

ARKHAM  
HORROR®

# PANSTVÍ HRUZY

DRUHÁ EDICE



Přehled pravidel

# POUŽÍVÁNÍ TOHOTO PŘEHLEDU

V ruce držíte přehled pravidel obsahující informace o všech herních pravidlech. Na rozdíl od průvodce hrou nenabízí tento dokument hráčům návod, jak hrát samotnou hru. Hráči by si před první hrou měli nejprve přečíst celé průvodce hrou a tento přehled pravidel používat podle potřeby během hry.

## OBSAH

Tento přehled pravidel je rozdělen na šest částí:

### PŘÍPRAVA HRY..... STRANA 3

Tato část popisuje úplná pravidla potřebná pro přípravu hry *Panství hrůzy*.

### GLOSÁŘ..... STRANA 4

Většinu této příručky tvoří glosář. V něm naleznete podrobný popis všech pravidel pro *Panství hrůzy* seřazený abecedně podle témat.

### POPIS OBRAZOVKY..... STRANA 20

V této části jsou označeny a vysvětleny jednotlivé části uživatelského rozhraní aplikace.

### REF. PRO FIGURKY NESTVŮR.... STRANA 22

V části Reference pro figurky nestvůr jsou uvedeny žetony nestvůr a k nim odpovídající figurky nestvůr.

### REJSTŘÍK..... STRANA 23

Rejstřík obsahuje úplný seznam témat doplněných o čísla stránek, která se mohou hráčům během hraní hry hodit. Pokud hráč v glosáři nenajde konkrétní téma, může se podívat do rejstříku.

### STRUČNÉ POKYNY..... STRANA 24

Na zadní stránce tohoto přehledu naleznete seznam výrazů ze hry a akce vyšetřovatelů rozepsané v přehledné podobě.

## OMEZENÍ POČTEM SOUČÁSTÍ

Počet stop a elementy Temnota a Oheň nejsou limitovány počtem dodaných součástí ke hře. Pokud nemáte k dispozici dostatek žetonů potřebného druhu, nakreslete si potřebné žetony na papír nebo použijte malé předměty, jako jsou například mince.

Všechny ostatní součásti se řídí omezením ve smyslu dodaných kusů.

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Následující pravidla jsou základem pro všechna ostatní pravidla a efekty.

- Tento přehled pravidel má poslední slovo ve výkladu všech pravidel. Pokud jsou některé informace z průvodce hrou v rozporu s informacemi v této příručce, má přehled pravidel se svým výkladem přednost.
- Efekty součástí, jako jsou karty nebo aplikace, mohou někdy být v rozporu s pravidly v tomto přehledu pravidel. V takovém případě má přednost výklad uvedený u efektů.
- Pokud je u efektu uvedena jakákoli forma slova „nemůže“ nebo „nelze“, má tento efekt naprostou přednost až do okamžiku, kdy jej nezruší jiný efekt.
- Během hraní hry hráči ovládají vyšetřovatele a proto budou dále osloveni jako „vyšetřovatelé“. Hráč rozhoduje o veškerém chování a ovládá všechny součásti hry za vyšetřovatele, za které hraje.

## TERMINOLOGIE

Popis efektů v *Panství hrůzy* obsahuje různé formy slova „může“ a „má možnost“.

- Efekt obsahující výraz „může“ dává vyšetřovateli možnost rozhodovat, které může využít během standardního hraní hry. Například u efektu „Vyšetřovatel může použít akci Útok a zaútočit na nestvůru ve své oblasti nebo ve svém dosahu“ má vyšetřovatel možnost jednu ze svých dvou akcí během tahu zaútočit na nestvůru.
- Efekt obsahující výraz „má možnost“ dává vyšetřovateli možnost dle svého uvážení okamžitě reagovat na efekt. Efekty obsahující výrazy „má možnost“ jsou dobrovolné. Například u efektu „Máte možnost přesunout se o 1 oblast v prozkoumané části“ má vyšetřovatel možnost se v rámci efektu okamžitě přesunout do jiné oblasti. Pokud se rozhodne tuto možnost ignorovat, přesun nebude možný až do okamžiku, kdy mu to další efekt umožní.

## KONFLIKTY

Během hraní hry mohou některé efekty vyvolat konflikt ve hře nebo mezi některými vyšetřovateli.

- Efekt může mít více než jeden možný výsledek. V takovém případě vyšetřovatelé ve skupině rozhodnou o výsledku daného efektu.
- Také je možné, že během hry došlo k více efektům současně. V takovém případě vyšetřovatelé ve skupině rozhodnou o pořadí, ve kterém je třeba na tyto efekty reagovat.
- Vyšetřovatelé mohou mít odlišné úmysly a cíle. Pokud by taková situace zabránila rozhodnutí ke spokojenosti celé skupiny, rozhodnutí padá na náhodně vybraného vyšetřovatele.

# PŘÍPRAVA HRY

Před každou hrou proveďte postupně následující.

## 1. VYTVOŘENÍ BALÍČKŮ KARET

Oddělte karty vyšetřovatelů od všech ostatních karet. Ty použijete později během přípravy. Následně oddělte od sebe všechny karty na balíčky podle jejich typu.

- Balíčky karet Zranění a Strach každý zvlášť zamíchejte a umístěte je lícem dolů do středu stolu.
- Uspořádejte karty v balíčku Běžné předměty, Unikátní předměty, Kouzla a Stav podle abecedy a umístěte je lícem nahoru opět na dosah všem hráčům. To vám zaručí, že karty bude snadnější vyhledat, až je budete během hraní potřebovat.

## 2. USPOŘÁDÁNÍ MAPOVÝCH DÍLŮ

Přípravte si všechny mapové díly a uspořádejte je podle velikosti. To vám zaručí, že díly bude snadnější vyhledat, až je budete během hry potřebovat.

## 3. USPOŘÁDÁNÍ NESTVŮR

Ujistěte se, že každá figurka nestvůry má ve svém podstavci vložen odpovídající žeton.

## 4. VYTVOŘENÍ HROMÁDEK ŽETONŮ

Všechny žetony mimo nestvůr rozdělte do hromádek podle jejich typu.

## 5. DOPLNĚNÍ KOLEKCE

Spusťte aplikaci *Panství hrůzy*. V hlavní nabídce vyberte možnost „Ostatní“ a klepněte na tlačítko „Moje kolekce“. Aktivujte všechny produkty a rozšíření, se kterými se hráči rozhodnou hrát. Jednotlivé produkty a rozšíření aktivujete tak, že je označíte a klepnete na tlačítko „Zakázáno“. Klepnutím na tlačítko „Povoleno“ používání daného produktu zakážete.

## 6. VÝBĚR SCÉNÁŘE

V hlavní nabídce vyberte možnost „Nová hra“. Hráči si ve skupině rozhodnou příběh, který si chtějí zahrát, a v aplikaci si podle toho zvolí odpovídající scénář.

Další možností je pokračovat v uložené hře výběrem možnosti „Pokračovat“ v hlavní nabídce. V takovém případě aplikace načte uloženou pozici hry, kterou jste uložili jako poslední. Více v kapitole „Uložit a ukončit“ na straně 16.

## 7. VÝBĚR VYŠETŘOVATELŮ

Každý hráč si vybere vyšetřovatele a podle toho si vezme jeho kartu a odpovídající figurku vyšetřovatele. Vybrané vyšetřovatele zadají do aplikace. Od této chvíle budou hráči oslovováni jako „vyšetřovatelé“.

- Pokud hrajete pouze jako jeden hráč, vyberete si dva vyšetřovatele a ovládáte oba dva.

Nepoužité karty a figurky vyšetřovatelů vraťte do krabice.

## 8. ZÍSKÁNÍ ZÁKLADNÍHO VYBAVENÍ

Vyšetřovatelé ve skupině získávají určité běžné předměty, kouzla a další podle pokynů aplikace.

- Toto vybavení se rozdělí mezi vyšetřovatele dle jejich domluvy.

## 9. PŘEČTENÍ PROLOGU A ODHALENÍ VCHODU

Přípravu hry dokončíte provedením následujících kroků:

- Přečtete nahlas prolog scénáře tak, jak je uveden v aplikaci. Prolog k příběhu může obsahovat nápovědu k tomu, co vás čeká.
- Umístěte úvodní mapový díl nebo díly a figurky vyšetřovatelů podle pokynů aplikace.
- Na herní desku umístěte elementy, žetony Prohledat a žetony Prozkoumat podle pokynů aplikace.
- Podle pokynů aplikace proveďte případné zbývající kroky.

Po dokončení přípravy vás aplikace automaticky přenese do fáze vyšetřovatelů v rámci prvního kola.



# GLOSÁŘ

V tomto glosáři naleznete podrobný popis všech pravidel, fází, akcí a terminologie pro *Panství hrůzy* seřazený abecedně podle témat. Každý záznam obsahuje informace o základních pravidlech jeho používání následovaný dalšími poznámkami nebo výjimkami týkajícími se daného tématu. Nakonec vždy naleznete seznam dalších souvisejících témat, která vám mohou poskytnout dodatečné informace týkající se vašeho tématu.

## AKCE

Když je vyšetřovatel na tahu, může provést až dvě akce.

- Vyšetřovatel může během jednoho kola provést stejnou akci vícekrát po sobě.
- Akce využívající herní prvky jsou akce, které vyšetřovatelům umožňují provádět karty nebo žetony.
  - Tyto akce mají před sebou uveden tučným písmem výraz „Akce“. Vyšetřovatel může používat takové akce využívající herní prvky, které má k dispozici skrze své karty.
  - Akce žetonů jsou popsány v pravidlech pro daný žeton.

**Související témata:** akce Interakce, akce Obchod, akce Prohledat, akce Prozkoumat, akce Přesun, akce Ukrást, akce Útok, akce využívající herní prvky, akce Založit požár, akce Zatlačit, fáze vyšetřovatelů, tah

## AKCE INTERAKCE

Vyšetřovatel může pomocí akce Interakce komunikovat s osobou nebo manipulovat s objektem. Pokud se k tomu rozhodne, vybere v aplikaci možnost s žetonem Osoba nebo Interakce, u které je ikona akce (👤).

- Vyšetřovatel může akci Interakce použít u žetonu Osoba nebo Interakce pouze v případě, že se nachází ve stejné oblasti, jako daný žeton.
- Výběr možnosti s ikonou 🗑️ vyžaduje použití akce.
  - Veškeré efekty, které vzniknou v reakci na tento výběr, jsou součástí akce „Interakce“ vyšetřovatele.
- Dokončení akce Interakce obvykle zahrnuje hod kostkami a získání vybavení nebo stop.

**Související témata:** akce, aplikace, hod kostkami, ikona akce, osoba, žeton Interakce

## AKCE OBCHOD

Vyšetřovatel může akci Obchod použít k tomu, aby si on a všichni vyšetřovatelé v jeho oblasti vyměnili libovolný počet vybavení s dalšími vyšetřovateli ve stejné oblasti, ke zvednutí libovolného počtu vybavení ze země v jeho oblasti a k odhození libovolného počtu vybavení na zem v jeho oblasti.

- Tyto efekty je možné využívat v libovolném množství i pořadí.

**Související témata:** akce, odhození na zem, vybavení, zvednutí

## AKCE PROHLEDAT

Vyšetřovatel může akci Prohledat použít k prohledání své oblasti.

Pokud se k tomu rozhodne, vybere v aplikaci možnost s žetonem Prohledat, u které je ikona akce (🔍).

- Vyšetřovatel může akci Prohledat použít u žetonu Prohledat pouze v případě, že se nachází ve stejné oblasti, jako daný žeton.
- Výběr možnosti s ikonou 🗑️ vyžaduje použití akce.
  - Veškeré efekty, které vzniknou v reakci na tento výběr, jsou součástí akce „Prohledat“ vyšetřovatele.
- Dokončení akce Prohledat obvykle zahrnuje hod kostkami a získání vybavení nebo stop.

**Související témata:** akce, aplikace, hod kostkami, ikona akce, žeton Prohledat

## AKCE PROZKOUMAT

Vyšetřovatel může pomocí akce Prozkoumat prohledat sousedící místnost. Pokud se k tomu rozhodne, vybere v aplikaci možnost s žetonem Prozkoumat, u které je ikona akce (🔍).

