

# PRAVIDLA HRY



# СТУЛГУ

I SMRT MŮŽE ZEMŘÍT

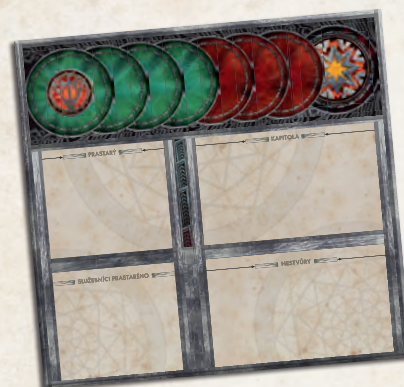
STRACH Z NEZNÁMA



# OBSAH

KOMPONENTY .....	2
ZÁKLADNÍ PŘEHLED .....	4
KAPITOLY .....	5
PRASTARÍ .....	5
DESKA PŘÍBĚHU .....	6
KARTY NÁLEZŮ .....	6
KARTY MÝTŮ .....	7
NEPŘÁTELÉ .....	7
VYŠETŘOVATELE .....	8
Stres .....	8
Zranění .....	8
Dovednosti .....	8
Příčetnost .....	8
DÍLKY A POLE .....	9
PŘÍPRAVA HRY .....	10
KOSTKY A HODY .....	11
VYLEPŠENÉ KOSTKY .....	11
PŘEHAZOVÁNÍ KOSTEK .....	11
ÚPRAVA HODU .....	11
VYHODNOCENÍ VÝSLEDKU HODU .....	12
PŘEHLED FÁZÍ TAHU .....	13
1. PROVEDENÍ TŘÍ AKCÍ .....	13
Akce zdarma .....	13
Zvláštní akce .....	13
Pohyb .....	13
Útok .....	14
Oddech .....	14
Směna .....	14
Zvláštní akce kapitoly .....	15
2. DOBRÁNÍ KARTY MÝTŮ .....	15
Příchod Prastarého .....	15
Událost .....	15
Příchod nepřátel .....	15
3. PROHLEDÁVÁNÍ NEBO BOJ .....	16
Vyhodnocení útoku nepřátel .....	17
4. VYHODNOCENÍ KONCE TAHU .....	17
1. Efekty na konci tahu .....	17
2. Hoří! .....	17
3. Kontrola odkládacího balíčku karet mýtů .....	18
4. Kontrola příchodu Prastarého .....	18
5. Efekty Prastarého na konci tahu .....	18
SMRT VYŠETŘOVATELE .....	19
PŘERUŠENÍ RITUÁLU .....	19
SOUBOJ S PRASTARÝM .....	19
OMEZENÍ POČTU KOMPONENT .....	20
ŘEŠENÍ SHOD A NEJASNOSTÍ .....	20
KONTROLA VZDÁLENOSTI .....	20
KONEC HRY .....	20
PRAVIDLA PRO NEZNÁMO .....	21
NOVÉ PRVKY .....	21
Deska Neznáma .....	21
Neznámé nestvůry .....	21
Karty neznámých mýtů .....	21
Neznámé relikvie .....	21
Dodatečná příprava hry .....	22
ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI .....	23
PŘEHLED DOVEDNOSTÍ .....	24
POPIŠ KAPITOL .....	25
REJSTŘÍK .....	27
AUTOŘI .....	27

# KOMPONENTY



Deska příběhu



Oboustranná deska Neznáma



23 karet neznámých nestvůr



16 oboustranných dílků



8 karet šílenství



12 karet neznámých relikvií



3 základní kostky



5 vylepšených kostek



4 karty neznámých mýtů



5 barevných podstavců



30 ukazatelů s chapadly

## 57 ŽETONŮ



26 žetonů zranění



3 žetony brány



1 žeton postupu



4 žetony náhodné lokace



12 žetonů ohně



2 žetony schodiště



2 žetony tunelu



6 žetonů dovedností 1. úrovně



1 žeton počátečního místa

## KRABIČKA S PRASTARÝM – TSATHOGGUA

## KRABIČKA S PRASTARÝM – AZATHOTH

## 6 KRABIČEK S KAPITOLAMI

(obsah je popsán na zadní straně dané krabičky)



## 10 figurek vyšetřovatelů



10 desek vyšetřovatelů

## 10 kultistů



## 18 nestvůr

V našich stínech číhá šílenství.  
Vyčkává. Našeptává. Plíží se.

Avšak ti, kteří krácejí touto přízračnou stezkou, kteří se pohybují na hraně mezi poznáním a zešílením, mohou občas zaslechnout i nejasný záchvěv naděje pro celé lidstvo. Kultisté si nejsou vědomi této příležitosti, kterou sami vytvářejí. Smrtící opomenutí, jež může ovlivnit jejich nesmrtelné pány.

Naslouchejte proto bedlivě šelestu těchto slov, jež útočí na vaši přičetnost, a snažte se nevšímat si šíleného smíchu ani záchvatů zuřivosti, jež přinášejí. Nalezněte slabinu. Přerušete rituál. A ukažte těmto Prastarým bohům, že i smrt může zemřít.

Znáte již pravidla hry *I smrt může zemřít*? Můžete přejít rovnou na stranu 21 a seznámit se s novými mechanismy a pravidly, které přináší *Strach z neznáma*.



## ZÁKLADNÍ PŘEHLED

Na začátku hry si vždy vyberete libovolnou krabičku s kapitolou a k ní krabičku s libovolným Prastarým a jejich obsah smícháte. Z kapitoly zjistíte rozložení mapových dílků, druh rituálu, který se budete snažit překazit (a způsob, jak to učinit), a nestvůry, kterým budete čelit. Prastarý vám určí, s kým budete na závěr bojovat, a přidá do hry svá zvláštní pravidla a své služebníky.



Ve hře *Cthulhu: I smrt může zemřít - Strach z neznáma* 1 až 5 hráčů hraje za vyšetřovatele, kteří spolupracují a společně zvítězí či prohrají. Každá hra sleduje totožný cíl: přerušit rituál a poté zabít Prastarého.

## KAPITOLY

Každá kapitola má své vlastní karty kapitoly, karty mýtů, karty nálezu a případně také vlastní žetony či ukazatele.

*Atmosférický text, který přečtete na začátku brání kapitoly.*

*Způsob, jakým lze přerušit rituál a učinit Prastarého zranitelným.*

*Efekt, který proběhne, když Prastarý postoupí kupředu na své stupnici (jak stupnice funguje, je vysvětleno dále).*

**ČAS TRUHLERNÍ**

V Kilkenny se udá jeden z prvních čarodějnických procesů v americké historii. A bylo to i jedno z mála míst, kde čarodějnice opravdu byly. Nyní zde však prastarých sil využívají k posílení svých rituálů kultisté. A v důsledku toho se zde objevili duchové odsouzených. Byl znovu zažehnut starý spor mezi křivě obiněnou Petronillou de Meath a čarodějnici Alicí Kytelevou, která jí pomohla odsoudit. Petronillin duch nalezne pokoje pouze tehdy, bude-li prokázána její vina. A spolu s ní odejde i Alice.

**SHROMÁŽDIT POROTCE**  
Pohni až o 2 pole 1 porotcem na poli s tvým vyšetřovatelem.

**PRO PŘERUŠENÍ RITUÁLU**  
Shromážděte na náměstí 1 porotce se stranou „nevinen“ vzhůru.

**PŘI POSTUPU PRASTARÉHO**  
Pohni každým porotcem se stranou „vinen“ vzhůru o 1 pole dál od náměstí, pokud je to možné.

**ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA**  
Poté, co je rituál přerušen, odstraňte všechny žetony porotců ze hry (a od této chvíle ignorujte všechny efekty, které se porotců týkají).

**PŘESVĚDČIT POROTCE**  
Vyber si porotce na poli s tvým vyšetřovatelem a proveď hod. Přidej 1 úspěch za každý důkaz, který máš (předmět nebo pomocníka). Pokud máš 4 a více úspěchů, je porotce přesvědčen. Otoč jeho žeton stranou „nevinen“ vzhůru.

*Dvě zvláštní akce, které mohou vyšetřovatelé provádět při brání této kapitoly.*

*Další pravidla, která je třeba dodržovat při brání této kapitoly.*

Rubová strana karty kapitoly ukazuje, jak připravit hru pro danou kapitolu. Příprava hry je podrobněji popsána na stranách 9 a 10.

**Ř3-K1 - ČAS TRUHLERNÍ**

POČÁTEČNÍ MÍSTO  
KULTISTA (4x)  
GHAST (2x)  
NEPOJMENOVATELNÝ (1x)  
POROTCE (4x, stranou „nevinen“ vzhůru)  
NÁMĚSTÍ  
NÁMĚSTÍ  
HOSPODA

## PRASTAŘÍ

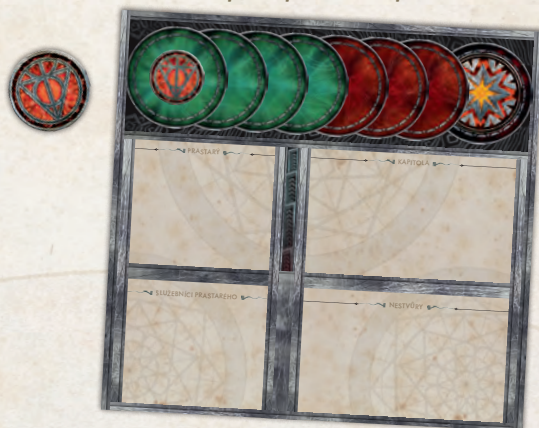
Každý Prastarý má své vlastní služebníky a nestvůry, své vlastní karty mýtů, které vám pěkně zkomplikují život, a karty fází, jimiž bude Prastarý v průběhu hry procházet. Na Prastarého nelze zaútočit, i když už se objeví ve hře, dokud se vám nepodaří přerušit rituál!



## DESKA PŘÍBĚHU

Deska příběhu se používá při každé hře. Jsou na ní soustředěny důležité informace.

Žeton postupu a deska příběhu



Stupnice příchodu ukazuje, jak blízko je Prastarý ke zhmotnění se v našem světě. Figurka Prastarého začíná na stupnici zcela vlevo a postupuje doprava. Jakmile Prastarý dosáhne červeného pole, bude přivolán do hry (do hry může být přivolán i dříve, pokud dojde k přerušení rituálu). Poté, co je Prastarý přivolán, je na místo figurky na stupnici umístěn žeton postupu, který pak po stupnici postupuje namísto figurky Prastarého. Pokud žeton postupu dosáhne konce stupnice, Prastarý ovládne svět a všichni vyšetřovatelé prohrají.

Sem umístěte 4 karty fázi Prastarého lícem vzhůru a seřazené od první po poslední fázi.

Sem umístěte kartu kapitoly a odpovídající kartu nestvůr.



