či užitečné spojence, se mohou konečně odhodlat k poslednímu zoufalému útoku a pokusit se zapečetit několik posledních zbývajících bran. Buď ve svém snažení uspějí a svět bude zachráněn před zkázou, nebo selžou, Prastarý procitne ze svého eóny dlouhého spánku a nastane závěrečná bitva o budoucnost lidského rodu.

Buďte ve střehu: Procitne-li Prastarý ze svého spánku, vyšetřovatelé s ním musí bojovat o holý život!

ČÁSTI HRY A JEJICH PŘÍPRAVA

V balení hry **Arkham Horror** je možné nalézt následující herní komponenty:

- 1 kniha pravidel (Rulebook)
- 1 hrací plán (Game Board)
- 1 žeton prvního hráče (First Player Marker)
- 5 kostek (Dice)
- 16 karet vyšetřovatelů (Investigator Sheets)
- 16 žetonů vyšetřovatelů (Investigator Markers)
- 16 plastových podstavců (Plastic Investigator Stands)
- 196 stavových žetonů vyšetřovatelů (Status Tokens)
- 56 žetonů peněz (Money Tokens)
- 34 žetony přičetnosti (Sanity Tokens)
- 34 žetony zdraví (Stamina Tokens)
- 48 žetonů stop (Clue Tokens)
- 24 ukazatele dovedností (Skill Sliders)
- 189 karet pro vyšetřovatele (Investigators Cards)
- 44 karty běžných předmětů (Common Items Cards)
- 39 karet unikátních předmětů (Unique Items Cards)
- 40 karet kouzel (Spell Cards)
- 20 karet dovedností (Skill Cards)
- 11 karet spojenců (Ally Cards)
- 35 zvláštních karet (Special Cards)
- 8 karet záloha (Retainer Cards)
- 8 karet členství v Lóži Stříbrného Soumraku (Silver Lodge Membership Cards)
- 8 karet půjčky od banky (Bank Loan Cards)
- 8 karet požehnání/prokletí (Blessing/Curse Cards)
- 3 karty pro zástupce šerifa (Deputy Cards)
- 8 karet Prastarých (Ancient Ones Sheets)
- 20 žetonů zkázy (Doom Tokens)
- 179 karet pro Prastaré (Ancient One Cards)
- 63 karty lokací (Location Cards)
- 67 karet mýtů (Mythos Cards)
- 49 karet bran (Gate Cards)
- 60 žetonů nestvůr (Monster Markers)
- 16 žetonů bran (Gate Markers)
- 3 žetony aktivity (Activity Markers)
- 3 žetony průzkumu (Explored Markers)
- 1 žeton úrovně strachu (Terror Track Marker)
- 6 žetonů uzavření (Closed Markers)

Před svojí první hrou z plat opatrně vyloupejte všechny žetony a značky tak, aby se nepoškodily. Dále nasuňte 16 plastových podstavců na spodní hranu 16 žetonů vyšetřovatelů. Dávejte pozor, aby všechny části hry byly mimo dosah malých dětí a zvířat.

PŘEHLED ČÁSTÍ HRY

Na následujících stránkách je uveden přehled nejrůznějších herních komponent obsažených ve hře **Arkham Horror**. Tento přehled by vám měl pomoci naučit se poznávat jednotlivé herní komponenty a porozumět, k čemu jsou ve hře určeny.

HRACÍ PLÁN (Game Board)



Na hracím plánu je zachyceno město Arkham a „Jiné světy“, které mohou vyšetřovatelé v průběhu hry navštívit. Pro podrobnější popis se podívejte na stranu 20 do sekce „Popis hracího plánu“, kde je vše detailně rozebráno.

ŽETON PRVNÍHO HRÁČE (First Player Marker)

Tento žeton dostává ten hráč, který v daném kole začíná hrát jako první. Na konci každého kola předá hráč, který začínal hrát v tomto kole jako první, žeton prvního hráče hráči po své levici.



KOSTKY (Dice)

Hráči hází kostkami, aby otestovali své dovednosti, bojovali v bitvách nebo určili výsledek různých dalších událostí.



KARTY A ŽETONY VYŠETŘOVATELŮ (Investigators Sheets and Markers)

Každý hráč dostane na začátku hry jednu kartu vyšetřovatele, na níž jsou popsány schopnosti, dovednosti a počáteční vybavení vyšetřovatele, kterého hráč ve hře představuje. Každý hráč rovněž dostane jeden příslušný žeton vyšetřovatele, jenž slouží k určení pozice vyšetřovatele na hracím plánu. Pro podrobnější popis se podívejte na stranu 20 do sekce „Popis karty vyšetřovatele“.



STAVOVÉ ŽETONY VYŠETŘOVATELŮ (Investigator Status Tokens)

Stavové žetony se používají k označení aktuální hodnoty dovedností, přičetnosti, zdraví, peněz a počtu získaných stop.



- Ukazatelé dovedností ve hře ukazují aktuální výši dovedností vyšetřovatele. Během hry vyšetřovatelé provádějí hody na dovednosti, které určují vývoj jejich dobrodružství.



- Žetony přičetnosti představují aktuální duševní stav vyšetřovatele.



- Žetony zdraví představují aktuální fyzický stav vyšetřovatele



- Žetony stop představují životně důležité znalosti a informace, které vyšetřovatel získal před hrou nebo i během ní. Vyšetřovatelé mohou použít žetony stop, aby získali bonusy při hodech na dovednosti nebo trvale zapečetili brány.



- Žetony peněz představují aktuální finanční majetek vyšetřovatele. Je možné je utratit za nákup vybavení, zaplacení pokut a dalších.

KARTY PRO VYŠETŘOVATELE (Investigator Cards)

Malé karty, které se nacházejí ve hře **Arkham Horror**, se nazývají karty pro vyšetřovatele. Tyto karty představují užitečné spojence, s nimiž se vyšetřovatelé mohou setkat, a rozličné předměty, jež mohou v průběhu hry získat. Existuje šest různých druhů karet pro vyšetřovatele:



Běžné předměty Unikátní předměty Dovednosti Kouzla Spojenci

Běžné předměty jsou obyčejné (ovšem užitečné) předměty denní potřeby, které mohou pomoci vyšetřovatelům v jejich snažení.

Unikátní předměty jsou neobvyklé, často velice bizarní a občas i magicky aktivní předměty, které mohou být vyšetřovatelům velmi užitečné. Starodávné symboly, pomocí kterých jde trvale zapečetit brány, jsou součástí právě tohoto balíčku.

Dovednostní karty představují zvláštní schopnosti vyšetřovatelů. Dovednostní karty obvykle buď přidávají nějaký bonus k určité dovednosti, nebo umožňují vyšetřovateli při určitých druhích hodů tyto hody přehodit. Zisk dovednostních karet ve hře je velice náročná a drahá záležitost.

Kouzla jsou magické rituály a zaklínadla, které může vyšetřovatel provádět za použití dovednosti „vědomosti“.

Spojenci jsou lidé, kteří vyšetřovatelům nabídli pomoc v jejich dobrodružstvích. Spojenci patří k nejsilnějším

kartám pro vyšetřovatele a lze je získat v Mámíně hotýlku (*Ma's Boarding House*), což je lokace nacházející se na hracím plánu, a nebo při setkáních v některých nebezpečnějších a nestálých lokacích v Arkhamu.

Zvláštní karty představují unikátní výhody nebo povinnosti, což jsou například zálohy, členství v Lóži Stříbrného soumraku, půjčky od banky, požehnání, prokletí a karty zástupce arkhamského šerifa. Zvláštní karty mají vysokou pestrost účinků.



Členství v Lóži Stříbrného soumraku Půjčka od banky Záloha Zástupce šerifa Požehnání/Prokletí

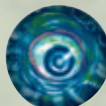
KARTY PRASTARÝCH (Ancient One Sheets)

Na začátku každé hry si hráči náhodně zvolí, který z Prastarých bude ohrožovat město. Na kartě Prastarého jsou uvedeny bojové statistiky, síly, kterými disponuje, a uctívači spojení s každou z těchto nepozemských bytostí. Pro bližší informace se podívejte na stranu 19 do sekce „Popis karty Prastarého, kde je vše podrobně popsáno.“



ŽETONY ZKÁZY (Doom Tokens)

Žetony zkázy se umísťují na počítadlo zkázy na kartě Prastarého pokaždé, když se v Arkhamu otevře nová brána. Jakmile je celé počítadlo zkázy zaplněné žetony zkázy, Prastarý procítá ze svého spánku a nastává konečná bitva!



Žeton zkázy



Žeton starodávného symbolu

Na rubu každého žetonu zkázy se nachází malba starodávného symbolu. Když se vyšetřovateli podaří úspěšně použít starodávný symbol, aby trvale zapečetil bránu, z počítadla zkázy Prastarého se vezme žeton zkázy, otočí se a stranou se starodávným symbolem se položí na lokaci, v níž byla brána zapečetěna. Zapečetění brány za využití žetonů stop nijak nesnižuje počet žetonů zkázy na počítadle zkázy Prastarého. Pro více informací, jak zapečetit brány a již s využitím starodávných symbolů, nebo žetonů stop, se podívejte na stranu 16.

KARTY PRO PRASTARÉ (Ancient One Cards)

Velké karty, které se nacházejí ve hře **Arkham Horror**, se nazývají karty pro Prastaré. Tyto karty představují události, které se vyšetřovatelům mohou přihodit v Arkhamu nebo Jiných světech. Existují tři různé druhy karet pro Prastaré:



Lokace

Brány

Mýty

Lokace jsou karty představující události, které se vyšetřovatelům mohou přihodit na různých místech v Arkhamu. Každé z devíti arkhamských čtvrtí nacházejících se na hracím plánu je přiřazen balíček sedmi karet a na každé z nich jsou uvedeny popisy setkání pro lokace vyskytující se v dané čtvrti. Pro podrobnější informace o lokacích nebo jednotlivých čtvrtích se podívejte na stranu 21.

Brány jsou karty představující události, které se vyšetřovatelům mohou přihodit v Jiných světech. Narozdíl od karet lokací, které se rozdělují do zvláštních balíčků podle jednotlivých čtvrtí, se karty bran nacházejí všechny v jednom balíčku. Pro více informací o Jiných světech se podívejte na strany 8 a 21.

Mýty jsou karty popisující důležité události, které se přihodily v Arkhamu. V každém kole ve fázi mýtu je vytažena jedna karta mýtu. Karta mýtu vnáší do hry rozličné jevy: Určuje lokaci, v níž se otevře brána, ovlivňuje pohyb nestvůr v Arkhamu a popisuje události, které mohou ovlivňovat vyšetřovatele. Na mnoha kartách mýtů je rovněž uvedeno, kde se objevila stopa, která by vyšetřovatelům mohla pomoci.

ŽETONY NESTVŮR (Monster Markers)



Strana pohybu

Bojová strana

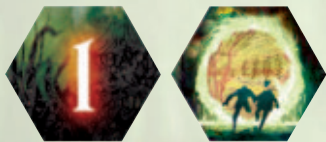
Žetony nestvůr představují nestvůry potulující se po ulicích Arkhamu. Každý žeton má dvě strany: stranu pohybu a bojovou stranu. Dokud se nestvůra jen pohybuje po hracím plánu, nechte její žeton otočený stranou pohybu vzhůru. Jakmile však začne vyšetřovatel s nestvůrou bojovat, otočte žeton nestvůry bojovou stranou vzhůru. Hráči se samozřejmě mohou podívat na obě strany žetonu, kdykoli se jim jenom zachce. Pro více informací se podívejte na stranu 20 do sekce „Popis žetonu nestvůry“.

ŽETONY BRAN (Gate Markers)



Tyto žetony se pokládají na hrací plán, aby označily místa, kde se otevřely dimenzionální brány vedoucí do Jiných světů. Na každém žetonu brány je uvedeno, do jakého Jiného světa brána vede. Kromě toho je na žetonu uveden modifikátor obtížnosti uzavření této brány.

ŽETONY AKTIVITY A PRŮZKUMU (Activity and Explored Markers)



Žeton aktivity Žeton průzkumu

Žetony aktivity určují oblasti na hracím plánu, kde se děje něco neobvyklého. Žeton průzkumu se umístí pod žeton vyšetřovatele v okamžiku, kdy se odvážně vydal skrze dimenzionální bránu do Jiného světa a vrátil se živý a zdravý zpět do Arkhamu.

ŽETONY STRACHU (Terror Markers)

Tento žeton se umísťuje na počítadlo strachu a značí duševní stav a morálku obyvatel Arkhamu. Jak se úroveň strachu ve městě zvyšuje, obchodníci zavírají své krámký a lidé prchají z města, umožňujíc tak stvůrám zcela zamořit ulice.



ŽETONY UZAVŘENÍ (Closed Markers)

Tyto žetony se pokládají na místa, která jsou uzavřena, ať je to již způsobeno strachem ve městě nebo specifickou událostí danou hrou. Do uzavřených lokací nemohou vstoupit ani vyšetřovatelé, ani nestvůry.



PŘÍPRAVA HRY

K přípravě hraní hry **Arkham Horror** postupujte podle následujících kroků:

1. PŘÍPRAVA HERNÍ PLOCHY

Rozložte herní plán a umístěte jej do středu herní plochy. Ujistěte se, že kolem hracího plánu je dostatek místa na karty vyšetřovatele a všechny balíčky karet. Rozložte kolem herního plánu všechny potřebné žetony a kostky, jak je zachyceno na obrázku uvedeném níže. Žeton strachu položte na počítadlo strachu na pole označené „0“.

2. UMÍSTĚNÍ POČÁTEČNÍCH STOP

Na každou lokaci nacházející se na herním plánu a označenou červeným kosočtvercem položte jeden žeton stopy. Tyto lokace se označují jako nestalé a představují místa, kde se mohou otevřít dimenzionální brány a objevit nestvůry. Lokace lze poznat podle kruhových ilustrací překrývajících městský plán Arkhamu.

3. VÝBĚR PRVNÍHO HRÁČE

Náhodně vyberte jednoho z hráčů. Tento hráč bude první hráč, který bude hru začínat. Dejte tomuto hráči žeton prvního hráče.

4. VÝBĚR VYŠETŘOVATELŮ

První hráč promíchá všech 16 karet vyšetřovatelů. Potom, aniž by se na ně díval, náhodně rozdá každému hráči (včetně sebe samého) jednu kartu vyšetřovatele.

Alternativně si hráči rovněž mohou svého vyšetřovatele vybrat přímo, přičemž vybírat začíná první hráč a dále se s výběrem pokračuje po směru hodinových ručiček, dokud nemají všichni hráči svého vyšetřovatele.

5. ODHALENÍ PRASTARÉHO

První hráč promíchá všech 8 karet Prastarých. Potom, aniž by se na ně díval, náhodně vybere jednu kartu a položí ji lícem vzhůru vedle hracího plánu. Vybraná karta určuje Prastarého, který v této hře bude ohrožovat Arkham. Má-li Prastarý nějaké schopnosti, které ovlivňují začátek hry (jako je například Nyarlathotepova schopnost „Tisíce podob“), projeví se právě v této chvíli.

Hráči si rovněž mohou přímo zvolit, jakému Prastarému se postaví tváří v tvář. To je často užitečné, pokud je hra omezena časem či z jiných důvodů (například Yig dělá hru mírně kratší, zatímco Cthulhu představuje opravdovou výzvu).

6. ROZTRÍDĚNÍ KARET

Roztrídte všechny karty pro vyšetřovatele a Prastarého do příslušných balíčků a umístěte je vedle hracího plánu, jak je ukázáno na obrázku uvedeném níže.

PŘÍPRAVA HRY

Na jednu stranu hracího plánu položte všechny komponenty související s mýty:

- 9 balíčků lokací
- Balíček bran
- Balíček mýtů
- Kartu Prastarého a žetony zkázy
- Žetony bran
- Žetony nestvůr (v neprůhledném zásobníku)
- Žetony stop
- Žetony aktivity, uzavření a průzkumu

Každý hráč si vezme kartu a žeton svého vyšetřovatele a poté si nabere tolik žetonů zdraví a příčetnosti, kolik je jeho maximální mez zdraví a příčetnosti. Dále si každý hráč vezme počáteční majetek, který je zaznamenán v kartě vyšetřovatele. Úplně nakonec hráč vezme žeton svého vyšetřovatele a umístí ho na hrací plán do domovské lokace vyšetřovatele.

Na každou z 11 nestalých lokací (označených červeným kosočtvercem) položte jeden žeton stopy.

Na druhou stranu hracího plánu položte všechny komponenty související s vyšetřovateli:

- Balíček spojenců, běžných předmětů, unikátních předmětů, kouzel a dovedností
- Balíček zvláštních karet
- Nepoužité žetony zdraví a příčetnosti
- Nepoužité žetony peněz

Dejte žeton prvního hráče hráči, kterého vyberete, že bude hrát jako první. Žeton prvního hráče se na konci každého kola posune doleva.

7. VÝBĚR ZÁKLADNÍHO MAJETKU

Na většině z karet vyšetřovatelů se mohou nacházet předměty nadepsané jako základní majetek. Každý hráč, počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček, získává všechny předměty označené na kartě vyšetřovatele jako „základní majetek“. První hráč by měl v kartách pro vyšetřovatele vyhledat příslušné předměty a rozdat je jednotlivým hráčům podle toho, jaké vybavení jim přísluší.

8. PROMÍCHÁNÍ KARET PRO VYŠETŘOVATELE

Hráči promíchají balíčky běžných předmětů, unikátních předmětů, kouzel a dovedností a po té je vrátí lícem dolů na jejich místa vedle hracího plánu. Kdykoli je řečeno, že si hráči mají vzít kartu z příslušného balíčku, vezmou si kartu z vršku tohoto balíčku.

9. ZÍSKÁNÍ NÁHODNÉHO MAJETKU

Na každé kartě vyšetřovatele je uvedeno, že tento vyšetřovatel může mít nějaký náhodný majetek. Každý hráč, počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček, si vezme daný počet karet z příslušných balíčků uvedených na kartě vyšetřovatele jako „náhodný majetek“.

Poznámka: Všechny schopnosti, které nějakým způsobem ovlivňují brání karet z balíčku, jako je například schopnost „Archeologie“ Monterey Jacka, fungují i při získávání náhodného majetku na začátku hry.

10. DOKONČENÍ PŘÍPRAVY VYŠETŘOVATELŮ

Každý vyšetřovatel nyní dostane tolik žetonů přičetnosti a zdraví, kolik činí hodnoty přičetnosti a zdraví uvedené na jeho kartě. Každý hráč by si měl tyto žetony umístit do míst k tomu na kartě určených.

Každý hráč rovněž dostane tři ukazatele dovedností. Tato ukazatele umístí na stupnici dovedností takovým způsobem, že na každé stupnici bude právě jeden ukazatel. Ukazatel přitom musí být položen na jednu ze čtyř pozic každé stupnice. Více informací o stupnicích a ukazatelích dovedností můžete nalézt v kapitole „Úprava dovedností“ na straně 5.

11. VYTVOŘENÍ ZÁSObNÍKU NESTVŮR

Dejte žetony nestvůr do neprůhledného zásobníku (nebo pytlíku) a důkladně je promíchejte. Pro tyto účely může jako zásobník sloužit stejně dobře hrnek, plastová krabička či látkový pytlík. Ve hře budeme takovému zásobníku říkat jednoduše zásobník nestvůr. Když se ve hře objeví nestvůra, první hráč náhodně vytáhne ze zásobníku nestvůr žeton nestvůry a podle instrukcí uvedených v těchto pravidlech nebo podle textu dané karty jej umístí na hrací plán.

Výjimky: Není-li Prastarým Nyarlathotep, nedávejte do zásobníku nestvůr pět „maskovaných“ nestvůr. Maskované nestvůry lze poznat podle slov „maskovaná stvůra“ na bojové straně žetonu nestvůry.

12. PROMÍCHÁNÍ KARET PRO PRASTARÉ A ŽETONŮ BRAN

Nyní hráči promíchají karty bran, lokací a mýtů a položí je zpět na jejich místo vedle hracího plánu. Dále promíchají 16 žetonů bran a umístí je na hromádku lícem dolů vedle hracího plánu.