- Vyšetřovatel může žeton Prozkoumat využít pouze v případě, že se nachází ve stejné oblasti se žetonem nebo v oblasti sousedící s dveřmi, na kterých se žeton Prozkoumat nachází.
- Výběr možnosti s ikonou 🗑️ vyžaduje použití akce.
  - Veškeré efekty, které vzniknou v reakci na tento výběr, jsou součástí akce „Prozkoumat“ vyšetřovatele.
- Dokončení akce Prozkoumat obvykle zahrnuje umístění mapového dílu a alespoň jednoho žetonu.
  - Po umístění všech mapových dílů a žetonů může aplikace vyšetřovateli povolit projít prozkoumanými dveřmi a přesunout se do prozkoumané oblasti.

**Související témata:** akce, aplikace, ikona Akce, mapový díl, místnost, umístit, žeton Prozkoumat

## AKCE PŘESUN

Vyšetřovatel se může pomocí akce „Přesun“ přesunout až o dvě oblasti.

- Vyšetřovatel může podle potřeby svůj přesun přerušit a místo něj využít jinou akci. Po dokončení dané akce může pokračovat se svým přesunem.
- Pokud se vyšetřovatel pokusí v rámci své akce Přesun přesunout z oblasti, ve které se nachází nestvůra, musí si nejprve hodit na úhyb před danou nestvůrou.

**Související témata:** akce, hod na úhyb, přesun



## AKCE UKRÁST

Vyšetřovatel může akci Ukrást použít k odcizení vybavení jiného vyšetřovatele ve své oblasti. Při tom postupuje následovně:

- 1. Výběr cíle:** aktivní vyšetřovatel vybere jiného vyšetřovatele ve své oblasti.
- 2. Volba dovednosti pro hod:** aktivní vyšetřovatel si vybere sílu (☛), obratnost (☞) nebo postřeh (☜). Oba vyšetřovatelé si poté na tuto dovednost hodí.
- 3. Dokončení krádeže:** Aktivní vyšetřovatel má možnost vzít si za každý svůj úspěšný hod (☛) převyšující výsledky hodu oběti od vybraného vyšetřovatele jeden kus vybavení.
  - Pokud je výsledek hodu vybraného vyšetřovatele stejný nebo převyšující výsledek hodu aktivního vyšetřovatele, tento aktivní vyšetřovatel ztrácí svoji akci bez možnosti ukrást jakékoli vybavení.

**Související témata:** akce, hod kostkami, vybavení, vyšetřovatel

## AKCE ÚTOK

Vyšetřovatel může pomocí akce Útok zaútočit na nestvůru ve své oblasti nebo v dosahu. Při tom postupuje následovně:

- 1. Výběr typu útoku:** vyšetřovatel vybere předmět nebo kouzlo, u kterého je uvedena ikona útoku na blízko nebo na dálku.
  - Vyšetřovatel může zaútočit také beze zbraně (bez použití předmětu nebo kouzla).
- 2. Výběr nestvůry:** Vyšetřovatel musí z bestiáře vybrat nestvůru, na kterou chce zaútočit.
  - Pokud vybral předmět nebo kouzlo s ikonou útoku na blízko, případně útočí beze zbraně, musí se nestvůra nacházet v oblasti vyšetřovatele.
  - Jestliže vybere předmět nebo kouzlo s ikonou útoku na dálku, cílem útoku může být libovolná nestvůra v jeho dosahu.
- 3. Potvrzení a dokončení útoku:** Vyšetřovatel klepne na tlačítko „Útok“. Svoji akci následně potvrdí výběrem možnosti odpovídající jeho vybranému typu útoku.

- U tohoto potvrzení se nachází ikona akce (☛). To znamená, že k potvrzení a dokončení útoku musí vyšetřovatel použít jednu svoji akci.
  - Veškeré efekty, které vzniknou v reakci na toto potvrzení, jsou součástí útočné akce vyšetřovatele. Vyšetřovatel musí útok dokončit podle pokynů aplikace.
- ☛ Dokončení útoku obvykle zahrnuje hod kostkami a způsobení zranění nestvůře.
- Pokud nestvůra utrpí zranění, vyšetřovatel tuto skutečnost zadá do aplikace pomocí tlačítek „+“ a „-“.
  - V případě, že utrpěné zranění odpovídá zdraví nestvůry, nestvůra je zneškodněna a odstraněna z herní desky. Nestvůra bude v takovém případě automaticky odstraněna z bestiáře.

**Související témata:** akce, aplikace, bestiář, dosah, hod kostkami, ikona akce, nestvůra, odstranění ze hry, vlastnosti

## AKCE VYUŽÍVAJÍCÍ HERNÍ PRVKY

Některé herní prvky nebo efekty umožní vyšetřovatelům provádět akce s nimi spojené. Akce využívající herní prvky jsou popsány v rámci herního prvku nebo efektu, který umožnil vyšetřovateli danou akci provést.

- ☛ Před akcemi využívajícími herní prvky popsanými na kartách je tučným písmem uvedeno slovo „Akce“ a použít je může pouze vyšetřovatel, který danou kartu vlastní.
- ☛ Některé žetony s elementy umožňují vyšetřovatelům provádět určité akce podle pravidel, které naleznete v příslušných kapitolách.
- ☛ Některé vybavení umožní vyšetřovatelům provádět akce využívající herní prvky skrze aplikaci.
  - Vyšetřovatel může tyto akce provádět výběrem vybavení v inventáři a zvolením možnosti s uvedenou ikonou akce (☛).
  - Výběr možnosti s ikonou ☛ vyžaduje použití akce. Veškeré efekty, které vzniknou v reakci na tento výběr, jsou součástí dané akce využívající herní prvky.

**Související témata:** akce, aplikace, elementy, ikona akce, inventář, vybavení akce

## AKCE ZALOŽIT POŽÁR

Vyšetřovatel může pomocí akce Založit požár umístit žeton ohně ve své nebo sousedící oblasti.

- ☛ Vyšetřovatel může tuto akci použít pouze v případě, že má u sebe zdroj světla.
- ☛ Oheň nelze umístit v oblasti, ve které se již žeton ohně nachází.
- ☛ Pokud vyšetřovatel použije akci Založit požár a na herní desce se žeton ohně zatím nenachází, vybere vyšetřovatel v herní nabídce aplikace možnost „Založit požár“.

**Související témata:** akce, oheň, vlastnosti

## AKCE ZATLAČIT

Vyšetřovatel může akci Zatlačit použít k odtlačení nestvůry nebo jiného vyšetřovatele. Při tom postupuje následovně:

- 1. Výběr cíle a destinace:** aktivní vyšetřovatel si vybere sousedící oblast a nestvůru nebo jiného vyšetřovatele ze své oblasti.
- 2. Určení ochoty:** pokud se chystáte odtlačit jiného vyšetřovatele, ten se může rozhodnout, zda se nechá odtlačit dobrovolně, nebo se bude bránit.
  - Pokud se zvolený vyšetřovatel rozhodne nechat odtlačit dobrovolně, přejděte ke kroku 5: „Dokončení pohybu“.
- 3. Určení obtížnosti hodu kostkami:** pokud chcete odtlačit nestvůru, používá se pro obtížnost síla nestvůry. pokud chcete odtlačit vyšetřovatele, musí si hodit na sílu (☛). Obtížnost hodu odpovídá výsledku hodu navýšenému o jedna.
- 4. Výsledek hodu:** Aktivní vyšetřovatel si hodí na sílu (☛).
  - Pokud výsledek hodu odpovídá nebo převyšuje obtížnost hodu, přejděte ke kroku 5.



- Pokud je výsledek hodu menší než obtížnost hodu, aktivní vyšetřovatel ztrácí svoji akci bez možnosti ji dokončit.

**5. Dokončení pohybu:** nestvůra nebo vybraný vyšetřovatel se přesunou o 1 oblast směrem k vybrané oblasti. Poté se má možnost přesunout o 1 oblast směrem k vybrané oblasti i aktivní vyšetřovatel.

- Vyšetřovatel může tuto akci použít pouze v případě, že se nestvůra nebo jiný vyšetřovatel nachází v jeho oblasti.

**Související témata:** akce, hod kostkami, přesun

## APLIKACE

Aplikace *Panství hrůzy* má roli vypravěče – neviditelného protivníka, který provádí vyšetřovatele každým ze scénářů. Jeho rolí je také vytváření map pro každý scénář, vytváření událostí mýtu, aktivace nestvůr a určení toho, zda vyšetřovatelé danou hru vyhráli či prohráli.

Více v kapitole „Popis obrazovky“ na straně 20.

**Související témata:** akce využívající herní prvky, bestiář, cíl, fáze mýtu, herní nabídka, historie zpráv, hlavolam, ikona akce, inventář, správa kolekce, Uložit a ukončit

## BARIKÁDA

Barikáda je element, který lze použít pro zatrasení dveří.

- Během své akce může vyšetřovatel v oblasti s barikádou přesunout barikádu ke dveřím nebo tajné chodbě, nebo ji od dveří či tajné chodby odsunout a umožnit tak průchod.
  - Vyšetřovatel nesmí barikádu přenášet na jiné místo, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Vyšetřovatelé nemohou skrze zabarikádované dveře a tajné chodby procházet.
- V rámci své akce se může vyšetřovatel pokusit odsunout barikádu na druhé straně zabarikádovaných dveří nebo tajné chodby. Tato akce vyžaduje, aby se vyšetřovatel nacházel v oblasti sousedící s barikádou (tj. nesmí být ve stejné místnosti).
  - Vyšetřovatel si hodí na sílu (☛). V případě, že se mu povedou alespoň dva úspěšné hody (☛), může barikádu odsunout od dveří nebo tajné chodby, kterou původně blokovala. Vyšetřovatel má poté možnost se skrze dveře nebo tajnou chodbu přesunout o jednu oblast.
- Pokud se nestvůra pokusí o průchod zabarikádovanými dveřmi nebo tajným průchodem, může se pokusit následujícím způsobem barikádu zničit.

**1. Určení počtu kostek:** určete počet kostek, kterými bude nestvůra házet. Tento počet se určuje následovně.

- Začněte vytištěnou hodnotou u síly nestvůry. Jedná se o červeně uvedenou hodnotu v pravém spodním rohu žetonu nestvůry.
- Poté přičtete nebo odečtete všechny kostky podle pokynů ostatních efektů, jako jsou například schopnosti nestvůry.

**2. Hod kostkami:** vyšetřovatel si hodí tolika kostkami, kolik mu prikazují hodnoty a efekty nestvůry.

- Vyšetřovatel nemůže využít efekt k opakování hodu kostkami

nebo převádění symbolů, pokud efekt výslovně neuvádí, že jej lze aplikovat pro tento hod.

**3. Určení výsledků:** v případě, že se nestvůře povedou alespoň dva úspěšné hody (☛), barikáda je zničena (odstraněna ze hry) a nestvůra se může pohybovat obvyklým způsobem. V opačném případě nestvůra nemůže projít.

**Související témata:** akce využívající herní prvky, elementy, nestvůra

## BESTIÁŘ

Nestvůry vyvolané během hraní scénáře se v aplikaci ukládají do bestiáře.

- Vyšetřovatel může bestiář otevřít klepnutím na tlačítko bestiáře v levém spodním rohu obrazovky aplikace.

**Související témata:** aplikace, nestvůra

## BĚŽNÝ PŘEDMĚT

Běžné předměty představují nejrůznější objekty a nástroje, se kterými se vyšetřovatelé během svého vyšetřování mohou setkat.

- Jakmile vyšetřovatel získá běžný předmět, vyloží odpovídající kartu lícem nahoru (strana s obrázkem předmětu).
- Běžné předměty patří mezi vybavení. Díky tomu je možné je odhodit na zem, zvednout nebo je vyměňovat s ostatními v rámci akce Obchod.
- Některé běžné předměty se používají jako zbraně. Ty mají ikonu útoku a nachází se u nich údaj o způsobeném zranění. Tyto karty lze používat k útoku na nestvůry.
- U některých běžných předmětů jsou informace uvedeny na obou stranách. To znamená, že obě strany karty obsahují důležité údaje.
  - Vyšetřovatel se může na zadní stranu běžného předmětu podívat kdykoli, pokud mu to ovšem některý efekt výslovně nezakazuje.
  - Zatímco je karta běžného předmětu otočená, název předmětu, efekty, ikona útoku a údaj o způsobeném zranění na zadní straně karty mají přednost před údaji na straně přední.
- Běžné předměty odstraněné ze hry vyšetřovatel vrací do balíčku běžných předmětů.
- Balíček s kartami běžných předmětů je vhodné seřadit podle abecedy, aby bylo možné karty v případě potřeby snadněji vyhledat.

