

# Arkham Horror – stručná pravidla

Autorem textu je Grimmir, [www.boardgamesgeek.com](http://www.boardgamesgeek.com). K přeložení poskytl souhlas, za což mu děkuji:-)

Pokud narazíte na nějaké nesrovnalosti, dejte prosím vědět na [sodovkasodovka@seznam.cz](mailto:sodovkasodovka@seznam.cz), abych mohla provést úpravy a opravy. Díky.

**Cíl:** Hráči spolupracují v rámci skupiny vyšetřovatelů. Snaží se zapečetit brány do jiných dimenzí a zabránit tak nestvůrám v procházení přes tyto brány. Pokud vyšetřovatelé zapečetí dostatečný počet brán, vyhrají. Jestliže však nejsou dost rychlí, musí bojovat s Prastarým, který chce zničit svět.

## **Příprava:**

Umístěte žeton hrůzy (terror track marker) na počítadle hrůzy (terror track) na značku 0.

Na každé místo označené červeným kosočtvercem položte jeden žeton stopy (Clue token).

Náhodně vyberte prvního hráče a předejte mu žeton začínajícího hráče.

Náhodně rozdejte každému hráči kartu vyšetřovatele a odpovídající figurku příslušného vyšetřovatele (nebo si každý hráč, počínaje prvním hráčem, vybere svého vyšetřovatele sám).

Náhodně si zvolte kartu Prastarého (nebo si vyberte konkrétní kartu Prastarého). Proveďte všechny kroky stanovené na kartě Prastarého pro začátek hry.

Každému hráči odevzdejte stálou výbavu (Fixed Possessions), která je uvedena na kartě příslušného vyšetřovatele.

Promíchejte jednotlivé balíčky karet pro vyšetřovatele, balíčky karet míst, brán a Mythosu a žetony brán.

Každému hráči odevzdejte výbavu (Random Possessions), žetony příčetnosti (Sanity) a žetony síly (Stamina), které jsou uvedeny na kartě příslušného vyšetřovatele. Při vytahování karet s náhodnou výbavou platí zvláštní schopnosti ovlivňující tahání karet, např. schopnosti archeologa Jacka Montereye.

Každý hráč si vezme tři posuvníky dovedností. Před zahájením hry si je nastaví dle vlastního uvážení.

Žetony nestvůr umístěte do zásoby: do šálku nebo do pytlíku, ze kterého je budete vytahovat (výjimka: pokud Prastarým není Nyarlathotep, nechejte v krabici od hry pět nestvůr Mask).

Každý z hráčů umístí figurku svého vyšetřovatele na místo, které je na kartě vyšetřovatele uvedeno jako výchozí.

První hráč vytáhne horní kartu Mythos a postupuje podle pokynů na této kartě (výjimka: pokud je to karta Zvěsti (Rumor), odložte ji a tahejte znovu, dokud nevytáhnete jinou kartu. Jakmile se otevře brána uvedená na kartě, umístěte na počítadlo zkázy žeton zkázy se symbolem oka směrem nahoru.

**Kolo hry:** Každé kolo se skládá z pěti fází.

V každé fázi hrají postupně všichni hráči (výjimka: fáze V - Mythos).

**Fáze I - udržování:** Každý z hráčů provede postupně následující akce:

1. Aktivuje použité karty - aktivuje všechny karty, které v předchozím kole použil nebo „vyčerpá“.
2. Provede udržovací akce - provede veškeré udržovací akce, které jsou uvedeny na listu jeho vyšetřovatele, a akce související s jeho výbavou. Postupuje přitom v pořadí dle vlastního uvážení. Během první udržovací fáze se pro získané karty Požehnání (Bless), Prokletí (Curse), Bankovní půjčka (Bank Loan) a Zálaha (Retainer) nemusí hráč házet kostkou, aby zjistil, zda si je ponechá.
3. Upraví si dovednosti - hráč si může upravit posuvník dovedností doleva nebo doprava tolikrát, kolikrát se dokáže soustředit (hodnota Focus).

**Fáze II - pohyb:** Vyšetřovatelé se pohybují v Arkhamu nebo v Jiných světech.

Místa v Arkhamu jsou označena symboly (najdete je na zadní straně pravidel), které označují pravděpodobný výsledek vytáhnutí karty v daném místě.

Vyšetřovatel se v Arkhamu může posunout o tolik míst resp. ulic, kolik je jeho aktuální rychlost (Speed).