13. UMÍSTĚNÍ ŽETONŮ VYŠETŘOVATELŮ

Každý hráč vezme svůj žeton, který znázorňuje jeho vyšetřovatele a umístí jej na lokaci na hracím plánu, která je v kartě vyšetřovatele nadepsána jako „domov“. Karty a žetony všech ostatních vyšetřovatelů, stejně jako nepoužité karty Prastarých, se nyní mohou vrátit zpět do krabice.

14. VYTAŽENÍ A VYHODNOCENÍ KARTY MÝTU

Na závěr přípravy vezme první hráč horní kartu z balíčku mýtů a vyhodnotí ji podle pravidel popsanych v kapitole „Fáze mýtu“. Jestliže byla vytažena **Zvěst** (Rumor), odhodte ji a pokračujte v brání karet z balíčku mýtů tak dlouho, dokud vytažená karta nebude **Zvěst**. Karty mýtů určují nestálé lokace, kde se objevují brány a nestvůry. Všechny nestálé lokace nacházející se na hracím plánu jsou vždy označeny červeným kosočtvercem. Pro více informací o fázi mýtu se podívejte na stranu 9.

Důležité: Nezapomeňte dát na počítadlo zkázy žeton zkázy, když se poprvé otevře nějaká dimenzionální brána.

Po úplném vyhodnocení tažené karty mýtu začíná první kolo hry, které zahajuje první hráč.

KOLO HRY

Každé kolo hry se v **Arkham Horroru** dělí do pěti různých fází. **Během každé z těchto fází, počínaje vždy prvním hráčem a pokračujíc ve směru hodinových ručiček, provádějí hráči své akce, které dané fázi přísluší.** Jakmile všichni hráči dokončí v dané fázi své akce, začíná další fáze kola. Na konci poslední fáze každého kola předá první hráč žeton prvního hráče hráči po své levici, čímž zároveň začíná kolo nové.

Fáze v každém kole jsou následující:

- Fáze I:** Údržba
- Fáze II:** Pohyb
- Fáze III:** Setkání v Arkhamu
- Fáze IV:** Setkání v Jiných světech
- Fáze V:** Mýtus

Během každé fáze, počínaje vždy prvním hráčem a pokračujíc ve směru hodinových ručiček, provádějí hráči své akce, které dané fázi přísluší.

FÁZE I: ÚDRŽBA

Během fáze údržby provedou hráči tyto akce (v takto uvedeném pořadí):

1. OBNOVA VYČERPANÝCH KARET

Některé karty se při svém použití **vyčerpají**, což znamená, že jsou na zbytek kola otočeny svým lícem dolů. Na začátku fáze údržby si může hráč **obnovit** všechny tyto karty tak, že je jednoduše otočí opět lícem vzhůru. Pamatujte si, že karty otočené lícem vzhůru použít můžete, zatímco karty otočené lícem dolů není možné použít až do té doby, dokud je v příští fázi údržby neotočíte opět lícem vzhůru.

Příklad: Richard, který hraje za profesora Harveye Walterse, seslal v minulém kole kouzlo ochromení, takže musel kartu tohoto kouzla otočit lícem dolů. Při své fázi údržby Richard kouzlo opět otočil lícem vzhůru. Je tak připraveno k dalšímu seslání.

2. PROVEDENÍ AKCÍ ÚDRŽBY

Po obnovení vyčerpaných karet musí každý hráč nahlédnout do karty svého vyšetřovatele, zda v ní nejsou uvedeny nějaké akce údržby. V každém tahu **musí hráč provést všechny akce údržby** uvedené v jeho kartě vyšetřovatele. Akce údržby je možné provádět v libovolném pořadí. V prvním kole po té, co vyšetřovatel dostal kartu požehnání, prokletí, půjčky od banky nebo zálohy, není třeba provádět žádný hod.

Příklad: Richard se podívá na své karty a zjistí, že má kartu záloha, pro kterou je třeba provést akci údržby. V popisu karty je uvedeno, že Richard získá \$2. Vezme si tedy 2 žetony peněz příslušné hodnoty z hromádky nepoužitých žetonů peněz. Poté si Richard musí hodit kostkou, zda mu karta zálohy zůstane i nadále, nebo o ni přijde. Má štěstí a může si nechat kartu do dalšího kola.

3. ÚPRAVA DOVEDNOSTÍ

Na závěr fáze údržby si každý hráč může upravit výši dovedností svého vyšetřovatele pomocí ukazatelů dovedností umístěných na kartu vyšetřovatele během přípravy hry. Jak při úpravě dovedností postupovat, stejně jako popis toho, jak vlastně ukazatele dovedností fungují, je vysvětleno na obrázku „Úprava dovedností“ na následující straně.

Výjimka: Během přípravy hry mohou hráči umístit všechny tři ukazatele dovedností na jakoukoli za čtyř pozic daných stupnic dovedností. Během přípravy hry tedy neplatí pravidlo o maximálním možném počtu přesunutých ukazatelů, jenž může být proveden každé kolo.

FÁZE II: POHYB

Během fáze pohybu může každý hráč vybrat jednu ze dvou následujících možností pohybu v závislosti na tom, zda se jeho vyšetřovatel nachází v Arkhamu nebo v Jiném světě (viz „Popis hracího plánu“, strana 20):

Pohyb v Arkhamu
nebo
Pohyb v Jiném světě

Dva možné druhy pohybu vyšetřovatelů jsou popsány níže.

POHYB V ARKHAMU

Pokud se vyšetřovatel nachází v Arkhamu (tedy značka vyšetřovatele se nachází v oblasti města na hracím plánu), dostává tento vyšetřovatel tolik **bodů pohybu, kolik je jeho hodnota rychlosti**, kterou lze nalézt na kartě vyšetřovatele. Hráč může použít jeden bod pohybu, aby se jeho vyšetřovatel na hracím plánu pohnul po žluté čáře z jednoho místa na místo s ním touto čarou spojené. To lze provádět tak dlouho, dokud má vyšetřovatel nějaké body pohybu. Bod pohybu umožní vyšetřovateli přesunout se z lokace na ulici, nebo z jedné ulice na jinou, nebo z ulice na lokaci.

Lokace je možné poznat podle kruhové ilustrace na plánu Arkhamu. Ulice jsou představovány obdélníkovými poli. Pro každou městskou čtvrť existuje právě jedna ulice (například ulice Miskatonické univerzity nebo ulice Rivertownu).

VYHNUTÍ SE STVŮRÁM V ARKHAMU

V arkhamských lokacích a ulicích se mohou nacházet nestvůry, jež mohou ovlivnit pohyb vyšetřovatele. Pokaždé, když chce se chce vyšetřovatel pokusit **odejít z lokace či ulice**, na které se pohybuje nějaká nestvůra či nestvůry, musí vyšetřovatel s každou touto stvůrou bojovat, nebo se jí pokusit **vyhnout a bez boje uniknout** (pro více podrobností se podívejte na strany 13-14 do kapitol „Vyhybání se stvůrám“ a „Souboj“). Podobně zakončí-li vyšetřovatel svůj pohyb na lokaci či ulici, v které je jedna nebo více nestvůr, musí s každou z těchto stvůr bojovat, či se jí pokusit vyhnout.

V případě, že se vyšetřovateli nepodaří nestvůře vyhnout a uniknout jí, tato nestvůra ho zraní za tolik zdraví, kolik činí její útočnost (viz „Souboj“, strana 14), a vyšetřovatel s ní okamžitě začíná bojovat.

Jakmile vyšetřovatel jednou začne z jakéhokoliv důvodu s nestvůrou bojovat, jeho pohyb končí. Nezávisle na tom, zda v boji zvítězí, či ne, vyšetřovatel ztrácí pro tento svůj tah všechny své body pohybu a musí zůstat tam, kde je.

ZÍSKÁNÍ STOP

Pokaždé, když vyšetřovatel **ukončí svůj pohyb** na lokaci, v které se nachází nějaké žetony stop, může si **všechny tyto žetony stop vzít**. Vyšetřovatel si nemůže vzít žetony stop, pokud přes lokaci jenom prochází a pokračuje dále ve svém pohybu. Chce-li stopy získat, musí v této lokaci svůj pohyb zastavit.

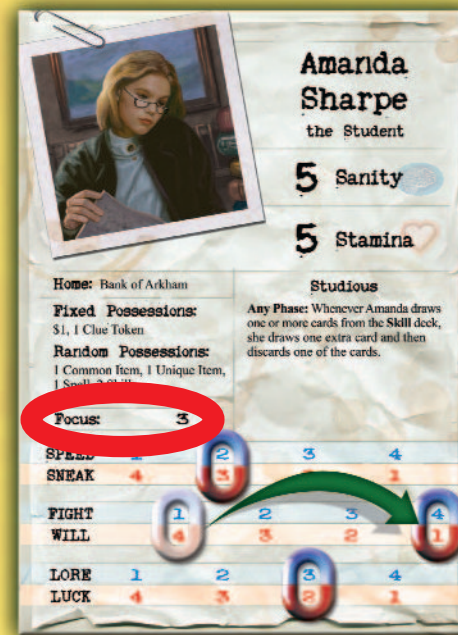
POHYB V JINÝCH SVĚTECH

Jiné světy jsou symbolizovány velkými kruhovými poli podél okraje herního plánu. Tato pole představují bizarní místa, cizí dimenze a alternativní světy, jež se významně týkají mýtů Cthulhu. Vyšetřovatelé běžně vstupují do těchto prapodivných světů průzkumem bran (viz „Lokace s bránou“, strana 8).

Povšimněte si, že každé kruhové pole představující Jiný svět je svislou čarou rozděleno na dvě části. Oblasti vlevo a vpravo od dělicí čáry jsou dvě různá místa nacházející se v Jiném světě.

Nachází-li se vyšetřovatel na počátku své fáze pohybu v Jiném světě, nezískává žádné body pohybu. V takovém

ÚPRAVA DOVEDNOSTÍ



Během fáze údržby můžeš upravit dovednosti svého charakteru jako reakci na současnou situaci vyšetřovatele. Soustředění představuje schopnost vyšetřovatele rozdělit svoji pozornost mezi různé úlohy. To znamená, o kolik pozic můžeš v každém kole upravit své dovednosti.

Příklad: Na obrázku výše je vidět, že soustředění Amandy je 3. Amanda tedy může v každém kole pohnout ukazateli dovednosti až o 3 pozice. V tomto kole se rozhodne pohnout ukazatelem na stupnici rychlost/plížení o 2 pozice doprava. Zbývá jí ještě 1 bod soustředění, který využije na přesunutí ukazatele na stupnici vědomosti/šťěstí o 1 pozici vlevo.

Příklad: V tomto kole se Amanda rozhodla využít své soustředění, aby přesunula ukazatel dovednosti na stupnici síla/vůle o 3 pozice doprava. A protože jí již žádné body soustředění nezůstaly, aby mohla pohnout ukazateli na jiných stupnicích, zůstávají zbývající dva ukazatele tam, kde byly i v předcházejícím kole.

Upravujte své dovednosti velice uvážlivě, zvláště je-li hodnota vyšetřovatelova soustředění nízká. Pokud by byly vaše dovednosti zaměřeny příliš jednostranně, mohlo by se snadno stát, že v rozhodujícím okamžiku nebude schopni adekvátně reagovat.

případě záleží, zda se vyšetřovatel nachází v první (levé) polovině Jiné světa, nebo v druhé (pravé) polovině Jiného světa.

- Pokud je vyšetřovatel v první polovině Jiného světa, přesune se do jeho druhé poloviny.
- Pokud je vyšetřovatel v druhé polovině Jiného světa, vrací se zpět do Arkhamu. Hráč si může zvolit, že se jeho vyšetřovatel objeví v jakékoli lokaci s bránou vedoucí do toho světa, jenž právě opustil. Jakmile si vybere lokaci, umístí do ní žeton svého vyšetřovatele a položí pod něj žeton průzkumu, aby tak naznačil, že tato brána jím již byla prozkoumána. Žeton průzkumu zůstává ve hře tak dlouho, dokud vyšetřovatel neopustí příslušnou lokaci.

Není-li na hracím plánu otevřená žádná brána do světa, z kterého se chce vyšetřovatel vrátit, je tento nebohy vyšetřovatel ztracen v čase a prostoru (viz strana 16).

ZPOŽDĚNÍ VYŠETŘOVATELE

Během hry mohou nastat situace, kdy se vyšetřovatel stane **zpožděným**. Když se tak stane, položte žeton vyšetřovatele na bok, abyste naznačili jeho zpožděný stav. Zpoždění vyšetřovatelé nezískávají žádné body pohybu, ani se ve fázi pohybu nemohou pohybovat. Místo toho může hráč ve fázi pohybu postavit žeton představující jeho vyšetřovatele zpět do vzprímené polohy, čímž naznačí, že vyšetřovatel již není více zpožděný. V následujících kolech se už vyšetřovatel může pohybovat zcela normálně.

POHYB V ARKHAMU



Amanda Sharpe začíná své kolo na hřbitově (Graveyard) v Rivertownu. Její rychlost je právě 4, získává tedy pro toto kolo 4 body pohybu. Rozhodne, že se chce přesunout do administrativní budovy Miskatonické univerzity (Administration Building). Její pohyb může tedy vypadat takto:

- 1) Za 1 bod pohybu se pohne ze hřbitova (Graveyard) do ulic Rivertownu.
- 2) Za 1 bod pohybu se pohne z ulic Rivertownu do ulic Francouzského vrchu (French Hill).
- 3) Za 1 bod pohybu se pohne z ulic Francouzského vrchu (French Hill) do ulic Miskatonické univerzity (Miskatonic University).
- 4) Za 1 bod pohybu vstoupí Amanda z ulic Miskatonické univerzity do auly administrativní budovy univerzity (Administration Building).



POHYB V JINÝCH SVĚTECH



Amanda Sharpe se nachází v první polovině Snových říší (The Dreamlands). Během své fáze pohybu se přesune do druhé poloviny Snových říší. V dalším kole, ve fázi pohybu, se Amanda vrátí zpět do Arkhamu, přičemž se může přesunout do libovolné lokace, v které je brána otevřená do Snových říší. Jakmile je žeton vyšetřovatele umístěn na tuto lokaci, vloží se pod něj žeton průzkumu, který naznačuje, že se vyšetřovatel právě vrátil z Jiného světa.

NÁVRAT DO ARKHAMU



Amanda Sharpe se vrací ze Snových říší zpět do Arkhamu. Pro svůj návrat si může zvolit jakoukoli lokaci, v které se nachází brána vedoucí do Snových říší. Jakmile tak učiní, je pod žeton jejího vyšetřovatele dán žeton průzkumu. Kdyby v Arkhamu nebyla brána otevřená do Snových říší, byla by Amanda ztracena v čase a prostoru.

FAZE III: SETKÁNÍ V ARKHAMU

Během fáze setkání v Arkhamu každý hráč, jehož vyšetřovatel se nachází v lokaci v Arkhamu (nikoli na ulici nebo v Jiném světě), **musí** provést jednu z následujících akcí. Akce, kterou vyšetřovatel provede, závisí na tom, zda je jeho lokaci otevřená brána, nebo není.

1. LOKACE BEZ BRÁNY

V případě, že v lokaci není otevřená brána, dojde v této lokaci k setkání. Hráč zamíchá balíček lokací, jenž odpovídá příslušné městské čtvrti, v níž se vyšetřovatel nachází, a vytáhne z tohoto balíčku kartu. Poté na kartě najde záznam odpovídající lokaci, v které se vyšetřovatel nachází, nahlas jej přečte a provede všechny akce plynoucí z přečteného textu. Všimněte si, že na kartě může být napsáno „objevuje se stvůra“ či „vynořuje se stvůra“. V takovém případě se musí vyšetřovatel nestvůře buď vyhnout (viz „Vyhýbání se stvůrám“, strana 13), nebo s ní bojovat (viz „Souboj“, strana 14). Jakmile hráč vyřeší všechny akce určené kartou, vrátí tuto kartu zpět do příslušného balíčku lokací.

Nestvůry ani brány se nemohou objevit v lokacích, jež byly zapečetěny, dokonce i když je to přímo napsáno v textu karty.

Nestvůry, které se objeví v důsledku tažení karty lokace nebo brány, nikdy nezůstávají po dokončení setkání na herním plánu. Vyhnul-li se vyšetřovatel nestvůře,

jednoduše ji vraťte zpět do zásobníku nestvůr (viz „Nestvůry v setkáních“, strana 21).

2. LOKACE S BRÁNOU

Nachází-li se v lokaci brána, je vyšetřovatel vtažen do této brány a přenesen do první (levé) poloviny Jiného světa, který je zobrazen na žetonu brány.

Výjimka: *Jakmile vyšetřovatel jednou prošel branou a vrátil se zpět do Arkhamu, je pod jeho žeton položen žeton průzkumu. V takovém případě nemůže být po dobu svého setrvání v lokaci vtažen do brány, z níž vyšel. Může se však pokusit tuto bránu uzavřít anebo zapečetit (viz „Zavírání a pečetění bran“, strana 16). Opustí-li vyšetřovatel lokaci před tím, než je brána uzavřena nebo zapečetěna, odhodte žeton průzkumu. Pokud se vyšetřovatel později do této lokace vrátí, bude do brány znovu vtažen a musí podstoupit setkání v Jiném světě, než se bude moci vrátit zpět a pokusit se uzavřít nebo zapečetit bránu.*

Důležité: *V případě, že je vyšetřovatel vtažen do brány jako výsledek nějakého setkání (jako „objevuje se brána“ nebo „objevuje se brána a z ní se vynořuje nestvůra“, je zpožděn, stejně jako kdyby byl vtažen do brány ve fázi mýtu.*

FAZE IV: SETKÁNÍ V JINÝCH SVĚTECH

Během fáze setkání v Jiných světech dochází k setkání vyšetřovatelů, kteří se nacházejí na polích Jiných světů.

Jiné světy jsou na hracím plánu označeny kruhovými symboly různých barev. Těmito barevným kruhům se říká **značky setkání**. V okamžiku, kdy má v Jiném světě dojít k setkání, si hráč hrající za vyšetřovatele vezme z balíčku bran kartu a podívá se na ni. Není-li karta stejné barvy, jako je barva Jiného světa, v kterém se vyšetřovatel nachází, pokračuje hráč v postupném braní karet tak dlouho, dokud nebudou značky setkání (barvy) souhlasit. Tažené karty bran, jež svojí barvou neodpovídají barvě značky setkání, se vrátí lícem dolů dospodu balíčku bran.

Když hráč vytáhne kartu brány, jež svojí barvou odpovídá barvě značky setkání, podívá se, zda se na této kartě nachází specifické setkání pro Jiný svět, v kterém se jeho vyšetřovatel právě nachází. Pokud se na kartě nachází setkání určené přímo pro tento svět, hráč ho nahlas přečte a provede všechny akce z něj plynoucí. Není-li zde však specifické setkání uvedeno, hráč nahlas přečte text uvozený nadpisem „Ostatní světy“ (Other) a provede všechny akce, které z něj vyplývají.

Text na kartách setkání v Jiných světech může obsahovat oznámení, že se objevila nestvůra. V takovém případě se vyšetřovatel buď musí této nestvůře vyhnout (viz „Vyhýbání se stvůrám“, strana 13), nebo s ní bojovat (viz „Souboj“, strana 14). Jakmile hráč vyřeší všechny akce určené kartou, vrátí tuto kartu do spodu balíčku bran.

Nestvůry, které se objeví v důsledku tažení karty lokace nebo brány, nikdy nezůstávají po dokončení setkání na herním plánu. Vyhnul-li se vyšetřovatel nestvůře, jednoduše ji vraťte zpět do zásobníku nestvůr (viz „Nestvůry v setkáních“, strana 21).

SETKÁNÍ V LOKACI (BEZ BRÁNY)



Amanda Sharpe se nachází ve Spolku historiků (Historical Society) v Southside. Náhodně si tedy vytáhne kartu z balíčku lokací pro Southside a podívá se na text určený pro Spolek historiků. Dle textu na kartě jí správce nabídne, že ji odveze do lesů (Woods). Pokud jeho nabídku přijme, přesune se Amanda do lesů, kde dojde k dalšímu setkání.