**Související témata:** akce Obchod, akce Útok, oboustranné karty, vlastnosti, vybavení



## CÍL

Během hraní hry mohou vyšetřovatelé kontrolovat svůj cíl pomocí herní nabídky v aplikaci.

- Cíl uvádí, co by měli vyšetřovatelé dělat a/nebo kroky nutné k vyhrání hry.
- Aplikace postupně sleduje základní cíle, které vyšetřovatelé musí splnit pro dokončení scénáře. Hráčům doporučujeme dělat si podle potřeby poznámky a zaznamenat si nálezy ze hry.

**Související témata:** aplikace, herní nabídka

## DOSAH

Dosah efektů, u kterých je uveden výraz „v dosahu“, jsou maximálně tři oblasti.

- Dosah nelze počítat skrze stěny nebo dveře, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Dosah lze počítat skrze nepřekonatelné ohraničení.

**Související témata:** dveře, nepřekonatelné ohraničení, oblast, ohraničení, stěna

## DOVEDNOSTI

Vyšetřovatelé mají šest unikátních dovedností, které představují jejich silné či slabé stránky a talent. Zmíněné dovednosti jsou tyto:

- Síla (👊) značí fyzickou zdatnost a odolnost vyšetřovatele. Vyšetřovatel s vysokou 👊 je nejlepší na útoky *těžkou zbraní* a má vyšší šanci se vyhnout zranění způsobené fyzickými prostředky.
- Obratnost (👉) značí fyzickou rychlost a koordinaci vyšetřovatele. Vyšetřovatel s vysokou 👉 je nejlépe stavěn na útoky *sečnou zbraní* nebo *střelnou zbraní* a má vyšší šanci se vyhnout se nestvůrám.
- Postřeh (👁️) značí cit vyšetřovatele pro detail a přehled o svém okolí. Vyšetřovatel s vysokým 👁️ je nejvhodnější pro hledání informací a otvírání zámeků.
- Vědomosti (📖) značí akademické a magické znalosti vyšetřovatele. Vyšetřovatel s vysokými 📖 se nejvíce hodí k používání kouzel a sběru velkého množství informací.
- Vliv (👥) značí charisma a společenskou oblíbenost vyšetřovatele. Vyšetřovatel s vysokým 👥 je nejvhodnější pro komunikaci s lidmi.
- Vůle (👊) značí disciplínu a odhodlání vyšetřovatele. Vyšetřovatel s vysokou 🧠 má menší šanci podlehnout strachu z mentálních a sociálních interakcí.
- Hodnota dovednosti, tedy číslo od dvou do pěti, určuje počet kostek, kterými bude vyšetřovatel při hodu na danou dovednost házet.

**Související témata:** hod kostkami, vyšetřovatel

## DVEŘE

Dveře jsou okraje oblastí znázorněné otvorem ve stěně. Dveře oddělují dvě oblasti.

- Dvě oblasti sdílející dveře jsou navzájem sousedící.
- Dveře oddělují sousedící místnosti.
- Vyšetřovatelé a nestvůry mohou procházet dveřmi za předpokladu, že dveře nejsou zabarikádovány, nebo se na nich nenachází žeton Prozkoumat.
- Stěna na mapovém díle, na které je umístěn žeton Dveře, se považuje za dveře.

**Související témata:** mapový díl, místnost, oblast, přesun, stěna, sousedící

## ELEMENTY

Elementy jsou jedno z kategorií žetonů, které snadno rozeznáte podle jejich čtvercového tvaru.

- Vyšetřovatelé mohou manipulovat s elementem tak, jak je popsáno v pravidlech pro daný element.
- Tato interakce s elementy nevyžaduje použití aplikace.

**Související témata:** barikáda, oheň, tajná chodba, temnota

## EXTERIÉR

Každá z místností představuje buď interiér či exteriér a každá oblast v dané místnosti sdílí tuto definici.

- Všechny místnosti bez kryté střechy jsou považovány za exteriéry.
  - Příkladem je alej, ulice, dvorek nebo doky.
  - U mapových dílů z druhé edice jsou štítky s názvem exteriérových místností stříbrné s červenými chapadly.

## FÁZE MÝTU

Fáze mýtu je druhou ze dvou fází, která se opakuje každé kolo.

- Fáze mýtu se dělí na tři kroky – krok událostí, krok nestvůr a krok strachu.
- Během každého z těchto kroků aplikace vytvoří nejrůznější pokyny, na které musí vyšetřovatelé reagovat.
- Po dokončení všech efektů z fáze mýtu může jeden z vyšetřovatelů klepnutím na tlačítko ukončení fáze v pravém spodním rohu obrazovky aplikace ukončit fázi mýtu a začít nové kolo opět od fáze vyšetřovatelů.

**Související témata:** aplikace, fáze vyšetřovatelů, kolo, krok nestvůr, krok strachu, krok událostí

## FÁZE VYŠETŘOVATELŮ

Fáze vyšetřovatelů je první ze dvou fází, která se opakuje každé kolo.

- Během fáze vyšetřovatelů se vyšetřovatelé střídají na tahu v pořadí, které si sami určí.
- Když je vyšetřovatel na tahu, může provést až dvě akce.
- Poté, co všichni vyšetřovatelé využijí svoje tahy, může jeden z nich klepnutím na tlačítko ukončení fáze v pravém spodním rohu obrazovky aplikace ukončit fázi vyšetřovatelů a pokračovat k fázi mýtu.

**Související témata:** aplikace, akce, fáze mýtu, kolo, tah

## HERNÍ DESKA

Herní deska představuje skupinu všech mapových dílů, které vyšetřovatelé umístí na svůj stůl.

**Související témata:** mapový díl, odstranění z herní desky

## HERNÍ NABÍDKA

V herní nabídce naleznete různé možnosti, které hráč může během hry potřebovat.

- Vyšetřovatel může herní nabídku otevřít klepnutím na tlačítko nabídky v levém spodním rohu obrazovky aplikace.
  - Herní nabídku lze otevřít kdykoli.

**Související témata:** aplikace, cíl, historie zpráv, Uložit a ukončit, výhra a prohra

## HISTORIE ZPRÁV

Během hraní hry se všechny zprávy zobrazené v aplikaci a rozhodnutí vyšetřovatelů ukládají do historie zpráv. Vyšetřovatel má k historii zpráv přístup klepnutím na možnost „Historie zpráv“ v herní nabídce.

- Historii zpráv lze kdykoli zobrazit.
- Historie je rozdělena na více stránek. Zprávy se ukládají na samostatné stránky rozdělené podle jednotlivých kol.

**Související témata:** aplikace, herní nabídka

## HLAVOLAM

Některé efekty aplikace umožňují vyšetřovatelům pokusit se vyřešit hlavolam. U každého takového efektu je poznamenána dovednost, kterou vyšetřovatel při pokusu o vyřešení hlavolamu používá. Vyšetřovatel při pokusu vyřešit hlavolam postupuje následovně:

- 1. Určení kroků pro řešení hlavolamu:** vyšetřovatel zjistí maximální počet kroků, které může použít při řešení hlavolamu. Ten odpovídá vtištěné hodnotě vedle uvedené dovednosti.
  - Některé efekty umožní vyšetřovateli získat dodatečné kroky pro řešení hlavolamu.
- 2. Použití kroků pro řešení hlavolamu:** vyšetřovatel postupně použije své kroky pro řešení hlavolamu až do maximálního počtu povolených kroků.

- Při řešení hlavolamu může použít libovolný počet stop a získat tak navíc stejný počet kroků pro řešení hlavolamu.

**3. Určení výsledků:** následky vyřešení nebo nevyřešení hlavolamu určuje efekt, který vás k řešení hlavolamu vyzval.

- Aplikace automaticky pozná, že je hlavolam vyřešen.
  - Pokud se hlavolam vyřešit nepodařilo, vyšetřovatel klepnutím na tlačítko „Zavřít“ svůj pokus ukončí.
  - Aplikace si zapamatuje veškeré dosavadní úspěchy při řešení hlavolamu.
- Existuje několik hlavolamů a každý z nich se řídí vlastními pravidly. Součástí těchto pravidel je i informace o krocích, které může vyšetřovatel použít.

**Související témata:** aplikace, dovednosti, krok pro řešení hlavolamu, přesouvání hlavolam, stopa, šifrový hlavolam, zámkový hlavolam

## HOD KOSTKAMI

V závorkách po krátkém popisku může být uvedena ikona s některou z dovedností. V takovém případě se jedná o popis hodu a vyšetřovatel si musí hodit na uvedenou dovednost. Vyšetřovatel při hodu kostkami postupuje následovně:

**1. Určení počtu kostek:** vyšetřovatel určuje počet kostek, kterými bude házet. Tento počet se určuje následovně.

- Nejprve si vezme vtištěnou hodnotu dovednosti, na kterou si musí házet.
- Poté přičte nebo odečte modifikátor hodu. Modifikátor hodu je číslo za ikonou dovednosti v textu efektu, před kterým je uveden symbol plus (+) nebo minus (-).
- Vyšetřovatel přičte nebo odečte všechny kostky podle pokynů ostatních efektů, jako jsou například předměty nebo jeho stav.

**2. Hod kostkami:** následuje hod tolika kostkami, kolik mu vychází z předchozího výpočtu.

- Pokud by měl házet méně jak jednou kostkou, může k hodu použít jednu kostku.
- V případě, že by počet povolených kostek převyšoval počet kostek, které jsou ve hře k dispozici, hodí si co nejvíce kostkami, výsledky hodu si poznamená a v hodech bude pokračovat tak dlouho, dokud nehodí všemi určenými kostkami.

**3. Opakování hodu a převádění symbolů:** pokud efekt povoluje opakovat hod nebo převádět symboly z kostek, může vyšetřovatel této možnosti využít, mimo jiné také použitím stop k převodu symbolů vyšetřování (🔍) na úspěšné hody (🎯).

**4. Určení výsledků:** výsledek hodu odpovídá celkovému počtu symbolů 🎯, které vyšetřovatel hodí. Následky úspěšného či neúspěšného hodu určuje efekt, který vás k hodu kostkami vyzval.

- V popisu hodu může být uvedeno číslo, které je od ikony dovednosti odděleno středníkem. Toto číslo představuje obtížnost hodu. Obtížnost hodu je hodnota, které musíte při hodu kostkami dosáhnout, abyste v testu uspěli. Pokud byl výsledek hodu nižší, než jaká je obtížnost hodu, vyšetřovatel v testu neuspěl.





- Popis hodu, který obsahuje různé varianty výrazu „potlačuje“, následované ikonou dovednosti značí, že daným hodem můžete zabránit zranění nebo strachu. Za každý úspěšný hod (🎲) se může vyšetřovatel vyhnout jednomu zranění nebo strachu.

➤ Efekty s výsledkem závislejícím na hodu kostkami mají ve svém popise uveden výraz „pokud uspějete“ nebo „pokud neuspějete“. Veškeré efekty uvedené ve větě s tímto výrazem nabývají platnosti, pouze pokud vyšetřovatelé v testu uspějí či neuspějí. Efekty uvedené za tečkou nebo v dalším odstavci fungují nezávisle na předchozích efektech.

**Související témata:** aplikace, dovednosti, kostky, stopa

## HOD NA STRACH

Během kroku strachu ve fázi mýtu si musí každý vyšetřovatel hodit na strach způsobený nestvůrou v dosahu. Při tom postupuje následovně:

**1. Určení nestvůry:** vyšetřovatelé stačí, aby si hodil na strach pouze u nestvůry ve své oblasti s nejvyšší hrůzostrašností (modře uvedená hodnota v pravém spodním rohu na přední straně žetonu nestvůry).

- Pokud nejvyšší hrůzostrašnost sdílí více nestvůr v dosahu, vybere si libovolnou z nich.

**2. Dokončení hodu na strach:** vyšetřovatel vybere nestvůru z bestiáře a zareaguje na efekt podle pokynů aplikace.

- Veškeré efekty, které vzniknou v reakci na tento výběr, jsou součástí hodu vyšetřovatele na strach.
- Hod na strach obvykle způsobí, že vyšetřovatel dostane strach.