Sem umístěte kartu služebníků Prastarého (většinou je to kultista a jedna z nestvůr).

## KARTY NÁLEZŮ

Každá kapitola má 15 vlastních karet nálezů. Skládají se z předmětů, pomocníků a stavů. Mohou vám pomoci i uškodit. Většinu karet nálezů lze získat splněním požadavků, které jsou napsány v prostřední části karty. Vyšetřovatelé se mohou rozhodnout, zda získají pravou či levou část karty, a poté ji umístí na odpovídající stranu pod svou desku vyšetřovatele. Karty nálezů jsou podrobněji popsány na straně 16.



Pokud není na kartě přímo napsáno, kdy je možné ji použít, může jejího efektu využít vyšetřovatel kdykoli během svého tahu. Efektu však nelze využít současně s vyhodnocováním jiné karty, v průběhu jiného efektu ani během hodu kostkami.

Vyšetřovatelé mohou mít na každé straně své desky vyšetřovatele více než jednu kartu nálezů.





## KARTY MÝTŮ

Karty mýtů řídí veškeré hrozby této hry. Brzy je budete nenávidět. Balíček karet mýtů je tvořen z jedné poloviny kartami mýtů z krabičky kapitoly a z druhé poloviny kartami mýtů z krabičky Prastarého.

Poté, co hráč, který je na tahu, odehraje své akce, dobere si a vyhodnotí jednu kartu mýtů. Některé z těchto karet ovládají příchod a pohyb nepřátel. Některé dovedou vyšetřovatele k šílenství. A další tak milosrdné nejsou. Karty mýtů jsou podrobněji popsány na straně 15.



Na většině karet mýtů se nachází symbol příchodu Prastarého. Pokud se v odkládacím balíčku karet mýtů nacházejí karty se třemi symboly příchodu Prastarého, postoupí figurka Prastarého na stupnici příchodu o jedno pole dopředu (podrobněji na straně 18).

## NEPŘÁTELÉ

Termínem „nepřítel“ jsou označováni kultisté, nestvůry i Prastarý (poté, co je přivolán do hry). Pokud nepřítel není ani kultista, ani Prastarý, označuje se termínem „nestvůra“. Pokud se v pravidlech hovoří o „kultistech“, týká se pravidlo pouze kultistů. Pokud se hovoří o „nestvůrách“, týká se pravidlo pouze nestvůr. A zmínka o „Prastarém“ ovlivňuje pouze Prastarého.



Karty nepřátel ukazují počet jejich životů, kostky, které používají při útoku, a zvláštní schopnosti, jež se mohou aktivovat při různých příležitostech. Na kartách je také uveden celkový počet figurek, které by měly být ve hře k dispozici. Vždy když se v kapitole využívá některý druh nestvůry, umístěte všechny figurky této nestvůry, které jste neumístili na mapu v rámci přípravy hry, do společné zásoby. Mohou být přivolány později.

## ◀ VYŠETŘOVATELÉ ▶

Každý vyšetřovatel má svou vlastní desku se stupnicí zranění, stupnicí stresu, stupnicí přičetnosti a třemi dovednostmi. Aktuální stav na každé stupnici je zaznamenáván pomocí ukazatele s chapadly v barvě zvolené hráčem. Po levé i pravé straně desky se nacházejí místa, kam lze umístit získané karty náleží. Počet karet náleží, které může vyšetřovatel takto umístit, není omezen.

### ■ STRES

Stres je prostředek, s jehož pomocí se můžete pokusit zvrátit obtížnou situaci ve svůj prospěch. Můžete zvýšit svou úroveň stresu a přehodit výsledek hodu 1 kostky, kterou jste právě hodili. Často budete nuceni zvýšit si úroveň stresu, abyste mohli získat některou z karet náleží. Když na stupnici stresu dosáhnete maxima, má to obvykle jen ten důsledek, že úroveň stresu nemůžete dále zvyšovat (některé efekty vám za to však mohou udělit zranění). Vyšetřovatelé si mohou zvýšit úroveň stresu nejvýše o 4. K dalšímu používání stresu je třeba jeho úroveň opět snížit.

### ■ ZRANĚNÍ

Pokud ukazatel na stupnici zranění dosáhne kdykoli na pole s lebkou, vyšetřovatel je zabit (viz *Smrt vyšetřovatele* na straně 19).

**POZNÁMKA:** Žádný vyšetřovatel ani společník nemůže utrpět vyšší počet zranění, než je aktuální hodnota jeho zbývajícího zdraví.

### ■ DOVEDNOSTI

Tři dovednosti vašich vyšetřovatelů vám vždy přináší nemalé výhody. Dovednost úplně nahoře je vaše hlavní dovednost, jedinečná pro každého vyšetřovatele. Zbýlé dvě dovednosti jsou obecné a totožné může mít

i více vyšetřovatelů. Na začátku hry má vyšetřovatel všechny dovednosti na první úrovni (na stupnici nejvíce vlevo), ale postupně bude moci úrovně svých dovedností zvyšovat. Někdy dovednost vyšší úrovně nahradí efekt dovednosti úrovně nižší, ale v některých případech se efekty nižších úrovní provádějí i dále. Řiďte se vždy popisem dovednosti na desce vyšetřovatele. Popis jednotlivých obecných dovedností naleznete na straně 24.

### ■ PŘIČETNOST

Kdykoli váš vyšetřovatel ztrácí přičetnost, posuňte ukazatel na stupnici přičetnosti doprava o odpovídající počet polí. Pokud ukazatel postoupí až na pole s lebkou, váš vyšetřovatel zcela zešílel a vypadává ze hry (viz *Konec hry* na straně 20).

Stupnice přičetnosti obsahuje pole se symboly hranice šílenství, jejichž dosažení aktivuje efekt vyšetřovatelovy karty šílenství a umožní mu také zvýšit úroveň jedné z dovedností. Některá z polí navíc přidávají vylepšené (zelené) kostky. V případě, že má vyšetřovatel ztratit (ať už výsledkem hodu, nebo vlivem karty náleží a mýtů) více bodů přičetnosti, než kolik jich je třeba k dosažení nejbližšího, ukazatel se na zastaví a vyšetřovatel již zbylé body přičetnosti neztrácí.

### ◇ Zisk vylepšených kostek

Čtyři z polí mají ve spodní části zobrazenou zelenou vylepšenou kostku. Pokaždé když ukazatel dosáhne některého z těchto polí, získá vyšetřovatel ke všem svým hodům (avšak nikoli k hodům proti sobě samému) až do konce hry 1 vylepšenou kostku navíc (viz strana 11).





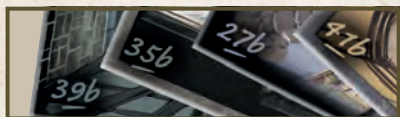
### ◊ Aktivace vyšetřovatelova šilenství

Na začátku hry obdrží každý vyšetřovatel jednu kartu šilenství. Vždy když ukazatel na jeho stupnici přítomnosti dosáhne 6, karta šilenství se aktivuje. Proveďte efekt popsaný na kartě. V případě, že 6 dosáhne současně více vyšetřovatelů, efekty jejich karet šilenství jsou vyhodnocovány postupně ve směru hodinových ručiček od hráče, který je právě na tahu.

### ◊ Zvýšení úrovně dovednosti

Když ukazatel dosáhne 6, zvýší vyšetřovatel poté, co provede efekt své karty šilenství, úroveň jedné ze svých dovedností – zvolí si jednu ze svých dovedností a posune ukazatel na její stupnici o jedno pole doprava.

## ◊ DÍLKY A POLE ◊



Každý dílek je pro snazší orientaci při přípravě hry označen číselným kódem a strana každého dílku odlišena písmenem (a, b).

Některé dílky obsahují pouze jedno pole, jiné dílky mohou obsahovat i dvě nebo tři pole (viz obrázek výše). Jednotlivá pole na dílcích jsou vymezena zďmi a průchody. Na mapě se lze pohybovat mezi sousedícími poli pouze v případě, že jsou obě pole spojena z obou stran průchody se spojovacími šipkami. Pokud se průchod nachází pouze na jedné straně a z druhé strany je zď (nebo okraj mapy), nelze tímto průchodem nikam projít. Počet figurek, které mohou být v jednom okamžiku na jednom poli, není omezen.

Pokud je mezi jedním polem a některým jiným polem vzdálenost 1, jsou tato pole navzájem považována za sousedící. Jinými slovy, pokud je možné, aby se jakákoli figurka pohnula z jednoho pole na druhé, jsou tato pole považována za navzájem sousedící.

Pokud některý efekt umožňuje vyšetřovateli považovat některá pole za sousedící, mohou být za ně považována jen pro tohoto vyšetřovatele a pouze tehdy, kdy je zmíněno v popisu efektu (obvykle při provádění akce *Pohyb*).

Na každé mapě se nacházejí 3 brány – červená, žlutá a modrá. Těmito branami přicházejí do hry noví nepřátelé.