SETKÁNÍ V LOKACI (S BRÁNOU)



Amanda Sharpe se nachází v Černé jeskyni (Black Cave), kde je však rovněž dimenzionální brána vedoucí do Snových říší (The Dreamlands). Protože nemá pod sebou žeton průzkumu, je Amanda vtažena branou a objevuje se v první polovině Snových říší.

SETKÁNÍ V JINÝCH SVĚTECH



Amanda Sharpe se nachází ve Městě Velkých (City of the Great Race), jehož značka setkání má žlutou a zelenou barvu. Začne si tedy brát karty z balíčku bran. První vytažená karta je červená, není tedy určena pro setkání ve Městě Velkých. Hráč ji odhodí a pokračuje v braní karet. Vytáhne modrou kartu, jež opět není vhodná, a znovu ji odhodí. Konečně, do třetice všeho dobrého, se mu podaří vytáhnout zelenou kartu. Podívá se, zda obsahuje setkání určené přímo pro Město velkých. Není tomu tak, a proto se podívá na popis pro Ostatní světy (Others) a bude se řídit jeho instrukcemi.

FÁZE V: MÝTUS

Během fáze mýtu vytáhne první hráč kartu mýtu a provede následující akce:

1. Otevření brány a objevení se nestvůry
2. Umístění žetonu stopy
3. Pohyb nestvůr
4. Aktivace účinků mýtu

Každá z těchto akcí probíhá takto:

1. OTEVŘENÍ BRÁNY A OBJEVENÍ SE NESTVŮRY

První hráč se nejdříve podívá na levý dolní roh karty mýtu, kterou vytáhl z balíčku mýtů, aby zjistil, kde zvrácené dimenzionální mocnosti udeří na Arkham tentokrát. Může nastat jedna ze tří možných eventualit v závislosti na tom, zda je v lokaci uvedené na kartě již otevřená brána, nachází se v ní starodávný symbol, nebo ani jedno z toho.

A. V LOKACI SE NACHÁZÍ STARODÁVNÝ SYMBOL

Je-li na lokaci uvedené na kartě mýtu umístěn žeton starodávného symbolu, nic se nestane. Neotevře se žádná brána, ani se neobjeví nestvůra. Díky starodávnému symbolu je brána v této lokaci trvale zapečetěna a žádné nové brány se zde již nemohou otevřít.

B. V LOKACI SE NACHÁZÍ OTEVŘENÁ BRÁNA

Je-li v lokaci uvedené na kartě mýtu otevřená brána, vynoří se z každé otevřené brány nacházející se na hracím plánu nestvůra. Této skutečnosti se říká **přívál stvůr**. Když nastane příliv stvůr, je ze zásobníku nestvůr vytaženo a umístěno na hrací plán tolik nestvůr, kolik je otevřených bran, nebo kolik je ve hře hráčů (podle toho, co je vyšší). První hráč bere žetony nestvůr ze zásobníku a dává je na každou lokaci s otevřenou branou. Nestvůry by měly být rozděleny rovnoměrně mezi všechny otevřené brány – neměla by ale nastat situace, kdy se z jakékoli brány vynoří více nestvůr, než z brány, v níž došlo k příválu. Přesahuje-li počet nestvůr, jež mají být při příválu stvůr umístěny, dovolený limit nestvůr ve městě (viz „Limit nestvůr ve městě a jeho okolí“, strana 16), mohou se hráči rozhodnout, kam budou nestvůry umístěny. Toto rozhodnutí však musí být provedeno ještě před tím, než jsou nestvůry vytaženy ze zásobníku. Pokud se hráči nemohou dohodnout, kam budou nestvůry umístěny, rozhodne první hráč.

Příklad: Na hracím plánu se nacházejí tři otevřené brány: v Černé jeskyni (Black Cave), vědeckém ústavu (Science Building) a opuštěném ostrůvku (Unvisited Isle). Hry se účastní 7 hráčů a po Arkhamu se nepotulují žádné nestvůry. Je vytažena karta mýtu, jež říká, že v Černé jeskyni se má otevřít nová brána. To vyvolá přívál stvůr – ze zásobníku nestvůr je vytaženo 7 nestvůr (ve hře je 7 hráčů), které mají být umístěny na otevřené brány. Nestvůry mají být rozděleny rovnoměrně, na každou ze tří bran budou tedy umístěny 2 nestvůry. Poslední, sedmá nestvůra, bude umístěna do Černé jeskyně, kde k příválu stvůr došlo. V Černé jeskyni se nyní tedy nacházejí 3 nestvůry, ve zbývajících dvou lokacích je v každé po 2 nestvůrách.

C. V LOKACI NENÍ ANI BRÁNA, ANI STARODÁVNÝ SYMBOL

Není-li v lokaci určené kartou mýtu ani otevřená brána, ani se zde nenachází žeton starodávného symbolu, otevře se zde nová brána a z ní se vynoří nestvůra. To znamená, že se stane následující:

1. PŘIDÁNÍ ŽETONU ZKÁZY NA POČÍTADLO ZKÁZY

První hráč vezme žeton zkázy a symbolem oka nahoru ho umístí na první volné pole na počítadle zkázy Prastarého. V případě, že je žeton umístěn na poslední volné pole na počítadle zkázy, Prastarý procitá a nastává počátek konce hry (viz „Prastarý procitá!“, strana 18). Pokud se Prastarý probudí, není třeba pokračovat ve zbytku fáze mýtu: Rovnou dochází ke konečné bitvě s Prastarým.

Nezapomeňte, že Prastarý může rovněž procitnout, když je v Arkhamu otevřeno příliš mnoho bran naráz. Pro bližší podrobnosti, kdy se může Prastarý probudit, se podívejte na stranu 18 do kapitoly „Prastarý procitá!“.

2. OTEVŘENÍ BRÁNY

První hráč vezme žeton brány se hromádky nepoužitých bran a položí ho lícem vzhůru na lokaci, kde se brána otevřela. Všechny žetony stop, jež se v lokaci nacházely, jsou z ní odstraněny – vyšetřovatelé jednoduše promeškali možnost získat nové stopy, které by jim pomohly v jejich pátrání.

3. OBJEVENÍ SE NESTVŮRY

První hráč náhodně vytáhne ze zásobníku nestvůr žeton nestvůry a umístí ho na danou lokaci. Pokud by tažením této stvůry byl překročen limit nestvůr ve městě, umístí první hráč místo toho tuto nestvůru do okolí města (viz Limit nestvůr ve městě a jeho okolí“, strana 16).

Výjimka: Nachází-li se ve hře pět nebo více vyšetřovatelů, jsou místo jedné nestvůry vytaženy nestvůry dvě.

Důležité: Nestvůry, narozdíl od vyšetřovatelů, nikdy nemohou být vtaženy do otevřené dimenzionální brány.

Příklad: Vilém je prvním hráčem a vytáhl kartu mýtu, jež byla popsána v předešlém příkladu. V levém dolním rohu karty je vyobrazena Černá jeskyně (Black Cave), v které dosud není otevřená brána, ani zde není žeton starodávného symbolu. Ze všeho nejdříve Vilém přidá na počítadlo zkázy Prastarého žeton zkázy. Protože na počítadle zkázy zůstávají ještě nějaká volná pole, vezme z hromádky bran jeden žeton brány a položí jej na Černou jeskyni na hracím plánu. Tato nově otevřená brána je jednou z branou vedoucích na Yuggoth, temnou planetu nacházející se na okraji Sluneční planety. Na závěr Vilém vytáhne ze zásobníku nestvůr žeton nestvůry – zplouzece temnot (Dark Young) a dá jej stejně jako žeton brány na Černou jeskyni.

OTEVŘENÍ BRÁNY V LOKACI S VYŠETŘOVATELEM

Pokud se v lokaci, v které se otevře brána, nachází vyšetřovatel, je do této brány okamžitě vtažen a přemístí se do první poloviny příslušného Jiného světa. Důsledkem náhlého vtažení vyšetřovatele do brány je prudká dezorientace, což vyvolá zpoždění vyšetřovatele – položte žeton vyšetřovatele na bok. Tento vyšetřovatel se ve své další fázi pohybu nemůže pohybovat (viz „Zpoždění vyšetřovatelé“, strana 16).

KARTA MÝTU



1. Otevření brány a objevení se nestvůry
2. Umístění žetonu stopy
3. Pohyb nestvůr
4. Zvláštní schopnosti karty

A. Každá karta mýtu má pod svým jménem napsáno, jakého je druhu. Karty mýtů mohou být buď **titulky** (Headlines), **prostředí** (Environments), nebo **zvěsti** (Rumors). Každý druh karty mýtu se vyhodnocuje mírně odlišně a všechny jsou podrobně popsány v těchto pravidlech.

2. UMÍSTĚNÍ ŽETONU STOPY

Na většině karet mýtů je zaznamenána lokace, v které se objeví žeton stopy. Stopa se zde objeví ovšem pouze v případě, že se v dané lokaci nenachází otevřená brána. Nachází-li se v lokaci se žetonem stopy jeden či více vyšetřovatelů, jeden z nich (vyšetřovatelé se musí sami rozhodnout, který z nich to bude) může tento žeton stopy okamžitě sebrat. V případě, že se vyšetřovatelé nemohou dohodnout, který z nich žeton stopy vezme, rozhodne o tom první hráč.

3. POHYB NESTVŮR

Přestože nestvůry začínají v lokaci s branou, ze které se vynořily, brzy ji opouštějí a vydávají se do ulic Arkhamu. Pro určení, jak se nestvůry budou pohybovat, se první hráč podívá do pravého dolního rohu karty mýtu, jež byla v tomto kole vytažena. Zde je napsáno, které se nestvůry se během tohoto kola budou pohybovat, a rovněž zde je určen směr, kterým se nestvůry mohou pohnout.

Každá karta mýtu na sobě zobrazuje dvě oblasti pohybu, jež jsou představovány černým a bílým obdélníkem. Z každé lokace nebo ulice nacházející se na hracím plánu vychází černá nebo bílá šipka (někdy dokonce obě).

V každé oblasti pohybu na kartě mýtu se rovněž nacházejí dimenzionální symboly. Tyto symboly korespondují s dimenzionálními symboly uvedenými na pohybových stranách žetonů nestvůr.

Všechny nestvůry na hracím plánu, jejichž dimenzionální symbol odpovídá nějakému symbolu z pohybové oblasti karty mýtu, se pohnou podél černé či bílé šipky do lokace nebo ulice. Při tomto pohybu platí následující pravidla:

- Nachází-li se dimenzionální symbol příslušející nestvůře v bílé oblasti, pohybuje se tato nestvůra ve směru bílé šipky vedoucí z městské části (lokace či ulice).

- Nachází-li se dimenzionální symbol příslušející nestvůře v černé oblasti, pohybuje se tato nestvůra ve směru černé šipky vedoucí z městské části (lokace či ulice).

Důležité: Šipky vedoucí z některých lokací jsou z poloviny černé a z poloviny bílé. Takové šipky se berou, jako by měly obě barvy, bílou i černou, takže vyskytne-li se dimenzionální symbol nestvůry v jakkoli zbarvené oblasti pohybu, nestvůra se pohne ve směru šipky.

POHYB NESTVŮRA A VYŠETŘOVATELÉ

Nestvůra, jež se nachází v lokaci nebo na ulici, v které se zároveň vyskytuje nějaký vyšetřovatel, se nepohybuje a zůstává stát na svém místě. Některé nestvůry se mohou pohnout vícekrát (podívejte se dále do popisu „rychlých“ nestvůr); jakmile však taková stvůra vstoupí do oblasti, v které se nachází vyšetřovatel, ihned se přestává pohybovat. V této fázi nedochází k žádnému střetnutí mezi nestvůrami a vyšetřovateli, ti však budou s těmito nestvůrami nuceni bojovat či se jim vyhýbat během své fáze pohybu.

Příklad: Zplozenec z hvězdy se pohne do Uptownu, kde se právě nacházejí Joe Diamond a Prďák Pete. Během jejich další fáze pohybu se jeden z nich (nebo možná oba) bude muset se zplozencem vypořádat.

ZVLÁŠTNOSTI POHYBU NESTVŮR

Velká většina nestvůr se pohybuje způsobem, který byl popsán výše, některé další nestvůry však mají určité zvláštní schopnosti, které ovlivňují jejich pohyb a pro které platí zvláštní pravidla popsána dále. Ve hře Arkham Horror se nachází pět různých druhů nestvůr lišících se svými možnostmi pohybu. Jednotlivé druhy lze rozlišit podle barevných okrajů pohybové strany žetonů nestvůr:

Běžné stvůry (černý okraj): Běžné stvůry se pohybují zcela normálním způsobem, který byl popsán na předcházejících řádcích.

Nepohyblivé stvůry (žlutý okraj): Nepohyblivé stvůry se nikdy a za žádných okolností nepohybují. Vždy tak zůstávají v lokaci, v které vstoupily do hry.

Rychlé stvůry (červený okraj): Rychlé stvůry se pohybují dvakrát, přičemž v obou krocích svého pohybu sledují příslušné šipky. Pohyb rychlých nestvůr končí, pokud se v jakékoli městské části setkají s vyšetřovatelem.

Zvláštní stvůry (zelený okraj): Nestvůry, pro které platí zvláštní pravidla pro pohyb (jako například pro psa z Tindalu), mají tato pravidla popsána na bojové straně svého žetonu nestvůry. Otočte žeton nestvůry a postupujte podle instrukcí zde uvedených.

Létající stvůry (modrý okraj): Létající stvůry se mohou pohnout k nejbližšímu vyšetřovateli, který se nachází na ulici. Nemohou-li takto přelétnout k žádnému vyšetřovateli, vydávají se kroužit na oblohu – jsou přesunuty na pole „obloha“ nacházejícím se na hracím plánu. Létající nestvůry jsou dopodrobna rozebrány na následující straně.

POHYB NESTVŮR



Příklad 1: Byla vytažena karta mýtu, kterou je možné spatřit vlevo. V bílé oblasti jsou dimenzionální symboly nestvůr (lomítko, trojúhelník a hvězda), které se budou pohybovat po bílých šipkách. V černé oblasti je dimenzionální symbol nestvůr (šestiúhelník), které se budou pohybovat podél šipek černých. Konkrétně tedy v tomto příkladě:

A. Zplozenec temnoty se nepohne. Přestože je označen šestiúhelníkem, je tento zplozenec nepohyblivou stvůrou (žlutý okraj), takže se hýbat nemůže.

B. Gug označený lomítkem sleduje černobílou šipku vedoucí z lokace, v které se až doposud nacházel.



Příklad 2: Byla vytažena karta mýtu, kterou je možné spatřit nahoře. V bílé oblasti jsou dimenzionální symboly nestvůr (čtverec a kosočtverec), které se budou pohybovat po bílých šipkách. V černé oblasti je dimenzionální symbol nestvůr (kruh), které se budou pohybovat podél šipek černých. Konkrétně tedy v tomto příkladě:

C. Dhol se nepohybuje. Přestože je označen symbolem kruhu, nachází se ve stejné lokaci jako Amanda Sharpe, takže místo svého pohybu zde i nadále zůstává.

D. Dimenzionální slídič označený čtvercem se pohne podél bílé šipky směřující ven z lokace, v níž se právě nachází. Dále, neboť se jedná o rychlou nestvůru (má červený okraj), se ve směru bílé šipky pohne ještě jednou.

4. AKTIVACE SCHOPNOSTÍ MÝTU

Na závěr se první hráč podívá na zvláštní text uvedený na kartě mýtu, vztahující se k druhu karty mýtu, jež je uveden pod názvem karty. Rozličné druhy karet mýtů se vyhodnocují různými způsoby, které jsou popsány na následujících řádcích:

Titulek (Headline): První hráč okamžitě vyhodnotí zvláštní text uvedený na kartě titulku. Poté je karta mýtu dána lícem dolů do spodku balíčku mýtů.

Prostředí (Environment): Zvláštní text uvedený na kartách prostředí zůstává v platnosti po několik kol, dokonce je klidně možné, že zůstane platný až do konce hry. První hráč umístí kartu lícem vzhůru do blízkosti hracího plánu, přičemž jakoukoli předcházející kartu prostředí dá lícem dolů do spodku balíčku mýtů. To znamená, že v jednom okamžiku může být ve hře pouze jedna karta prostředí.

Zvěst (Rumor): Zvláštní text uvedený na kartě zvěsti zůstává v platnosti až do doby, dokud nenastanou podmínky uvedené v odstavcích *Úspěch* či *Neúspěch*. V takovém případě je karta vyřešena a dána lícem dolů do spodku balíčku mýtů.

V jednom okamžiku může být ve hře pouze jedna karta zvěsti. Pokud je vytažena karta zvěsti a ve hře se již karta zvěsti nachází, je zvláštní text na nově vytažené kartě zvěsti ignorován a po vyhodnocení jiných účinků (jako je otevření brány nebo pohyb nestvůr) je karta dána lícem dolů do spodku balíčku mýtů.

Jiné účinky: Na kartách mýtů mohou být navíc uvedeny ještě jiné účinky, jako například „působení“ (*activity*) nebo „zavřeno“ (*closed*). V takovém případě prostě jen položte příslušné stavové žetony na lokace určené kartou. Pokud karta končí svoji působnost ve hře, odstraňte z daných lokací rovněž stavové žetony.

KONEC KOLA

Jakmile první hráč provede všechny kroky týkající se fáze mýtu, **předá žeton prvního hráče hráči sedícímu po jeho levici**. Tímto toto kolo hry končí a nové kolo začíná fází údržby. Hra tímto způsobem pokračuje až do úplného konce.

KONEC HRY

Hra končí jedním ze dvou možných způsobů: Buď se vyšetřovatelům podaří přemoci prastaré zlo, nebo jsou jím poraženi.

VÍTĚZSTVÍ

Vyšetřovatelé mohou hru vyhrát třemi možnými způsoby:

A. UZAVŘENÍ BRAN

K dosažení tohoto vítězství musí hráči splňovat dvě podmínky:

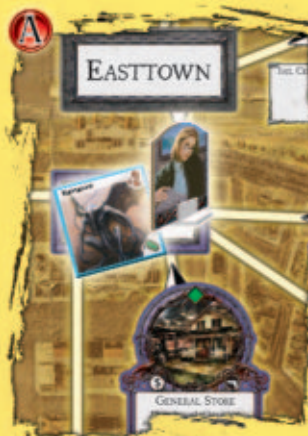
- Vyšetřovatel musí uzavřít poslední otevřenou bránu nacházející se na hracím plánu, takže zde již nejsou žádné otevřené brány.
- Když je uzavřena poslední brána, musí mít hráči nejméně tolik trofejí bran, kolik činí jejich počet. Do tohoto počtu se *započítávají* i trofej brány, která byla právě uzavřena, *nezapočítávají* se však jakékoli trofeje bran, které hráči v průběhu hry utratili.

Pokud jsou obě tyto podmínky splněny současně, vyšetřovatelé okamžitě vyhrávají. Stabilita Arkhamu je obnovena a Prastarý upadá na dalších několik milénií zpět do svého spánku.

B. ZAPEČETĚNÍ BRAN

Pokud se kdykoli v průběhu hry objeví na hracím plánu šest nebo více starodávných symbolů, vyšetřovatelé okamžitě vyhrávají. Prastarý je zahnán a do Arkhamu se vrací mír.

LÉTAJÍCÍ NESTVŮRY



A) Nachází-li se létající nestvůra v lokaci nebo na ulici s nějakým vyšetřovatelem, zůstává i nadále tam, kde je.



B) Nachází-li se létající nestvůra v lokaci nebo na ulici, ve které žádný vyšetřovatel není, a ve vedlejší ulici se vyšetřovatel nachází, přeletí nestvůra do této ulice. Pokud je zde více sousedících ulic, v nichž se nacházejí vyšetřovatelé, nestvůra přeletí do té ulice, v které je vyšetřovatel s právě **nejnižším plížením (sneak)**. Do této hodnoty se započítává všechno náležitě vybavení či dovednosti. Je-li výsledek nerozhodný, první hráč určí, ke kterému vyšetřovateli nestvůra přilétne.



C) Nachází-li se létající nestvůra v lokaci nebo na ulici, ve které žádný vyšetřovatel není, a na sousední ulici se rovněž žádný vyšetřovatel nenachází, vyletí nestvůra na **oblohu** (viz dále).