**Související témata:** krok strachu, nestvůra

## HOD NA ÚHYB

Pokud se vyšetřovatel v oblasti s nestvůrou pokusí dobrovolně o přesunutí z této oblasti, nebo provede jinou akci, než je zaútočení nebo přesun, musí si nejprve hodit na úhyb před nestvůrou ve své oblasti. Při tom postupuje následovně:

**1. Určení nestvůry:** vyšetřovatelé stačí, aby se vyhnul pouze nestvůře ve své oblasti s nejvyšší vnímavostí (zeleně uvedená hodnota v pravém horním rohu žetonu nestvůry).

- Pokud nejvyšší vnímavost sdílí více nestvůr v jeho oblasti, vybere si libovolnou z nich.

**2. Dokončení hodu na úhyb:** vyšetřovatel si vybere nestvůru z bestiáře. Následně klepne na tlačítko „Úhyb“ a zareaguje na efekt podle pokynů aplikace.

- Veškeré efekty, které vzniknou v reakci na tento výběr, jsou součástí hodu vyšetřovatele na úhyb.
- Hod na úhyb může způsobit, že vyšetřovatel přijde o zbytek své akce.

➤ Vyšetřovatel, který se musí z oblasti s nestvůrou přesunout nedobrovolně, si na úhyb házet nemusí.

**Související témata:** nestvůra, přesun, ztráta

## IKONA AKCE

Ikona akce (🎯) je uvedena u každé možnosti v aplikaci, kterou může vyšetřovatel použít pouze za cenu jedné akce.

➤ Možnosti v aplikaci, u kterých ikona 🎯 není uvedena, může vyšetřovatel použít, aniž by k tomu potřeboval akci.

**Související témata:** akce, aplikace

## INTERIÉR

Každá z místností představuje buď interiér či exteriér a každá oblast v dané místnosti sdílí tuto definici.

➤ Všechny místnosti s krytou střechou jsou považovány za interiéry.

- Příkladem je hala, jídelna, sál nebo ložnice.
- U mapových dílů z druhé edice jsou štítky s názvem interiérových místností červené se zlatým okrajem.

## INVENTÁŘ

Vybavení, které vyšetřovatelé během hraní scénáře získají, se ukládá v aplikaci v oblasti inventáře.

➤ Vyšetřovatel může inventář otevřít klepnutím na tlačítko inventáře v levém spodním rohu obrazovky aplikace.

➤ Inventář obsahuje pouze to vybavení, které si mohou vyšetřovatelé pomocí aplikace prohlédnout.

**Související témata:** aplikace, vybavení

## KOLO

*Panství hrůzy* se hraje jako série po sobě jdoucích herních kol.

Každé kolo se dělí na dvě fáze, tj. na fázi vyšetřovatelů a fázi mýtu.

➤ Po fázi mýtu v každém kole začínají vyšetřovatelé nové kolo další fázi vyšetřovatelů. Hráči prochází jednotlivá herní kola až do okamžiku, kdy vyhrají nebo prohrají.

**Související témata:** fáze mýtu, fáze vyšetřovatelů, výhra a prohra

## KOSTKY

Vyšetřovatelé používají kostky k hodům na dovednosti a reakci na některé efekty.

➤ V *Panství hrůzy* mají kostky celkem osm stěn. Tři stěny jsou pro úspěšné hody (🎲), dvě stěny obsahují symboly vyšetřování (🔍) a zbývající tři stěny jsou prázdné (bez ikon).

**Související témata:** Hody



## KOUZLO

Kouzla představují grimoáry a svitky s postupy pro získání přístupu k magickým silám.

- Jakmile vyšetřovatel získá kouzlo, vyloží náhodnou kopii dané karty lícem nahoru (strana s obrázkem předmětu).
- Kouzla se považují za vybavení. Díky tomu je možné je odhodit na zem, zvednout nebo je vyměňovat s ostatními v rámci akce Obchod.
- U kouzel jsou informace uvedeny na obou stranách. To znamená, že obě strany karty obsahují důležité údaje.
  - Vyšetřovatel se na zadní stranu kouzla smí podívat až když vhodný efekt způsobí otočení této karty.
  - Pokud vyšetřovatel otočí kartu s kouzlem, musí okamžitě zareagovat a jeho efekt uvedený na zadní straně karty. To obvykle zahrnuje odhození karty a vytažení další kopie daného kouzla.
- Některá kouzla spadají do kategorie útočných kouzel. Ty mají ikonu útoku a nachází se u nich údaj o způsobeném zranění. Tato kouzla lze používat k útoku na nestvůry.
- Kouzla odstraněná ze hry vyšetřovatel vrací do balíčku karet s kouzly.
- Vyšetřovatelé se nesmí na zadní stranu karet v balíčku kouzel dívat.

**Související témata:** akce Obchod, akce Útok, oboustranné karty, vybavení

## KROK NESTVŮR

Krok nestvůr je druhým ze tří kroků, které probíhají v rámci každé fáze mýtu.

- Během kroku nestvůr aplikace vytvoří sérii pokynů pro aktivaci každé nestvůry, na které musí vyšetřovatelé reagovat.
- Po aktivaci všech nestvůr přejde aplikace automaticky ke kroku strachu.

**Související témata:** aplikace, fáze mýtu, krok událostí, krok strachu, nestvůra, událost mýtu

## KROK PRO ŘEŠENÍ HLAVOLAMU

Krok pro řešení hlavolamu představuje jeden pohyb při manipulaci s hlavolamem.

- Druhy kroků pro řešení hlavolamu, které mohou vyšetřovatelé využívat, se liší v závislosti na typu řešeného hlavolamu.
- Během pokusu vyšetřovatele o vyřešení hlavolamu si aplikace poznamenává počet použitých kroků.

## KROK STRACHU

Krok strachu je třetím a posledním z kroků, které probíhají v rámci každé fáze mýtu.

- Během kroku strachu si každý z vyšetřovatelů hodí na strach způsobený nestvůrou v jejich dosahu. Nejprve vyberou nestvůru z bestiáře a následně zareagují na efekt vytvořený v aplikaci.
  - Pokud se v dosahu vyšetřovatele nachází více nestvůr, hází se na strach způsobený nestvůrou s nejvyšší hrůzostrašností.
  - Pokud se v dosahu vyšetřovatele nenachází žádné nestvůry, nemusí si na strach házet.
  - V případě, že si vyšetřovatelé hází na strach způsobený stejnou nestvůrou, vyšetřovatelé provádí stejný hod na strach.
- Poté, co všichni vyšetřovatelé dokončí své hody na strach, může jeden z nich ukončit fázi mýtu klepnutím na tlačítko ukončit fázi mýtu a začít nové kolo opět od fáze vyšetřovatelů.
  - Pokud se nikde žádné nestvůry nenachází, aplikace fázi mýtu automaticky skončí a přejde k dalšímu kolu.

**Související témata:** aplikace, bestiář, fáze mýtu, hod na strach, krok nestvůr, krok událostí, událost mýtu

## KROK UDÁLOSTÍ

Krok událostí je prvním ze tří kroků, které probíhají v rámci každé fáze mýtu.

- Během kroku událostí aplikace vytvoří jednu nebo více událostí mýtu, na které musí vyšetřovatelé reagovat.
- Po vyřešení všech událostí mýtu přejde aplikace automaticky ke kroku nestvůr.

**Související témata:** aplikace, fáze mýtu, krok nestvůr, krok strachu, událost mýtu

## MAPOVÝ DÍL

Na každém mapovém dílu je vyobrazena jedna nebo více místností. Během hraní hry vyšetřovatelé podle pokynů aplikace pokládají další mapové díly.

- Mapový díl zůstává součástí herní desky až do chvíle, kdy si efekt vyžádá jeho odstranění ze hry.
  - Po odstranění mapového dílu ze hry se díl vrací do hromádky dostupných mapových dílů.

**Související témata:** místnost

## MÍSTNOST

Místnost je skupina oblastí, které jsou od ostatních místností odděleny pomocí stěn, dveří, žlutých ohraničení, žlutých nepřekonatelných ohraničení nebo okraji mapových dílů.

- Každá místnost má jeden název, který přísluší všem oblastem v dané místnosti.
- Každá z místností představuje buď interiér či exteriér a každá oblast v dané místnosti sdílí tuto definici.

**Související témata:** dveře, exteriér, interiér, mapový díl, nepřekonatelné ohraničení, oblast, ohraničení, stěna

## NÁHODA

Výsledek některých efektů může být náhodný. U efektu obsahujícího výraz „náhoda“ je výsledek rozhodován zcela náhodně. Všechny výsledky efektu mají shodnou šanci nastat.

Podívejte se na dva příklady:

- Při pokusu o určení náhodného vyšetřovatele si může hráč hodit kostkou, na které každá ze stěn odpovídá některému vyšetřovateli. Všichni vyšetřovatelé se můžou rozlosovat také například pomocí hry Kámen, nůžky, papír.
- Pokud efekt vyžaduje, aby vyšetřovatel odhodil na zem náhodný předmět, vyšetřovatel si může hodit kostkou, na které každá ze stěn odpovídá některému předmětu. Stejně tak může své karty zamíchat a nechat jiného hráče, aby jeden z nich poslepu vybral.

## NEJBLÍŽE

Pojem Nejbližze znamená „na vzdálenost co nejméně oblastí“ a počítá se při tom i oblast, ve které efekt začal.

**Související témata:** nejdále, oblast

## NEJDÁLE

Pojem Nejdále znamená „na vzdálenost co nejvíce oblastí“ a počítá se při tom i oblast, ve které efekt začal.

**Související témata:** nejbližze, oblast

## NEPŘEKONATELNÉ OHRANIČENÍ

Nepřekonatelná ohraničení jsou okraje oblastí a jsou znázorněna přerušovanou bílou nebo žlutou čarou. Každé nepřekonatelné ohraničení odděluje dvě nebo více oblastí.

- Vyšetřovatelé ani nestvůry nesmí skrze nepřekonatelné ohraničení procházet, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Dvě oblasti sdílející nepřekonatelné ohraničení jsou navzájem sousedící.
- Žluté nepřekonatelné ohraničení odděluje sousedící místnosti.

**Související témata:** mapový díl, místnost, oblast, ohraničení, přesun, sousedící

## NESTVŮRA

„Nestvůrou“ je myšlen žeton nestvůry, její odpovídající rozlišovací žeton (je-li pro ni k dispozici) a digitální kopie v aplikaci.

- Pokud v rámci efektu dojde k vyvolání nestvůry, umístíte kopii nestvůry podle pokynů daného efektu.
  - Jestliže se na herní desce již nestvůra stejného typu nachází, aplikace jim přidělí rozlišovací žetony. Uvedený rozeznávací žeton zasadte do spodní části figurky nestvůry.
- Vyvolané nestvůry se aktivují během kroku nestvůry ve fázi mýtu. Po aktivaci se nestvůra pokusí přesunout směrem k vyšetřovatelům a zaútočit na ně.
- Některé nestvůry mají na zadní straně žetonu uvedeny schopnosti: například že se jedná o vodní nebo létající druh.
- Během kroku strachu ve fázi mýtu si musí každý vyšetřovatel hodit na strach způsobený jednou nestvůrou v dosahu.
  - Vyšetřovatelé v dosahu více nestvůr stačí, aby si hodil na strach pouze u nestvůry s nejvyšší hrůzostrašností (modře uvedená hodnota v pravém spodním rohu na přední straně žetonu nestvůry.
- Vyšetřovatel může na nestvůru zaútočit skrze akci Útok.
- Pokud se vyšetřovatel v oblasti s nestvůrou pokusí dobrovolně o přesunutí z této oblasti, nebo provede jinou akci, než je zaútočení nebo přesun, musí si nejprve hodit na úhyb před nestvůrou ve své oblasti.
  - Vyšetřovatelé v oblasti s více nestvůrami stačí, aby si hodil na úhyb pouze u nestvůry s nejvyšší vnímavostí (zeleně uvedená hodnota v pravém horním rohu na přední straně žetonu nestvůry.
- Červeně uvedená hodnota v pravém spodním rohu na zadní straně žetonu nestvůry se nazývá síla a používá se u nejrůznějších efektů.
- V případě, že nestvůra utrpí zranění odpovídající jejímu zdraví, tj. hodnotě uvedené v horním rohu nabídky nestvůry, nestvůra je zneškodněna a odstraněna z herní desky.
  - Nestvůru odstraněnou ze hry si připravte bokem, dokud ji nebude potřebovat další efekt.