Kdykoliv se vyšetřovatel pokusí opustit místo nebo ulici, na které je nestvůra resp. nestvůry, nebo kdykoliv na daném místě nebo ulici skončí svůj pohyb, musí s nestvůrou bojovat nebo se musí pokusit uniknout.

Pokud se mu nepodaří uniknout, nestvůra jej okamžitě zraní a začne boj.

Pokud vyšetřovatel začne s nestvůrou z jakéhokoliv důvodu bojovat, jeho pohyb je u konce.

Kdykoliv vyšetřovatel ukončí svůj pohyb v místě, kde se nacházejí žetony stop, smí si vzít některé nebo všechny žetony.

Pokud se vyšetřovatel na začátku fáze nachází v Jiném světě, nebude se pohybovat.

Jestliže se na začátku fáze nachází v první části Jiného světa, přejde do druhé části.

Pokud se nachází již v druhé části, vrátí se do Arkhamu. K návratu si vybere bránu odpovídající Jinému světu, který právě opouští. Pod figurku svého vyšetřovatele si umístí žeton „Prozkoumáno“ (explored). Tento žeton zde zůstane po celou dobu, kdy vyšetřovatel zůstane na daném místě. Pokud příslušná brána není otevřená, bude vyšetřovatel ztracen v čase a prostoru (Lost in Time and Space). Viz dále kapitola Stav vyšetřovatele. Jestliže se v místě s bránou, přes kterou se vyšetřovatel vrací z Jiného světa, nacházejí nestvůry, nemusí s nimi, narozdíl od fáze pohybu, v tomto kole bojovat ani před nimi unikat.

Vyšetřovatel, který se z Jiného světa vrátí do Arkhamu v důsledku střetnutí nebo díky kouzlu Najít bránu (Find Gate), přesto obdrží žeton „Prozkoumáno“.

Vyšetřovatel, který se nachází s jiným vyšetřovatelem na stejném místě, ulici nebo v Jiném světě, si s tímto vyšetřovatelem smí měnit peníze, obyčejné předměty (Common Items), vzácné předměty (Unique Items) a kouzla (Spells). Smí se obchodovat před pohybem, v průběhu pohybu a po ukončení pohybu. Nesmí se však obchodovat v průběhu boje.

**Zpoždění vyšetřovatelé:** Položte figurku vyšetřovatele na bok. Během fáze pohybu se postaví zpět - to bude představovat celou akci. V dalším kole se vyšetřovatel může pohybovat zpět.

**Fáze III - střetnutí v Arkhamu:** Vyšetřovatelů na ulicích se střetnutí netýkají. To neplatí v případě, kdy je ve hře efekt některé karty (protože v průběhu fáze pohybu s veškerými nestvůrami, se kterými se vyšetřovatel potkal, unikl nebo s nimi bojoval).

Vyšetřovatel v místě bez brány si vytáhne kartu z balíčku pro příslušné místo a nahlas přečte text na kartě. Postupuje podle pokynů na kartě. Kartu potom zamíchá zpět do balíčku.

Jestliže je na kartě daného místa uvedeno, že se "objeví nestvůra", vyšetřovatel se musí pokusit uniknout nebo s ní musí bojovat.

Je-li na kartě daného místa uvedeno, že se "objeví brána a nestvůra", objeví se nejdříve brána a vtáhne všechny vyšetřovatele, kteří se v tomto místě nacházejí.

V zapečetěných místech se nestvůry ani brány nemohou objevit.

Nestvůry, které se objevily v souvislosti s vytažením karty, a vyšetřovatel je neporazil a neopouštěl si je jako trofej, se po ukončení střetnutí vrátí zpět do zásoby (výjimka: v případě karet "objeví brána a nestvůra" zůstává brána a nestvůra na desce).

Některá místa nabízejí speciální možnosti. Jakmile vyšetřovatel na takové místo vstoupí, může místo tažení karty danou možnost využít (pokud dokáže splnit uvedené podmínky).

Pokud vyšetřovatele vtáhne brána v souvislosti s tím, že se "objeví nestvůra" nebo "objeví brána a nestvůra", bude zpožděn podobně, jako by jej vtáhla brána ve fázi Mythos.

Jestliže se brána v daném místě nachází na začátku příslušné fáze, vtáhne vyšetřovatele a ten se ocitne v první (levé) části Jiného světa uvedeného na žetonu dané brány.