OBLOHA (SKY)

Obloha je zvláštním místem, které se bere jako ulice, která **sousedí s jakoukoli jinou ulicí** ve městě Arkham. Létající nestvůry kroužící na obloze se mohou vrhnout na vyšetřovatele, kteří ukončí svůj pohyb na kterékoli ulici v Arkhamu. **Nestvůry kroužící po obloze se započítávají do limitu nestvůr ve městě** (viz viz „Limit nestvůr ve městě a jeho okolí“, strana 16).

C. ZAPUZENÍ PRASTARÉHO

Pokud Prastarý procitne ze svého spánku (viz strana 18), avšak vyšetřovatelům se podaří ho v přímém boji porazit, hráči okamžitě vyhrávají. Prastarý je zapuzen mimo čas a prostor.

OHODNOCENÍ VÍTĚZSTVÍ

Podaří-li se hráčům dosáhnout alespoň jedné podmínky podmiňující vítězství, vyšetřovatelé zažehnali hrozbu prastarého zla ohrožujícího město a zachránili Arkham. Hráč s nejvíce trofejemi bran je oceněn čestným titulem „První občan města Arkhamu“. V případě nerozhodného výsledku získá tento titul hráč, který má více trofejí nestvůr.

Ohodnotit vítězství je možné podle následujícího bodovacího systému. Začněte s nejvyšším číslem vytištěným na počítadle zkázy Prastarého. Od něj odečtěte úroveň strachu ve městě na konci hry. Nyní započítejte následující modifikátory:

- 1 za každou nesplacenou/propadlou půjčku od banky
- 1 za každý starodávný symbol použitý ve hře
- +1 za každou neutracenou trofej brány
- +1 za každé tři neutracené trofeje nestvůr
- +1 za každého přičetného a přeživšího vyšetřovatele

Příklad: Udatní vyšetřovatelé uzavřeli poslední bránu, vrhají tak Azathotha zpět do jeho neklidného spánku, přičemž úroveň strachu ve městě se vyšplhala na stupeň 6. Odečtením dosažené úrovně strachu (6) od nejvyššího čísla na Azathothově počítadle zkázy (14) získáme základní skóre 8 bodů. Vyšetřovatelé mají dvě propadlé půjčky do banky (-2), použili během hry tři starodávné symboly (-3), mají osm neutracených trofejí bran (+8), sedmáct neutracených trofejí nestvůr (+5) a konečně pět přeživších, duševně přičetných vyšetřovatelů (+5). Celkové skóre tedy činí pěkných 21 bodů.

PORÁŽKA

Pokud Prastarý procitne a porazí v závěrečné bitvě všechny vyšetřovatele, je časoprostorové kontinuum zpřetrháno, Prastarý osvobozen a celé lidstvo musí pikat za selhání vyšetřovatelů v boji proti této strašlivé entitě. V takto nemilém případě hráči prohrávají celou hru.



OSTATNÍ PRAVIDLA

Po přečtení pravidel až do tohoto místa byste měli být obeznámeni s celkovým průběhem hry a rovněž i s tím, co je potřeba provést k dosažení vítězství. Zbývající část pravidel popisuje vše, co byste měli vědět ke splnění tohoto cíle: Jak provádět hody na dovednosti, jak se vyhýbat a bojovat s nestvůrami, jak sesílat kouzla, jak uzavírat nebo zapečetovat dimenzionální brány a mnoho dalšího.

DOVEDNOSTI

Dovednosti představují základní schopnosti vyšetřovatelů sloužící k vykonání různých věcí během hry. Každý vyšetřovatel má šest různých dovedností, které jsou popsány dále. Každá z dovedností je určena svojí hodnotou v závislosti na tom, jak jsou nastaveny ukazatelé dovedností vyšetřovatele (viz strana 6). **Tyto hodnoty představují počet kostek, kterými vyšetřovatel hází, když chce ověřit nějakou skutečnost či situaci související s použitím těchto dovedností.**

Síla (Fight): Síla se používá při fyzických výkonech a vytrvalosti. Rovněž se používá při soubojích.

Vědomosti (Lore): Vědomosti se využívají při ověřování okultních znalostí a schopností. Rovněž se používají při sesílání kouzel.

Štěstí (Luck): Štěstí představuje vrtošivost štěstěny a osudu. Je to nejběžnější dovednost využívaná v setkáních.

Plížení (Sneak): Plížení se používá při situacích, které vyžadují nenápadnost či zlodějské dovednosti. Rovněž je používáno při vyhýbání se nestvůrám.

Rychlost (Speed): Rychlost se používá při ověřování situací, v kterých záleží na rychlosti a obratnosti. Rovněž rozhoduje o pohyblivosti vyšetřovatele a jeho pohybu.

Vůle (Will): Vůle se používá při ověřování síly osobnosti a vůle vyšetřovatele. Rovněž se používá při hodech na strach na začátku soubojů.

HODY NA DOVEDNOSTI

Vyšetřovatelé jsou ve hře často nuceni provést hod na nějakou dovednost, aby předešli zranění nebo provedli nějakou činnost. Kdykoli hra po vyšetřovateli žádá provedení hodu na dovednosti, je tak učiněno pomocí stálého formátu, jenž obsahuje následující informace:

- Dovednost použitou při ověřování dovednosti
- Modifikátor (bonus nebo postih) k hodu
- Obtížnost hodu (není-li tato hodnota uvedena, bere se, jako by byla 1)

Zápis: dovednost (modifikátor) [obtížnost]

Příklad 1: Proved' hod na plížení (-1). V tomto příkladě je dovednost, kterou musí vyšetřovatel ověřit, plížení. Modifikátor hodu je -1 (v tomto případě tedy postih). A jelikož obtížnost není uvedena, je implicitně 1.

Příklad 2: Proved' hod na štěstí (+2) [2]. V tomto případě ověřuje vyšetřovatel své štěstí. Modifikátor hodu je +2 (jedná se tedy o bonus) a obtížnost vykonávané činnosti je 2.

Při ověřování dovedností se vždy postupuje tak, že hráč hodí tolika kostkami, kolik činí aktuální výše příslušné dovednosti vyšetřovatele. Vliv modifikátorů a obtížnosti je podrobně popsán dále.

MODIFIKÁTORY

Tato čísla jsou ještě před tím, než si hráč hodí na ověření dovednosti, přičítána nebo odečítána od aktuální hodnoty dovednosti vyšetřovatele. Modifikátory se vždy vztahují k počtu kostek, kterými se při ověřování dovednosti hází, nikoli k samotnému výsledku padlému na kostkách.

Příklad: Michael McGlen je hrou vyzván, aby provedl hody na dovednosti uvedené v předcházejících příkladech. Jeho současná hodnota plížení je 3 a jeho současná štěstí je 2. V prvním případě od svého plížení 3 odečte jednu kostku (modifikátor -1) – hodí si tedy dvěma kostkami. V druhém případě přičte ke svému štěstí 2 dvě kostky (modifikátor +2) a bude si proto házet celými čtyřmi kostkami.

Důležité: Pokud odečtení modifikátoru sníží výši dovednosti na 0 (nebo dokonce ještě níže), hod automaticky selhává. Hráč však stále může pro provedení hodu spotřebovat žetony stop, jak je popsáno dále.

OBTÍŽNOST

Toto číslo udává počet úspěchů, který musí vyšetřovatel padnout během hodu na ověření dovednosti, aby celkově uspěl. Každá kostka, na které padne 5 nebo 6, se počítá jako jeden úspěch. Pamatujte, že není-li u hodu na dovednosti uvedena žádná obtížnost, je třeba k úspěšnému hodu na dovednost dosáhnout alespoň jeden úspěch.

Příklad 1: Pokračujme v předešlém příkladu. Michael McGlen si na hod na plížení hodí dvěma kostkami. Padne 2 a 5. 5 představuje jeden hozený úspěch, což zaručuje, že je úspěšná celá činnost, neboť protože zde není uvedena obtížnost, bere se, jako kdyby byla 1. Michaelovi tedy jeden hozený úspěch stačí k úspěšnému zvládnutí celé činnosti.

Příklad 2: Michael si na svůj hod na štěstí hází čtyřmi kostkami. Padne mu 2, 5, 3 a 6, čímž získává dva úspěchy (5 i 6 představují oba úspěchy). Protože obtížnost hodu byla 2, Michaelovi se podařilo uspět v hodu na štěstí.

Existují čtyři druhy **hodů na zvláštní dovednosti**, které se nějakým způsobem dotýkají vyšetřovatelů. Jsou to **hod na únik**, **hod na strach**, **hod na souboj** a **hod na čarodějnictví**. Každý z těchto hodů je založen na jedné ze šesti základních dovedností popsaných na přecházejících stránkách. Má-li vyšetřovatel nějaký bonus (nebo samozřejmě postih) k nějaké základní dovednosti, získává tento bonus i pro hod na zvláštní dovednost, která je na dané základní dovednosti založená. Pokud však vyšetřovatel má bonus k hodu na zvláštní dovednost, týká se to pouze tohoto hodu – tento bonus se již nijak nezapočítává k jiným hodům založených na stejné dovednosti.

Například hod na únik je zvláštním druhem hodu na plížení. Získá-li vyšetřovatel pomocí karty dovednosti bonus +1 k plížení, bude se tento bonus vztahovat jak na hod na plížení, tak i na hod na únik. Ovšem když bude vyšetřovatel vlastnit předmět, který přidává bonus +2 k úniku, týká se tento bonus pouze hodů na únik a nelze ho nijak využít při hodech na plížení.

POUŽITÍ ŽETONŮ STOP PŘI OVĚŘOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

Žetony stop představují informace o mýtické hrozbě ohrožující Arkham, které vyšetřovatelé mohou v průběhu hry získat. Hráč může použít po jakémkoli svém hodů na dovednost (úspěšném či neúspěšném) žeton stopy, aby si mohl hodit jednou další kostkou. Za každý takto použitý žeton stopy je možné připočítat si další kostku ke svému hodů. Pokud při hodů padne úspěch, je započítán k počtu úspěchů z původního hodů.

Příklad: Joe Diamond selhal při hodů na vědomosti (-1) [3], ovšem podařilo se mu získat dva úspěchy. Rozhodne se, že by opravdu potřeboval v tomto hodů uspět, a odhodí žeton stopy, aby si mohl hodit další kostkou – padne 3. Stále to není úspěch, a tak odhodí druhý žeton stopy a znovu si hodí kostkou – tentokrát padne 6, což je úspěch. Tímto způsobem získaný úspěch zvýší celkový počet jeho úspěchů na 3, což je dostatek na úspěch v celém hodů.

Důležité: Použití žetonu stopy vždy přináší možnost hodů bonusovou kostkou, dokonce i v případě, že modifikátor hodů snížil počet kostek na 0 či méně.

VYHÝBÁNÍ SE STVŮRÁM

Kdykoli se chce vyšetřovatel pokusit odejít z oblasti obsahující nestvůru nebo na takové oblasti ukončí svůj pohyb, musí s ní buď bojovat, nebo se jí pokusit vyhnout.

Vyšetřovatel se může pokusit vyhnout nestvůře pomocí **hodu na únik**. Základní dovednost, která je při hodů na únik vyšetřovatele použita, je **plížení** (Sneak). Modifikátor hodů je představován **vnímavostí** (Awareness) nestvůry, která je zaznamenána v pravém horním rohu pohybové strany žetonu nestvůry. Není-li uvedeno jinak nebo nemá-li nestvůra nějakou zvláštní schopnost, je obtížnost hodů na únik vždy 1.

Pokud hráč v hodů na únik uspěje, podařilo se vyšetřovateli úspěšně vyhnout nestvůře a jeho kolo může dál pokračovat běžným způsobem, ať již pokračováním pohybu nebo využitím možností, jež daná oblast nabízí. Selže-li však hráč při hodů, je vyšetřovatel okamžitě zraněn za tolik bodů zdraví, kolik činí **útočnost** (Combat damage) nestvůry, a musí s nestvůrou bojovat.

Příklad: Prďák Pete se pohne z ulic Obchodnické čtvrti (Merchant District) do Northside, kde na něj již číhá zplozenec z hvězd. Pete by rád pokračoval do krámků s kuriozitami (Curiositie Shoppe), takže se musí pokusit zplozenci vyhnout. Současná hodnota Peteova plížení je 4 a vnímavost zplozence z hvězd je -1 – Pete si tedy musí hodit třemi kostkami a doufat v alespoň jeden padlý úspěch. Pokud se Peteovi podaří uspět, vyhne se úspěšně zplozenci z hvězd a může pokračovat ve svém pohybu. Jestliže ale neuspěje, je zplozencem zraněn za 3 zdraví a musí s ním začít bojovat.

Po úspěšném vyhnutí se vyšetřovatel může rozhodnout zůstat ve stejné oblasti, jako je nestvůra, které se právě úspěšně vyhnul. V takovém případě zde jednoduše zůstává stát a nemusí s nestvůrou v této fázi začít bojovat. To umožní vyšetřovateli vstoupit do brány, která se nachází ve stejné oblasti, jako je nestvůra. Tímto způsobem se vyšetřovatel může během fáze pohybu vyhnout nestvůře a během fáze setkání v Arkhamu vstoupit do dimenzionální brány.

Příklad: V příkladu uvedeném výše by Prďák Pete, pokud by se úspěšně vyhnul zplozenci z hvězd, mohl zůstat v Northside, aniž by musel bojovat. Jakmile by však nastala další fáze pohybu, musel by se se zplozencem z hvězd střetnout znovu (ať už by se rozhodl mu znovu vyhýbat, nebo by zvolil otevřený konflikt).

Pokud se v dané oblasti nachází více než jedna nestvůra, musí se vyšetřovatel vyhýbat všem těmto nestvůrám (v pořadí, které si zvolí). Neuspěje-li vyšetřovatel v úniku nestvůře, je zraněn a souboj s touto nestvůrou začíná. V případě, že se mu nestvůru podaří porazit, musí se stále ještě vyhýbat nebo bojovat se všemi zbývajících nestvůrami. Nezávisle na tom, zda se mu v dalších hodech na únik podaří uspět, či nikoli, vyšetřovatelův pohyb končí (stačí tedy, aby neuspěl v jediném hodů na únik).

VYHÝBÁNÍ SE STVŮRÁM



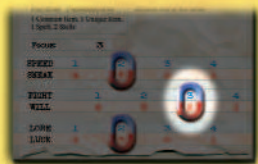
Příklad 1: Amanda se pohne z lesů do ulic Uptownu, kde na ni již čeká dhol. Amanda chce pokračovat dále do ulic Southside, takže provede hod na únik. Její plížení je právě 2 a dholova vnímavost je -1. Amanda si tedy bude házet jednou kostkou a úpěnlivě se modlit, aby jí padl úspěch.



Příklad 2A: Neboť Amanda neuspěla v hodů na únik, dhol jí okamžitě způsobí tolik zranění, kolik je jeho útočnost – Amanda ztrácí 4 zdraví. Pokud stále ještě stojí na nohou, musí provést **hod na strach**, a pokud se jí podaří přežít i to, musí se rozhodnout, zda se dholovi postaví tváří v tvář, nebo se mu pokusí znovu uniknout. I kdyby se Amandě podařilo dhola nějak udolat, její pohyb zde končí.

Příklad 2B: Neboť Amanda uspěla ve svém hodů na únik, podařilo se jí nepozorovaně propížit kolem dhola a může ve svém pohybu pokračovat dále do Southside.

SOUBOJ



Příklad: Amanda se rozhodla, že se hrdinně postaví starcovi (Elder Thing) a bude s ním bojovat. První věcí, kterou musí provést, je **hod na strach**. Její vůle je 2, ale když se podívá na hrůzostrašnost starce (A), vidí, že modifikátor hodů je -3, což jí dává -1 kostku – automaticky tedy v tomto hodu neuspěje. Amanda je tedy strašlivým vzhledem této stvůry vyděšena za 2 příčetnosti, jak je vidět pod hodnotou hrůzostrašnosti.

Pokud Amanda ztratí příčetnosti nezešílela, může nyní provést **hod na souboj**, aby vyzkoušela, zda je jí podaří strace přemoci. Její síla je 3 a když se podívá na bojeschopnost starce (B), zjistí, že její modifikátor hodů je +0, takže bude házet 3 kostkami. Houževnatost této stvůry je 2, Amanda tedy potřebuje hodit 2 úspěchy, aby ji porazila. Držíc si palce hodí kostkami a padne jí takovýto výsledek:



Padlá 5 a 6 představují obě úspěchy, což Amandě dává přesně ty 2 úspěchy, které potřebuje k porážce starce! Žeton nestvůry se tak stává její trofejí za porážení této odporné stvůry.

Pokud by Amanda selhala, stařec by jí způsobil zranění odpovídající jeho útočnosti. Amanda by tedy ztratila 1 zdraví a navíc **1 zbraň** nebo **kouzlo** dle své volby. Potom by se musela rozhodnout, zda chce bojovat se starcem dále, nebo se raději pokusí utéci. Naštěstí pro ni již **nemusí** provádět žádný **hod na strach**, neboť v tomto souboji již jeden provedla.

Příklad: Pokud by byl zplozenec z hvězd z příkladu uvedeném na předchozí straně doprovázen navíc ještě shoggothem, musel by se Pete vyhnout oběma těmto stvůrám, aby mohl pokračovat ve svém pohybu do krámku s kuriozitami. V případě, že by se Pete rozhodl vyhnout zplozenci a selhal v hodu, nemohl by se již více pohnout. I kdyby v následujícím souboji se zplozencem zvítězil, stále ještě by se musel buď vyhýbat shoggothovi, nebo s ním bojovat.

Někdy se může nestvůra objevit jako výsledek setkání v Arkhamu nebo Jiném světě. Vyšetřovatel se těmto nestvůrám může vyhýbat zcela stejným způsobem, jako jakýmkoli jiným nestvůrám. Tyto nestvůry však nikdy po vyřešení setkání nezůstávají na herním plánu. Podaří-li se vyšetřovateli takové nestvůře vyhnout, vraťte její žeton zpět do zásobníku nestvůr.

SOUBOJ

Dříve či později se všichni vyšetřovatelé musí postavit svému strachu a bojovat se zlovolnými silami. Kdykoli začne vyšetřovatel bojovat s nějakou stvůrou, proveďte následující kroky v pořadí, v jakém jsou zde uvedeny:

1. HOD NA STRACH

Cizí, nelidská povaha mýtické hrozby ohrožuje ze všeho nejdříve křehkou mysl vyšetřovatele. Tato skutečnost je představována **hodem na strach**.

Základní dovednost, která je při hodu na strach vyšetřovatele použita, je **vůle** (Will). Tato hodnota je upravena o **hrůzostrašnost** (Horror rating) nestvůry, kterou lze nalézt v levém dolním rohu bojové strany žetonu nestvůry. Není-li uvedeno jinak nebo nemá-li nestvůra nějakou zvláštní schopnost, je obtížnost hodu na strach vždy 1.

Pokud se vyšetřovateli podaří v hodu na strach uspět, nic se neděje. Neuspěje-li však, vyšetřovatel je vystrašen za tolik bodů příčetnosti, kolik činí **zděšení** nestvůry uvedené pod její hrůzostrašností. Hráč musí z karty svého vyšetřovatele odhodit příslušný počet žetonů příčetnosti. Vyšetřovatel, jehož příčetnost klesne na nulu, zešílí (viz strana 15).

Příklad: Prďáku Peteovi se nepodařilo vyhnout zplozenci z hvězd, takže musí provést hod na strach. Peteova vůle je právě 3, avšak hrůzostrašnost zplozence je -3. Pete si tedy ani nemusí házet kostkami na ověření úspěšnosti hodu a automaticky selže – je vyděšen za 2 body příčetnosti, jak je uvedeno pod hrůzostrašností zplozence z hvězd na bojové straně žetonu nestvůry. Pete tedy odhodí dva žetony příčetnosti ze své karty vyšetřovatele. Pokud by se mu nějak podařilo v hodu uspět, nic takového by se mu nestalo.