**Související témata:** akce Útok, aplikace, bestiář, hod na strach, hod na úhyb, krok nestvůr, krok strachu, přesun

## OBLAST

Oblast na mapovém dílu, která je od ostatních oblastí oddělena ohraničením, nepřekonatelným ohraničením, stěnami nebo dveřmi.

- V oblastech se nachází vyšetřovatelé, nestvůry a žetony.

**Související témata:** dveře, exteriér, interiér, mapový díl, místnost, nepřekonatelné ohraničení, ohraničení, sousedící, stěna

## OBOUSTRANNÉ KARTY

U některých karet jsou informace uvedeny na obou stranách. To znamená, že obě strany karty obsahují důležité údaje. Vyšetřovatel se může na zadní stranu oboustranné karty podívat kdykoli, pokud mu to ovšem některý efekt výslovně nezakazuje.

- Vyšetřovatel se na zadní stranu kouzla smí podívat až když vhodný efekt způsobí otočení této karty.
- Vyšetřovatel nesmí ostatním vyšetřovatelům odhalit informace ze zadní strany karty Šílenství, pokud mu to některý efekt výslovně nedovolí.

## ODHOZENÍ NA ZEM

Pokud vyšetřovatel odhodí na zem některé své vybavení, umístí do své oblasti příslušný herní prvek.

- Vyšetřovatel po použití akce Obchod může odhodit na zem ve své oblasti libovolně mnoho vybavení.

**Související témata:** akce Obchod, zvednutí

## ODSTRANĚNÍ Z HERNÍ DESKY

Některé efekty po hráčích vyžadují, aby z herní desky odstranili některé herní prvky.

- Herní prvek je třeba po odstranění z desky umístit stranou.
- Herní prvek odstraněný z herní desky se nepovažuje za umístěný v žádné oblasti ani místnosti.

**Související témata:** herní deska

## ODSTRANĚNÍ ZE HRY

- Běžné předměty, unikátní předměty, kouzla a karty se stavem, které jsou odstraněné ze hry, se vrací do příslušného balíčku.
- Pokud odstraníte ze hry kartu Zranění nebo Strach, příslušnou kartu zamíchejte do odpovídajícího balíčku karet Zranění nebo Strach.
- Žetony, které jsou odstraněny ze hry, se vrací do příslušné hromádky žetonů.

**Související témata:** použití

## OHEŇ

Oheň je jedním z elementů a je pro vyšetřovatele i nestvůry škodlivý.

- Pokaždé, když se vyšetřovatel přesune do oblasti s ohněm, utrpí jedno zranění, které si vyloží lícem dolů.
- Pokaždé, když vyšetřovatel v oblasti s ohněm provede jakoukoli akci mimo přesunu, utrpí jedno zranění, které si vyloží lícem dolů.
  - Pokaždé, když vyšetřovatel ztratí svoji akci v oblasti s ohněm, utrpí jedno zranění, které si vyloží lícem dolů.
- Vyšetřovatel může využít svoji akci a pokusit se plameny uhasit hodem na svoji dovednost (☞). Za každý úspěšný hod (☛) může odstranit (odhodit) jeden žeton ohně ze své oblasti nebo oblasti, do které se přesune později během daného kola.

- Žetony ohně odstraněné při tomto efektu nezpůsobí vyšetřovatelům zranění.

- Pokaždé, když nestvůra zahájí svoji aktivaci v oblasti s ohněm nebo se do takové oblasti přesune, utrpí jedno zranění.
- Na začátku každé fáze mýtu se ještě před dokončením události mýtu oheň rozšíří.
  - Pokud se v alespoň jedné oblasti nachází oheň, umístěte jeden žeton ohně do oblasti sousedící s oblastí s ohněm.
  - Aplikace zobrazí upozornění na tento efekt. Pokud žeton ohně umístíte skrze akci Založit požár nebo efekt karty, vyšetřovatel vybere v herní nabídce aplikace možnost „Založit požár“.
- Vyšetřovatel může umístit žeton ohně ve své nebo sousedící oblasti pomocí akce Založit požár.
- Oheň nelze umístit v oblasti, ve které se již žeton ohně nachází.

**Související témata:** akce využívající herní prvky, akce Založit požár, elementy, hod kostkami

## OHRANIČENÍ

Ohraničení jsou okraje oblastí a jsou znázorněna silnou bílou nebo žlutou čarou.

Každé ohraničení odděluje dvě nebo více oblastí.

- Dvě oblasti sdílející ohraničení jsou navzájem sousedící.
- Žluté ohraničení odděluje sousedící místnosti.
- Vyšetřovatelé a nestvůry mohou skrze ohraničení procházet.

**Související témata:** mapový díl, místnost, nepřekonatelné ohraničení, oblast, přesun, sousedící

## OSOBA

Žetony Osoba na herní desce odpovídají žetonům Osoba v aplikaci.

- Vyšetřovatel může akci Interakce použít u osoby pouze v případě, že se nachází ve stejné oblasti, jako daná osoba.
- Každý žeton Osoba je jedinečným způsobem ztvárněn, aby je bylo možné snadno rozlišit.
- Žetony Osoba jsou k dispozici ve dvou kategoriích – běžné a unikátní žetony Osoba.
  - Na běžném žetonu Osoba je znázorněna silueta. Tyto žetony jsou oboustranné a představují bezjmenné postavy.
  - Unikátní žeton Osoba se vyznačuje barevným portrétem. Tyto žetony odpovídají různým pojmenovaným postavám. Jejich jméno je vždy uvedeno na zadní straně žetonu.

**Související témata:** akce Interakce



## OTOČENÍ

Některé efekty způsobí otočení karty lícem nahoru nebo dolů. Karta zůstává lícem nahoru nebo dolů až do chvíle, kdy si efekt vyžádá její otočení.

- Pokud vyšetřovatel otočí kartu s kouzlem, musí okamžitě zareagovat na jeho efekt uvedený na zadní straně karty.
- Pokud vyšetřovatel otočí kartu Zranění nebo Strach lícem nahoru, a u této karty bude uveden *Okamžitý účinek*, je třeba na efekt karty ihned reagovat.

**Související témata:** kouzlo, oboustranné karty, zranění a strach

## PORANĚNÍ

Pokud vyšetřovatel utrpí zranění (karta Zranění může být lícem nahoru nebo dolů) dosahující nebo přesahující jeho zdraví, stává se tento vyšetřovatel Poraněný.

- Poraněný vyšetřovatel si bere kartu se stavem Poraněný a odstraní ze hry všechny své karty Zranění vyložené lícem dolů.
  - Jestliže efekt způsobí, že vyšetřovatel utrpí zranění přesahující jeho zdraví, musí si před změnou stavu na Poraněný a odstraněním karet Zranění ze hry umístěných lícem dolů připsat veškeré zranění způsobené daným efektem.
- Pokud poraněný vyšetřovatel utrpí zranění dosahující nebo přesahující jeho zdraví, je tento vyšetřovatel vyřazen ze hry.

**Související témata:** vlastnosti, vyřazení, vyšetřovatel

## POTLAČENÍ

Popis hodu, který obsahuje různé varianty výrazu „potlačuje“, následované ikonou dovednosti značí, že daným hodem můžete zabránit zranění nebo strachu.

- Za každý úspěšný hod (✳) se může vyšetřovatel dle svého rozhodnutí vyhnout jednomu zranění nebo strachu.

**Související témata:** hod kostkami, zranění a strach

## POUŽITÍ

Některé efekty umožňují vyšetřovatelům používat stopy nebo jiné herní prvky k doplnění hodu požadovaného u některých efektů.

- Pokud vyšetřovatel takto použije herní prvek, odstraní jej ze hry a použije ho k doplnění hodu u příslušného efektu.
- Vyšetřovatel nemůže používat herní prvky, které nevlastní.
- Použití herního prvku v případě efektu, který toto použití umožňuje, je zcela dobrovolné.

**Související témata:** odstranění ze hry

## PROHRA

Více v kapitole „Výhra a prohra“ na straně 17.

## PRYČ OD...

Pokud přesouváte některý herní prvek pryč od jiného herního prvku nebo oblasti, musí se každou oblastí, o kterou jej přesunete, navýšit vzdálenost mezi přesouvaným herním prvkem a druhým herním prvkem nebo oblastí.

**Související témata:** oblast, přesun, směrem k...

## PŘEDMĚTY

Slovo „předměty“ je nadřazený výraz pro běžné i unikátní předměty.

**Související témata:** běžné předměty, unikátní předměty

## PŘESOUVACÍ HLAVOLAM

Přesouvací hlavolam je takový druh hlavolamu, ve kterém se vyšetřovatel pokouší sestavit obrázek rozdělený na šest nebo více dílků.



- Dílky přesouvacího hlavolamu jsou náhodně přeházeny v herní mřížce.
- V rámci jednoho kroku může vyšetřovatel zaměnit dva sousedící dílky tak, že jeden z dílků přetáhne na druhý (1).
  - Dva dílky se považují za sousedící, pokud sdílí stejný okraj (2).
- Hlavolam se považuje za vyřešený, jakmile jsou všechny dílky hlavolamu na správném místě a obrázek hlavolamu je zobrazen správně.

## PŘESUN

Během hraní hry se vyšetřovatelé, nestvůry a žetony mohou přesunovat po herní desce.

- Pokud se vyšetřovatel nebo nestvůra chtějí přesunout o určitý počet oblastí, přesouvají se postupně z jedné oblasti do další sousedící oblasti.
  - Vyšetřovatel ani nestvůra se nesmí přesouvat skrze stěny nebo jiné nepřekonatelné ohraničení, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
  - Vyšetřovatelé ani nestvůry nesmí procházet dveřmi, které jsou zatrasené pomocí barikády, pokud jim některý efekt neumožní přesouvat se skrze stěny.
- Pokud se vyšetřovatel, nestvůra nebo žeton mají přemístit do určité oblasti, odpovídající herní prvek nejprve odstraňte z herní desky a umístěte do cílové oblasti. Herní prvky se při této operaci nepřesunují postupně mezi počátečním a konečným místem.
  - Přemístění do cílové oblasti může proběhnout, i kdyby to za běžných okolností vyžadovalo přesunutí skrz nepřekonatelné ohraničení, stěny nebo zabarikádované dveře.
- Dobrovolný přesun je takový, který vznikl v reakci na efekt obsahující různé formy výrazu „má možnost“ nebo „až na“. Jedná se například o efekt „Máte možnost přesunout se o 1 oblast v prozkoumané oblasti.“
  - Vyšetřovatel, který se dobrovolně pokusí o přesun z oblasti s nestvůrou, si musí hodit na úhyb před danou nestvůrou v jeho oblasti.
- Nedobrovolný přesun je takový, který vznikl v reakci na efekt neobsahující výraz „má možnost“ ani „až na“. Například se jedná o efekt „Přesuňte se o 2 oblasti směrem od Ducha.“
  - Vyšetřovatel, který se musí z oblasti s nestvůrou přesunout nedobrovolně, si na úhyb házet nemusí.

**Související témata:** akce Přesun, akce Zatlačit, barikáda, dveře, hod na úhyb, nepřekonatelné ohraničení, oblast, ohraničení, pryč od..., směrem k..., sousedící

## PŘÍČETNOST

Více v kapitole „Zdraví a příčetnost“ na straně 18.

## SMĚREM K...

Pokud přesouváte některý herní prvek směrem k jinému hernímu prvku nebo oblasti, musí se každou oblastí, o kterou jej přesunete, snížit vzdálenost mezi oběma prvky.

**Související témata:** oblast, pryč od..., přesun

## SOUSEDÍCÍ

- Dvě oblasti jsou sousedící v případě, že spolu sdílí ohraničení, dveře, nepřekonatelné ohraničení nebo stěnu.
- Dvě místnosti jsou sousedící v případě, že spolu sdílí ohraničení, dveře, nepřekonatelné ohraničení nebo stěnu.
- Dveře se nachází na okraji oblastí a sousedí s těmi oblastmi, se kterými sdílí okraj.

**Související témata:** dveře, místnost, nepřekonatelné ohraničení, oblast, ohraničení, stěna

## SPRÁVA KOLEKCE

Správa kolekce umožňuje hráčům přidávat nebo odebrat produkty a rozšíření pro *Panství hrůzy* ze své kolekce. Správa kolekce je hráčům k dispozici výběrem možnosti „Ostatní“ v hlavní nabídce a klepnutím na tlačítko „Moje kolekce“.