Pokud však vyšetřovatel bránu prozkoumal a vrátil se do Arkhamu, umístí pod svou figurku žeton „Prozkoumáno“. Zůstane-li v daném místě, brána jej už nevtáhne. Navíc může zkusit bránu zavřít nebo zapečetit. Jestliže místo opustí bez uzavření resp. zapečetění brány, žeton „Prozkoumáno“ bude odstraněn a po návratu na dané místo jej brána opět vtáhne.

Jestliže se v místě s bránou, přes kterou se vyšetřovatel vrací z Jiného světa, nacházejí nestvůry, nemusí s nimi, narozdíl od fáze pohybu, v tomto kole bojovat ani před nimi uniknout. Potom vyšetřovatel bude pokračovat podle výše uvedeného popisu místa s bránou resp. bez brány.

Kdykoliv se v souvislosti s kartou místa objeví brána, přidá se na počítadlo zkázy (doom track) další žeton zkázy (doom token).

**Fáze IV - střetnutí v Jiném světě:** Vyšetřovatel tahá karty z balíčku brán, dokud nevytáhne kartu, jejíž barva odpovídá barvě jednoho z kroužků (symbolů střetnutí) v místě, kde se v Jiném světě nachází. Odhozené karty brán se vloží pod balíček.

Vyšetřovatel nahlas přečte text střetnutí na kartě odpovídající Jinému světu, ve kterém se nachází, a postupuje podle pokynů. Jestliže Jiný svět, ve kterém se nachází, není na této kartě uveden, postupuje podle pokynů v části „Jiné“ (Other).

Nestvůry, které se objevily v souvislosti s vytažením karty, se po střetnutí vrátí zpět do zásoby. To neplatí v případě, že vyšetřovatel nestvůru porazí.

**Fáze V - Mythos:** První hráč vytáhne kartu Mythos a provede následující čtyři kroky:

**1. Otevře bránu a vypustí nestvůry:** Hráč se podívá, jaké místo je uvedeno v levém spodním rohu karty.

Brány se mohou objevit pouze v místech s červeným kosočtvercem. Je-li v místě žeton s pentagramem (Elder Sign), nic se nestane. Pokud je v daném místě otevřená brána, dojde k vypuštění nestvůr. Vytáhněte ze zásoby tolik nestvůr, kolik je otevřeno brán nebo kolik je hráčů, přičemž platí vyšší z těchto čísel. Nestvůry se musí rovnoměrně rozdělit mezi místa, ve kterých jsou otevřené brány. V žádném místě nesmí být nestvůr více než v místě uvedeném na kartě Mythos.

Není-li v daném místě otevřená brána a neleží zde žeton s pentagramem, umístěte na počítadlo zkázy žeton zkázy se symbolem oka směrem nahoru. Pokud jste položili žeton zkázy na poslední místo, probudí se Prastarý a okamžitě začne poslední bitva. Jinak se pro dané místo vytáhne žeton brány. Případné žetony stop, které zde ležely, se vyhodí. Vytáhne se nestvůra a položí se na toto místo (výjimka: jestliže hraje 5 a více hráčů, vytáhnou se dvě nestvůry). Jestliže se v tomto místě nacházejí vyšetřovatelé, brána je vtáhne a vyšetřovatelé budou zpoždění.

**2. Umístí žeton stopy:** Pokud v místě uvedeném na kartě není otevřená brána, umístí na dané místo žeton stopy. Jestliže se v tomto místě nachází jeden nebo více vyšetřovatelů, smí si jeden z vyšetřovatelů tento žeton okamžitě vzít.

**3. Přesune nestvůry:** Nestvůry, jejichž symboly dimenzí jsou uvedeny na kartě Mythos v rámečku pro pohyb, se přesunují do okolí po bílých nebo černých šípkách.

Pokud se nestvůra resp. nestvůry nacházejí v místě nebo na ulici, kde stojí některý z vyšetřovatelů, nestvůry zde zůstanou a nepohybují se.

V této fázi neproběhne střetnutí s nestvůrami, ale během fáze pohybu se vyšetřovatelé musí pokusit o únik nebo musí s nestvůrami bojovat.

Nestvůry s barevným okrajem (jiným než černým) se pohybují následovně:

Žlutá = nepohyblivé nestvůry. Nikdy se nepohybují.

Červená = rychlé nestvůry. Pohybují se dvojnásobnou rychlostí, ale zastaví se na prvním místě nebo ulici, kde se nachází vyšetřovatel.