Ať již vyšetřovatel ve svém hodu na strach uspěl, či nikoli, provádí se tento hod při každém souboji pouze jednou. Podaří-li se ale vyšetřovateli ještě před soubojem nestvůře úspěšně vyhnout, nemusí hod na strach provádět vůbec.

2. BOJ NEBO ÚTĚK

Po hodu na strach se musí vyšetřovatel rozhodnout, co dál: Může se buď rozhodnout před nestvůrou utéci, nebo se jí postavit tváří v tvář a bojovat s ní.

A. ÚTĚK

Rozhodne-li se vyšetřovatel, že chce raději zkusit před nestvůrou utéci, provede stejný hod na únik, který byl popsán v kapitole „Vyhýbání se stvůrám“ na straně 13. Pokud v tomto hodu uspěje, podařilo se mu úspěšně před nestvůrou uniknout a souboj tím okamžitě končí. Jestliže však v hodu neuspěje, nestvůra ho zraní za tolik bodů zdraví, kolik činí útočnost nestvůry, a souboj pokračuje dále (viz „Útočnost nestvůr“, dále na této straně).

B. BOJ

Rozhodne-li se vyšetřovatel, že bude s nestvůrou bojovat, musí provést **hod na souboj**. Základní dovednost, která je při hodu na souboj použita, je **síla** (Fight). Tato hodnota je upravena o **bojeschopnost** (Combat rating) nestvůry, kterou je možné nalézt v pravém dolním rohu bojové strany žetonu nestvůry. Obtížnost hodu je dána je rovna **houževnatosti** (Toughness) nestvůry, kterou představují „kapky krve“ nacházející se uprostřed spodní hrany bojové strany žetonu nestvůry.

Pokud vyšetřovatel v hodu na souboj uspěje, nestvůra je poražena. Hráč hrající za vyšetřovatele vezme žeton poražené stvůry a položí si ho před sebe – získal tak z této nestvůry trofej. Jestliže však vyšetřovatel v hodu neuspěje, je zraněn za tolik bodů zdraví, kolik činí útočnost nestvůry (viz „Útočnost nestvůr“, dále na této straně).

Příklad: Poté, co Prďák Pete neuspěl ve svém hodu na strach, se rozhodne, že bude raději se zplozencem z hvězd bojovat, než aby zbaběle utekl. Peteova aktuální síla je 6 a bojeschopnost zplozence z hvězd je -3 – Pete si tedy bude házet třemi kostkami. Houževnatost zplozence a zároveň tedy i obtížnost hodu je 3, takže aby Pete v souboji uspěl a nestvůru porazil, musí mu na všech třech kostkách padnout úspěch. Podaří-li se Peteovi v souboji zvítězit, vezme zplozencův žeton a položí jej před sebe jako svoji trofej. Pokud však Pete neuspěje, zraní ho zplozenec za tolik zdraví, kolik činí jeho útočnost.

Důležité: Jestliže houževnatost stvůry je větší než 1, nemá pouhý částečný úspěch žádný účinek. Nestvůra musí být v souboji poražena úplně, jinak jsou všechny padlé úspěchy ignorovány.

3. ÚTOČNOST NESTVŮR

Pokaždé, když vyšetřovatel selže v boji nebo úniku, je nestvůrou zraněn za tolik zdraví, kolik odpovídá její útočnosti. Hodnota útočnosti nestvůry je uvedena pod hodnotou bojeschopnosti nestvůry. Vyšetřovatel je tedy zraněn za počet bodů zdraví, jenž je roven útočnosti dané stvůry. Hráč odhodí odpovídající počet žetonů zdraví z karty svého vyšetřovatele. Vyšetřovatel, jehož zdraví klesne na nulu, upadne do bezvědomí (viz strana 15).

Některé stvůry mohou mít zvláštní schopnosti, které ovlivňují jejich útočnost. Například noční zeboun (Nightgaunt), místo toho, aby vyšetřovatele rozsápal svými ostrými drápy a způsobil mu tak zranění, ho vhodí do nejbližší otevřené brány (vyšetřovatel tak může být i prohozen z Jiného světa branou zpět do Arkhamu, přičemž **získává** žeton průzkumu).

Pokud vyšetřovatel prohraný souboj přežije a je i nadále ve stejné oblasti jako nestvůra, musí s ní bojovat dále až do úplného rozhodnutí. Vrací se tedy zpět na bod 2, Boj nebo útěk, a pokračuje v souboji až do konečné porážky jeho nebo nestvůry.

Příklad: Pete neuspěl v hodu na souboj, takže je zplozencem z hvězd zraněn. Útočnost zplozence je 3, Pete tedy ztratí 3 zdraví. Potlučený, krvácející z mnoha ran a více než jen trochu šilený se Pete musí připravit na další kolo nerovného souboje s touto vražednou stvůrou.

UŽITÍ KOUZEL A ZBRANÍ V BOJI

Vyšetřovatelé mohou v boji získat nezanedbatelnou výhodu použitím kouzel či zbraní. Největší výhodou zbraní je, že automaticky přidávají bonus k hodu na souboj, aniž by byl potřeba nějaký dodatečný hod. Nicméně velká většina zbraní způsobuje pouze fyzické zranění, které proti mnohým mýtickým tvorům nemá žádné účinky.

Na druhou stranou, kouzla způsobují magické poranění, které účinkuje téměř proti všem stvůrám ve hře **Arkham Horror**. Aby vyšetřovatel získal výhody plynoucí z kouzla, musí ho nejdříve úspěšně seslat (viz „Sesílání kouzel“, dále). Pokud vyšetřovatel při sesílání kouzla selže, nepřinese mu v boji žádné výhody. Jinak řečeno, kouzla jsou mnohem mocnější a všestrannější než zbraně, ovšem ne vždy se je musí podařit seslat.

OMEZENÍ KOUZEL A ZBRANÍ

Existuje omezení počtu zbraní a kouzel, které může vyšetřovatel naráz použít. Toto omezení je představováno symbolem „ruky“ uvedeným v levém dolním rohu každé karty kouzla nebo zbraně. Vyšetřovatel může současně použít jakoukoli kombinaci kouzel a zbraní a využít jejich schopností, ovšem pouze za podmínky, že počet všech symbolů rukou na kartách nepřesáhne dvou. Kouzla navíc vyžadují daný počet rukou uvedených na kartě dokonce i v případě, kdy vyšetřovatel selže v jejich seslání.

Kouzla nebo zbraně dávají své bonusy vyšetřovateli pouze tehdy, když je jim dán požadovaný počet rukou (výjimkou jsou pouze kouzla či zbraně, u kterých je výslovně uvedeno, že daný efekt přetrvává až do konce souboje). Vyšetřovatel se může rozhodnout v dalších kolech boje změnit používanou zbraň nebo kouzlo, ovšem jakmile je „pusť“ z ruky, okamžitě přestávají fungovat a dávat své bonusy. Podobně kouzla, která jsou obnovena (jako například na počátku každého kola boje v závěrečné bitvě), přestávají pracovat a musí být seslána znovu.

Příklad: Prďák Pete si před tím, než se postaví zplozenci z hvězd, pořídí nějaké vybavení a kouzla. Rozhodne se použít svůj poloautomatický colt .45 (zbraň, která mu dává bonus +4 k fyzickému boji a k jejímuž užití je třeba jedna ruka) a „sežehnutí“ (zaklínadlo, které mu dává bonus +6 k magickému boji a k jehož užití je třeba jedna ruka). Peteovi se úspěšně podaří seslat kouzlo. S coltem .45 a úspěšně seslaným kouzlem získává celkový bonus k hodu na souboj +10 (+4 za zbraň a +6 za zaklínadlo). Přičtením jeho síly 6 je celkový počet kostek použitých při hodu na souboj 16. Poté Pete započte bojeschopnost zplozence z hvězd (-3), takže v závěru si bude házet celými 13 kostkami, na kterých mu musí padnout alespoň 3 úspěchy (houževnatost zplozence je 3), aby ho přemohl.

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Aby vyšetřovatel získal výhody plynoucí z kouzla, musí ho nejdříve seslat. Každé zaklínadlo má svůj **modifikátor seslání** (Casting modifier) a většinou i **cenu přičet-**

nosti (Sanity cost). Pro seslání kouzla musí vyšetřovatel zaplatit cenu přičetnosti a pak uspět v **hodu na čarodějnictví**.

Pro zaplacení ceny přičetnosti zaklínadla hráč jednoduše odebere příslušný počet žetonů přičetnosti z celkového počtu žetonů příslušnosti vyšetřovatele. Hráč vždy musí při seslání kouzla zaplatit cenu přičetnosti, ať již v následném hodu na čarodějnictví uspěje, či ne.

Základní dovednost, která je při hodu na čarodějnictví vyšetřovatele použita, jsou vědomosti (Lore). Tato hodnota je upravena o modifikátor seslání. Neuspěje-li vyšetřovatel v tomto hodu, nic se neděje. V opačném případě se mu úspěšně podařilo seslat kouzlo se všemi jeho účinky.

Příklad: Harvey Walters se pokouší seslat „léčení“, zaklínadlo, jehož modifikátor seslání je +1 a cena přičetnosti 1. Ze všeho nejdříve Harvey zaplatí cenu přičetnosti (tedy ztrácí 1 přičetnost) a poté provede hod na čarodějnictví (+1). Jeho současné vědomosti mají hodnotu 4. Házi si tedy celkem 5 kostkami a padnou mu 2 úspěchy. Kouzlo „léčení“ bylo úspěšně sesláno. Účinkem seslaného kouzla je Harvey vyléčen za tolik zdraví, kolik mu padlo úspěchů při hodu na čarodějnictví – je vyléčen za 2 zdraví.

STAV VYŠETŘOVATELE

V této části pravidel jsou popsány rozličné okolnosti, které mohou vyšetřovatele v průběhu hry ovlivnit.

PŘÍČETNOST A ZDRAVÍ

Každý vyšetřovatel začíná hru s takovým počtem žetonů přičetnosti a zdraví, jenž odpovídá hodnotám uvedeným na kartě daného vyšetřovatele. Tyto dvě hodnoty představují maximální hodnoty přičetnosti a zdraví, které vyšetřovatel může mít. Vyšetřovatel může v průběhu hry získat nebo ztratit přičetnost či zdraví, ale jeho aktuální přičetnost a zdraví nikdy nemohou přesáhnout své maximální meze.

ŠÍLENSTVÍ V ARKHAMU

Klesne-li někdy přičetnost vyšetřovatele, jenž se nachází v Arkhamu, na 0, dočasně se stane nepřičetným a **zešílí**. V takovém případě musí okamžitě odhodit polovinu svých předmětů dle své volby a polovinu žetonů stop (zaokrouhlo dolů), stejně jako jakékoli poskytnuté zálohy. Poté je vyšetřovatel přemístěn do Arkhamského blázince (Arkham Asylum). Vyšetřovateli je v blázinci díky poskytnuté psychiatrické péči navrácen 1 žeton přičetnosti a v tomto kole již nemůže mít žádná další setkání. V dalším kole hry se již může vyšetřovatel chovat zcela normálně.

BEZVĚDOMÍ V ARKHAMU

Klesne-li někdy zdraví vyšetřovatele, jenž se nachází v Arkhamu, na 0, upadne vyšetřovatel do **bezvědomí**. V takovém případě musí okamžitě odhodit polovinu svých předmětů dle své volby a polovinu žetonů stop (zaokrouhlo dolů), stejně jako jakékoli poskytnuté zálohy. Poté je vyšetřovatel přemístěn do Nemocnice Panny Marie (St. Mary Hospital). Vyšetřovateli je v nemocnici díky poskytnuté zdravotnické péči navrácen 1 žeton zdraví a v tomto kole již nemůže mít žádná další setkání. V dalším kole hry se již může vyšetřovatel chovat zcela normálně.

ŠÍLENSTVÍ NEBO BEZVĚDOMÍ V JINÝCH SVĚTECH

Klesne-li někdy přičetnost nebo zdraví vyšetřovatele, jenž se nachází v Jiném světě, na 0, je tento vyšetřovatel **ztracen v čase a prostoru**. V takovém případě musí okamžitě odhodit polovinu svých předmětů dle své volby a polovinu žetonů stop (zaokrouhlo dolů), stejně jako jakékoli poskytnuté zálohy. Poté je vyšetřovatel přemístěn na pole „Ztracen v čase a prostoru“ nacházejícím se na hracím plánu, žeton vyšetřovatele je položen na bok na znamení, že je zpožděn, a je mu navrácen 1 žeton přičetnosti a 1 žeton zdraví.

Důležité: Mezi předměty, které mohou být odhozeny, se započítávají všechny běžné předměty, unikátní předměty a kouzla. Dále se mezi tyto předměty počítají i služební revolver a hlídkový vůz. Spojenci, dovednosti a ostatní karty se neberou jako předměty.



ZPOŽDĚNÍ VYŠETŘOVATELÉ

Vyšetřovatel, jehož žeton byl položen na bok, je označován jako **zpožděný**. Zpožděný vyšetřovatel se během své fáze pohybu nemůže nijak pohybovat a nedostává žádné body pohybu. Místo toho může hráč postavit ve fázi pohybu žeton vyšetřovatele zpět do svislé polohy, aby tak dal najevo, že vyšetřovatel již více není zpožděný.

UVĚZNĚNÍ VYŠETŘOVATELÉ

Následkem některých setkání může být vyšetřovatel **převezen na policejní stanici** (*Police Station*), kde je následně **uvězněn**. Pokud taková situace nastane, hráč by měl vyšetřovatele dát na pole vězeňské cely, která se na hracím plánu nachází hned vedle policejní stanice. Uvěznění vyšetřovatelé přicházejí o polovinu svých peněz a jsou zpožděni. Hráč přichází o celé své další kolo, může pouze vzít žeton svého vyšetřovatele a během fáze pohybu ho postavit na policejní stanici. V následujícím kole se již vyšetřovatel může chovat zcela normálně.

ZTRACEN V ČASE A PROSTORU

Každý vyšetřovatel, jenž se **ztratí v čase a prostoru**, je okamžitě přemístěn na pole „Ztracen v čase a prostoru“, které se nachází na hracím plánu. V takovém případě je vyšetřovatel zpožděný a hráč by měl položit jeho žeton na bok. Hráč přichází o celé své další kolo, může pouze vzít žeton svého vyšetřovatele a během fáze pohybu ho postavit zpět do svislé polohy. V následujícím kole, na začátku fáze údržby, může hráč přemístit svého vyšetřovatele do libovolné lokace nebo ulice v Arkhamu.

POHLČENÍ A SMRT VYŠETŘOVATELE

Občas se může stát, že vyšetřovatel může být **pohlčen** nějakou strašlivou nestvůrou či nepředstavitelným zlem a zemřít. V takovém případě musí hráč odhodit všechny své karty a žetony (včetně nepoužitých trofejí) a zamíchat svou kartu vyšetřovatele mezi zbývající nepoužité karty vyšetřovatelů. Hráč si potom vytáhne nového vyšetřovatele a připraví ho ke hře tak, jako kdyby začínal novou hru (jak je popsáno v kapitole „Příprava hry“, strana 4).

Klesne-li **zároveň vyšetřovatelova příčetnost i zdraví na 0**, je tento vyšetřovatel pohlčen a umírá.

Klesne-li někdy vyšetřovatelova **maximální mez příčetnosti nebo maximální mez zdraví na 0**, je tento vyšetřovatel pohlčen a umírá.

POŽEHNANÍ A PROKLETÍ VYŠETŘOVATELÉ

Požehnání a prokletí představují pomoc nebo překážky způsobené mocnými, člověku nepochopitelnými silami. Vyšetřovatel může tyto karty získat během setkání nebo následkem některých zvěstí.

- Když je vyšetřovatel **požehnan**, je **každá padlá 4, 5 nebo 6 brána jako úspěch**.
- Když je vyšetřovatel **proklet**, je **jako úspěch brána pouze padlá 6**.

Vyšetřovatel nemůže být zároveň prokletý a požehnaný. Pokud je požehnaný vyšetřovatel proklet, jednoduše odhodte kartu požehnání. Podobně pokud je prokletý vyšetřovatel požehnan, odhodte kartu prokletí. V každém případě však vyšetřovatel nemůže mít současně kartu požehnání i prokletí.

ZAVÍRÁNÍ A PEČETĚNÍ BRAN

Jak se v lokacích po celém Arkhamu otevírají dimenzionální brány, musí vyšetřovatelé spolupracovat, aby je uzavřeli nebo zapečetili.

ZAVÍRÁNÍ BRAN

Před tím, než vyšetřovatel může uzavřít bránu, musí do ní nejprve vstoupit, prozkoumat Jiný svět, do něhož brána vede, a pak se vrátit zpět do Arkhamu.

Jakmile se vyšetřovatel vrátí z Jiného světa, jak bylo popsáno výše, hráč by měl pod žeton svého vyšetřovatele položit žeton průzkumu. Tento žeton dává vyšetřovateli v jeho další fázi setkání v Arkhamu možnost uzavřít a zničit bránu. Pokud vyšetřovatel z jakéhokoli důvodu opustí lokaci s bránou, musí hráč žeton průzkumu odhodit – vyšetřovatel tak přišel možnost uzavřít bránu a pokud by se jí chtěl pokusit znovu uzavřít, musí znovu prozkoumat Jiný svět ležící za ní.

Nachází-li se vyšetřovatel během fáze setkání v Arkhamu v lokaci s otevřenou bránou a získal-li předtím žeton průzkumu, může se pokusit tuto bránu uzavřít. Aby tak učinil, musí si vybrat, zda provede **hod na vědomosti**, či **hod na sílu**, přičemž modifikátorem hodu je číslo uvedené na žetonu brány. Pokud vyšetřovatel v hodu uspěje, brána je uzavřena a její žeton se stává trofejí vyšetřovatele. Jestliže však vyšetřovatel v hodu neuspěje, brána zůstává i nadále otevřená. Vyšetřovatel se jí může znovu pokusit uzavřít ve své další fázi setkání v Arkhamu v dalším kole (a ve všech kolech až do té doby, dokud neopustí lokaci s bránou).

PEČETĚNÍ BRAN

Pokud se vyšetřovateli podaří bránu uzavřít, může se rozhodnout okamžitě **obětovat pět žetonů stop**, aby tuto bránu trvale zapečetil. Hráč vezme z hromádky nepoužitých žetonů zkázy jeden žeton, otočí jej na stranu se starodávným symbolem a položí ho na lokaci, v které byla brána zapečetěna. Hráč při zapečetění brány stále získává žeton brány jako svoji trofej. V zapečetěné lokaci se již více nemůže otevřít žádná brána, ani se zde již nemůže objevit žádná nestvůra.

NESTVŮRY A UZAVŘENÍ BRÁNY

V okamžiku, kdy je brána uzavřena, jsou všechny nestvůry v Arkhamu, na obloze i v okolí města, které mají stejný dimenzionální symbol (viz „Pohyb nestvůr“, strana 9) jako uzavřená či zapečetěná brána, odstraněny z hracího plánu a vráceny do zásobníku nestvůr. Dimenzionální symbol nestvůry je uveden v pravém dolním rohu strany pohybu žetonu nestvůry.

STARODÁVNÉ SYMBOLY

Starodávné symboly jsou zvláštním druhem unikátních předmětů, které mohou vyšetřovatelé použít k pečetění bran. V balíčku unikátních předmětů se nachází několik karet se starodávným symbolem. Aby vyšetřovatel starodávný symbol mohl použít, musí se nacházet ve stejné lokaci jako otevřená brána a získat žeton průzkumu, stejně jako kdyby chtěl bránu uzavřít. Vyšetřovatel však nemusí provádět žádný hod na vědomosti nebo na sílu, nemusí ani obětovat žádné žetony stop. Pro použití starodávného symbolu je třeba učinit následující:

- Hráč z karty svého vyšetřovatele odebere 1 příčetnost a 1 zdraví. To sice může způsobit, že vyšetřovatel zeshlí nebo upadne do bezvědomí, účinky starodávného symbolu to ale nijak neovlivní.
- Hráč vezme žeton zkázy z počítadla zkázy Prastarého (nikoli z hromádky nepoužitých žetonů), otočí jej na stranu se starodávným symbolem a položí ho na lokaci, v které má být brána zapečetěna.
- Hráč odstraní použitou kartu starodávného symbolu ze hry. Tuto kartu již není možné v této hře více vytáhnout ani použít.