- Před každou hrou by měli hráči pomocí správy kolekce aktivovat všechny produkty a rozšíření, se kterými se rozhodnou hrát.
  - Hráč může jednotlivé produkty povolit či zakázat tak, že jej označí a klepne na tlačítko „Povoleno“ nebo „Zakázáno“.
- Produkty a rozšíření, které nepovolíte, bude aplikace během hry ignorovat.

## STAV

Různé herní efekty mohou způsobit změnu stavu vyšetřovatele. Efekty, které mění stav vyšetřovatelů, obsahují různé formy výrazu „stát se“.

- Jakmile se změní stav vyšetřovatele, vezme si kopii odpovídající karty a vyloží ji před sebe lícem (obrázkem) nahoru.
  - Vyšetřovatel nemůže mít více kopií stejného stavu.
  - Pokud je karta se stavem oboustranná, vyšetřovatel si stranu vybere náhodně.
- U některých stavů jsou informace uvedeny na obou stranách. To znamená, že obě strany karty obsahují důležité údaje.
  - Vyšetřovatel se na zadní stranu karty se stavem nesmí podívat, pokud mu to některý efekt výslovně nedovolí.
  - Stav šílenství umožní vyšetřovateli podívat se na zadní stranu karty, ale získané informace z karty nesmí prozradit ostatním vyšetřovatelům.
- Karty se stavem odstraněné ze hry vyšetřovatel vrací do balíčku karet se stavem.
- Vyšetřovatelé se nesmí na zadní stranu karet v balíčku se stavem dívat.

**Související témata:** oboustranné karty

## STĚNA

Stěny jsou okraje oblastí a jsou znázorněny silnou hnědou čarou. Každá stěna odděluje dvě nebo více oblastí.

- Vyšetřovatelé ani nestvůry nesmí skrze stěny procházet, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Dvě oblasti sdílející stěnu jsou navzájem sousedící.
- Stěny oddělují sousedící místnosti.
- Dosah nelze počítat skrze stěny, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Efekty ovlivňující sousedící oblasti nemají na oblasti za stěnou vliv, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Dveře na mapovém dílu, na kterých je umístěn žeton Stěna, se považují za stěnu.

**Související témata:** dveře, mapový díl, místnost, oblast, přesun, sousedící

## STOPA

Různé herní efekty mohou vyšetřovatelům poskytnout stopy.

- Jakmile vyšetřovatel získá stopu, vezme si odpovídající žeton a vyloží jej před sebe.
- Stopy nejsou předměty. Stopy nelze odhodit na zem nebo s nimi obchodovat, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Vyšetřovatel může při házení kostkami použít libovolný počet stop a převést tak stejný počet symbolů vyšetřování (🔍) na úspěšné hody (🎲).
- Stejně tak může vyšetřovatel při řešení hlavolamu použít libovolný počet stop a získat tak navíc stejný počet kroků pro řešení hlavolamu.
- Využití stopy nebo stopy odstraněné ze hry vyšetřovatel vrací na hromádku stop.

**Související témata:** hlavolam, hod kostkami

## STRACH

Více v kapitole „Zranění a strach“ na straně 18.

## SVĚTOVÉ STRANY

V některých textech aplikace se používají světové strany – sever, jih, východ, západ.

- Sever je směr k horní části obrazovky. Jih je směr ke spodní části obrazovky.
- Východ je směr k pravé části obrazovky. Západ je směr k levé části obrazovky.

**Související témata:** aplikace

## ŠIFROVÝ HLAVOLAM

Šifrový hlavolam je takový druh hlavolamu, ve kterém se vyšetřovatel pokouší uhodnout šifru tvořenou ze tří prvků: čísel nebo run.



- Každý šifrový hlavolam má dvě vlastnosti: svoji délku, tedy počet dílků tvořících šifru, a rozmanitost, tj. počet unikátních dílků, ze kterých se šifra může skládat.
  - Unikátní dílky, ze kterých může být šifra sestavena, jsou uvedeny v horní části obrazovky (1). Každý z dílků lze použít na více místech současně.
- V rámci každého kroku se vyšetřovatel pokouší odhadnout správnou šifru hlavolamu. Při luštění se přesouvají jednotlivé dílky do polí pro aktuální odhad (2). Jakmile jste s podobou spokojeni, klepněte na tlačítko „Zkusit“.
- Pokud byl odhad správný, hlavolam se vám podařilo vyřešit.
- Jestliže je odhad nesprávný, vyšetřovatel uvidí informace o daném odhadu (3). Aplikace každý odhad zanalyzuje a zobrazí odpovídající počet symbolů úspěchu (★) a symbolů vyšetřování (🔍).
  - Každý symbol ★ značí, že jeden z dílků použitých ve vašem odhadu byl správný a nacházel se i na správném místě v šifře.
  - Každý symbol 🔍 značí, že jste při odhadu použili správný dílek, který se ale nenacházel na správném místě.

## ŠÍLENSTVÍ

Pokud vyšetřovatel dostane strach (karta Strach může být lícem nahoru nebo dolů) dosahující nebo přesahující jeho příčetnost, stává se tento vyšetřovatel Šílený.

➤ Šílený vyšetřovatel si bere kartu se stavem Šílenství a odstraňuje ze hry všechny své karty Strach vyložené lícem dolů.

- Jestliže efekt způsobí, že vyšetřovatel dostane strach přesahující jeho příčetnost, musí si před změnou stavu na Šílený a odstraněním karet Strach ze hry umístit lícem dolů připsat veškerý strach vyvolaný daným efektem.
- Každý stav Šílenství má v pravém spodním rohu na zadní straně karty uveden počet hráčů potřebný pro aktivaci tohoto stavu. Pokud si vyšetřovatel vezme kartu se stavem Šílenství, ale počet hráčů je nižší, než jaký je požadovaný počet, tato karta se odstraní ze hry a hráč si vytáhne jinou kartu se stavem Šílenství.
- Vyšetřovatel nesmí ostatním vyšetřovatelům odhalit informace ze zadní strany karty Šílenství (strana bez obrázku), pokud mu to některý efekt výslovně nedovolí.
- Vyšetřovatelům může stav Šílenství ovlivnit podmínky, které určí, zda tento vyšetřovatel vyhraje nebo prohraje. V takovém případě vyšetřovatel provádět některé akce, které by za běžných podmínek jinak neprováděl. Více v kapitole „Méně obvyklé akce“ na straně 24.

➤ Pokud šílený vyšetřovatel dostane strach dosahující nebo přesahující jeho příčetnost, je tento vyšetřovatel vyřazen ze hry.

**Související témata:** vlastnosti, vyřazení, vyšetřovatel

## TAH

Během fáze vyšetřovatelů se vyšetřovatelé střídají na tahu v pořadí, které si sami určí.

➤ Když je vyšetřovatel na tahu, má možnost provést až dvě libovolné akce.

**Související témata:** akce, fáze vyšetřovatelů

## TAJNÁ CHODBA

Tajná chodba je elementem, který propojuje dvě či více oblastí.

➤ Každá oblast s tajnou chodbou se považuje za sousedící s ostatními oblastmi, ve kterých se nachází tajná chodba.

➤ Dosah nelze počítat skrze tajné chodby.

➤ Vyšetřovatelé a nestvůry mohou procházet tajnými chodbami za předpokladu, že tajná chodba není zatarasena pomocí barikády.

**Související témata:** barikáda, dosah, elementy, oblast, sousedící

## TEMNOTA

Temnota je element, který brání vyšetřovateli v hodů kostkami.

➤ Vyšetřovatel v oblasti s temnotou nemůže pomocí stop převádět hody kostkou ani nemůže využívat dodatečné kroky pro řešení hlavolamu.

➤ Vyšetřovatelé ve stejné nebo sousedící oblasti se zdrojem světla nebo oblasti s ohněm může účinek temnoty ignorovat.

- V oblasti se *zdroj světla* nachází v případě, že vyšetřovatel v dané oblasti disponuje *zdrojem světla*, nebo některý *zdroj světla* byl v této oblasti odhozen na zem nebo umístěn.

➤ Temnotu nelze umístit v oblasti, ve které se již žeton temnoty nachází.

**Související témata:** elementy, hlavolam, hod kostkami, oheň, vlastnosti

## UDÁLOST MÝTU

Během kroku událostí ve fázi mýtu vytvoří aplikace jednu nebo více událostí mýtu, na které musí vyšetřovatelé reagovat.

➤ Každá událost mýtu popisuje související efekty, které obvykle vyžadují, aby si vyšetřovatel hodil kostkami nebo mu způsobí zranění či vyvolá strach.

**Související témata:** aplikace, krok událostí

## ÚKLID HERNÍ DESKY

Pokud mají vyšetřovatelé pokyn uklidit herní desku, jedná se o odstranění všech mapových dílů, žetonů a nestvůr z desky.

➤ Každý vyšetřovatel odstraní z herní desky svoji figurku.

**Související témata:** odstranění z herní desky

## ULOŽIT A UKONČIT

Hráči mohou stav aktuálního scénáře uložit, hru ukončit a vrátit se do hlavní nabídky. Ve hře poté mohou pokračovat někdy později.

➤ Hráč může hru uložit a ukončit výběrem možnosti v herní nabídce aplikace.

➤ Pokud chtějí hráči hru uložit a vrátit se k ní později, mohou si tímto způsobem uložit informace o vybavení, zranění a strachu a poloze všech figurek, nestvůr a vybavení na herní desce.

- Aplikace uloží informace i o mapových dílech a žetonech.

➤ Hráči mohou během přípravy pokračovat v uložené hře výběrem možnosti „Pokračovat“ v hlavní nabídce.

➤ Aplikace dokáže uložit vždy jen jednu hru.

- Spuštěním nové hry dojde k přepsání dříve uložené herní partie.

**Související témata:** aplikace, herní nabídka

## UMÍSTĚNÍ

Některé efekty si po hráčích vyžadují, aby na herní desku umístili konkrétní herní prvky.

➤ Pokud mají hráči pokyn umístit mapový díl, umístí tento díl doprostřed stolu podle pokynů aplikace.

➤ Pokud mají hráči pokyn umístit některé jiné herní prvky, umístí je doprostřed stolu podle pokynů z efektu, který si umístění vyžádal.

**Související témata:** herní deska





## UNIKÁTNÍ PŘEDMĚT

Unikátní předměty představují nejrůznější objekty a nástroje, se kterými se vyšetřovatelé během svého vyšetřování mohou setkat.

- Jakmile vyšetřovatel získá unikátní předmět, vyloží odpovídající kartu lícem nahoru (strana s obrázkem předmětu).
- Unikátní předměty patří mezi vybavení. Díky tomu je možné je odhodit na zem, zvednout nebo je vyměňovat s ostatními v rámci akce Obchod.
- Některé unikátní předměty se používají jako zbraně. Ty mají ikonu útoku a nachází se u nich údaj o způsobeném zranění. Tyto karty lze používat k útoku na nestvůry.
- U některých unikátních předmětů jsou informace uvedeny na obou stranách. To znamená, že obě strany karty obsahují důležité údaje.
  - Vyšetřovatel se může na zadní stranu unikátního předmětu podívat kdykoli, pokud mu to ovšem některý efekt výslovně nezakazuje.
  - Zatímco je karta unikátního předmětu otočená, název předmětu, efekty, ikona útoku a údaj o způsobeném zranění na zadní straně karty mají přednost před údaji na straně přední.
- Unikátní předměty odstraněné ze hry vyšetřovatel vrací do balíčku unikátních předmětů.
- Balíček s kartami unikátních předmětů je vhodné seřadit podle abecedy, aby bylo možné karty v případě potřeby snadněji vyhledat.

**Související témata:** akce Obchod, akce Útok, akce využívající herní prvky, oboustranné karty, vybavení

## VLASTNOSTI

Vlastnosti karty, jako je např. *Střelná zbraň*, *Zdroj světla* nebo *Důkaz* jsou uvedeny u předmětů, zranění, strachu a některých dalších karet.

- Vlastnosti jsou v textu uvedeny kurzívou.
- Vlastnosti nemají žádné vlastní efekty.
- Některé efekty popisují karty podle jejich vlastností. Jedná se například o efekt „Ke zkoumání je zapotřebí *zdroj světla*.“

## VYBAVENÍ

Vybavení představuje kategorii herních prvků, které lze odhodit na zem, zvednout nebo s nimi obchodovat prostřednictvím akce Obchod nebo jiných efektů.