Zelená = speciální nestvůry. Vyznačují se speciálními vlastnostmi, které jsou uvedeny na bojové straně žetonu.

Modrá = létající nestvůry. Pohybují se přímo k nejbližšímu vyšetřovateli v navazující (sousední) ulici (v případě shody se použije nejnižší platná hodnota utajení (Sneak), a to včetně případných modifikátorů, pokud opět dojde ke shodě, rozhoduje první hráč) nebo se přesunou do vyčkávacího prostoru na obloze (Sky). Pro účely následné aktivace symbolů dimenzí létajících nestvůr je obloha propojena se všemi ulicemi.

**4. Aktivuje vlastnost karty Mythos:** První hráč přečte speciální text na kartě.

Pokud se jedná o kartu Titulky z novin (Headline), postupuje podle pokynů a následně kartu vloží lícem dolů pod balíček.

Pokud se jedná o kartu Prostředí (Environment), bude tato karta ve hře do doby, než ji nahradí jiná karta Prostředí. Potom bude karta odložena lícem dolů pod balíček. Ve hře smí být vždy pouze jedna karta Prostředí.

Pokud se jedná o kartu Zvěsti (Rumor), bude ve hře, dokud nebude splněna podmínka úspěchu (Pass) nebo neúspěchu (Fail). Potom bude karta odložena lícem dolů pod balíček. Ve hře smí být vždy pouze jedna karta Rumor. Pokud je vytažena další karta Zvěsti, ignorujte text Rumor na vytažené kartě, ale podle ostatních pokynů na této kartě postupujte běžným způsobem.

## **Konec kola**

První hráč předá žeton prvního hráče svému spoluhráči vlevo a začne nové kolo.

## Konec hry

Vyšetřovatelé okamžitě vyhrávají, pokud nastane některá z následujících situací:

- A. Na desce nejsou žádné otevřené brány a hráči mají současně v držení stejný nebo větší počet trofejí brán než je počet hráčů. Trofeje, které hráči spotřebovali, se nezapočítávají.
- B. Na desce je minimálně šest žetonů s pentagramem.
- C. Prastarý se probudil a byl poražen.

Hráči hru prohrají, pokud se Prastarý probudí a porazí v boji všechny vyšetřovatele.

## Dovednosti

Hodnota dovedností (Skills) odpovídá počtu kostek, kterými smí vyšetřovatel při kontrole konkrétní dovednosti házet.

Modifikátor upravuje při kontrole dovedností počet kostek, kterými se hází. Je-li výsledná hodnota 0 kostek nebo méně, vyšetřovatel automaticky v hodů neuspěje (výjimka: využití žetonů stop).

Standardní obtížnost je 1, to znamená, že při hodů musí alespoň jednou uspět. Za úspěch se považuje, pokud na kostce padne 5 nebo 6.

Je-li pro danou kontrolu stanovena obtížnost (číslo v závorce), je nutné uspět tolikrát, kolik je tato obtížnost.

Hráč může po jakékoliv kontrole dovednosti (včetně boje) odevzdat žeton stopy (smí postupně odevzdat více žetonů). Po odevzdání žetonu stopy může házet kostkou ještě jednou. Tímto způsobem lze použít žetony stopy i v případě, kdy v důsledku modifikátoru povolený počet házených kostek klesl pod 0.

Karty dovedností nazvané po konkrétních dovednostech (Sneak - utajení, Will - vůle apod.) nabízejí dva bonusy. Za prvé lze hodnotu dané dovednosti trvale zvýšit o +1. Za druhé umožní přidat ke kontrole dovedností s využitím žetonu stopy jednu kostku navíc.

## Únik před nestvůrami

To, zda se vyšetřovateli podaří před nestvůrou uniknout, záleží na výsledku kontroly utajení (Sneak) upravené o hodnotu informovanosti (Awareness) nestvůry. Tato hodnota je vytištěna v pravém horním rohu pohybové strany žetonu nestvůry.

V případě úspěchu může vyšetřovatel ve svém tahu dále pokračovat.

Pokud se mu nepodaří uniknout, nestvůra jej okamžitě zraní a začne boj.

Po úspěšném úniku může vyšetřovatel zůstat tam, kde je nestvůra. Nicméně v další fázi pohybu se bude opět muset pokusit o únik nebo bude muset bojovat.