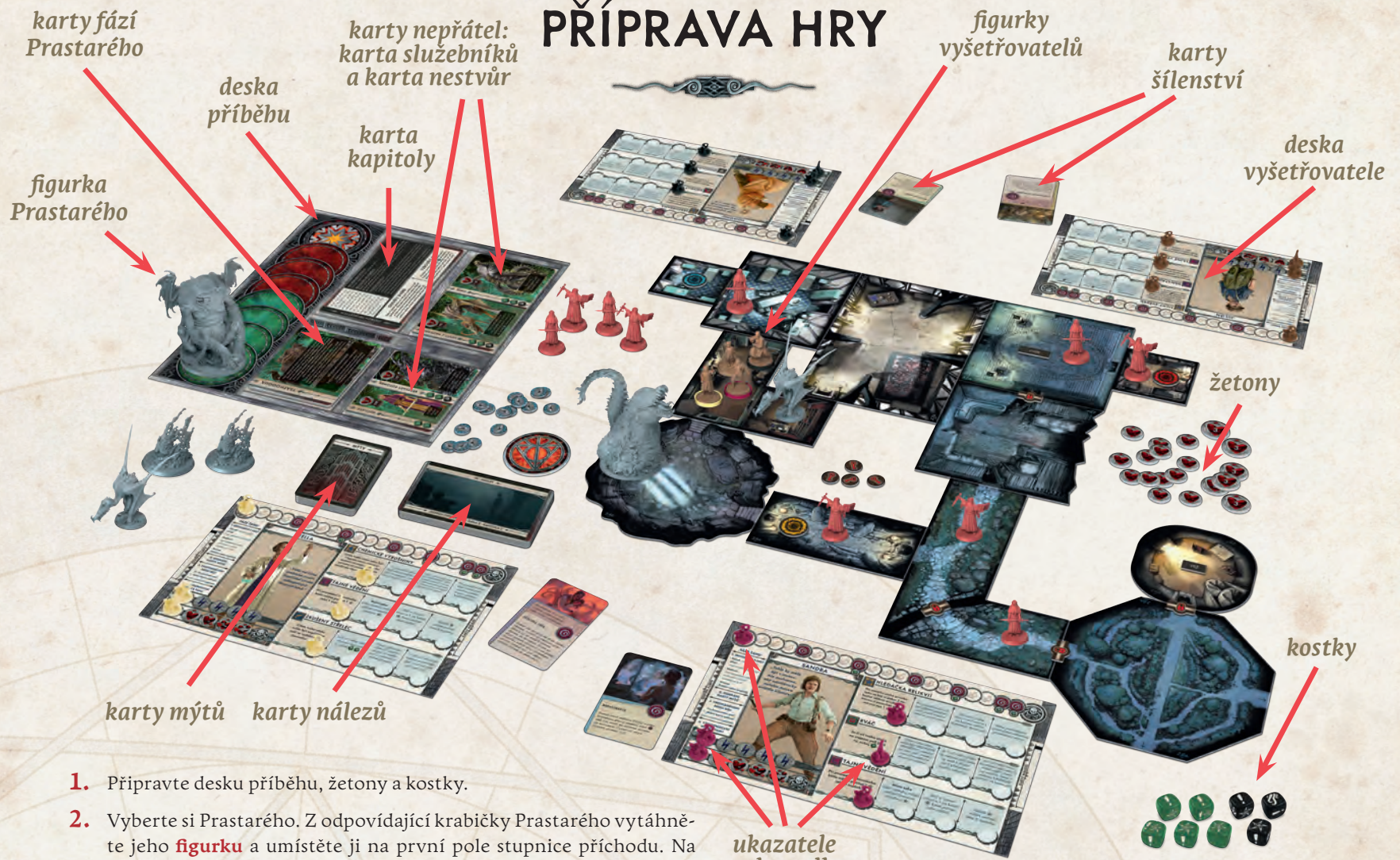
Na některých mapách se mohou objevit žetony se schodišti či tunely. Z pole obsahujícího takový žeton lze pohnout vyšetřovatelem na pole obsahující žeton se stejným symbolem. Takto propojená pole jsou pro všechny účely ve hře považována za navzájem sousedící. Pokud je jeden z žetonů z jakéhokoli důvodu odstraněn, pole již nadále sousedící nebudou.



## ◊ BEZPEČNÁ POLE ◊

Pole je považováno za bezpečné, není-li na něm žádný nepřítel.

# PŘÍPRAVA HRY



1. Připravte desku příběhu, žetony a kostky.
2. Vyberte si Prastarého. Z odpovídající krabičky Prastarého vytáhněte jeho **figurku** a umístěte ji na první pole stupnice příchodu. Na desku příběhu umístěte **kartu služebníků**. Přichystejte si 8 **karet mýtů** a všechny případné **žetony** z krabičky. Na desku příběhu umístěte lícem vzhůru na sebe 4 **karty fáze Prastarého** seřazené od první po poslední. Fáze číslo 1 je nahoře.
3. Vyberte si kapitolu. Z odpovídající krabičky vytáhněte 8 **karet mýtů**, 15 **karet náleží**, **kartu kapitoly** a **žetony**. Na desku příběhu umístěte **kartu nepřátel**.
4. Přichystejte si všechny figurky všech nepřátel zobrazených na kartě služebníků i na kartě nepřátel (žádné jiné figurky nepřátel nebudete v této partii potřebovat, pokud nebudete hrát s neznámými nestvůrami, viz strana 21).
5. Sestavte mapu z dílků dle nákresu na rubové straně karty kapitoly. Na dílky dle nákresu umístěte rovněž znázorněné žetony a figurky nepřátel. Poté kartu kapitoly obraťte a umístěte ji lícem vzhůru na desku příběhu. Zbylé figurky kultistů a nestvůr, které jste neumístili na mapu v rámci přípravy hry, umístěte do společné zásoby – mohou být přivolány později.
6. Zamíchejte společně všech 16 **karet mýtů** a vytvořte z nich dobírací balíček s kartami otočenými lícem dolů.
7. Zamíchejte **karty náleží** a vytvořte z nich dobírací balíček s kartami otočenými lícem dolů.
8. Každý z hráčů si zvolí svého vyšetřovatele a vezme si jeho **figurku** a **desku**. Každý hráč umístí svou figurku do barevného podstavce, pro snazší rozlišení, komu která figurka patří. Figurky všech hráčů umístěte na mapu na počáteční místo vyznačené na kartě kapitoly. **V SÓLOVÉ HŘE si zvolte dva vyšetřovatele. Ovládáte oba. Jejich tahy se střídají.**
9. Každý hráč umístí na desku svého vyšetřovatele 6 **ukazatelů s chapadly** v barvě odpovídající barvě podstavce jeho vyšetřovatele: 3 ukazatele dá na první úroveň tří stupnic dovedností a zbylé 3 ukazatele dá vždy na začátek stupnic zranění, stresu a přičetnosti.
10. Zamíchejte **karty šílenství**, rozdejte každému vyšetřovateli 1 kartu a zbytek odložte. Každý hráč umístí svou kartu šílenství lícem vzhůru poblíž desky svého vyšetřovatele.
11. Náhodně určete začínajícího hráče. Tento hráč si k sobě vezme balíček **karet mýtů** a může svým tahem začít hru.

# KOSTKY A HODY



V průběhu hry hráči házejí kostkami, aby určili výsledek některých akcí nebo vyhodnotili některé efekty. Nejčastěji se hází kostkami, když je hráčům řečeno, aby „provedli hod“, nebo v případě útoku nepřítele.

## Provedte hod

Některé akce a karty náležů vás vyzývají, abyste „provedli hod“. Pokud má vyšetřovatel provést hod, vždy k němu používá 3 základní černé kostky (a za určitých podmínek může přidat i vylepšené zelené kostky).

## Útok nepřátel

Nepřátelé používají ke svému útoku vždy konkrétní kombinaci kostek, která je popsána na jejich kartě.

## Hod proti sobě samému

Některé akce a karty náležů vás vyzývají, abyste „provedli hod proti sobě samému“. Hody proti sobě samému jsou hody, při kterých každý padlý úspěch vyšetřovateli nějak ubližuje. Typickými příklady „hodů proti sobě samému“ jsou útoky nepřátel a hody na oheň (viz strana 17).

Na kostkách se nachází tyto 4 symboly:



**ÚSPĚCH:** Tento symbol značí, že vyšetřovatel (nebo nepřítel) ve svém snažení uspěl (nebo částečně uspěl). Pokud se jednalo o vyšetřovatelův útok, znamená to, že nepřítel byl zasažen. Pokud útočil nepřítel, zasáhl vyšetřovatele. V některých případech je třeba hodem dosáhnout určitého počtu úspěchů.



**ZNAMENÍ STARŠÍCH:** Může aktivovat některé dovednosti svého vyšetřovatele nebo karty, které máte. Jinak bez efektu.



**CHAPADLO:** Šílenství! Za každou kostku s tímto výsledkem ztrácí vyšetřovatel 1 příčetnost – posuňte ukazatelem na stupnici příčetnosti o jedno pole doprava.

**DŮLEŽITÉ:** Tento výsledek znamená ztrátu příčetnosti u **KAŽDÉHO** hodu, ať už útočíte, je na vás útočeno, či jen „provádíte hod“.



**PRÁZDNÁ STRANA:** Bez efektu (pokud není řečeno jinak).

# VYLEPŠENÉ KOSTKY



Některé dovednosti a karty vám umožní použití zelených vylepšených kostek. Tato možnost je vždy na dovednosti či kartě popsána. Někdy může vyšetřovatel získat vylepšené kostky k hodu na konkrétní úkon, pokud má tu správnou dovednost. A konečně lze také získat vylepšené kostky ke všem hodům (kromě hodů proti sobě samému) až do konce hry poté, co vyšetřovatel na stupnici příčetnosti dosáhne pole se symbolem hranice příčetnosti, které má ve spodní části zobrazenou zelenou vylepšenou kostku.

**POZNÁMKA:** Vylepšené kostky na sobě nemají symbol chapadla.

**POZNÁMKA:** Počet běžných a vylepšených kostek, které můžete pro jeden hod získat, není omezen (pokud hráč nemá dostatek kostek, zaznamenejte si výsledek hodu a hoďte stejnými kostkami znovu).

**POZNÁMKA:** Při hodu kostkami si hráči nemohou zvolit menší počet kostek, než mají povoleno (pokud není efekt přidání kostky volitelný).

# PŘEHAZOVÁNÍ KOSTEK

Poté, co kostkami hodíte, můžete **zvýšit svou úroveň stresu a přehodit výsledek hodu 1 kostky**. Původní výsledek hodu je ignorován a počítá se výsledek nový. Hráči mohou tento postup opakovat při jakémkoli hodu libovolně často (kolikrát uznáte za vhodné), dokud není vyšetřovatelova úroveň stresu na maximu.



# ÚPRAVA HODU

Některé efekty nebo dovednosti mohou výsledek hodu upravovat. Ne-li uvedeno jinak, tyto efekty či dovednosti se vztahují na **VŠECHNY** hody, které vyšetřovatel provede, včetně hodů proti sobě samému. Pověšměte si však, že některé z nich jsou nepovinné.



## VYHODNOCENÍ VÝSLEDKU HODU

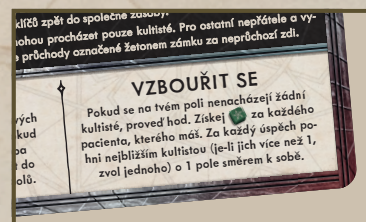
Poté, co jste se rozhodli výsledky hodu již nepřehazovat, sečtete jednotlivé typy symbolů (nezapomeňte, že některé strany kostek zobrazují 2 typy). Ujistěte se, že jste nezapomněli využít efektů dovedností (například, že ★ se počítá jako úspěch).

**POZNÁMKA:** Pokud efekt umožňuje počítat některý symbol jako nějaký jiný symbol (například dovednost **Tajné vědění**), přestane se původní symbol počítat, pokud není v popisu efektu řečeno jinak. To znamená, že symbol nemůže být změněn dvěma různými dovednostmi, pokud některá z nich neříká, že se původní symbol i nadále počítá.

Poté proveďte vyhodnocení hodu v následujícím pořadí:

### 1. Vyhodnocení úspěchů:

- Pokud se jedná o útok vyšetřovatele, každý úspěch znamená jedno zranění udělené cíli jeho útoku.
- Pokud se jedná o útok nepřítele, každý úspěch znamená jedno zranění udělené cíli jeho útoku (obvykle vyšetřovateli).
- Pokud jste byli zvláštní akcí vyzváni k tomu, abyste „provedli hod“, postupujte dle instrukcí zmíněných v popisu akce či efektu. V některých případech musíte získat alespoň stanovený počet úspěchů nebo více, aby byla akce úspěšně provedena. V ostatních případech hráči za každý hozený úspěch získají možnost něco provést.