NESTVŮRY STŘEŽÍCÍ BRÁNY

Během kola, v kterém se vyšetřovatel vrátí z Jiného světa zpět do Arkhamu, se nemusí vyhýbat ani bojovat s jakoukoli nestvůrou, která se nachází v lokaci s bránou. To však platí pouze v kole jeho návratu do Arkhamu, v jakémkoli následujícím kole, kdy se vyšetřovatel nachází v této lokaci, se již musí nestvůrám vyhýbat, nebo s nimi bojovat.

LIMIT NESTVŮR VE MĚSTĚ A JEHO OKOLÍ

V Arkhamu se v jednom okamžiku může nacházet pouze omezený počet nestvůr. Tento limit je roven **počtu hráčů ve hře plus 3**.

Do tohoto limitu nestvůr se započítávají pouze ty nestvůry, které se aktuálně toulají Arkhamem nebo krouží po obloze. Nestvůry, které se na hracím plánu objeví (a posléze zase zmizí) důsledkem setkání, se do limitu nestvůr nezapočítávají, stejně jako nestvůry, které se nacházejí v okolí města.

Důležité: Pokud úroveň strachu ve městě dosáhne hodnoty 10, je Arkham zamořen stvůrami a po zbytek hry již je limit nestvůr v Arkhamu neomezený. Pro bližší informace se podívejte do následující kapitoly „Počítadlo strachu“.



PEČETĚNÍ BRAN

A: UŽITÍ ŽETONŮ STOP



Pro zapečetění brány pomocí žetonů stop musí vyšetřovatel provést:

1. Uspět v hodu na uzavření brány.
2. Obětovat 5 žetonů stop.
3. Vzít si žeton brány jako svoji trofej.
4. Vzít 1 žeton starodávného symbolu z hromádky nepoužitých žetonů a položit ho na lokaci, v níž má být brána zapečetěna.

B: UŽITÍ STARODÁVNÉHO SYMBOLU



Pro zapečetění brány pomocí starodávného symbolu musí vyšetřovatel provést:

1. Odstranit kartu starodávného symbolu ze hry a snížit přičetnost i zdraví vyšetřovatele o 1.
2. Vzít si žeton brány jako svoji trofej.
3. Vzít 1 žeton zkázy z počítadla zkázy Prastarého, otočit ho na stranu se starodávným symbolem a položit ho na lokaci, v níž má být brána zapečetěna. Takto lze snížit aktuální stav zkázy o 1.

Pokud by přidání nestvůry na hrací plán způsobilo překročení limitu nestvůr v Arkhamu, je místo toho nestvůra umístěna do pole **okolí města**. Nestvůry nacházející se v okolí města tam zůstávají až do té doby, dokud se toto okolí nestvůrami nezaplní.

Počet vyšetřovatelů	Maximální počet nestvůr v okolí města
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

V okamžiku, kdy počet nestvůr v okolí města přesáhne daný limit, vraťte všechny nestvůry pustošící okolí města zpět do zásobníku nestvůr a zvyšte úroveň strachu ve městě o 1. Co je to úroveň strachu, je popsáno dále.

POČÍTADLO STRACHU

Počítadlo strachu zachycuje aktuální úroveň strachu v Arkhamu – tedy současný duševní stav obyvatel města. Úroveň strachu může narůst působením mnoha různých věcí. Příkladem může být příliš mnoho nestvůr toulajících se kolem města nebo účinky některých karet mýtů. Úroveň strachu ve městě nikdy nemůže poklesnout, hráči by tedy měli být nanejvýš obezřetní a nedovolit její přílišné zvýšení.

Jak úroveň strachu ve městě postupně vzrůstá, posunuje se i žeton strachu na počítadle strachu. Jelikož úroveň strachu nikdy nemůže být vyšší než 10, nemůže ani žeton strachu opustit počítadlo strachu.

Jakmile úroveň strachu ve městě dosáhla hodnoty 10 a mělo by dojít k jejímu dalšímu zvýšení (například kvůli zvláštní schopnosti karty mýtu), je místo dalšího zvýšení úrovně strachu vložen na počítadlo zkázy Prastarého jeden žeton zkázy za každou úroveň, o kterou by měla vzrůst úroveň strachu.

„MARGIE, SBAL SI KUFRY!”

Nejzřetelnějším důsledkem vzrůstu strachu ve městě je skutečnost, že lidé začínají opouštět město. **Za každou úroveň, o kterou strach ve městě vzroste, odstraňte ze hry jednu náhodnou kartu z balíčku spojenců.** Tento spojenec již po zbytek hry do ní nemůže více zasáhnout. Jakmile jsou ze hry odstraněni všichni spojenci nebo se tito připojili k vyšetřovatelům, nemá toto pravidlo až do konce hry žádný význam.

„TAK A DOST! PŘESOUVÁM OBCHOD DO BOSTONU!”

Pokud úroveň strachu ve městě dosáhne dostatečně vysokého stupně, krámk s kuriozitami (*Curiositie Shoppe*), obchod se smíšeným zbožím (*The General Store*) a starý czarodiecky krámk (*Ye Olde Magick Shoppe*) se po zbytek hry uzavírají.

Dosáhne-li úroveň strachu stupně 3, položte žeton uzavření na obchod se smíšeným zbožím (*The General Store*). Tento obchůdek je až do konce hry uzavřen a nikdo do této lokace nemůže vstoupit. Vyšetřovatele a nestvůry, které se v něm nacházejí, okamžitě přesuňte do ulic Rivertownu.

Dosáhne-li úroveň strachu stupně 6, položte žeton uzavření na krámk s kuriozitami (*Curiositie Shoppe*). Tento obchůdek je až do konce hry uzavřen a nikdo do této lokace nemůže vstoupit. Vyšetřovatele a nestvůry, které se v něm nacházejí, okamžitě přesuňte do ulic Northside.

Dosáhne-li úroveň strachu stupně 9, položte žeton uzavření na starý czarodiecký krámk (*Ye Olde Magick Shoppe*). Tento obchůdek je až do konce hry uzavřen a nikdo do této lokace nemůže vstoupit. Vyšetřovatele a nestvůry, které se v něm nacházejí, okamžitě přesuňte do ulic Uptownu.

„KOUKEJ NA VŠECHNY TY POTVORY!”

Dosáhne-li úroveň strachu stupně 10, je Arkham zamořen nestvůrami a limit nestvůr je zrušen. Od této chvíle může město sužovat neomezený počet nestvůr.



PRASTARÝ PROCITÁ!

I přes to, jak hrdinně vyšetřovatelé bojují proti zlu natahujícímu své pařáty zpoza času a prostoru, čelí strašlivému nepříteli. Navzdory jejich nejlepší snaze může Prastarý procitnout a proniknout do Arkhamu. Pokud se tak stane, jedinou věcí, kterou mohou vyšetřovatelé udělat, je pokusit se ho zastavit pomocí zbraní a kouzel, které nashromáždili v průběhu hry.

Existuje pět okolností, za kterých může Prastarý procitnout.

1. POČÍTADLO ZKÁZY JE PLNÉ

Pokud se v průběhu hry otevře dostatek bran, může se počítadlo zkázy Prastarého zaplnit žetony zkázy, a to dokonce i v případě, že vyšetřovatelé použijí všechny starodávné symboly. Ve chvíli, kdy je žeton zkázy položen na poslední volné místo na počítadle zkázy, Prastarý okamžitě procitá.

2. PŘÍLIŠ MNOHO OTEVŘENÝCH BRAN

Pokud vyšetřovatelé připustí, aby bylo v jednom okamžiku otevřeno příliš mnoho bran, může to probudit Prastarého z jeho dřímoty. Počet otevřených bran, jenž je třeba k okamžitému procitnutí Prastarého, závisí na počtu vyšetřovatelů.

Počet vyšetřovatelů	Počet otevřených bran
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

3. ŽÁDNÉ DALŠÍ NEPOUŽITÉ BRÁNY

Prastarý rovněž okamžitě procitne, když se má otevřít nová brána a k dispozici již není žádný volný žeton brány. Pokud tedy dojde k situaci, že by žetony bran mohly dojít, hráči by měli utratit nějaké trofeje bran, aby doplnili zásoby volných žetonů.

4. ŽÁDNÉ ŽETONY V ZÁSOBNÍKU NESTVŮR

Prastarý se také probudí, pokud by měl být ze zásobníku nestvůr vytažen žeton nestvůry, ovšem v zásobníku již žádné nestvůry nezbyly.

5. ÚROVEŇ STRACHU 10 A PŘÍLIŠ MNOHO NESTVŮR

Prastarý se rovněž probere ze své dřímoty, pokud úroveň strachu ve městě dosáhne stupně 10 a po Arkhamu se toulá dvojnásobek nestvůr, než je běžný limit nestvůr ve městě (tedy například při hře 5 vyšetřovatelů to bude 16 nestvůr).

Velmi důležité: Pokud Prastarý procitne a počítadlo zkázy není zcela zaplněné, zaplňte počítadlo zkázy žetony zkázy před tím, než nastane konečná bitva o záchranu světa.

ZÁVĚREČNÁ BITVA

Když Prastarý procitne, jsou všichni vyšetřovatelé, kteří jsou ztraceni v čase a prostoru, okamžitě pohlceni a umírají. Odstraňte tyto vyšetřovatele ze hry. Přezivší vyšetřovatelé se musí postavit zlobě Prastarého v závěrečné bitvě!

Předtím, než nastane závěrečná bitva, odhodte všechny aktivní karty mýtů prostředí nebo zvěstí. Dále, jakmile závěrečná bitva začne, nemusí vyšetřovatelé házet na zálohy nebo na půjčky od banky, ani se již více nemusí starat o peníze.

Boj s Prastarým se dělí do kol. Během každého kola mohou hráči nejprve upravit dovednosti svých vyšetřovatelů. Poté může každý vyšetřovatel zaútočit na Prastarého. Na závěr kola zaútočí Prastarý na vyšetřovatele. Jakmile jsou vyřešeny všechny tyto kroky, začíná nové kolo boje. Uspořádání každého kola souboje s Prastarým je následující:

1. ÚDRŽBA VYŠETŘOVATELŮ

Na počátku každého kola boje s Prastarým mohou vyšetřovatelé obnovit všechny své karty, použít své vybrané schopnosti a upravit hodnoty svých dovedností, stejně jako by se jednalo o běžnou fázi údržby. Dále je žeton prvního hráče dán doleva dalšímu hráči. Na závěr si mezi sebou mohou vyšetřovatelé vyměnit předměty, jakoby se nacházeli ve stejné lokaci (viz „Směna vybavení“, strana 21).

2. ÚTOK VYŠETŘOVATELŮ

Dále může každý hráč (počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček), jehož vyšetřovatel je stále ještě schopen účastnit se boje, provést hod na soubor proti Prastarému, přičemž modifikátor hodu je představován bojeschopností Prastarého.

Narozdíl od normálního boje nemůže být Prastarý poražen jediným útokem. Místo toho se zaznamenávají úspěchy, kterých vyšetřovatel při boji s Prastarým dosáhl (viz „Hody na dovednosti“, strana 12). Tyto úspěchy se sčítají – každý hráč, který při svém útoku dosáhl nějakého úspěchu, ho může připočítat k celkovému počtu úspěchů. Když hráči nasbírají počet úspěchů, jenž je roven počtu vyšetřovatelů ve hře (včetně vyšetřovatelů, kteří již byli eliminováni), mohou z počítadla zkázy Prastarého odebrat jeden žeton zkázy. Úspěchy, které nebyly využity pro odebrání žetonu zkázy, se přenášejí do dalšího kola boje s Prastarým.

Pokud se vyšetřovatelům podaří z počítadla zkázy odebrat poslední žeton zkázy, Prastarý je poražen! Více podrobností naleznete v kapitole „Konec hry“ na straně 11.



POPIS KARTY PRASTARÉHO



- Jméno:** Jméno Prastarého.
- Bojeschopnost:** Tato hodnota udává bojeschopnost Prastarého. Je použita pouze v případě, že Prastarý procitne ze svého spánku a vyšetřovatel s ním musí bojovat.
- Obrana:** Zde jsou uvedeny zvláštní obranné schopnosti Prastarého. Pro podrobný popis těchto schopností se podívejte do kapitoly „Zvláštní schopnosti nestvůr“ na stranu 25.
- Uctívači:** Zde jsou uvedeny zvláštní schopnosti, které jsou dány některým vybraným druhům nestvůr. Tyto schopnosti účinkují po celou dobu hry.
- Zvláštní síly:** Zde jsou popsány zvláštní síly a účinky, kterými Prastarý ovlivňuje hru. Většina z nich platí po celou dobu hry.
- Útok:** Zde je popsán způsob, jakým Prastarý útočí na vyšetřovatele v průběhu jejich souboje. Někteří Prastarí mají navíc zvláštní schopnost, která se projeví pouze jednou na začátku souboje.
- Počítadlo zkázy:** Toto počítadlo zachycuje, jak se Prastarý postupně probouzí ze svého spánku.

BITVA S PRASTARÝM



Na počátku bitvy se ujistěte, že je počítadlo zkázy kompletně zaplněno žetony zkázy. Rovněž aktivujte schopnost Prastarého použitelnou pouze na začátku bitvy (pokud nějakou má).



Jakmile každý vyšetřovatel provede svůj útok, zaútočí Prastarý. Často musí vyšetřovatelé provést hod na dovednosti, nebo se jim přihodí něco velice nemilého, jak je popsáno na kartě Prastarého.



Na počátku každého kola boje hráči nejprve provedou údržbu svého vyšetřovatele, poté postupně zaútočí na Prastarého, přičemž sčítají úspěchy, které v boji dosáhli jako skupina. Pokaždé, když se jim podaří dosáhnout počet úspěchů rovný počtu vyšetřovatelů či více (například 4 a více úspěchů ve hře 4 vyšetřovatelů), mohou odstranit z počítadla zkázy Prastarého jeden žeton zkázy. Všechny úspěchy, které vyšetřovatelé získají navíc, se převádí do dalších kol.

KONEC BITVY

Pokud hráči odstraní z počítadla zkázy Prastarého poslední zbývající žeton zkázy, podařilo se jim porazit Prastarého a zvítězit v boji o záchranu Arkhamu a celého světa!

Nicméně pokud jsou všichni vyšetřovatelé pohlčeni a zemřou, nepodařilo se jim odvrátit příchod Prastarého, prohrávají a svět je odsouzen ke zkáze!

3. ÚTOK PRASTARÉHO

Jakmile všichni hráči (výjimku tvoří hráči, jejichž vyšetřovatelé byli již eliminováni) provedou své hody na soubor proti Prastarému, přichází na řadu Prastarý a zahájí svůj útok proti každému vyšetřovateli. Tento útok se různí podle Prastarého, ovšem všichni Prastarí jsou velice vražední. Například Hastur nutí vyšetřovatele provádět stále obtížnější hody na vůli, jinak ztratí svoji přičetnost.

Pokud důsledkem útoku Prastarého klesne přičetnost nebo zdraví vyšetřovatele na 0, je jím tento vyšetřovatel pohlčen a ve strašlivých mukách umírá. Je-li vyšetřovatel

během závěrečné bitvy pohlčen Prastarým, je až do konce hry eliminován a hry se již více neúčastní (nevybírá si již tedy novou postavu). V případě, že jsou všichni vyšetřovatelé Prastarým pohlčeni a zemřou, nepodařilo se jim odvrátit příchod Prastarého, prohrávají a svět je odsouzen ke strašlivé zkáze.

Poté, co Prastarý zaútočí na všechny vyšetřovatele, začíná nové kolo boje. Ten pokračuje, dokud vyšetřovatelé buď neporazí Prastarého, nebo je Prastarý všechny nepohlčí.

POPIS DŮLEŽITÝCH ČÁSTÍ HRY

Na následující straně jsou popsány důležité části hry **Arkham Horror**, se kterými se hráči v průběhu hraní setkají: hrací plán, karty vyšetřovatelů, karty Prastarých (popis je uveden na této straně) a žetony nestvůr.

POPIS HRACÍHO PLÁNU



Hrací plán je rozdělen do několika částí: **Arkham (A)**, **Jiné světy (C)**, **počítadlo strachu (D)** a **hranice města (E-G)**.

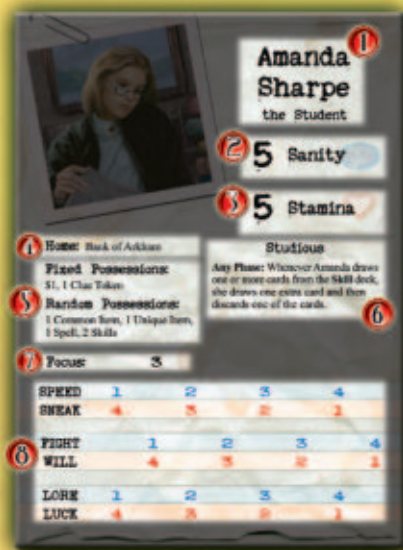
Část plánu příslušející Arkhamu představuje samotné město Arkham, jež se dělí do 9 **městských čtvrtí**. V každé této čtvrti se nacházejí 2 nebo 3 důležité **lokace** a rovněž se zde vždy nachází i hlavní **ulice** čtvrti (**B**). Vyšetřovatelé se pohybují městem a procházejí ulicemi, aby navštívili rozličné lokace. Každá lokace je označena několika symboly, které určují běžné druhy setkání, která mohou vyšetřovatelé v dané lokaci podstoupit.

Část plánu příslušející **Jiným světům (C)** představuje několik alternativních dimenzí, do kterých mohou vyšetřovatelé procházet skrze brány, jež se nevyssvětlitelně otevírají po celém Arkhamu. Vyšetřovatelé vstupují do bran, aby prozkoumali, co leží za nimi, a našli nějaká slabá místa, která by jim umožnila po jejich návratu zpět do Arkhamu uzavření a zničení brány.

Počítadlo strachu (D) slouží k zachycení současné úrovně strachu obyvatel města Arkham. Pokud vyšetřovatelé připustí, aby se úroveň strachu vyšplhala příliš vysoko, lidé začnou opouštět město, čímž se najímání **spojenců** stává mnohem těžším. Rovněž tak mohou být uzavřeny i tři obchody nacházející se ve městě – **obchod se smíšeným zbožím** (The General Store), **krámkem s kuriozitami** (Curiosities Shoppe) a **starý czarodíecky krámkem** (Ye Olde Magick Shoppe), což hráčům značně znesnadní výhru.

Část plánu představující **hranice města** se dělí do tří zvláštních polí: **okolí města (E)**, **oblohu (F)** a **ztracen v čase a prostoru (G)**. Vyšetřovatelé se kvůli nepřízni krutého osudu mohou na čas ocitnout na poli „**ztracen v čase a prostoru**“. Nestvůry, jejichž počet na hracím plánu překročí rozumnou mez, odcházejí z města plnit jeho **okolí** a terorizovat místní starousedlíky. Konečně létající nestvůry krouží po **obloze** nad městem a vrhají se na vyšetřovatele, jež spatří dole v ulicích.

POPIS KARTY VYŠETŘOVATELE



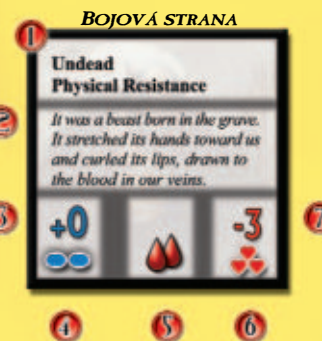
- Jméno a profese:** Jméno a povolání vyšetřovatele.
- Maximální mez přičetnosti:** Tato hodnota udává, s jakou přičetností tento vyšetřovatel začíná hru. Vyšetřovatel nikdy nemůže mít více žetonů přičetnosti, než udává toto číslo (nezvýší-li nějak mez přičetnosti).
- Maximální mez zdraví:** Tato hodnota udává, s jakým zdravím tento vyšetřovatel začíná hru. Vyšetřovatel nikdy nemůže mít více žetonů zdraví, než udává toto číslo (nezvýší-li nějak mez zdraví).
- Domov:** Zde jsou uvedena lokace na hracím plánu, v které vyšetřovatel začíná hru.
- Majetek:** Zde je uvedeno vybavení, s kterým vyšetřovatel začíná hru.
- Unikátní schopnosti vyšetřovatele:** Zde jsou uvedeny zvláštní schopnosti, které ovládá pouze tento vyšetřovatel.
- Soustředění:** Toto číslo představuje schopnost vyšetřovatele upravit v každém kole své dovednosti. Pro více podrobností se podívejte na stranu 6 do sekce „Úprava dovedností“.
- Páry dovedností:** Zde jsou uvedeny dovednosti vyšetřovatele. Dovednosti jsou vzájemně spárovány, takže zvýšení jedné dovednosti v páru způsobí snížení dovednosti druhé.