Jestliže je zde více nestvůr, musí se pokusit postupně o únik před jednotlivými nestvůrami. Pořadí si vybírá vyšetřovatel.

## Boj

Boj se skládá z následujících tří kroků:

**1. Kontrola strachu:** Jedná se o kontrolu vůle (Will) upravenou o hodnotu strachu (horror rating) (tato hodnota je uvedena v levém dolním rohu bojové strany žetonu nestvůry).

V případě neúspěchu si vyšetřovatel sníží příčetnost o hodnotu strachu uvedenou na žetonu příslušné nestvůry.

**2. Bitva nebo útěk:** Uprchnutí představuje pokus o únik tak, jak je popsán výše v části Únik před nestvůrami. V případě úspěchu boj končí. V případě neúspěchu se přejde k 3. kroku.

V rámci bitvy si vyšetřovatel zkontroluje dovednost pro boj. Přitom si svou hodnotu Bitva (Fight) upraví o bojovou sílu nestvůry (v pravém dolním rohu bojové strany žetonu nestvůry). Přitom vyšetřovatel zohlední předměty, které má k dispozici. Obtížnost je dána odolností nestvůry (počet kapek krve na bojové straně žetonu nestvůry).

Pokud hráč boj vyhraje, položí si žeton nestvůry před sebe jako trofej a boj je u konce. V případě neúspěchu se přejde k 3. kroku.

Je-li odolnost nestvůry (tedy obtížnost boje) větší než 1, částečný úspěch nestačí. Nestvůra musí být zcela poražena v rámci jediné kontroly dovednosti Boj. Jinak se dílčí úspěchy při hodů kostkou ignorují.

**3. Poranění nestvůrou:** Pokud se vyšetřovateli nepodaří před nestvůrou uprchnout nebo nestvůru neporazí, nestvůra vyšetřovatele poraní. Síla vyšetřovatele se sníží o bojové škody, které jsou uvedeny na žetonu pod bojovou silou nestvůry.

Jestliže vyšetřovatel zůstane při vědomí, přistoupí se opět ke kroku 2 - bude tedy pokračovat v boji.



## **Limity pro zbraně a kouzla**

Vyšetřovatel může mít v jeden okamžik k dispozici kouzla a zbraně v takovém počtu, aby celkový počet symbolů rukou na kartách nebyl větší než dva.

## **Kouzlení**

Za kouzlo se musí zaplatit snížením příčetnosti. Potom si hráč zkontroluje znalosti (Lore). Hodnotu upraví podle modifikátoru kouzlení. Jestliže při kontrole neuspěje, kouzlo se nepovedlo.

## **Speciální vlastnosti nestvůr**

Přepadení ze zálohy (Ambush) - jakmile začne boj s touto nestvůrou, vyšetřovatel se už nemůže pokusit nestvůře uniknout.

Nekonečná nestvůra (Endless) - tuto nestvůru si nelze ponechat jako trofej. Je-li poražena, vrací se zpět do zásoby.

Fyzická odolnost/odolnost vůči kouzlům (Physical/Magical Resistance) - zbraně a kouzla, která přidávají bonus, se počítají pouze v poloviční výši (zaokrouhлено nahoru).

Fyzická imunita/imunita (Physical/Magical Immunity) vůči kouzlům - zbraně a kouzla, která přidávají bonus, se vůbec nezapočítávají.

Noční můra X (Nightmarish) - přestože vyšetřovatel uspěje při kontrole strachu (Horror Check) před touto nestvůrou, musí si snížit příčetnost o X

Zdrcující nestvůra X (Overwhelming) - přestože vyšetřovatel tuto nestvůru porazí, musí si snížit sílu o X.

Pokud vyšetřovatele vtáhne přes bránu nestvůra Nightgaunt, vyšetřovatel se z Jiného světa vrací do Arkhamu s žetonem „Prozkoumáno“.

Pokud jsou vyšetřovatelé ve stejné vzdálenosti od pohybující se nestvůry Hound of Tindalos, půjde tato nestvůra po vyšetřovateli s nejnižší hodnotou utajení.

## Stav vyšetřovatele

Vytištěné hodnoty příčetnosti a síly jsou maximální hodnoty, které může vyšetřovatel v průběhu hry získat.