Tato kapitola umožňuje vyšetřovateli provést zvláštní akci. Pokud se vyšetřovatel nalézá na poli bez kultistů, může provést hod. Poté za každý hozený úspěch pohne nejbližším kultistou o 1 pole blíž směrem k sobě.

### 2. Vyhodnocení efektů:

- Vyhodnoťte veškeré efekty spojené s výsledkem hodu.

**NAPŘÍKLAD:** „Pokud je zraněn...“, „Pokud přežije útok...“, „Pokud je nepřítel zabit...“ atd.

### 3. Vyhodnocení efektu chapadel:

- Vyšetřovatel ztrácí 1 přičetnost za každý hozený symbol chapadla (posuňte ukazatel na stupnici přičetnosti o 1 pole doprava).
- Pokud ukazatel dosáhne pole ①, pohyb ukazatele se zastaví (a to i v případě, že jste ještě neztratili všechny body přičetnosti určené výsledkem hodu), aktivujte efekt vyšetřovatelovy karty šílenství a poté zvyšte úroveň jedné z jeho dovedností (viz **Přičetnost** na straně 8).

# PŘEHLED FÁZÍ TAHU

1. Provedení tří akcí
2. Dobrání karty mýtů
3. Prohledávání nebo boj
4. Vyhodnocení konce tahu

## 1. PROVEDENÍ TŘÍ AKCÍ

Ve svém tahu může vyšetřovatel provést 3 akce. Stejnou akci může vyšetřovatel provést i vícrát než jednou. Má na výběr ze čtyř běžných akcí dostupných v každé kapitole a dvou zvláštních akcí jedinečných pro každou kapitolu. Některé efekty také mohou hráčům umožnit přístup k akcím zdarma a zvláštním akcím.

Některé akce mohou být prováděny pouze na **bezpečných polích**. Bezpečné pole je pole neobsahující žádné nepřátele.

### AKCE ZDARMA

Některé schopnosti a efekty mohou být provedeny jako akce zdarma. Akce zdarma lze provádět jen v této fázi hráčova tahu, a to před provedením jiné akce nebo po ní.

### ZVLÁŠTNÍ AKCE

Některé schopnosti a efekty mohou být provedeny jako zvláštní akce. Zvláštní akce lze provádět jen v této fázi hráčova tahu. Provedení zvláštní akce spotřebovává hráči jednu ze tří akcí, které má k dispozici.

### POHYB

Vyšetřovatel se může pohnout až o 3 pole. Na mapě se lze pohybovat mezi sousedícími poli pouze v případě, že jsou spojena z obou stran průchody (spojovací šipky se musí nacházet na obou stranách průchodu). Dále se lze pohybovat mezi dvěma poli, která obsahují totožné žetony tunelu nebo schodiště.

Pokud vyšetřovatel opouští pole obsahující nepřátele, VŠICHNI nepřátele, kteří jsou na tomto poli, následují vyšetřovatele na pole, na které vyšetřovatel odchází (a to i v případě, že na opuštěném poli zůstává jiný vyšetřovatel). Pokud vyšetřovatel opouští pole obsahující žetony ohně, umístíte ze zásoby na desku tohoto vyšetřovatele 1 za každý žeton ohně, který se nachází na opuštěném poli. Žetony na opuštěném poli zůstávají (viz *Hoří!* na straně 17).

**POZNÁMKA:** Pokud není uvedeno jinak, vyšetřovatel získává žetony ohně a nepřátele jej následují i v případě, že jeho pohyb nebyl způsoben akcí **Pohyb**, a i v případě, že se pohybuje mimo svůj tab. Jedinou výjimkou jsou efekty, které vyšetřovatele na některé pole „umístí“. V takovém případě se na toto pole vyšetřovatel prostě přemístí – žetony ohně nezískává a ani nepřátele jej nenásledují.

**PŘÍKLAD:** Mike chce provést akci **Pohyb** a pohnout se o 3 pole. Nejprve se pohne na pole s kultistou, který má 1 zranění.



Pokračuje dál v pohybu a kultista jej následuje na další pole. Nové pole obsahuje 2, ale nejsou zde žádní nepřátelé.



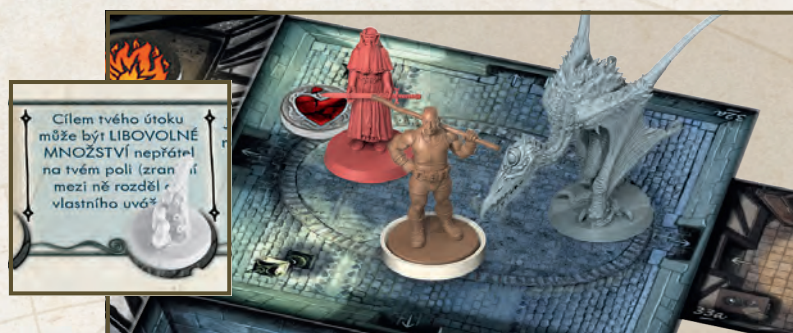
Akci **Pohyb** ukončí Mike na třetím poli, kde se nachází **lovčí z neznáma**. Kultista jej sem opět následuje. Vyšetřovatel také opustil pole, na němž se nacházejí 2, takže Mike dostane ze zásoby 2 a umístí je na svou desku vyšetřovatele. Mike je nyní na poli s lovcem z neznáma a kultistou, který jej sem následoval. A navíc boří. Typický průběh večera.



## ■ ÚTOK

Vyšetřovatel si zvolí jednoho z nepřátel, kteří se nacházejí na stejném poli jako on, a provede hod na útok (podrobněji na straně 11). Každý úspěch, který na kostkách padne, způsobí zvolenému nepříteli 1 zranění – umístěte poblíž podstavce figurky zvoleného nepřítele odpovídající počet žetonů zranění. Pokud je počet žetonů zranění stejný jako počet životů nepřítele (nebo vyšší), je nepřítel zabit – odstraňte jeho figurku z mapy. Nezapomeňte, že i když je figurka Prastarého ve hře a nachází se na některém poli, útok na něj lze provést až poté, co je přerušen rituál (podrobněji na straně 19).

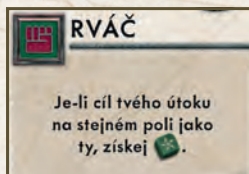
**PŘÍKLAD:** Mike provede akci **Útok**, aby zaútočil na kultistu i na lovcího z neznáma. Jiný vyšetřovatel by musel určit, zda útok povede na kultistu, či na lovcího z neznáma, ale Mike má dovednost **Rváč** na druhé úrovni, což mu umožňuje útok cílit na VŠECHNY nepřátele na jeho poli, takže si nemusí cíl vybírat.



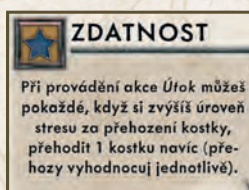
Vezme si 3 základní kostky (ty se používají při každém „provedení bodu“) a 1 vylepšenou zelenou kostku díky efektu první úrovně dovednosti **Rváč**.



Provede hod a na kostkách mu padnou tyto symboly: prázdná strana, chapadlo, úspěch a chapadlo a Znamení Starších. Mike nemá žádnou dovednost, která by mu umožnila využít Znamení Starších, a symbol tedy nemá žádný efekt. Mike si zvýší úroveň stresu o 1 a přehodí kostku se Znaméním Starších, protože by si kvůli němu stejně musel zvýšit úroveň stresu kvůli zvláštní schopnosti lovcího z neznáma, a padne mu prázdná strana. Mikova hlavní dovednost **Zdatnost** mu umožňuje přehození jedné kostky navíc. Mohl by znovu přehodit stejnou kostku, ale rozhodne se přehodit prázdnou stranu na základní kostce a padne mu úspěch! Rozhodne se, že dál už přebazovat výsledek bodu nebude.



Je-li cíl tvého útoku na stejném poli jako ty, získáš .



Pokud je na něj proveden útok, ale není zabit, útočník utrpí 1 zranění.

Kultista má 2 životy, přičemž 1 zranění už má, a lovcí z neznáma má životy 3. Mikovi padly 2 úspěchy a může tedy udělit 2 zranění. Rozhodne se udělit 1 zranění kultistovi, čímž je kultista zabit a jeho figurka je odstraněna z mapy. A díky dovednosti **Rváč** může Mike zbývající zranění udělit lovcímu z neznáma.



**POZNÁMKA:** Pokud by vyšetřovatel neměl dovednost **Rváč**, musel by všechna zranění udělit jednomu nepříteli, kterého by navíc vybíral ještě před hodem. Zranění, která by nepříteli udělit navíc, by neměla žádný efekt.

Na závěr ztratí Mike 2 příčetnosti kvůli tomu, že mu padly 2 symboly chapadel. Zase o dva kroky blíže k šílenství.



## ■ ODDECH (pouze na bezpečném poli)

Pokud se vyšetřovatel nachází na bezpečném poli (nejsou zde žádní nepřátelé), může provést akci **Oddech** a vyléčit si zranění nebo snížit úroveň stresu v libovolné kombinaci až o celkovou hodnotu 3. Jedná se o 3 pole celkově, nikoli o 3 pole na každém ukazateli. Akci **Oddech** lze provést i vícekrát za tah.

**DŮLEŽITÉ: POMOCÍ AKCE ODDECH NELZE NIJAK UPRAVOVAT ÚROVEŇ PŘÍČETNOSTI!**

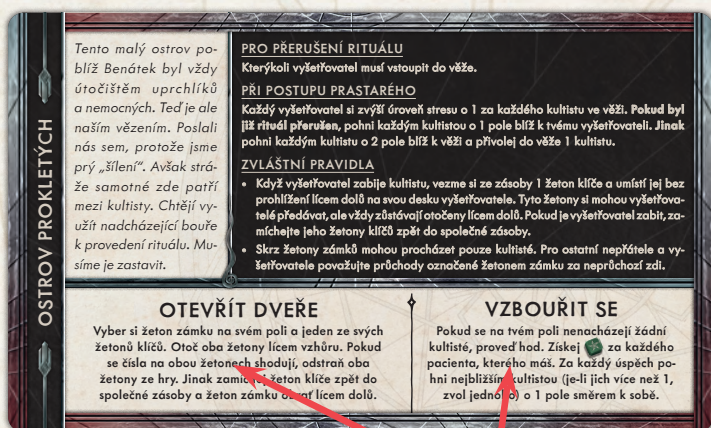
**PŘÍKLAD:** Agatha má jedno zranění a na stupnici stresu dosáhla maxima. Proveďte akci **Oddech**. Mohla by si vyléčit 1 zranění a úroveň stresu snížit o 2, ale rozhodne se snížit úroveň stresu o 3 a zranění si neléčit.