- Běžné předměty, unikátní předměty a kouzla spadají do kategorie Vybavení.
- Žádné z ostatních herních prvků vybavením nejsou.

**Související témata:** akce Obchod, běžné předměty, kouzla, unikátní předměty

## VÝHRA A PROHRA

Během přípravy hry si hráči vyberou scénář určující podmínky, které vyšetřovatelé musí splnit, pokud chtějí vyhrát. Tento cíl scénáře je však neznámý.

- Během hry musí vyšetřovatelé odhalit záhadu a zjistit, jaký je jejich hlavní úkol. Vyšetřovatelům v tom může pomoci pečlivé naslouchání prologu scénáře a důsledné prozkoumání každé nápovědy, kterou při svém vyšetřování odhalí.

Jakmile ve svém vyšetřování dostatečně pokročí, cíl scénáře se jim odhalí a vyšetřovatelé obdrží poslední úkol potřebný k dokončení vyšetřování. **Vyšetřovatelé vyhrávají, jakmile dovedou vyšetřování ke zdárnému konci.**

- Pokud vyšetřovatelům trvá hra příliš dlouho, může se cíl scénáře změnit nebo se jeho naplnění může zkomplikovat. Pokud se vyšetřovatelům ani po dlouhé době nepodaří cíle dosáhnout, hra skončí, aniž by vyšetřovatelé své vyšetřování mohli dokončit. Jeden z vyšetřovatelů v takovém případě bude požádán, aby přečetl epilog scénáře. **Vyšetřovatelé tímto prohrávají.**
- Po vyřazení vyšetřovatele hra končí na konci příští fáze vyšetřovatelů. Pokud se jim do konce uvedené další fáze vyšetřovatelů nepodaří vyšetřování dokončit, jeden z vyšetřovatelů vybere v herní nabídce možnost „Vyšetřovatel vyřazen“ a přečte nahlas epilog scénáře. **Vyšetřovatelé tímto prohrávají.**
- Některé herní efekty, především pak stav šilenství, může ovlivnit podmínky určující jestli vyšetřovatel vyhraje nebo prohraje. U těchto efektů je výslovně uvedeno, jak se musí vyšetřovatel zachovat, aby hru vyhrál, respektive co způsobí, že prohraje.
  - Pokud hra skončí v důsledku efektu karty, jeden z vyšetřovatelů vybere v herní nabídce možnost „Konec hry“.

**Související témata:** aplikace, cíl, herní nabídka, šilenství, vyřazení



## VYŘAZENÍ

Jakmile je vyšetřovatel vyřazen, odhazuje veškeré své vybavení ve své oblasti a odstraní svoji figurku z herní desky.

- Vyřazený vyšetřovatel během fáze vyšetřovatelů nemůže využít svůj tah ani používat akce.
- Na konci hry každý vyřazený vyšetřovatel prohrává, pokud určitý efekt výslovně neuvádí, že jeho vyřazení mu přinese výhru.
- Po vyřazení vyšetřovatele mají zbývající hráči čas do konce příští fáze vyšetřovatelů, jinak prohrávají také.
  - V případě vyřazení všech vyšetřovatelů hra okamžitě končí a všichni vyšetřovatelé prohrávají.

**Související témata:** výhra a prohra, zranění a strach

## VYŠETŘOVATEL

Výraz „vyšetřovatel“ je nadřazený pojem pro postavu ve hře, odpovídající kartu dané postavy, figurku a hráče, který danou postavu ovládá.

- „Aktivní vyšetřovatel“ odkazuje na vyšetřovatele, který je momentálně na tahu nebo provádí akci.
- Každý vyšetřovatel má schopnosti vytištěné na své kartě, kterých může během hraní hry využívat.
- Na každé kartě vyšetřovatele je uvedeno jeho zdraví, přičetnost a šest dovedností – síla (👊), obratnost (👉), postřeh (👁️), vědomosti (🧠), vliv (👑) a vůle (👊).
- Na zadní straně každé karty vyšetřovatele naleznete krátký úvod k dané postavě.

**Související témata:** dovednosti, zdraví a přičetnost

## ZÁMKOVÝ HLAVOLAM

Zámkový hlavolam je takový druh hlavolamu, ve kterém se vyšetřovatel pokouší přesunout dílky v mřížce tak, aby je bylo možné odstranit.



- Každý dílek v zámkovém hlavolamu má dva parametry – délku, která je dvoj- až trojnásobkem jeho šířky a orientaci, která může být vodorovná nebo svislá.
  - Klíčový dílek je graficky odlišný od ostatních.
- V rámci každého kroku může vyšetřovatel pohnout libovolným dílkem tak, že jej uchopí a přesune požadovaným směrem.
  - Dílkem lze pohybovat pouze ve směru jeho orientace – vodorovně nebo svisle (1).
  - Žádné dva dílky se nesmí nacházet na stejném místě a dílkem nelze posouvat skrze ostatní dílky.
- Hlavolam se považuje za vyřešený, jakmile unikátní dílek přesunete do vyhrazeného místa napravo (2).

## ZDRAVÍ A PŘÍČETNOST

Zdraví a přičetnost vyšetřovatele jsou uvedeny na jeho kartě vyšetřovatele.

- Zdraví a přičetnost jsou neměnné hodnoty. Pokud vyšetřovatel utrpí zranění nebo dostane strach, jeho zdraví ani přičetnost neklesá.

**Související témata:** zranění a strach

## ZISK

- Jakmile vyšetřovatel získá běžný předmět, unikátní předmět nebo kartu se stavem, vyloží si příslušnou kartu před sebe lícem nahoru.
- Jakmile vyšetřovatel získá kouzlo, vezme si náhodnou kopii této karty a vyloží ji před sebe lícem (obrázkem) nahoru.
- Jakmile vyšetřovatel získá stopu, vezme si odpovídající žeton a vyloží jej před sebe.

## ZRANĚNÍ A STRACH

Řada herních efektů způsobí, že vyšetřovatelé utrpí zranění nebo dostanou strach. Pokud efekt způsobí, že vyšetřovatel utrpí zranění nebo dostane strach, je nutné na tento efekt reagovat vytažením horní karty z balíčku karet Zranění nebo Strach.

- Všechny karty Zranění a Strach si vyšetřovatelé vytáhnou lícem nahoru, pokud jim efekt způsobující zranění nebo strach výslovně nepřikáže opak.
- Pokud si efekt vyžádá, aby vyšetřovatel otočil jednu nebo více karet Zranění nebo Strach lícem nahoru, hráč si vybírá náhodně ze všech karet Zranění nebo Strach vyložených lícem dolů.
- Každá karta Zranění nebo Strach obsahuje jednu ze dvou vlastností: *Okamžitý účinek* nebo *Nechat lícem nahoru*.
  - Pokud si vyšetřovatel vezme nebo otočí kartu Zranění nebo Strach lícem nahoru, u které je uveden *Okamžitý účinek*, je třeba na efekt reagovat okamžitě. S tím je obvykle spojeno otočení karty lícem dolů.
  - Karta Zranění nebo Strach s vlastností *Nechat lícem nahoru* má na vyšetřovatele trvalý efekt. Tyto karty jsou ponechány lícem nahoru tak dlouho, dokud efekt nezpůsobí jejich otočení lícem dolů.

- Vyšetřovatelé se nesmí na lícovou stranu karty Zranění ani Strach podívat, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- Pokud efekt umožní, aby vyšetřovatel odstranil kartu Zranění nebo Strach ze hry, může odhodit kartu lícem nahoru, kterou si sám zvolí, nebo kartu lícem dolů, kterou ale musí určit náhodně.
  - Jakmile vyšetřovatel odstraní kartu Zranění nebo Strach ze hry, příslušnou kartu zamíchá do odpovídajícího balíčku karet Zranění nebo Strach.
- Oba balíčky karet Zranění a Strach jsou umístěny lícem dolů. Vyšetřovatelé se nesmí na obsah karty Zranění ani Strach z balíčku podívat, dokud to některý z efektů výslovně nepovolí.

## ZTRÁTA

Některé efekty, obvykle pak hody na úhyb, mohou způsobit, že vyšetřovatel o svoji akci přijde.

- V případě, že vyšetřovatel svoji akci ztrácí, přichází o ni bez možnosti reagovat na její efekty.
- Pokud tedy vyšetřovatel ztratí svoji akci Přesun, přichází o veškerý zbývající pohyb a svoje místo nemůže opustit.

**Související témata:** akce, hod na úhyb

## ZVEDNUTÍ

Jakmile vyšetřovatel zvedne vybavení, vezme si odpovídající herní prvek a vyloží jej před sebe lícem nahoru.

- Vyšetřovatel po použití akce Obchod může zvednout vybavení ve své oblasti.

**Související témata:** akce Obchod, odhození na zem, vybavení

## ŽETON INTERAKCE

Žetony Interakce na herní desce odpovídají žetonům Interakce v aplikaci.

- Vyšetřovatel může akci Interakce použít u žetonu Interakce pouze v případě, že se nachází ve stejné oblasti, jako daný žeton.
- Žetony Prohledat a Interakce jsou ve skutečnosti jeden a ten samý žeton, pouze z odlišných stran.

**Související témata:** akce Interakce

## ŽETON PROHLEDAT

Žetony Prohledat na herní desce odpovídají žetonům Prohledat v aplikaci.

- Vyšetřovatel může akci Prohledat použít u žetonu Prohledat pouze v případě, že se nachází ve stejné oblasti, jako daný žeton.
- Žetony Prohledat a Interakce jsou ve skutečnosti jeden a ten samý žeton, pouze z odlišných stran.

**Související témata:** akce Prohledat

## ŽETON PROZKOUMAT

Žetony Prozkoumat na herní desce odpovídají žetonům Prozkoumat v aplikaci.

- Žetony Prozkoumat se obvykle pokládají na dveře.
- Vyšetřovatel může žeton Prozkoumat využít pouze v případě, že se nachází ve stejné oblasti se žetonem nebo v oblasti sousedící s dveřmi, na kterých se žeton Prozkoumat nachází.
- Žetony Prozkoumat a Zajímavost jsou ve skutečnosti jeden a ten samý žeton, pouze z odlišných stran.

**Související témata:** akce Prozkoumat, dveře

## ŽETON ZAJÍMAVOST

Žetony Zajímavost na herní desce odpovídají žetonům Zajímavost v aplikaci.

- Žetony Zajímavost se obvykle pokládají na okraj oblasti.
- Vyšetřovatelé si mohou žetony Zajímavost prohlédnout a zareagovat na jejich efekty podle pokynů aplikace. Reakce na tyto efekty žetonu Zajímavost nevyžaduje žádnou akci.
- Žetony Prozkoumat a Zajímavost jsou ve skutečnosti jeden a ten samý žeton, pouze z odlišných stran.

# POPIS OBRAZOVKY

## HERNÍ ROZHRAŇÍ

Během hraní hry hráči nejčastěji komunikují se hrou prostřednictvím uživatelského rozhraní aplikace.



- 1. Mapa:** většinu obrazovky tvoří mapa. S postupem času hráči během scénáře objevují čím dál větší kus mapy a tyto nalezené mapové díly a žetony jsou uvedeny uprostřed obrazovky. Na mapě jsou uvedeny pouze ty žetony, se kterými hráči mohou manipulovat prostřednictvím aplikace.
- 2. Tlačítko Herní nabídka:** hráči mohou klepnutím na toto tlačítko kdykoli otevřít herní nabídku. Pomocí herní nabídky mají hráči přístup k historii zpráv nebo možnosti uložit průběh scénáře, aby ve hraní mohli pokračovat od stejného místa později.
- 3. Tlačítko Bestiář:** hráči mohou klepnutím na toto tlačítko během hraní hry otevřít a zavřít nabídku bestiáře. V bestiáři lze vybrat nestvůry, pro které chcete otevřít nabídku.
- 4. Tlačítko Inventář:** hráči mohou klepnutím na toto tlačítko během hraní hry otevřít a zavřít svůj inventář. Pokud vyšetřovatelé najdou předměty, se kterými lze pomocí aplikace manipulovat, přidají se do jejich inventáře.
- 5. Bestiář/inventář:** bestiář a inventář mají po otevření svůj prostor ve spodní části obrazovky.
- 6. Tlačítko Konec fáze:** hráči mohou klepnutím na toto tlačítko ukončit stávající fázi a začít tak novou fázi nebo kolo.
- 7. Tlačítko Nastavení:** hráči mohou klepnutím na toto tlačítko kdykoli otevřít nastavení hry.