Pokud je vyšetřovatel v Arkhamu a příčetnost se sníží na 0, dočasně zešílí. Musí si vybrat a odhodit polovinu svých předmětů a polovinu žetonů stop (zaokrouhлено dolů). Dále musí odhodit všechny své zálohy (pokud nějaké vlastní). Následně se přesune do Arkhamského blázince, kde si zvýší příčetnost o 1. V tomto kole se už žádných střetnutí neúčastní.

Pokud je vyšetřovatel v Arkhamu a síla se sníží na 0, upadne do bezvědomí. Musí si vybrat a odhodit polovinu svých předmětů a polovinu žetonů stop (zaokrouhлено dolů). Dále musí odhodit všechny své zálohy (pokud nějaké vlastní). Následně se přesune do nemocnice u Sv. Marie, kde si zvýší sílu o 1. V tomto tahu se už žádných střetnutí neúčastní.

Pokud je vyšetřovatel v Jiném světě a jeho příčetnost nebo síla se sníží na 0, bude ztracen v čase a prostoru. Musí si vybrat a odhodit polovinu svých předmětů a polovinu žetonů stop (zaokrouhлено dolů). Dále musí odhodit všechny své zálohy (pokud nějaké vlastní). Následně se jeho síla a příčetnost zvýší o 1 a žeton vyšetřovatele se přesune na místo Ztracen v čase a prostoru. Umístí se na bok, aby bylo zřejmé, že je zdržen. V kole, kdy se žeton postaví, na začátku fáze udržování smí tento hráč přesunout žeton svého vyšetřovatele na libovolné místo nebo ulici v Arkhamu.

Pokud se příčetnost a současně síla některého z vyšetřovatelů sníží na 0, bude zahuben (devoured). Odhodí všechny své karty (s výjimkou nepoužitých trofejí) a kartu svého vyšetřovatele zamíchá mezi ostatní karty vyšetřovatelů, se kterými se nehraje. Vytáhne si kartu nového vyšetřovatele a nachystá se jako při zahájení nové hry. Při odhazování předmětů se spojenci ani dovednosti nezapočítávají a neodhazují. Kouzla se však za předměty považují.

Zatčení vyšetřovatelé jsou umístěni do cely v policejní stanici. Přijdou o polovinu svých peněz (zaokrouhлено dolů) a jsou zdrženi. Jakmile se žeton zdrženého vyšetřovatele postaví, umístí se na policejní stanici.

Požehnaný vyšetřovatel při házení kostkou uspěje, pokud padne 4, 5 nebo 6. Prokletý vyšetřovatel při házení kostkou uspěje pouze, pokud padne 6. Vyšetřovatel nesmí být současně prokletý a požehnaný. Smí mít pouze jednu kartu Prokletí nebo jednu kartu Požehnaní.

Pokud podle pokynů na kartě máte „vynechat další kolo“, vynecháte všechny fáze dalšího kola, a to včetně udržování.

## Uzavření brány

Během fáze střetnutí v Arkhamu může vyšetřovatel, který se nachází v místě s otevřenou bránou a má pod sebou žeton „prozkoumáno“, zkusit zavřít bránu. Musí si zkontrolovat hodnotu znalostí (Lore) nebo bitvy (Fight) upravenou o číselný modifikátor, který je uveden na bráně. V případě úspěchu bránu zavře a žeton brány si vezme jako trofej. V případě neúspěchu brána zůstává otevřená a může ji zkusit zavřít v dalším kole. Přitom nesmí místo s bránou opustit (přišel by o žeton „prozkoumáno“).

Po uzavření (nebo zapečetění) brány se do zásoby nestvůr vrátí všechny nestvůry v Arkhamu, na obloze (Sky) a na periférii (Outskirts), které jsou označeny stejným symbolem dimenze jako daná brána.

## Zapečetění brány

Vyšetřovatel, který bránu zavírá, může odhodit pět žetonů stop a bránu tak navždy zapečetit. Zapečetěnou bránu označí žetonem s pentagramem (Elder Sign), který se nachází z druhé strany žetonu zkázy.

V místě se zapečetěnou bránou se už brány ani nestvůry neobjevují.

Bránu lze v jediném kroku zavřít a zapečetit pomocí karty Elder Sign, která je v dispozici v balíčku vzácných předmětů. Vyšetřovatel se přitom musí nacházet se svou figurku u dané brány a musí mít pod figurkou žeton „Prozkoumáno“. Místo kontroly znalostí resp. bitvy a použití pěti žetonů stop si hráč na kartě vyšetřovatele sníží přičetnost o 1 a sílu o 1. I kdyby upadl do bezvědomí nebo zešílel, znamení s pentagramem bude platit. K označení zapečetěné brány se použije žeton zkázy z počítadla zkázy. Výsledná míra zkázy se tedy rovněž sníží. Karta Elder Sign bude následně odstraněna ze hry.