POPIS ŽETONU NESTVŮRY



- Jméno:** Jméno nestvůry.
- Vnímavost:** Tento modifikátor se používá, pokud se vyšetřovatel pokouší **vyhnout** nestvůře.
- Okraj žetonu:** Barva okraje žetonu určuje způsob, jakým se nestvůra pohybuje (černá – normální pohyb, červená – rychlý pohyb, žlutá – nepohyblivá stvůra, modrá – létající stvůra, zelená – zvláštní pohyb).
- Domovská dimeze:** Symbol domovské dimeze nestvůry. Pokud je uzavřena nebo zapečetěna brána, jsou všechny nestvůry se stejnou domovskou dimenzí, jako je brána, vráceny do zásobníku nestvůr.



- Schopnosti:** Jakékoli zvláštní vlastnosti či schopnosti, které nestvůra má. Pro podrobný popis jednotlivých schopností se podívejte na stranu 25.
- Atmosférický text:** Tento text nijak neovlivňuje hru. Je zde uveden pouze jen pro navození atmosféry.
- Hrůzostrašnost:** Tento modifikátor se používá při **hodu na strach** proti nestvůře.
- Zděšení:** Tato hodnota udává, kolik bodů přičetnosti ztratí vyšetřovatel, pokud neuspěje v **hodu na strach** proti nestvůře.
- Houževnatost:** Toto je obtížnost **hodu na soubor** proti této stvůře.
- Útočnost:** Tato hodnota udává, kolik bodů zdraví ztratí vyšetřovatel, pokud neuspěje v **hodu na soubor** proti nestvůře.
- Bojeschopnost:** Tento modifikátor se používá při **hodu na soubor** proti nestvůře.

DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA

Následující doplňující pravidla by měla pomoci vysvětlit a ujasnit různé herní situace, které mohou při hraní **Arkham Horroru** nastat.

ODHAZOVÁNÍ KARET

Pokud je řečeno, že má být odhozena karta, vraťte ji lícem dolů do spodku příslušného balíčku. K míchání většiny balíčků dochází pouze v případě, když je vytažena karta, která k tomu přímo vyzývá. Výjimku tvoří balíček lokací v Arkhamu – tento balíček je zamíchán pokaždé, když si z něj má hráč vzít nějakou kartu. Hráč, který si má vzít z balíčku lokací více karet naráz, nejdříve balíček promíchá a pak si vezme žádaný počet karet, aniž by balíček míchal po tažení každé karty.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI LOKACÍ

Některé lokace nacházející se na hracím plánu mohou mít určité zvláštní schopnosti. Když vyšetřovatel do takové lokace vstoupí, může se hráč rozhodnout, že místo setkání v této lokaci využije zvláštní schopnost lokace. Ovšem pokud se lokaci nachází otevřená dimenzionální brána, není možné zvláštní schopnost lokace použít.

Příklad: *Vědecký ústav (Science Building) má zvláštní schopnost „pitva“ (Dissection). Tato schopnost umožňuje vyšetřovateli vyměnit získané trofeje nestvůr a bran za žetony stop. Jakýkoli vyšetřovatel, který se ve vědeckém ústavu nachází, může místo setkání zde využít tuto schopnost, nesmí zde však být žádná otevřená brána.*

NESTVŮRY V SETKÁNÍCH

Při setkáních v Arkhamu či v Jiných světech se občas může stát, že se objeví nestvůra. Pro vyhodnocení takového setkání musí hráč ze zásobníku nestvůr vytáhnout žeton nestvůry a vypořádat se s ní, jako by se s ní normálně setkal (vyšetřovatel si tedy může vybrat, zda se nestvůře vyhne, nebo s ní bude bojovat). Bez ohledu na to, jaký byl výsledek jejich střetnutí, žeton nestvůry nikdy nezůstává na hracím plánu. Zvítězí-li vyšetřovatel v boji s nestvůrou, stává se její žeton jeho trofejí. Pokud se však nestvůře vyhne, omdlí nebo zešílí, vrací se žeton nestvůry zpět do zásobníku nestvůr.

Při některých setkáních se může objevit jak brána, tak i nestvůra. V takovém případě se nejdříve objevuje brána a vyšetřovatel je do této brány vtažen (nezapomeňte dát na počítadlo zkázy další žeton zkázy za otevřenou bránu). Teprve poté se objevuje nestvůra. Při takovýchto setkáních zůstávají na hracím plánu brána i nestvůra. Pokud se při setkání objeví pouze nestvůra a ne brána, žeton nestvůry na hracím plánu nezůstává.

OMEZENÍ ZVLÁŠTNÍCH KARET

Ve většině případů nemůže mít hráč více než jednu zvláštní kartu každého druhu. Toto pravidlo platí pro zálohu, půjčku od banky, členství v Lóži Stříbrného soumraku a rovněž i pro požehnání a prokletí.

UTRÁCENÍ PENĚŽ

Vyšetřovatelům je čas od času řečeno, že si mohou pořídit nějaký předmět za obvyklou cenu nebo o \$1 dražší. Obvyklou cenu předmětu lze nalézt v pravém dolním rohu jeho karty. Pro pořízení předmětu stačí jednoduše odevzdat tolik žetonů peněz, kolik činí jeho cena.

UTRÁCENÍ TROFEJÍ

Na hracím plánu se nachází několik lokací, kde mohou vyšetřovatelé utrácet své těžce nasbírané trofeje nestvůr a bran. Například v říčních docích (*River Docks*) může vyšetřovatel prodat trofej nestvůry nebo brány za \$5. Všechny takto utrácené trofeje nestvůr jsou vráceny zpět do zásobníku nestvůr, zatímco utrácené trofeje bran jsou položeny lícem dolů na spodek hromádky žetonů bran.

ROZPORY V ČASOVÁNÍ

Pokud ve hře současně nastanou dvě či více událostí, hráči si mohou zvolit, v jakém pořadí tyto události nastanou. Nemohou-li se spolu hráči domluvit, rozhodne o pořadí událostí první hráč.

SMĚNA VYBAVENÍ

Vyšetřovatel, který se nachází ve stejné ulici, oblasti Jiného světa či lokaci v Arkhamu, jako jiný vyšetřovatel, může s tímto vyšetřovatelem měnit peníze, běžné i unikátní předměty a rovněž i kouzla. Ke směně může dojít před, během i po pohybu vyšetřovatele, směňovat předmět však není možné během boje.

VARIANTY PRAVIDEL

Zábavnost Arkham Horroru je dána především kreativitou a představivostí hráčů při setkáních, bojích se strašlivými a nelidskými stvůrami a objevování tajů cizích světů ležících za dimenzionálními branami. Proto by se, podobně jako v jiných hrách založených na hraní postavy, hráči neměli cítit pevně svázáni pravidly. Právě naopak, měli by si pravidla upravit tak, aby pro ně byla zábavnější. To však v žádném případě neznamená, že pravidla uvedená v předcházejících kapitolách jsou nějak nekompletní, spíše představují základ, který si hráči mohou přizpůsobit tak, aby lépe odpovídal jejich představám a zkušenostem.

Varianty pravidel, které budou uvedeny na následujících stránkách, přinášejí některé prvky, jež mohou způsobit, že hra bude obtížnější a tím i zajímavější pro zkušenější hráče. Naopak je zde možné nalézt i pravidla, která hru zjednodušují. Jaká pravidla se nakonec rozhodnete použít, záleží jen a pouze na vás.

PŘÍPRAVA HRY

PRÁVIDLO 1: DVĚ NESTVŮRY V PRVNÍ BRÁNĚ

Při přípravě hry, když je pokládána první otevřená brána, vytáhněte ze zásobníku nestvůr místo jedné nestvůry stvůry dvě a položte na tuto bránu obě nestvůry. Navíc, pokud jsou ve hře čtyři nebo více vyšetřovatelé, se při objevení nové otevřené brány v ní objeví i dvě nestvůry.

Důvod pravidla: *Z hlediska herního prožitku dochází mnohem rychleji k navození pocitu, že v Arkhamu se děje něco opravdu nepěkného. Z hlediska herní mechaniky nabízí toto pravidlo více příležitostí nestvůrám k pohybu a vyšetřovatelům, že rychleji zabijí nějaké nestvůry a získají jejich trofeje. Pokud je použito pravidlo, že s nově objevenou branou se objeví i dvě nové nestvůry, je na hráče vyvíjen mnohem větší tlak, neboť musí často*

bojovat s nestvůrami, jinak se rychle začne zvyšovat úroveň strachu ve městě. A každý boj představuje potencionální ztrátu žetonů stop, které by vyšetřovatelé jinak mohli využít pro pečetění bran.

PRAVIDLO 2: VÝBĚR VYŠETŘOVATELŮ

Na začátku hry dejte každému hráči 2 až 3 karty vyšetřovatelů. Hráč si z těchto karet, které mu byly dány, musí zvolit jednu – vyšetřovatel na ní uvedený bude jeho postavou ve hře.

Důvod pravidla: Toto pravidlo by mělo zabránit používání stále těch stejných vyšetřovatelů, přesto ale dává možnost volby. Tento postup nutí hráče při každé hře používat jiné postavy a tím odlišné strategie. Zvyšuje se tak rovněž znovuhratelnost hry a celková její zábavnost.

H R A N Í H R Y

PRAVIDLO 3: NEZNÁMÉ DESTINACE BRAN

Všechny žetony bran jsou místo toho, aby byly pokládány lícem vzhůru, pokládány obráceně lícem dolů. Při použití tohoto pravidla se brány odhalují pouze tehdy, když vyšetřovatel vstoupí do lokace s branou a je do ní vtažen – žeton brány je otočen a vyšetřovatel projde skrze bránu do první poloviny Jiného světa.

Poznámka: Toto pravidlo pracuje nejlépe ve spojení s pravidlem 4.

Důvod pravidla: Neznámá destinace bran vytváří tajemno a způsobuje, že je hra mnohem zajímavější. Hráči již více nebudou hnát své vyšetřovatele do brány vedoucí do Snových říší jen proto, že cestování po nich je mnohem příjemnější než po nehostinných zákoutích Propasti. Toto pravidlo činí hru poněkud obtížnější, ovšem výměnou za to přináší mnoho dialogů a herních zážitků v tvořivé a hravé skupině.

PRAVIDLO 4: VOLBA CESTOVÁNÍ BRANOU

Otevřená brána nevtahuje vyšetřovatele do sebe. Cestování branou do jiného světa je jen a pouze volbou vyšetřovatele. Jedinou výjimku tvoří situace, kdy se vyšetřovatel nachází v lokaci, v které se právě brána otevřela – v takovém případě je do brány vtažen, ať chce či nechce.

Důvod pravidla: Toto pravidlo dává hráčům větší svobodu a více příležitostí k setkáním v Arkhamu. Důvodem pro toto pravidlo je, že brány nejsou nikterak velké (tak kolem 3,5 metru v průměru) a mohou se klidně nacházet i ve sklepeních budovy. Protože rozloha každé lokace je většinou dostatečně velká (budovy o mnoha podlažích a pokojích, akry hlubokých lesů), nepřicházejí vyšetřovatelé o možnost setkání v Arkhamu a to ani v případě, že se právě nějaká ohavná stvůra snaží proniknout branou do našeho světa...

PRAVIDLO 5: ŠÍLENSTVÍ VYVOLÁVÁ TRVALOU ZTRÁTU PAMĚTI

To, že vyšetřovatel následkem ztráty přičetnosti zešílí, s sebou nese ještě jeden, druhotný efekt. Namísto ztráty poloviny svých věcí vyšetřovatel přichází o část své paměti a musí odhodit 1 kouzlo nebo 1 dovednost dle své volby. Rovněž stále ztrácí polovinu svých žetonů stop – znalosti, o které přišel důsledkem ztráty své paměti.

Důvod pravidla: Toto pravidlo se zdá být logickým důsledkem ztráty přičetnosti, ovšem navíc nutí silné lovce nestvůr dobře zvážit konflikt s nestvůrou, která způsobuje ztrátu přičetnosti – cenou za nerozvážnost totiž může být ztráta drahocenné dovednosti nebo kouzla.

PRAVIDLO 6: BRÁNY PŘI SVÉM ZAVŘENÍ VTAHUJÍ NESTVŮRY

Nestvůry, které stráží otevřenou dimenzionální bránu (nacházejí se ve stejné lokaci), jsou do ní při jejím uzavření vtaženy. Vyšetřovatelé za tyto nestvůry nezískávají žádné trofeje, jedinou odměnou je jim trofej uzavřené brány.

Důvod pravidla: Nestvůry nevnímají (nebo jim nerozumí) činnosti, které vyšetřovatelé provádějí, takže jsou zaskočeny nepřipravené a vtaženy do zavírající se brány stejně jako nestvůry, které na sobě nesou odpovídající dimenzionální symbol, jakým je označena i brána. Toto pravidlo pomáhá především nováčkům, kteří marně zápolí s množstvím nestvůr pochybujících se po hrací ploše, a obzvláště výhodné je proti silným nestvůrám, kterých se tak dá snadno zbavit. Pravidlo je dobré zkombinovat s pravidlem 1, kdy se z každé nově otevřené brány vynoří dvě nestvůry.

PRAVIDLO 7: ZTRÁTA PŘÍČETNOSTI ZA UVĚZNĚNÍ VYŠETŘOVATELE V JINÉM SVĚTĚ

Všichni vyšetřovatelé jsou plně zodpovědní za své činy, takže uzavření brány, jež zanechá jiného vyšetřovatele v Jiném světě bez možnosti návratu zpět do Arkhamu, je něco, co by je mělo pronásledovat po zbytek jejich dní. Pokud se tak stane, vyšetřovatel by měl ztratit 1K3 bodů přičetnosti (hod kostkou podělte 2, výsledek zaokrouhlete nahoru). Toto je pouze příklad, hráči mohou rozšířit toto pravidlo na každou činnost, při které vyšetřovatel vědomě způsobí újmu jinému vyšetřovateli.

Důvod pravidla: Toto pravidlo vnáší do hry další rozměr hraní postav a více zábavy. Nacházelo se dokonce v původním Arkham Horroru z roku 1987, kde se ovšem uvěznění v Jiném světě rovnalo smrti vyšetřovatele. V reedici z roku 2005 se toto pravidlo zmírnilo na „ztracen v čase a prostoru“, kdy postižený vyšetřovatel ztrácí polovinu svých předmětů a stop. Proto by měl být vyšetřovatel, který způsobil jinému vyšetřovateli takovou bolest a ztrátu (dokonce i když měl pro své konání dobrý důvod), pronásledován za své činy výčitkami svědomí (pokud to ovšem není zcela bezcharakterní bastard, kterému na jiných nezáleží).

PRAVIDLO 8: VOLNÝ ÚNIK PO KOLE BOJE

Pro nováčky může být zajímavá možnost, že po jednom kole boje s nestvůrou mohou buď bojovat dále, nebo automaticky z boje uniknout, což okamžitě ukončí jejich kolo a v kole následujícím mohou oblast s nestvůrou beztravně opustit. Vyšetřovatelé, kteří se takto vyhnuli boji s nestvůrou, nemohou mít v této lokaci žádné setkání, neboť se skrývají před nestvůrou, které jen tak tak unikli. Toto pravidlo ale nijak nechrání před novým bojem s nestvůrou v následující fázi mýtu.

Důvod pravidla: Toto pravidlo umožňuje nováčkům utéct po prvním kole z boje, čímž předejdou ztrátě zdraví svých vyšetřovatelů v následujících kolech souboje s nestvůrou. Proto se raději mohou v dalších kolech vydat do nemocnice a vyléčit svá zranění, než aby je místo toho musela přivést sanitka a oni ztratili polovinu svých předmětů, kouzla a peněz. Toto pravidlo urychluje hru nejen tak, že omezuje počet bojových kol, která mohou být pro vyšetřovatele fatální, ale především snížením počtu kol, která zranění vyšetřovatelé potřebují, aby se dali opět dohromady.

PRAVIDLO 9: ŽÁDNÉ VÍTĚZSTVÍ ZA ZAPEČETĚNÍ DOSTATKU BRAN

Pokud toužíte po náročnější hře, a zvláště hrajete-li s již ostřílenými hráči, použijte toto pravidlo. Neovlivňuje hru jinak, než že z ní odstraňuje jednu z možností, jak zvítězit – za zapečetění šesti bran již není více možné zvítězit



a zachránit svět. Zapečetění brány stále zabrání jejímu novému otevření v dané lokaci, a pro to je ve hře i nadále důležité.

Důvod pravidla: Toto pravidlo ztěžuje hru a nutí hráče hledat nové strategie a možnosti. Stojí za zvážení zvláště pro zkušenější hráče, kteří vyhrávají více než 50% her.

PRAVIDLO 10: ZDVOJENÝ VÝSKYT BRAN

Při hře 5 a více hráčů se poté, co je na počítadlo zkázy umístěn šestý žeton zkázy, začínají objevovat dvě brány místo jedné. Toto pravidlo mění fázi mýtu: Po vytažení a vyhodnocení první karty mýtu je vytažena druhá karta mýtu. Z této karty je však použito pouze otevření brány. Není-li v lokaci uvedené na druhé kartě mýtu již otevřená brána nebo není tato lokace zapečetěná, objeví se v této lokaci nová brána. Pokud v této lokaci již otevřená brána je, vynoří se z ní 1 nestvůra – nedojde k přívalu stvůr v jiných otevřených branách. V případě, že daná lokace byla zapečetěna starodávným symbolem, je tento symbol propálen a zrušen. Nová brána se neobjeví, ovšem pečeť byla zlovolnou vůlí Prastarého prolomena.

Důvod pravidla: Toto pravidlo ztěžuje hru pro větší skupiny vyšetřovatelů. V začátcích hry se neprojevuje, ovšem v pozdějších fázích hry vytváří na hráče mnohem větší tlak. Rovněž přináší nepředvídatelný závěr hry – chybí-li Prastarému k jeho probuzení poslední dva žetony zkázy, může se probudit takřka kdykoli.

PRAVIDLO 11: OPRAVDU MOCNÝ PRASTARÝ

Toto pravidlo je určeno pro hráče, kteří touží po náročnějším konci hry. V takovém případě aplikujte následující body:

1. Před samotnou závěrečnou bitvou si každý vyšetřovatel hodí na přičetnost, přičemž jako modifikátor hodů použijte bojeschopnost Prastarého. Pokud při hodu neuspějete odhodte polovinu svých předmětů, kouzel a spojenců (zaokrouhleno nahoru). Teprve poté začíná skutečná bitva s Prastarým, tak jak je popsána v pravidlech.
2. Pokud jsou ve hře méně než 4 vyšetřovatelé, musí společně při útoku docílit alespoň 4 úspěchů, jinak Prastarý nebude vůbec zraněn a nebude mu odstraněn žeton zkázy z počítadla zkázy. Úspěchy při útoku se rovněž nepřenášejí do dalšího kola boje. Nedosáhnou-li vyšetřovatelé dostatečný počet úspěchu na odebrání žetonu zkázy, tyto úspěchy prostě propadají.
3. Jakékoli zvláštní nebojové schopnosti mohou být použity pouze v případě, že se vyšetřovatel vzdá svého útoku na Prastarého, a mohou být použity pouze jednou za celou bitvu. Jinak řečeno, použití nějaké schopnosti nebo předmětu vedoucí k obnově zdraví či přičetnosti může být použito pouze jednou za celou bitvu s Prastarým.