## ■ SMĚŇA

Vyšetřovatel a všichni ostatní vyšetřovatelé, kteří se nacházejí na stejném poli jako on, si mezi sebou mohou předat libovolné množství předmětů a pomocníků. I když se na některých kartách nálezů nacházejí předměty nebo pomocníci na pravé i levé části karty, musí být při výměně karta umístěna vždy na stranu odpovídající jejímu původnímu umístění. **Karty stavů směňovat nelze.**

## ■ ZVLÁŠTNÍ AKCE KAPITOLY

V každé kapitole jsou dostupné i 2 zvláštní akce, které jsou vždy popsány na kartě kapitoly. Tyto akce můžete provádět stejně jako běžné akce a většinou s jejich pomocí můžete přerušit rituál nebo vám pomáhají v přežití.



*zvláštní akce kapitoly*

## 2. DOBRÁNÍ KARTY MÝTŮ

Doberte si svrchní kartu z balíčku karet mýtů a vyhodnoťte ji. Poté kartu odložte lícem vzhůru na odkládací balíček karet mýtů.

Karty mýtů jsou vždy rozděleny na několik částí. Těchto částí jsou tři druhy. Části karty je vždy třeba vyhodnocovat postupně v pořadí shora dolů. Až poté lze kartu odložit na odkládací balíček. Pokud některou část karty nemůžete vyhodnotit, přeskočte ji a pokračujte vyhodnocováním další části karty.

### ■ PŘÍCHOD PRASTARÉHO



Symbol příchodu Prastarého nemá žádný efekt v okamžiku, kdy je karta dobrána, může ale na konci tahu způsobit postup Prastarého na stupnici příchodu (podrobněji na straně 18). Pokud se na vyhodnocované kartě objeví tento symbol, zajistěte, aby byl viditelný i poté, co je karta odložena na odkládací balíček.

## ■ UDÁLOST

Karty mýtů přinášejí do hry celou řadu událostí, které dělají vyšetřovatelům ze života peklo. Pokud není řečeno jinak, postihuje efekt události pouze vyšetřovatele, který je právě na tahu, a netýká se ostatních vyšetřovatelů. Pokud je součástí události jakákoli volba (například kterou z nejbližších figurek pohnout), je její vyhodnocení pouze na hráči, jenž je právě na tahu.

Pokud má vlivem události dojít k pohybu nepřítele směrem k určitému poli, měl by se k tomuto poli pohybovat nejkratší možnou cestou. Vždy prozkoumejte všechny možné cesty, které může nepřítel použít, a vyberte tu, která má nejnižší počet polí. V případě shody rozhoduje hráč, který je právě na tahu. Nepřítel se vždy pohne o tolik polí, o kolik může, tak, aby byl co nejbližší svému cíli. Pokud svého cíle dosáhne, zastaví se a dál nepostupuje.

## ■ PŘÍCHOD NEPŘÁTEL

Spodní část karty mýtů znázorňuje barvu brány a druh nepřítele, který se na této bráně objeví. Pokud máte k dispozici volnou figurku odpovídajícího nepřítele, umístěte ji na pole s bránou odpovídající barvy. Jsou-li již všechny figurky tohoto typu nepřítele ve hře, tento krok přeskočte. V případě, že je na kartě znázorněno více bran a více druhů nepřátel, vyhodnocujte jejich příchod postupně. Přeskočte vyhodnocování jakýchkoli bran, kde u znázorněných nepřátel nemáte k dispozici žádné figurky.



*Tato karta mýtů obsahuje ve své horní části symbol příchodu Prastarého, který v této fázi nemá žádný efekt, ale bude opět kontrolován ve fázi Vyhodnocení konce tahu.*

*Při vyhodnocování této karty je třeba nejprve pohnout všemi lovcími z neznáma ve hře o 2 pole blíž k poli, kde se nachází vyšetřovatel bráče, který je nyní na tahu. Pamatujte, že pokud má vyšetřovatel stav Paranoidní, lovič se pohne až přímo k němu. Pokud ve hře není žádný lovič z neznáma, přeskočte tento krok.*

*Poté do hry přichází lovič z neznáma, a to na pole obsahující žlutou bránu. Pokud jsou všechny figurky lovičů již ve hře, přeskočte tento krok.*

*Tato karta obsahuje událost, jejíž efekt postihuje všechny vyšetřovatele a nikoli jen aktivního bráče.*

**POZNÁMKA:** Pokud díky efektu karty přichází do hry více nepřátel najednou bez přesného určení pořadí jejich příchodu (např. „na každou bránu přichází 1 kultista“), určuje pořadí příchodu nepřátel aktivní bráče. To je důležité zejména v případě, že není k dispozici dostatečný počet figurek, které by měly být umístěny na mapu.



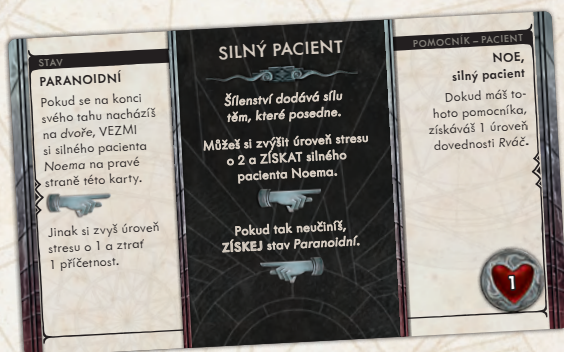


### 3. PROHLEDÁVÁNÍ NEBO BOJ

Při vyhodnocování této fáze je rozhodující, zda se na poli s aktivním vyšetřovatelem nachází nepřítel.

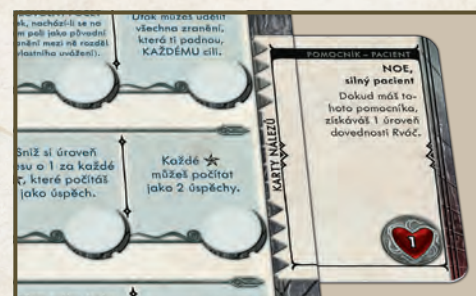
**Pokud se aktivní vyšetřovatel nachází na bezpečném poli, musí pole PROHLEDAT:** Doberte si svrchní kartu z balíčku karet náleží a přečtete nahlas text ve střední části karty.

Některé karty obsahují podmínku, kterou je třeba splnit v případě, že máte určitou kartu stavu či pomocníka. Většina karet vám nabízí několik možností a vy si musíte některou vybrat. Výběr některé možnosti na kartě může vést k ZÍSKÁNÍ pomocníka, předmětu nebo stavu. Pokud kartu ZÍSKÁTE, umístěte ji na odpovídající stranu pod svou desku vyšetřovatele a stane se součástí vašeho vybavení (anebo, pokud je to karta stavu, ovlivní vaši psychiku). Pokud vyšetřovatel nemůže nebo nechce (v případě, že je to nepovinné) ZÍSKAT ani jednu stranu karty, kartu odložte.



Vždy když si doberete kartu náleží, přečtete nejprve nahlas text uprostřed karty. Na výše zobrazené kartě je nejprve krátká atmosférická promluva silného pacienta. Poté si můžete vybrat, že si zvýšíte úroveň stresu o 2 a Noema získáte. Pokud si však NEMŮŽETE nebo nechcete úroveň stresu zvýšit o 2, získáte stav Paranoidní.

**POMOCNÍCI:** Zranění, jež by mělo být uděleno vašemu vyšetřovateli, lze místo toho udělit libovolnému pomocníkovi, kterého již vyšetřovatel předtím získal a má jej k dispozici. Takto udělené zranění se pro účely vyhodnocování efektů karet považuje za zranění udělené vyšetřovateli. Pomocníkům nelze zranění léčit. Dosáhne-li počet zranění počtu životů uvedených na kartě pomocníka, je karta pomocníka odstraněna a efekt jeho karty okamžitě pozbývá platnosti. Pomocníci mohou také zvyšovat úroveň dovedností vašeho vyšetřovatele. Pokud váš vyšetřovatel danou dovednost vůbec nemá, získá tuto dovednost na první úrovni (vezměte si odpovídající žeton) a může ji používat, dokud o pomocníka, který mu tuto dovednost poskytuje, nepříjde. Pokud váš vyšetřovatel danou dovednost má, posuňte ukazatel na její stupnici o jedno pole doprava na vyšší úroveň. Pokud o pomocníka vyšetřovatel přijde, posuňte ukazatel na stupnici dané dovednosti o jedno pole doleva na nižší úroveň.



*Pokud máte jako pomocníka Noema, silného pacienta, získáváte 1 úroveň dovednosti Rváč. Je také možné udělit mu 1 zranění, které má být uděleno vašemu vyšetřovateli (čímž ale Noema zabijete).*

Efekty některých karet náleží umožňují hráčům zpětně využít druhou stranu dříve získané karty náleží. To znamená, že hráč může přemístit dříve získané karty náleží z jedné strany desky vyšetřovatele a zasune je na stranu druhou. Pokud se jedná o pomocníka, všechny žetony zranění, které se na něm nachází, jsou odstraněny.

**POZNÁMKA:** Pokud se v balíčku náleží nenacházejí žádné karty, nelze již nadále prohledávat.

**POZNÁMKA:** Pokud se vyšetřovatel nachází na bezpečném poli, musí vždy toto pole povinně prohledat (i kdyby nechtěl).

**Pokud se vyšetřovatel nenachází na bezpečném poli, budou s ním nepřátelé BOJOVAT:** Kartu náleží si nedobíráte. Místo toho na aktivního vyšetřovatele zaútočí postupně v jím zvoleném pořadí všichni nepřátelé, kteří se nacházejí na stejném poli jako on (ostatní vyšetřovatelé na poli jsou ignorováni). Fáze skončí poté, co zaútočí všichni nepřátelé, kteří na vyšetřovatele zaútočit mohli.

**DŮLEŽITÉ:** Pokud nějaký efekt jakkoli ovlivní pole aktivního vyšetřovatele, je tato změna okamžitě platná a její efekt trvá až do konce vyhodnocování celé této fáze.

Pokud nějaký efekt způsobí, že se aktivní vyšetřovatel přesune na jiné pole obsahující nepřítel, nebo způsobí, že se nepřítel přesune na pole aktivního vyšetřovatele, tento nepřítel bude s vyšetřovatelem bojovat, i když se na začátku této fáze nenacházel na stejném poli jako vyšetřovatel. Platí rovněž, že pokud nepřítel, jenž byl na poli s vyšetřovatelem, toto pole opustí před vyhodnocením boje, tento boj se již poté nevyhodnocuje.



je. Pokud nějaký efekt způsobí, že se pole aktivního vyšetřovatele stane bezpečným polem, nepřátelé přestanou ihned útočit. Vyšetřovatel však již nemůže pole prohledat, protože pole nebylo bezpečné na začátku této fáze. Totéž platí rovněž i v opačném pořadí: Pokud se po prohledání nachází na poli aktivního vyšetřovatele z jakéhokoliv důvodu nějaký nepřítel, tento nepřítel nezaútočí, protože pole bylo na začátku této fáze bezpečné.