## Limitní počet nestvůr a periférie

Maximální počet nestvůr, které se mohou současně vyskytovat v Arkhamu, odpovídá počtu hráčů plus tři. Započítávají se zde nestvůry v místech, na ulicích a na obloze. Nestvůry, které se v některém z míst objevily a byly následně z desky odstraněny, se nezapočítávají.

Pokud by položením nestvůry došlo k překročení limitního počtu, nestvůra se položí na periférii. Maximální počet nestvůr, které se mohou současně vyskytovat na periférii, je 8 mínus počet hráčů. V případě překročení limitního počtu se všechny nestvůry z periférie vrátí zpět do zásoby a počítadlo hrůzy se zvýší o 1.

## Počítadlo hrůzy

Pokud se počítadlo hrůzy dostane přes 10, přidejte na počítadlo zkázy jeden žeton zkázy za každý bod, o který byla překročena míra hrůzy.

Za každý bod překračující přípustnou míru hrůzy vyberte z balíčku spojenců náhodně kartu jednoho spojence a odstraňte tuto kartu ze hry.

Pokud se míra hrůzy dostane na úroveň 3, umístěte žeton „Zavřeno“ na Obchod (General Store). Pokud se míra hrůzy dostane na úroveň 6, umístěte žeton „Zavřeno“ na Kráček s kuriozitami (Curiositie Shoppe). Pokud se míra hrůzy dostane na úroveň 9, umístěte žeton „Zavřeno“ na Olde Magick Shop (Kouzelnický obchůdek). Na uzavřené místo nesmí nikdo vstoupit. Vyšetřovatelé a nestvůry, které se zde nacházely, se přesunou na sousední ulici. To platí také v případě, kdy je místo dočasně uzavřeno podle pokynů na některé z karet.

Jestliže se však v uzavřeném místě má objevit brána, skutečně se zde objeví. Pokud se později brána zavře, místo bude nadále uzavřené (pokud je ještě ve hře).

Jakmile míra hrůzy dosáhne 10, není počet nestvůr v Arkhamu ničím omezen.

## Prastarý se probouzí!

Prastarý se probudí, jakmile nastane některá z dále uvedených situací:

1. Počítadlo zkázy je zaplněné.
2. Je najednou otevřeno příliš hodně brán. Počet brán závisí na počtu hráčů:

Počet hráčů	Počet otevřených brán
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5
3. Otevře se nová brána a žádný žeton brány již není k dispozici.
4. Má se vytáhnout nestvůra, ale v zásobě už žádná není.
5. Míra hrůzy dosáhla hodnotu 10 a ve hře je dvakrát více nestvůr než je jejich limitní počet.

Pokud se Prastarý probudí a počítadlo zkázy není dosud zaplněné, zaplňte je a pokračujte poslední bitvou.

## Poslední bitva

Když se Prastarý probudí, zahubí okamžitě všechny vyšetřovatele, kteří jsou ztraceni v prostoru a čase. Hráči, kteří za tyto vyšetřovatele hráli, přestávají hrát.

Vyhoďte karty prostředí (Environment) a zvěsti (Rumor), které jsou ve hře.

Po zahájení poslední bitvy nebudou už hráči inkasovat peníze ani házet kostkou, aby obdrželi zálohy a bankovní půjčky.

Aktivujte vlastnosti Prastarého platné pro zahájení bitvy.

Boj s Prastarým je rozdělen na kola. Každé kolo se skládá ze tří kroků:

1. Nejdříve si hráči mohou upravit své dovednosti, aktivovat použité karty a využít své vlastnosti tak, jako by se jednalo o běžnou fázi udržování. Žeton prvního hráče je předán spoluhráči vlevo. Dále hráči smí mezi sebou obchodovat stejně, jako by se nacházeli ve stejném místě.
2. Počínaje prvním hráčem každý hráč zaútočí: zkontrolujte si dovednost pro boj, přitom použijte jako modifikátor bojovou sílu Prastarého. Sledujte míru úspěšnosti jednotlivých hráčů. Jakmile je celkový počet úspěchů hráčů (což bývá zpravidla po několika kolech) rovný počtu hráčů (včetně těch, kteří už nehrají), odstraňte z počítadla zkázy jeden žeton zkázy a úspěšnost počítejte opět od nuly. Jakmile odstraníte poslední žeton zkázy, Prastarý je poražen.
3. Pokud zaútočili všichni hráči, útočí Prastarý na každého z vyšetřovatelů. Postupuje se přitom stejně jako v případě útoku – viz uvedený popis. Pokud se některému z vyšetřovatelů sníží příčetnost nebo síla na 0, Prastarý vyšetřovatele zahubí a příslušný hráč přestává hrát. Po těchto útocích začíná nové kolo.