Důvod pravidla: Všechna tato pravidla výrazně ztěžují jakkoli velké skupině vyšetřovatelů úspěšnou porážku Prastarého. Závěrečná bitva by měla být poslední zoufalou snahou o záchranu Arkhamu a celého světa – nikoli primárním plánem jak zvítězit. Tato pravidla zajišťují, že zkušení hráči nebudou pouze hromadit zbraně a čekat, až ta velká potvora přijde.

PRAVIDLO 12: STRÁŽCE PRASTARÉHO

Toto pravidlo určuje jednoho hráče jako pána hry, který dohlíží na její průběh. Nejvíce se hodí pro hru ve velkém počtu hráčů (zvláště když někteří z nich jsou nováčci). Strážce se stará o karty mýtů, pohyb nestvůr a vyhodnocení setkání. Při tažení karet mýtů vytáhne 2 karty, jednu vyhodnotí a druhou odhodí. Podle karty mýtu pohne nestvůrami, stará se o počítadlo zkázy Prastarého i o počítadlo strachu města Arkham, předčítá hráčům setkání v lokacích a Jiných světech. V podstatě kontroluje průběh hry pro zábavu všech hráčů, jako jakýkoli jiný pán hry ve hrách na hrdiny.

Důvod pravidla: Urychluje hru velkých a nezkušených skupin. Strážce odpovídá na jakékoli otázky ohledně pravidel, předčítá setkání a nutí hráče k rychlému rozhodování. Zkušený hráč takto často může volbou karet mýtů ovlivnit délku hry a hlavně prožitek hráčů z ní.

SÓLOHRA

PRAVIDLO 13: SKUPINA VYŠETŘOVATELŮ

Při hře jednoho (nebo dvou hráčů) rozdejte 6 vyšetřovatelů a 4 z nich nechejte ve hře. Všechna pravidla závisující na počtu vyšetřovatelů se pak odvíjejí od tohoto čísla.

Důvod pravidla: Je mnohem zábavnější hrát jako skupina vyšetřovatelů. V takovém případě, má-li jeden z vyšetřovatelů zrovna smůlu, mohou ostatní udržet naději na výhru ve hře. Skupina vyšetřovatelů vytváří větší strategické možnosti a tím vlastně nabízí i lepší zážitek ze hry.

Poznámka: Autorem všech výše uvedených variant hry je Richard Launius, jeden z tvůrců hry *Arkham Horror*.

STORMKNIGHT

Když hrajete podle originálních pravidel, brzy zjistíte, že hraní vytváří zcela opačný průběh, než byste očekávali – na začátku vždy zavládne zběsilá honička ve snaze zapečetit brány a později, jakmile již máte několik bran zapečetěných, se hra uklidní do odpočinkového tempa. Ve skutečnosti může nastat i situace, že již neexistuje žádná možnost, jak by mohl Prastarý proniknout do Arkhamu – není totiž již dost nestabilních lokací pro nové brány, které by mohly přidávat žetony zkázy na počítadlo zkázy. Což zároveň upozorňuje na problém, že ve skutečnosti je VELICE špatné uzavírat brány, aniž by byla současně zapečetěna, neboť to umožní jen vznik nového žetonu zkázy při otevření další brány v této lokaci.

Tato varianta vnáší do hry nový rozměr a zajímavě mění její spád. Na počátku hry žetony zkázy téměř nepřibývají a vyšetřovatelé si mohou dovolit brány „pouze“ zavírat. Jakmile však otevřených bran přibude, začne se i čím dál rychleji zdvihát počet žetonů zkázy. Zapečetění brány tak přináší velkou výhodu. Ale rovněž s sebou přináší i více nestvůr, kterým musí neboží vyšetřovatelé čelit. Už tedy více neexistuje „bezpečná“ fáze hry, v které již víte, že se Prastarý nemůže objevit a hru dohráváte jen ze setrvačnosti a v poklidu.

STORMKNIGHT

Pokud se má brána otevřít v lokaci, kde se zatím žádná nenachází, umístěte do ní bránu a nestvůru jako obvykle, ovšem **NEPŘIDÁVEJTE** na počítadlo zkázy žádný žeton zkázy.

Pokud se má brána otevřít v lokaci, kde se již jedna otevřená brána nachází, přidejte do této lokace nestvůru a **PŘIDEJTE** na počítadlo zkázy další žeton zkázy. V tomto případě nedochází k žádnému přívalu stvůr.

Pokud se má brána otevřít v lokaci, která již byla zapečetěna, neumísťuje do ní ani bránu, ani žádnou nestvůru. V ostatních branách však dochází k přívalu nestvůr, jak zvrácené zlo mobilizuje své temné síly v odpověď na snahu vyšetřovatelů trvale uzavřít a zapečetit brány do Jiných světů.

CREDITS

Concept: Richard Launius

Second Edition Game Design:

Richard Launius and Kevin Wilson

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

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

Editing: Greg Benage and Christian T. Petersen

Additional Ideas and Support: Christopher Allen

Additional Design and Development, First Edition:

Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis

Graphic Design: Scott Nicely, Brian Schomburg

Playtesting and Comments for this edition:

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, and Team XYZZY

Executive Developer: Greg Benage

Publisher: Christian T. Petersen

Special Thanks to: Howard Philips Lovecraft

Call of Cthulhu and Arkham Horror used under license from Chaosium, Inc. Arkham Horror: A Call of Cthulhu Boardgame is copyright 2006 and trademark Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No portion of this game may be copied or reproduced without written consent from its publishers or copyright holders.



OBSAH

Vítejte v Arkhamu!	2	3. Objevení se nestvůry	9	4. Žádné žetony v zásobníku nestvůr	18
Cíl hry	2	Otevření brány v lokaci s vyšetřovatelem	9	5. Úroveň strachu 10 a příliš mnoho nestvůr	18
Průběh hry	2	2. Umístění žetonu stopy	9	Závěrečná bitva	18
Části hry a jejich příprava	2	3. Pohyb nestvůr	9	1. Údržba vyšetřovatelů	18
Přehled částí hry	2	Pohyb nestvůr a vyšetřovatelé	10	2. Útok vyšetřovatelů	18
Hrací plán	2	Zvláštnosti pohybu nestvůr	10	3. Útok Prastarého	19
Žeton prvního hráče	2	4. Aktivace schopností mýtu	11	Popis důležitých částí hry	19
Kostky	2	Konec kola	11	Doplňující pravidla	21
Karty a žetony vyšetřovatelů	2	Konec hry	11	Odhazování karet	21
Stavové žetony vyšetřovatelů	3	Vítězství	11	Zvláštní schopnosti lokací	21
Karty pro vyšetřovatele	3	A. Uzavření bran	11	Nestvůry v setkáních	21
Karty Prastarých	3	B. Zapečetění bran	11	Omezení zvláštních karet	21
Žetony zkázy	3	C. Zapuzení Prastarého	12	Utrácení peněz	21
Karty pro Prastaré	3	Ohodnocení vítězství	12	Utrácení trofejí	21
Žetony nestvůr	3	Porážka	12	Rozpory v časování	21
Žetony bran	3	Ostatní pravidla	12	Směna vybavení	21
Žetony aktivity a průzkumu	4	Dovednosti	12	Varianty pravidel	21
Žetony strachu	4	Hody na dovednosti	12	Příprava hry	21
Žetony uzavření	4	Modifikátory	12	Pravidlo 1: Dvě nestvůry v první bráně	21
Příprava hry	4	Obtížnost	12	Pravidlo 2: Výběr vyšetřovatelů	22
1. Příprava herní plochy	4	Použití žetonů stop při ověřování dovedností	13	Hraní hry	22
2. Umístění počátečních stop	4	Vyhýbání se stvůrám	13	Pravidlo 3: Neznámé destinace bran	22
3. Výběr prvního hráče	4	Souboj	14	Pravidlo 4: Volba cestování branou	22
4. Výběr vyšetřovatelů	4	1. Hod na strach	14	Pravidlo 5: Šílenství vyvolává trvalou ztrátu paměti ..	22
5. Odhalení Prastarého	4	2. Boj nebo útěk	14	Pravidlo 6: Brány při svém zavření vtahují nestvůry ..	22
6. Roztřídění karet	4	A. Útěk	14	Pravidlo 7: Ztráta přičetnosti za uvěznění	
7. Výběr základního majetku	5	B. Boj	14	vyšetřovatele v Jiném světě	22
8. Promíchání karet pro vyšetřovatele	5	3. Útočnost nestvůr	14	Pravidlo 8: Volný únik po kole boje	22
9. Získání náhodného majetku	5	Užití kouzel a zbraní v boji	15	Pravidlo 9: Žádné vítězství za zapečetění	
10. Dokončení přípravy vyšetřovatelů	5	Omezení kouzel a zbraní	15	dostatku bran	22
11. Vytvoření zásobníku nestvůr	5	Sesílání kouzel	15	Pravidlo 10: Zdvojený výskyt bran	23
12. Promíchání karet pro Prastaré a žetonů bran	5	Stav vyšetřovatele	15	Pravidlo 11: Opravdu mocný Prastarý	23
13. Umístění žetonů vyšetřovatelů	5	Přičetnost a zdraví	15	Pravidlo 12: Strážce Prastarého	23
14. Vytažení a vyhodnocení karty mýtu	5	Šílenství v Arkhamu	15	Sólohra	23
Kolo hry	5	Bezvědomí v Arkhamu	15	Pravidlo 13: Skupina vyšetřovatelů	23
Fáze I: Údržba	5	Šílenství nebo bezvědomí v Jiných světech	15	Stormknight	23
1. Obnova vyčerpaných karet	5	Zpoždění vyšetřovatelé	16	Credits	23
2. Provedení akcí údržby	5	Uvěznění vyšetřovatelé	16	Obsah	24
3. Úprava dovedností	5	Ztracen v čase a prostoru	16	Poznámky k překladu	24
Fáze II: Pohyb	5	Pohlčení a smrt vyšetřovatele	16		
Pohyb v Arkhamu	6	Požehnaní a prokletí vyšetřovatelé	16		
Vyhnutí se stvůrám v Arkhamu	6	Zavírání a pečetění bran	16		
Získání stop	6	Zavírání bran	16		
Pohyb v Jiných světech	6	Pečetění bran	16		
Zpoždění vyšetřovatelé	6	Nestvůry a uzavření brány	16		
Fáze III: Setkání v Arkhamu	8	Starodávné symboly	16		
1. Lokace bez brány	8	Nestvůry strážící brány	16		
2. Lokace s bránou	8	Limit nestvůr ve městě a jeho okolí	16		
Fáze IV: Setkání v Jiných světech	8	Počítadlo strachu	17		
Fáze V: Mýtus	9	„Margie, sbal si kufry!”	17		
1. Otevření brány a objevení se nestvůry	9	„Tak a dost! Přesouvám obchod do Bostonu!”	17		
A. V lokaci se nachází starodávný symbol	9	„Koukej na všechny ty potvory!”	17		
B. V lokaci se nachází otevřená brána	9	Prastarý procítá!	18		
C. V lokaci není ani brána, ani starodávný symbol ..	9	1. Počítadlo zkázy je plné	18		
1. Přidání žetonu zkázy na počítadlo zkázy	9	2. Příliš mnoho otevřených bran	18		
2. Otevření brány	9	3. Žádné další nepoužité brány	18		

POZNÁMKY K PŘEKladu

Originální dokument, který byl použit k překladu, a mnoho dalšího herního materiálu naleznete na internetových stránkách:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM.

Další přeložené materiály k této hře je možné nalézt na:
<http://mediafire.com/morthe93827145600000>.

Veškeré připomínky, podněty či postřehy k českému překladu zasílejte na adresu **morthe@centrum.cz**.

SYMBOLY VYSKYTUJÍCÍ SE V LOKACÍCH

Nad každou lokaci vyskytující se na hracím plánu je uveden buď zelený, nebo červený kosočtverec. Tento kosočtverec určuje stupeň nebezpečnosti této lokace.

Lokace označené zeleným kosočtvercem se označují jako **stálé** či **stabilní**. V těchto lokacích se nikdy nemohou objevit brány nebo nestvůry, ačkoli je možné, že se sem nestvůry přesunou během svého pohybu.

Lokace označené červeným kosočtvercem se označují jako **nestálé** či **nestabilní**. V těchto lokacích se mohou objevit brány i nestvůry, dokonce se tak může stát i následkem setkání. Vyšetřovatelé by si na tyto lokace měli dávat pozor a vstupovat do nich jen s nejvyšší obzírností.

V každé lokaci lze rovněž nalézt několik symbolů, které se jí bezprostředně týkají. Tyto symboly říkají hráčům, co mohou očekávat od vstupu do této lokace. Následuje přehled symbolů, které lze u lokací nalézt:

 Spojenci	 Příčetnost
 Požehnání	 Dovednosti
 Žetony stop	 Kouzla
 Běžné předměty	 Zdraví
 Peníze	 Unikátní předměty

V každé **nestálé** lokaci se navíc vyšetřovatelé mohou setkat se spojenci a rovněž se zde mohou jako následky vytažení karty mýtu objevit žetony stop.

Některé lokace jsou označeny zvláštními symboly, jejichž barvy jsou inverzní (jako například symbol příčetnosti u Arkhamkého blázince). V takto označených lokacích je **zaručena** možnost zisku věci určené symbolem.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI NESTVŮR

Na následujících řádcích jsou podrobně popsány zvláštní schopnosti nestvůr:

Přepadení (Ambush): Jakmile vyšetřovatel jednou začne bojovat s touto stvůrou, nemůže již z boje více uniknout. Musí bojovat až do hořkého konce.

Nehynoucí (Endless): Nestvůra s touto schopností se po své porážce nestává trofejí vyšetřovatele. Místo toho je vrácena zpět do zásobníku nestvůr.

Odolnost vůči magii/fyzickému zranění (Physical/Magical Resistance): Kouzla nebo zbraně použité proti stvůře, která je vůči nim odolná, mají pouze poloviční účinnost (dávají pouze poloviční bonus – zaokrouhleno nahoru).

Imunita vůči magii/fyzickému zranění (Physical/Magical Immunity): Kouzla nebo zbraně použité proti stvůře, která je vůči nim imunní, nemají žádnou účinnost (nepřidávají žádný bonus).

Hrůzostrašnost X (Nightmarish X): I když se vyšetřovatelé podaří uspět v hodů na strach proti této nestvůře, stále ztrácí X bodů příčetnosti. Tato schopnost nemá při neúspěšném hodů na strach žádný účinek.

Protiúder X (Overwhelming X): I když se vyšetřovatelé podaří nestvůru v souboji porazit, stále je zraněn za X bodů zdraví. Tato schopnost nemá při neúspěšném hodů na souboj žádný účinek.

PŘEHLED FÁZÍ V KOLE HRY

Fáze v každém kole jsou následující:

Fáze I:	Údržba
Fáze II:	Pohyb
Fáze III:	Setkání v Arkhamu
Fáze IV:	Setkání v Jiných světech
Fáze V:	Mýtus

Během **fáze údržby** hráči provádějí všechny akce, které jsou po nich požadovány každé kolo. Do těchto akcí spadá dostávání peněz, splácení půjček, obnova vyčerpaných karet a úprava dovedností.

Během **fáze pohybu** se vyšetřovatelé v Arkhamu mohou pohnout podle své aktuální rychlosti. Vyšetřovatelé v Jiných světech se přesouvají do druhé poloviny těchto světů. Pokud již v druhé polovině jsou, vrací se zpět do Arkhamu.

Během **fáze setkání v Arkhamu** si může kterýkoli vyšetřovatel, jenž se nachází v lokaci bez brány, vzít kartu z příslušného balíčku setkání a podstoupit setkání na ní uvedené. Se setkáními v Arkhamu je často spojeno ověřování dovedností.

Během **fáze setkání v Jiných světech** si kterýkoli vyšetřovatel, jenž se v nějakém Jiném světě nachází, musí vytáhnout kartu z balíčku bran a pokračovat v braní karet tak dlouho, dokud nevytáhne kartu barvou odpovídající Jinému světu, v němž se vyšetřovatel nachází. Poté musí podstoupit setkání na kartě uvedené. Podobně jako při setkáních v Arkhamu jsou setkání v Jiných světech často spojena s ověřováním dovedností.

Během **fáze mýtu** vytáhne první hráč kartu z balíčku mýtu a vyhodnotí ji. Nejdříve se v lokaci dané kartou objeví nová dimenzionální brána (pokud zde již brána není, nebo pokud není lokace zapečetěna) a vynoří se z ní nestvůra, pak se ve vybrané lokaci objeví stopy. Následně se nestvůry pohybují městem a na závěr přicházejí na řadu zvláštní účinky karty mýtu, které mohou ovlivnit hru a to dokonce i po několika dalších kol.

OVĚŘOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

Vyšetřovatelé jsou často vyzváni, aby provedli **hod na nějakou dovednost**, a tím předešli nějaké nemilé události nebo získali nějakou výhodu. Použitá dovednost rozhoduje o tom, kolik kostek bude při ověřování použito, modifikátor hodu určuje, zda bude tento hod nějak (ať již kladně nebo záporně) upraven, a obtížnost hodu říká, kolik úspěchů musí při hodu padnout, aby byla činnost úspěšná (za úspěch je brána padlá 5 nebo 6). Hod na dovednost je zapsán takto:

dovednost (modifikátor) [obtížnost]

HODY NA ZVLÁŠTNÍ DOVEDNOSTI

Existují čtyři **zvláštní hody na dovednosti**, které vyšetřovatelé mohou provádět. Je to **hod na únik**, **hod na strach**, **hod na souboj** a **hod na čarodějnictví**. Každý z těchto hodů používá pro ověření jednu ze šesti základních dovedností. Jakékoli bonusy týkající se těchto základních dovedností se přenášejí i na zvláštní dovednosti, avšak bonusy k zvláštním dovednostem nijak neovlivňují základní dovednosti.

hod na únik je založen na plížení (viz „Vyhýbání se stvůrám“, strana 13)

hod na strach je založen na vůli (viz „Souboj“, strana 14)

hod na souboj je založen na síle (viz „Souboj“, strana 14)

hod na čarodějnictví je založen na vědomostech (viz „Sesílání kouzel“, strana 15)

PŘÍLIŠ MNOHO BRAN

Pokud je v jednom okamžiku otevřeno v Arkhamu příliš mnoho bran najednou, Prastarý okamžitě procitá!

Počet vyšetřovatelů	Počet otevřených bran
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

Velmi důležité: Procitne-li Prastarý tímto způsobem, nezapomeňte před závěrečnou bitvou zaplnit počítadlo zkázy Prastarého žetony zkázy!

LIMIT NESTVŮR VE MĚSTĚ

Limit nestvůr, které se mohou v jednom okamžiku nacházet na hracím plánu, je dán počtem vyšetřovatelů. Jakákoli nestvůra, která by tento limit překročila, je místo do Arkhamu umístěna do jeho **okolí**.

limit nestvůr = (počet vyšetřovatelů) + 3

Důležité: Pokud úroveň strachu ve městě dosáhne stupně 10, Arkham je **zamořen nestvůrami**, což znamená, že limit nestvůr ve městě je až do konce hry zrušen.

NESTVŮRY V OKOLÍ MĚSTA

Pokud by přidání nestvůry na hrací plán zapříčinilo, že by byl překročen limit nestvůr ve městě, je místo toho tato nestvůra umístěna do okolí města. Nestvůry zůstávají plnit okolí města, dokud jimi není toto okolí zcela zaplněno, jak je uvedeno níže:

Počet vyšetřovatelů	Maximální počet nestvůr v okolí města
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Přesáhne-li počet nestvůr v okolí města maximální možnou hodnotu, dejte všechny tyto nestvůry zpět do zásobníku nestvůr a zvyšte úroveň strachu ve městě o 1.

ÚROVEŇ STRACHU VE MĚSTĚ

Za každé zvýšení úrovně strachu ve městě odstraňte ze hry náhodně jednoho spojence, který nepomáhá žádnému vyšetřovateli.

Při dosažení příslušné úrovně strachu se stanou následující události:

Úroveň strachu	Událost
3	zavírá se obchod se smíšeným zbožím (The General Store)
6	zavírá se krámk s kuriozitami (The Curiosity Shoppe)
9	zavírá se stary czarodiecky krámok (Ye Olde Magick Shoppe)
10	Arkham je zamořen nestvůrami (není žádný limit nestvůr)