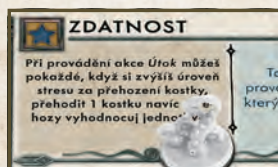
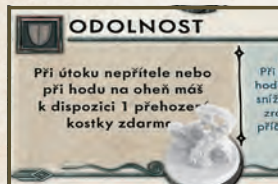
## ■ VYHODNOCENÍ ÚTOKU NEPŘÁTEL

Když na vyšetřovatele útočí nepřítel, provedte hod na útok. K tomuto hodu použijte počet a druh kostek zobrazených na kartě nepřítele. Za každý symbol úspěchu, který při hodu padne, utrpí vyšetřovatel 1 zranění. Za každý symbol chapadla ztrácí vyšetřovatel 1 přičetnost. Znamení Starších má efekt pouze v případě, že je jeho využití popsáno na kartě nepřítele či u dovednosti vyšetřovatele. Abyste snížili dopad útoku nepřítele, můžete pomoci zvyšování úrovně stresu přehazovat kostky a dle své volby využívat dovednosti svého vyšetřovatele.

**PŘÍKLAD:** Po vyhodnocení karty mýtů se na poli s Mikem nachází lovcí z neznáma. Mike si proto nedobírá kartu nálezu a lovcí z neznáma na něj útočí! Útok provádí pomocí jedné základní (černé) a dvou vylepšených (zelených) kostek. Hráč provede hod těmito kostkami a padne mu prázdná strana, úspěch a úspěch.



Mike použije svou dovednost **Odolnost**, kterou má na první úrovni, přehodí s její pomocí jednu kostku s úspěchem a padne mu znovu úspěch. Zvýší si úroveň stresu o 1, kostku znovu přehodí a tentokrát mu padne prázdná strana.



Jelikož je jeho jedinečná dovednost, **Zdatnost**, pouze na první úrovni, nemá k dispozici žádný další přehoz zdarma. Za 1 zbylý symbol úspěchu utrpí Mike 1 zranění.



## ◆ 4. VYHODNOCENÍ KONCE TAHU ◆

### ■ 1. EFEKTY NA KONCI TAHU

Nyní se vyhodnotí všechny efekty, které se mají vyhodnotit na konci tahu, s výjimkou efektů Prastarého (ty jsou vyhodnocovány v samostatné fázi). Pořadí vyhodnocování těchto efektů určuje aktivní hráč.

### ■ 2. HOŘÍ!

Váš vyšetřovatel může být v plamenech. Možná kvůli tomu, že opustil pole, na němž se nacházely žetony ohně. Možná oheň zapálil některý z nepřátel. V tuhle chvíli je to asi už jedno, ne?



Během této fáze aktivní hráč provede hod na oheň. Použije k němu 1 základní kostku za každý oheň umístěný na desce jeho vyšetřovatele. Za zvýšení úrovně stresu lze tyto kostky přehazovat. Za každý symbol úspěchu, který padne, utrpí vyšetřovatel 1 zranění, za každý symbol chapadla ztrácí 1 přičetnost.

Poté odstraní všechny žetony ohně ze své desky vyšetřovatele a vrátí je zpět do zásoby.

**POZNÁMKA:** Nepřátelé, kteří opouští pole s žetonem ohně, tento oheň nijak neovlivňuje.

**POKUD NENÍ DOST ŽETONŮ OHNĚ:** Počet žetonů ohně na mapě je omezen počtem žetonů ohně v zásobě. Máte-li přidat na pole žeton ohně, ale v zásobě již žádný není, tento efekt ignorujte a žádný žeton nepřidávejte. Avšak počet žetonů ohně na desce vyšetřovatele omezen není – máte-li přidat žeton ohně na desku vyšetřovatele, ale v zásobě již tento žeton není, použijte místo něj vhodnou nábradu (například žeton zranění). Pokud nemáte v zásobě již žádné žetony ohně, ale na deskách vyšetřovatelů se žetony ohně nacházejí, nabradte je žetony zranění, abyste měli k dispozici žetony ohně, které můžete umístit na mapu.



### 3. KONTROLA ODKLÁDACÍHO BALÍČKU KARET MÝTŮ



Pokud se v odkládacím balíčku karet mýtů nacházejí karty se třemi nebo více symboly příchodu Prastarého, přiblíží se Prastarý k dosažení nepoznatelnosti!

#### Pokud jsou v něm alespoň 3 symboly příchodu Prastarého:

Posuňte figurku Prastarého na stupnici příchodu o jedno pole dopředu. Pokud je již figurka Prastarého ve hře, posuňte na stupnici příchodu místo ní žeton postupu. Zkontrolujte odhalené karty fází Prastarého a kartu kapitoly a proveďte popsání efekty, které se mají vyhodnotit při postupu Prastarého. Efekty z karet fází Prastarého vyhodnocujte jako první. Je lhostejno, posouvá-li se na stupnici figurka Prastarého nebo žeton postupu, vyhodnocení efektu je v obou případech totožné.



Poté, co Prastarý postoupí dopředu, zamíchejte všechny karty mýtů z odkládacího balíčku zpět do dobíracího balíčku mýtů.

### 4. KONTROLA PŘÍCHODU PRASTARÉHO

#### Prastarý je přivolán, pokud:

– figurka Prastarého dosáhla červeného pole na stupnici příchodu,

**NEBO**

– v tomto tahu byly splněny podmínky přerušování rituálu.

Když je Prastarý přivolán do tohoto světa, dejte kartu první fáze Prastarého stranou tak, aby byla odhalena karta druhé fáze. Vyhodnoťte efekt karty při odhalení, který také určí, na jakém poli se figurka Prastarého na mapě objeví. **Karta první fáze Prastarého zůstává nadále ve hře a její efekt je platný až do konce hry.**



Umístěte žeton postupu na pole na stupnici příchodu, kde se předtím nacházela figurka Prastarého. Žeton postupu budete nadále používat ke sledování postupu Prastarého až do konce hry.

**PŘÍKLAD:** Na konci tahu Ruth jsou v odkládacím balíčku karet mýtů 4 karty a na 3 z nich je vyobrazen symbol příchodu Prastarého. Prastarý tedy postoupí kupředu a vyhodnotí se odpovídající efekty na kartách fází Prastarého i kartě kapitoly.



Aktivní hráč posune figurku Prastarého na stupnici příchodu o jedno pole kupředu. Prastarý dosáhl červeného pole a je přivolán do našeho světa. Hráč odhalí kartu druhé fáze Prastarého a vyhodnotí efekty při odhalení, které jsou na ní popsány. Nabradí figurku Prastarého žetonem postupu a figurku Prastarého umístí na pole dle instrukcí na kartě fází Prastarého.



Po stupnici příchodu se nyní bude pohybovat žeton postupu, a pokud dorazí až na konec stupnice, hra skončí a hráči prohrají. Nakonec aktivní hráč zamíchá všechny 4 karty mýtů z odkládacího balíčku zpět do dobíracího balíčku mýtů.

### 5. EFEKTY PRASTARÉHO NA KONCI TAHU

Na některých kartách fází Prastarého mohou být popsány efekty „na konci každého tahu“. Tyto efekty vyhodnocujte postupně na všech odhalených kartách fází v daném pořadí – nejprve vyhodnoťte efekty na kartě první fáze, poté na kartě druhé fáze, pak třetí a nakonec poslední fáze. Jakýkoli efekt, jehož text je psán v druhé osobě jednotného čísla („ty“), se týká pouze aktivního vyšetřovatele.

Tah aktivního hráče je nyní u konce a na tahu je nyní hráč po jeho levici. Ten se stává aktivním hráčem. Hráči se postupně v tazích střídají, až pokud vyšetřovatelé společně nevyhrají nebo neprohrají.

# SMRT VYŠETŘOVATELE

Pokud je některý vyšetřovatel zabit nebo propadne sílenství v okamžiku, kdy je figurka Prastarého stále na stupnici příchodu, hra okamžitě končí prohrou všech vyšetřovatelů. Pokud je však již Prastarý přivolán do hry, mohou ostatní vyšetřovatelé ve hře pokračovat a pokoušet se dále ve hře zvítězit. Při smrti vyšetřovatele nejprve odstraňte všechny karty nálezů, žetony a další herní komponenty, které vyšetřovateli patřily. Na kartě kapitoly mohou být popsány úkony, které bude třeba provést s některými speciálními žetony, pokud je měl vyšetřovatel u sebe.

Pokud vyšetřovatel zemřel během svého tahu, přeskočte všechny následující fáze až k fázi *Kontrola odkládacího balíčku karet mýtů*. Pokud se v odkládacím balíčku nacházejí alespoň 3 symboly příchodu Prastarého, Prastarý postoupí na stupnici příchodu a jsou vyhodnoceny všechny s tím spojené efekty (pokud je třeba určit pozici mrtvého vyšetřovatele, použijte k tomu pole, na kterém zahynul). Od této chvíle jsou další tahy hráče, jehož vyšetřovatel zahynul, zcela vynechávány.

## PŘERUŠENÍ RITUÁLU

V každé kapitole jsou stanoveny specifické podmínky, které musí vyšetřovatelé splnit, aby přerušili rituál kultistů, a učinili tak alespoň na malou chvíli Prastarého smrtelným. Dokud rituál není přerušen, nelze na Prastarého útočit ani mu udělovat zranění (avšak pokud je již Prastarý ve hře, on na vaše vyšetřovatele samozřejmě útočit může)!

Pokud vyšetřovatelé rituál přeruší, Prastarý je do hry přivolán na konci tahu (viz *Kontrola příchodu Prastarého* na straně 18).

## SOUBOJ S PRASTARÝM

Jakmile je Prastarý přivolán do hry, chová se stejně jako běžní nepřátelé a zaútočí na aktivního vyšetřovatele, pokud se ve fázi boje nachází na stejném poli. Druh a počet kostek, které Prastarý používá při provádění hodu na útok, je určen součtem všech kostek zobrazených na všech odhalených kartách fází Prastarého.

Dokud není rituál přerušen, nelze na Prastarého útočit ani mu udělovat zranění, a to ani v případě, že byl již přivolán do hry tím, že na stupnici příchodu dosáhl červeného pole. Poté, co je rituál přerušen, lze na Prastarého útočit a udělovat mu zranění jako běžným nepřátelům. Při souboji prochází Prastarý několika fázemi, představovanými kartami fází Prastarého. Každá karta zobrazuje počet zranění, který je třeba Prastarému udělit, aby přešel do další fáze. Je třeba postupně porážet jednu fázi Prastarého po druhé, až je konečně přemožen.