# POPIS OBRAZOVKY (POKR.)

## ROZHRANÍ NABÍDKY NESTVŮRY

Po výběru nestvůry z bestiáře se otevře nabídka pro danou nestvůru. Pomocí této nabídky mohou hráči během hry s nestvůrou interagovat.



- 1. Název a portrét:** název a portrét vám napoví, kterou nestvůru jste vybrali. Všechny informace v nabídce nestvůry se týkají právě zvolené nestvůry.
- 2. Zdraví:** maximální zdraví nestvůry naleznete v levém horním rohu obrazovky.
- 3. Rozznávací ikona:** rozeznávací ikonu nestvůry (má-li ji přiřazenu) naleznete vedle portrétu nestvůry. Tato rozeznávací ikona odpovídá rozeznávacímu žetonu zasazenému do spodní části figurky nestvůry.
- 4. Zranění:** zranění, které nestvůra utrpěla, je uvedeno pod jejím portrétem. Hráči mohou zranění upravovat pomocí tlačítka „+“ a „-“.
- 5. Tlačítko Útok:** hráč může klepnutím na tlačítko Útok zaútočit na nestvůru.
- 6. Tlačítko Úhyb:** při pokusu o vyhnutí se nestvůře může hráč klepnutím na toto tlačítko zahájit hod na úhyb.
- 7. Panel efektu:** na panelu na pravé straně jsou uvedeny efekty týkající se dané nestvůry. V této části jsou uvedeny herní efekty pokaždé, když hráč na nestvůru zaútočí, vyhne se jí nebo se nestvůra aktivuje.
- 8. Bestiář:** hráč může příslušnou nestvůru vybrat klepnutím na její portrét v bestiáři. Nabídku nestvůry zavřete klepnutím na portrét aktuálně vybrané nestvůry.

# REFERENCE PRO FIGURKY NESTVŮR

## PŘÍPRAVA FIGURKY NESTVŮRY

Při sestavování figurky nestvůry zasadte výstupky figurky do otvorů v příslušném podstavci. Zplozence z hvězd zasadte do velkých podstavců, neúnavné běsy a chátru do středních podstavců a všechny ostatní figurky do malých podstavců.



Po vložení figurek do podstavce zasadte také odpovídající žetony nestvůr. Podstavce byly navrženy tak, aby poskytovaly pohled na všechny důležité informace z žetonu nestvůry bez nutnosti tyto žetony z podstavce neustále vysouvat.



*Figurka potomka Dagona*



*Figurka kultisty*



*Figurka nevyzpytatelného*



*Figurka hybrida nevyzpytatelného*



*Figurka ducha*



*Figurka kněze Dagona*



*Figurka zplozence z hvězd*



*Figurka neúnavného běsu*



*Figurka chátru*

# REJSTŘÍK

<b>A</b>			
Akce .....	4	Kouzlo.....	10
Akce Interakce.....	4	Krok nestvůr.....	10
Akce Obchod .....	4	Krok pro řešení hlavolamu.....	10
Akce Prohledat .....	4	Krok strachu.....	10
Akce Prozkoumat .....	4	Krok událostí.....	10
Akce Přesun.....	4	<b>M</b>	
Akce Ukrást.....	5	Má možnost – viz „Terminologie“ .....	2
Akce Útok.....	5	Mapový díl .....	10
Akce využívající herní prvky .....	5	Místnost.....	11
Akce Založit požár.....	5	Může – viz „Terminologie“ .....	2
Akce Zatlačit .....	5	<b>N</b>	
Aplikace.....	6	Náhoda .....	11
<b>B</b>		Nedobrovolný přesun – viz „Přesun“ .....	14
Barikáda .....	6	Nejblíže .....	11
Bestiář .....	6	Nejdále.....	11
Běžný předmět .....	6	Nemůže – viz „Základní pravidla“ .....	2
<b>C</b>		Nepřekonatelné ohraničení.....	11
Cíl.....	7	Nestvůra .....	11
<b>D</b>		<b>O</b>	
Dobrovolný přesun – viz „Přesun“ .....	14	Oblast .....	11
Dosah.....	7	Oboustranné karty .....	12
Dovednosti.....	7	Odhození na zem .....	12
Důkaz – viz „Vlastnosti“ .....	17	Odstranění z herní desky .....	12
Dveře .....	7	Odstranění ze hry.....	12
<b>E</b>		Oheň.....	12
Elementy .....	7	Ohraničení.....	12
Exteriér.....	7	Ochromení – viz „Stav“ .....	14
<b>F</b>		Omámení – viz „Stav“ .....	14
Fáze mýtu.....	7	Omezení počtem součástí.....	2
Fáze vyšetřovatelů .....	8	Osoba.....	12
<b>H</b>		Otočení .....	13
Herní deska .....	8	<b>P</b>	
Herní nabídka .....	8	Počet kostek – viz „Hod kostkami“ .....	8
Herní rozhraní.....	20	Popis obrazovky.....	20, 21
Historie zpráv.....	8	Poranění – viz „Zranění a strach“ .....	18
Hlavolam.....	8	Potlačení.....	13
Hod kostkami .....	8	Použití.....	13
Hod na strach.....	9	Používání této příručky.....	2
Hod na úhyb .....	9	Prohra – viz „Výhra a prohra“ .....	17
Hrůzostrašnost – viz „Nestvůra“ .....	11	Pryč od.....	13
<b>I</b>		Předměty.....	13
Ikona akce .....	9	Přesouvací hlavolam .....	13
Interiér .....	9	Přesun .....	14
Inventář.....	9	Příčetnost – viz „Zdraví a příčetnost“ .....	18
<b>J</b>		Příprava hry.....	3
Jih – viz „Světové strany“ .....	15	<b>R</b>	
<b>K</b>		Reference pro figurky nestrůr .....	22
Kolo .....	9	Rozhraní nabídky nestvůry .....	21
Konflikty .....	2	Rozpory – viz „Konflikty“ .....	2
Kostky.....	9	<b>S</b>	
		Sever – viz „Světové strany“ .....	15
		Síla – viz „Nestvůra“ .....	11
		Směrem k .....	14
		Sousedící .....	14
		Soustředění – viz „Stav“ .....	14
		Správa kolekce .....	14
		Stav .....	14
		Stěna .....	15
		Stopa .....	15
		Strach – viz „Zranění a strach“ .....	18
		Světové strany.....	15
		<b>Š</b>	
		Šifrový hlavolam .....	15
		Šílenství.....	16
		<b>T</b>	
		Tah.....	16
		Tajná chodba .....	16
		Temnota.....	16
		<b>U</b>	
		Událost mýtu.....	16
		Úklid herní desky .....	16
		Ukončit – viz „Uložit a ukončit“ .....	16
		Uložit a ukončit.....	16
		Umístění .....	16
		Unikátní předmět.....	17
		Uživatelské rozhraní – viz – „Aplikace“ .....	6
		<b>V</b>	
		Vlastnosti .....	17
		Vnímavost – viz „Nestvůra“ .....	11
		Vybavení.....	17
		Výhra a prohra.....	17
		Východ – viz „Světové strany“ .....	15
		Vyřazení .....	18
		Výsledek hodu – viz „Hod kostkami“ .....	8
		Vyšetřovatel .....	18
		<b>Z</b>	
		Zadržení – viz „Stav“ .....	14
		Základní pravidla.....	2
		Zámkový hlavolam .....	18
		Západ – viz „Světové strany“ .....	15
		Zbraň – viz „Běžný předmět“ .....	6
		Zdraví a příčetnost .....	18
		Zdroj světla – viz „Vlastnosti“ .....	17
		Zisk .....	18
		Zranění a strach.....	18
		Ztráta .....	19
		Zvednutí .....	19
		<b>Ž</b>	
		Žeton Interakce .....	19
		Žeton Prohledat.....	19
		Žeton Prozkoumat.....	19
		Žeton Zajímavost .....	19



# STRUČNÉ POKYNY

*Panství hrůzy* se hraje jako série po sobě jdoucích herních kol. Každé kolo se dělí na dvě fáze, tj. na fázi vyšetřovatelů a fázi mýtu.

## FÁZE VYŠETŘOVATELŮ

Během fáze vyšetřovatelů se vyšetřovatelé střídají na tahu v pořadí, které si sami určí. Když je vyšetřovatel na tahu, může provést až dvě akce.

### BĚŽNĚ POUŽÍVANÉ AKCE

- **Akce Přesun:** přesun na vzdálenost až dvou oblastí. Přesun je možné přerušit a provést jiné akce.
- **Akce Prohledat:** pomocí aplikace můžete vyšetřit zajímavost ve své oblasti s žetonem Prohledat.
- **Akce Prozkoumat:** pomocí aplikace můžete vyšetřit zajímavost ve své oblasti s žetonem Prozkoumat.
- **Akce Interakce:** pomocí aplikace můžete komunikovat s žetonem Osoba nebo manipulovat s žetonem Interakce.
- **Akce Útok:** pomocí aplikace můžete zbraní na blízko zaútočit na nestvůru ve své oblasti nebo pomocí zbraně na dálku zaútočit na nestvůru v dosahu.
- **Akce Obchod:** výměna vybavení s ostatními vyšetřovateli ve vaší oblasti. Zvednutí nebo odhození vybavení na zem ve vaší oblasti.

### MÉNĚ OBVYKLÉ AKCE

- **Akce Zatlačit:** odtlačení nestvůry nebo odtažení vyšetřovatele.  
Více v kapitole „Akce Zatlačit“ na straně 5.
- **Akce Založit požár:** založení požáru ve vaší nebo sousedící oblasti.  
Více v kapitole „Akce Založit požár“ na straně 5.
- **Akce Ukrást:** odcizení vybavení jiného vyšetřovatele.  
Více v kapitole „Akce Ukrást“ na straně 5.

### AKCE VYUŽÍVAJÍCÍ HERNÍ PRVKY

Některé herní prvky nebo efekty umožní vyšetřovatelům provádět akce s nimi spojené. Akce využívající herní prvky jsou popsány v rámci herního prvku nebo efektu, který umožnil vyšetřovateli danou akci provést.

- **Barikáda a dveře:** zatarasení dveří, aby jimi nestvůry a vyšetřovatelé nemohli procházet.  
Více v kapitole „Barikáda“ na straně 6.
- **Uhašení ohně:** odstranění žetonu Oheň ve vaší oblasti nebo oblastech, do kterých se přesunete během svého tahu.  
Více v kapitole „Oheň“ na straně 12.

## FÁZE MÝTU

Fáze mýtu se dělí na tři kroky – krok událostí, krok nestvůr a krok strachu. Během každého z těchto kroků aplikace vytvoří nejrůznější pokyny, kterými se mají vyšetřovatelé řídit.

### KROK UDÁLOSTÍ

Během kroku událostí aplikace vytvoří jednu nebo více událostí mýtu, na které musí vyšetřovatelé reagovat.

### KROK NESTVŮR

Během kroku nestvůr aplikace vytvoří sérii pokynů pro aktivaci každé nestvůry, na které musí vyšetřovatelé reagovat.

➤ Nestvůra se po aktivaci může přesouvat nebo útočit podle pravidel uvedených u hesel z následující terminologie:

- **Směrem k...:** při přesunu nestvůry dochází ke snižování vzdálenosti k cílové oblasti.
- **Pryč od...:** při přesunu nestvůry dochází ke zvyšování vzdálenosti mezi jedním a cílovým herním prvkem nebo oblastí.
- **Nejblíže:** na vzdálenost co nejméně oblastí.
- **Nejdále:** na vzdálenost co nejvíce oblastí.











### KROK STRACHU

Během kroku strachu si musí každý vyšetřovatel hodit na strach způsobený nestvůrou v dosahu.

- Jednotliví vyšetřovatelé si hodí na strach způsobený pouze tou nestvůrou s nejvyšší hrůzostrašností.
- Pokud se v dosahu vyšetřovatele nenachází žádné nestvůry, nemusí si na strach házet.

Po fázi mýtu v každém kole začínají vyšetřovatelé nové kolo další fázi vyšetřovatelů. Hráči prochází jednotlivá herní kola až do okamžiku, kdy vyhrají nebo prohrají.

## REFERENCE PRO IKONY

	Síla		Úspěšný hod
	Obratnost		Symbol vyšetřování
	Postřeh		Ikona Akce
	Vědomosti		Ikona Produkt
	Vliv		
	Vůle		