## Různé

Odhozené karty se vracejí lícem dolů pod příslušný balíček.

Hráči nikdy nesmí mít v držení více než jednu z každé speciální karty: záloha (Retainer), bankovní půjčka (Bank Loan), členství v Lóži stříbrného soumraku (Silver Twilight Membership), požehnání (Bless) a Curse (prokletí).

Pokud používáte trofeje nestvůr, musíte započítat všechny platné modifikátory vyplývající z odolností dané nestvůry.

Použité trofeje nestvůr se vracejí zpět do zásoby.

Použité trofeje brán se vracejí lícem dolů pod hromádku žetonů brán.



## Kola ve hře

Všechny fáze s výjimkou fáze Mythos provádějí postupně jednotliví hráči.

### Fáze I - udržování

- 1) Aktivování použitých karet
- 2) Provedení udržovacích akcí
- 3) Upravení posuvníků dovedností

### Fáze II - pohyb

### Fáze III - střetnutí v Arkhamu

### Fáze IV - střetnutí v Jiném světě

### fáze V - Mythos

- 1) Vyšetřovatel otevře bránu a vypustí nestvůry:  
Je-li v místě žeton s pentagramem (Elder Sign), nic se nestane.  
Je-li v místě otevřená brána = vypustí se tolik nestvůr, kolik je otevřeno bran nebo kolik je hráčů, přičemž platí vyšší z těchto čísel.
- 2) Umístí se žeton stopy
- 3) Přesunou se nestvůry  
Žlutá = nikdy se nepohybuje  
Červená = pohybuje se dvojnásobnou rychlostí  
Zelená = viz vlastnosti na bojové straně  
Modrá = létající nestvůra, zaútočí na ulici a přesune se na oblohu
- 4) Aktivuje se vlastnost karty Mythos  
Karta Prostředí (Environment) zůstává ve hře, dokud ji nenahradí jiná karta Prostředí.  
Karta Zvěsti (Rumor) bude odstraněna, až bude splněna podmínka úspěchu (Pass) nebo neúspěchu (Fail). Pokud vytáhnete jinou kartu Zvěsti, příslušný text zvěsti ignorujte.

### Konec kola

Žeton prvního hráče předejte spoluhráči vlevo.

### Konec hry

- žádná brána není otevřená a počet nevyužitých trofejí  $\geq$  počet hráčů
- na desce je šest žetonů s pentagramem (Elder Sign)
- vyhráli jste poslední bitvu

### Boj

- 1) Kontrola strachu
- 2) Bitva nebo uprchnutí
- 3) Poranění nestvůrou

### Speciální vlastnosti nestvůr

Přepadení ze zálohy (Ambush) - jakmile začne boj, nelze uniknout  
Nekonečná nestvůra (Endless) - tuto nestvůru si nelze ponechat jako trofej  
Odolnost (Resistance) - bonus je pouze poloviční  
Immunity (imunita) - bonus se vůbec nezapočítává  
Noční můra X (Nightmarish) - i v případě úspěšné kontroly strachu si vyšetřovatel musí snížit příčetnost o X  
Zdrcující nestvůra (Overwhelming) - přestože vyšetřovatel tuto nestvůru porazí, musí si snížit sílu o X

### Limitní počet nestvůr

Maximální počet nestvůr je 3 plus počet hráčů.  
Přebytečné nestvůry se přesunují na periferii.  
Maximální počet nestvůr je na periferii je 8 minus počet hráčů. Pokud by jich zde mělo být více, vraťte všechny nestvůry z periferie do zásoby a zvyšte míru hrůzy na počítadle hrůzy o 1.

### Počet otevřených brán

Počet hráčů	Počet otevřených brán
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

Pokud by mělo být otevřeno více brán, probouzí se Prastarý.