**Počínaje kartou 2. fáze Prastarého každá karta fáze zobrazuje:**

- Jednorázový efekt, který je vyhodnocen v okamžiku, kdy je karta fáze odhalena.
- Trvalý efekt, který platí až do konce hry.
- Počet životů udávající počet zranění, která je třeba k překonání této fáze Prastarému udělit.
- Druh a počet kostek, které tato fáze přidává Prastarému k jeho hodu na útok.

Když počet zranění udělených Prastarému v dané fázi dosáhne nebo překoná počet životů znázorněných na kartě této fáze, je tato fáze překonána. Nyní se také vyhodnotí všechny efekty, které se spustí, když nepřítel zemře nebo je zabit. Přesuňte stávající kartu fáze na stranu, odhalte tak kartu následující fáze Prastarého a proveďte popsany efekt „PŘI ODHALENÍ“. Případná zranění, která byla udělena navíc a přesahují počet životů stávající fáze, se do nové fáze **NEPŘENÁŠEJÍ**. Nezapomeňte také, že karty všech předchozích fází zůstávají nadále ve hře až do konce hry, jejich efekty jsou aktivní a zobrazené počty a druhy kostek se stále používají při útoku.



**PŘÍKLAD:** Vyšetřovatel zaútočí na Tsathogguu, který se nachází ve fázi 2. Na této fázi se již z předchozích útoků nachází 9 žetonů zranění. Útočící vyšetřovatel udělí Tsathogguovi 5 zranění. Celkem má tedy Tsathoggua nyní 14 zranění, což převyšuje počet 12 životů, které má jeho současná fáze. Druhá fáze je tedy překonána, její karta je přesunuta na stranu vedle karty fáze 1 a je odhalena karta fáze 3. I když vyšetřovatel potřeboval udělit ve fázi 2 Tsathogguovi jen 12 zranění a udělil mu jich 14, dvě zranění udělená navíc se do fáze 3 **NEPŘENÁŠEJÍ**. Tsathoggua se nyní přesune ke žluté bráně a každý vyšetřovatel získá 1 žeton únavy, pokud si nezvýší úroveň stresu o 2. Tsathoggua bude od této chvíle používat při hodu na útok 3 vyplešené a 2 základní kostky.

## OMEZENÍ POČTU KOMPONENT

S výjimkou kostek a žetonů zranění (a také žetonů ohně na deskách vyšetřovatelů) je počet všech komponent ve hře omezen. Pokud není k dispozici dostatek žetonů (nebo jiných komponent), použijte k vyhodnocení efektu všechny, které jsou k dispozici, ale za chybějící žetony žádnou náhradu neposkytujte. Dále, pokud je některá komponenta ze hry odstraněna či vyražena, vraťte ji zpět do společné zásoby a je opět k dispozici, pokud není uvedeno jinak.

Pokud kombinujete dohromady několik různých základních her **Cthulhu: I smrt může zemřít**, zvýšte počet žetonů ohně ve společné zásobě. Například společná zásoba **Cthulhu: I smrt může zemřít** obsahuje 8 žetonů ohně a společná zásoba **Cthulhu: I smrt může zemřít – Strach z neznáma** obsahuje 12 žetonů ohně, měli byste tedy pro hru s oběma základními hrami používat celkem 20 žetonů ohně.

Pamatujte však, že počet ostatních komponent se tímto způsobem nenavyšuje. Například celkový počet kultistů v kapitole je vždy omezen na 10, jak je uvedeno na kartě služebníků Prastarého.

## ŘEŠENÍ SHOD A NEJASNOSTÍ

Pokud existuje více možností, jak nějaký efekt vyhodnotit, rozhoduje o způsobu jeho vyhodnocení vždy aktivní hráč, pokud není řečeno jinak. Pokud má například efekt přesunout nejbližšího nepřítele a ve stejné vzdálenosti se nachází více nepřátel, nepřítele, který se přesune, vybere aktivní hráč. Také pokud se má ve stejný okamžik vyhodnotit více efektů, určí aktivní hráč pořadí, v němž budou efekty vyhodnocovány.



## KONTROLA VZDÁLENOSTI

U některých efektů je třeba určit nejbližší nebo nejdálší prvek (pole, figurku nebo žeton) od určeného vyšetřovatele nebo jiného prvku na mapě. Při určování nejbližšího nebo nejdálšího prvku vždy používejte nejkratší možnou cestu na pole, kde se prvek nachází. Pokud se cílový prvek nachází na stejném poli jako prvek, od něž se vzdálenost měří, je vzdálenost mezi oběma prvky rovna 0. Nachází-li se tedy cílový prvek na stejném poli jako vyšetřovatel, je cílový prvek tím nejbližším. Pokud se ve stejné vzdálenosti nachází více možných cílových prvků, vybere jeden z nich jako cíl aktivní hráč.

Při určování nejkratší možné cesty je třeba brát v úvahu efekty omezující pohyb (například žetony zámku). Přes zablokované průchody není možné cestu trasovat. Jedinou výjimkou je případ, kdy by efekt pohnul postavou, která může tato omezení ignorovat. Například ve 3. řadě – 2. kapitole: *Ostrov prokletých* se mohou kultisté pohybovat skrz žetony zámku. Pokud by měl tedy některý efekt pohnout nejbližším kultistou k vašemu vyšetřovateli, tento žeton ignorujte, neboť se přes něj kultista může pohybovat (i když jiné figurky se přes něj pohnout nemohou). Avšak efekty, které nějak ovlivňují, že jsou vybraná pole za určitých podmínek považována za sousedící (například karta relikvie *Tajemný klíč*), jsou při určování nejkratší možné cesty ignorovány.

## KONEC HRY

**Všichni hráči vítězí**, pokud se vyšetřovatelům podaří porazit Prastarého v jeho poslední fázi. Pokud dojde současně k více situacím spouštějícím konec hry, přednostně se vyhodnocuje situace vedoucí k vítězství ve hře.

**PŘÍKLAD:** *Ve stejný okamžik je zabit Prastarý i poslední vyšetřovatel. Hráči zachránili svět a hru vybráli, i když při tom brdinně zemřeli.*

**Všichni hráči prohrají**, dojde-li k některé z následujících situací:

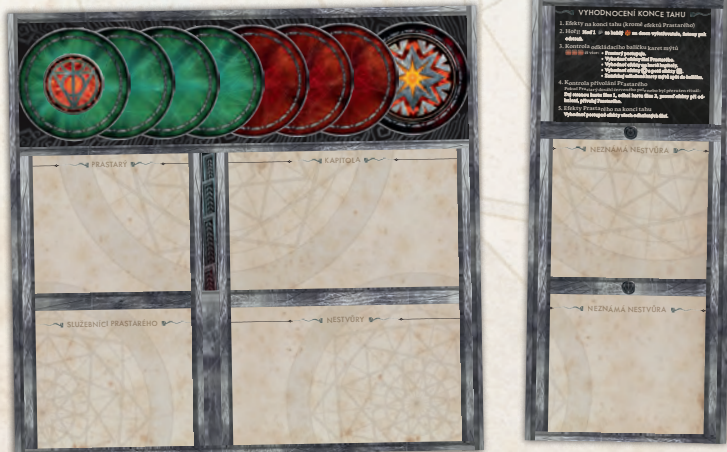
- Vyšetřovatel je zabit nebo propadl šílenství předtím, než je Prastarý přivolán do hry (nachází se ve fázi 1).
- Všichni vyšetřovatelé jsou zabiti nebo propadli šílenství poté, co byl Prastarý přivolán do hry (nachází se ve fázi 2 či v následujících fázích).
- Žeton postupu postoupí na poslední (osmý) pole stupnice příchodu.

# PRAVIDLA PRO NEZNÁMO

Hledají-li hráči větší výzvu, mohou ke kterékoli základní hře **Cthulhu: I smrt může zemřít** přidat následující sadu doplňkových pravidel. Tato pravidla umožňují hráčům přidat do jednotlivých kapitol různé nestvůry a také do hry přidávají jedinečné relikvie, jež mohou vyšetřovatelé získat. Mějte však na paměti, že tato pravidla zvyšují celkovou obtížnost hry a nedoporučujeme je nezkušeným hráčům. Při prvním použití pravidel pro Neznámo doporučujeme hrát jen s jednou neznámou nestvůrou místo dvou (viz *Úprava obtížnosti*, strana 23).

## NOVÉ PRVKY

### DESKA NEZNÁMA



Při hře s pravidly pro Neznámo umístíte vedle desky příběhu desku Neznáma. Na desce Neznáma se nachází přehled fáze *Vyhodnocení konce tabu*, včetně kroků navíc, týkajících se hry s pravidly pro Neznámo. Obsahuje také 2 pole pro karty neznámých nestvůr. Každé pole je označeno rozdílným symbolem. Tyto symboly slouží jako identifikátory jednotlivých nestvůr.

### NEZNÁMÉ NESTVŮRY



Stejně jako na běžných kartách nestvůr, i na kartách neznámých nestvůr je znázorněn počet jejich životů, kostky, které používají při útoku, zvláštní schopnosti a celkový počet jejich figurek dostupných ve společné zásobě.

Mohou také obsahovat informace o příchodu nestvůry během přípravy hry (viz *Dodatečná příprava hry*, strana 22) a efekty, které se vyhodnotí při postupu Prastarého.

Během hry je s neznámými nestvůrami zacházeno stejně jako s běžnými nestvůrami – jakýkoli efekt působící na běžné nestvůry působí i na ně.

Při postupu Prastarého nejprve vyhodnoťte efekty z karet fáze Prastarého a karty kapitoly a poté efekty na kartách neznámých nestvůr v pevně daném pořadí – nejprve vyhodnoťte efekt a poté efekt .

**POZNÁMKA:** *Toto balení hry obsahuje karty neznámých nestvůr pro nestvůry obsažené nejen ve hře Cthulhu: I smrt může zemřít – Strach z neznáma, ale i v základní hře Cthulhu: I smrt může zemřít a v rozšíření Řada 2.*

### KARTY NEZNÁMÝCH MÝTŮ

Při hře s pravidly pro Neznámo zamíchejte do balíčku karet mýtů také 4 karty neznámých mýtů. Tyto karty pohybuji neznámými nestvůrami a po jejich vyhodnocení hráči musí dobat a vyhodnotit další kartu mýtů.



Když si hráči doberou kartu s tímto symbolem, musí ji po jejím vyhodnocení odložit. Poté si musí dobat a vyhodnotit další kartu mýtů. V dobírání a vyhodnocování karet mýtů pokračují až do okamžiku, kdy je vyhodnocena karta bez tohoto symbolu.

**POZNÁMKA:** *Pokud některý z herních efektů způsobí, že má být vyhodnocena karta s , aniž by byla fakticky dobrána (například karta šilenství Posttraumatická stresová porucha ze základní hry Cthulhu: I smrt může zemřít), efekt karty vyhodnoťte, ale další kartu už NEDOBÍREJTE ANI NEVYHODNOCUJTE.*

### NEZNÁMÉ RELIKVIE

Dalším novým prvkem jsou ve hře kromě neznámých nestvůr i neznámé relikvie. Každý vyšetřovatel začíná hru s 1 relikvií, která má jedinečnou schopnost. Relikvie začínají hru obráceny základní (bílou) stranou vzhůru. Jakmile vyšetřovatel dosáhne svého **třetího** , relikvie se přemění a je obrácena na přeměněnou (černou) stranu se silnější schopností. Tato proměna představuje ztrátu přičetnosti, kvůli níž se vyšetřovatel domnívá, že relikvie je něco víc než jen pouhý artefakt.



Základní strana

Přeměněná strana

**DŮLEŽITÉ:** *Relikvie se nepovažují za předměty ani za karty náleží a nelze je odložit ani je směňovat.*

## ■ DODATEČNÁ PŘÍPRAVA HRY

Po provedení všech kroků běžné přípravy hry proveďte následující dodatečné kroky:

1. Umístěte **desku Neznáma** vpravo vedle desky příběhu.
2. Náhodně vyberte 2 **neznámé nestvůry**, které se liší od nestvůr již se vyskytujících v dané kapitole. Obě jejich karty náhodně umístěte na odpovídající pole na desce Neznáma a z krabice si vezměte VŠECHNY odpovídající figurky.

3. Přivolejte 1 figurku každé neznámé nestvůry a umístěte je na různé, **náhodně určené brány**: Vezměte si 4 **žetony náhodných lokací** a odložte stranou ten, který znázorňuje počáteční místo. Zůstanou vám tedy jen 3 žetony znázorňující brány. Náhodně vyberte 1 z žetonů a na pole s odpovídající bránou umístěte 1 figurku nestvůry se symbolem ☹️. Žeton brány odložte a ze zbývajících dvou žetonů vyberte ještě jeden. Poté na pole s odpovídající bránou umístěte 1 figurku nestvůry se symbolem ☹️.

**POZNÁMKA:** Některé karty neznámých nestvůr mohou také obsahovat dodatečná pravidla o příchodu nestvůry při přípravě hry. Ujistěte se, že je při příchodu nestvůry vyhodnotíte.

4. Do balíčku karet mýtů zamíchejte 4 **karty neznámých mýtů**.
5. Náhodně vyberte počet karet **neznámých relikvií** odpovídající počtu vyšetřovatelů ve hře. Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere 1 relikvii a umístí ji vedle své desky vyšetřovatele základní (bílou) stranou vzhůru.



# ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI



Pokud si hráči chtějí upravit obtížnost hry, mohou provést některé z následujících změn:

## Rozdělení pravidel pro Neznámo

Ačkoli byly prvky neznámých relikvií a neznámých nestvůr navrženy tak, aby se používaly společně, hráči se mohou rozhodnout, že je budou používat samostatně, pokud chtějí jednodušší nebo těžší hru.

### – Neznámé relikvie: Pro snazší hru

Pokud si hráči chtějí hru zjednodušit, mohou do ní přidat pouze neznámé relikvie bez neznámých nestvůr. Pokud se tak rozhodnou, přidejte do hry pouze relikvie (krok 5 v dodatečné přípravě hry) a ostatní komponenty Neznáma nepoužívejte.

### – Neznámé nestvůry: Pro těžší hru

Pokud si naopak hráči chtějí hru ztížit, mohou do ní přidat pouze neznámé nestvůry bez neznámých relikvií. V tomto případě nepoužívejte relikvie a přeskočte krok 5 v dodatečné přípravě hry.

## Náhodná lokace při příchodu Prastarého:



Poté, co budete ve hře opakovaně čelit totožnému Prastarému, budete moci jeho chování snadněji odhadnout. Pokud byste chtěli čelit další výzvě, můžete při hraní použít žetony náhodné lokace, které náhodně určí, kam bude Prastarý ve svých posledních dvou fázích přivolán.



- Místo toho, aby byl Prastarý při odhalení jeho fáze III **přesunut** na určené pole, náhodně odhalte 1 ze 4 žetonů náhodné lokace a přesuňte jej na toto pole. Odhalený žeton odstraňte ze zásoby.
- Místo toho, aby byl Prastarý při odhalení jeho poslední fáze **přesunut** na určené pole, náhodně odhalte 1 ze 3 zbývajících žetonů náhodné lokace a přesuňte jej na toto pole.



## Jediná neznámá nestvůra

Pro snazší hru se hráči mohou rozhodnout přidat do hry pouze jednu neznámou nestvůru místo dvou.

### Změny v dodatečné přípravě hry:

1. Použijte zadní stranu desky Neznáma s pouze jedním polem pro neznámou nestvůru.
2. Vyberte pouze jednu neznámou nestvůru, s níž budete hrát.
3. Náhodně vyberte pouze 1 z žetonů náhodné lokace a umístěte 1 figurku nestvůry se symbolem .
4. Do balíčku karet mýtů zamíchejte pouze 2 karty neznámých mýtů se symbolem .

# PŘEHLED DOVEDNOSTÍ



## Hbitost

Při provádění akce **Pohyb** se můžeš pohnout o 1 pole navíc.

1× za svůj tah můžeš zdarma provést akci **Pohyb**.

Při provádění akce **Pohyb** tě může při opouštění stávajícího pole následovat 1 jiný vyšetřovatel.

Ve svém tahu můžeš provést 1 libovolnou akci navíc.

Při dovednosti **Hbitost** na třetí či vyšší úrovni se vyšetřovatel může rozhodovat, zda jej bude jeden jiný vyšetřovatel následovat na další pole, pokudé, když při vyhodnocování akce **Pohyb** opouští pole s vyšetřovatelem.

**PŘÍKLAD:** Leon se při zahájení akce **Pohyb** nachází na stejném poli jako Julien. Když pole opouští, vezme Julienu s sebou. Při opouštění následujícího pole se rozhodne na něm Julienu zanechat (nikdo jej nenásleduje) a přesune se na pole s Mikem a Ruth. Při svém třetím přesunu se rozhodne vzít s sebou Mika. Poté akci **Pohyb** ukončí.



## Nenápadnost

Při provádění akce **Pohyb** můžeš 1× proklouznout (1 nepřítel tě při pohybu nenásleduje).

Místo toho Při provádění akce **Pohyb** můžeš 3× proklouznout.

Každému nepříteli, kolem kterého proklouzneš, uděl 1 zranění.

Místo toho Při provádění akce **Pohyb** můžeš proklouznout, kolikrát budeš chtít.

Popis této dovednosti určuje, že **proklouznout** může vyšetřovatel pouze při provádění akce **Pohyb**. Pokud by jej k přesunu přiměl nějaký jiný efekt, nepřátelé jej následují jako obvykle, pokud není uvedeno jinak.

1× **proklouznout** znamená, že když vyšetřovatel opouští pole s nepřátem, může si libovolně zvolit jednoho z těchto nepřátel, který jej na nové pole nenásleduje. Místo toho zůstane zvolený nepřítel na poli, které vyšetřovatel opouští.

Dovednost **Nenápadnost** na druhé úrovni umožňuje vyšetřovateli proklouznout během jedné akce **Pohyb** až třikrát. Jelikož se vyšetřovatel může rozhodnout, kdy během provádění akce **Pohyb** proklouznutí použije, může například nechat 3 nepřátele, aby jej následovali přes dvě pole a při posledním pohybu nechat nepřátele pomoci proklouznutí za sebou. Může se také rozhodnout nechat každého nepřítele na jiném poli tak, že proklouzne při každém přesunu jednomu z nich. Vyšetřovatel také může proklouznout během jedné akce **Pohyb** vícekrát stejnému nepříteli, když se znovu vrátí na pole, které předtím opustil, a znovu je opouští. Pamatujte však, že proklouznout dvakrát témuž nepříteli se stále počítá jako dvě proklouznutí.

Při dovednosti **Nenápadnost** na čtvrté úrovni stále platí i efekt třetí úrovně, kdy vyšetřovatel uděluje 1 zranění nepříteli, kolem něhož proklouzne.



## Odolnost

Při útoku nepřítele nebo při hodu na oheň máš k dispozici 1 přehození kostky zdarma.

Místo toho Při útoku nepřítele či hodu na oheň si můžeš snížit počet udělených zranění o 1 a ztrátu příčetnosti rovněž o 1.


Místo toho Můžeš si snížit o 1 počet udělených zranění a ztrátu příčetnosti rovněž o 1 z JAKÉHOKOLI ZDROJE.

Místo toho Můžeš si snížit o 2 počet udělených zranění a ztrátu příčetnosti o 1 z JAKÉHOKOLI ZDROJE.

Dovednost **Odolnost** na druhé či třetí úrovni umožňuje vyšetřovateli si o 1 snížit počet udělených zranění nebo ztracené příčetnosti, případně obojího současně, pokud tyto ztráty pocházejí z tožného zdroje.



## Rváč

Je-li cíl tvého útoku na stejném poli jako ty, získáš .

Cílem tvého útoku může být LIBOVOLNÉ MNOŽSTVÍ nepřátel na tvém poli (zranění mezi ně rozděl dle vlastního uvážení).


Je-li cíl tvého útoku na stejném poli jako ty, máš k dispozici 2 přehození kostky zdarma.


Je-li cíl tvého útoku na stejném poli jako ty, můžeš udělit všechna zranění, která ti padnou, KAŽDÉMU nepříteli na tomto poli.


Při dovednosti **Rváč** na druhé či vyšší úrovni musí vždy hráč určit cíle svého útoku předtím, než hodí kostkami. Pokud vyšetřovatel útočí na více cílů, vyhodnotí se u všech cílů efekty „když na něj útočí vyšetřovatel“. Pořadí, v němž budou efekty vyhodnocovány, určí aktivní hráč.




## Tajné vědění

Při provádění libovolného hodu můžeš počítat 1  jako 1 úspěch.

Místo toho Jako úspěchy můžeš počítat libovolné množství .

Sníž si úroveň stresu o 1 za každé , která počítáš jako úspěch.



Každé  můžeš počítat jako 2 úspěchy.

**Tajné vědění** lze použít pro jakýkoli hod, včetně hodů proti sobě samému, pokud si to hráč přeje.



## Zkušný střelec

Cílem tvého útoku může být nepřítel na poli ve vzdálenosti 1 (sousedící pole).

Je-li cíl tvého útoku na jiném poli než ty, získáš  .

Cílem tvého útoku může být nepřítel na poli ve vzdálenosti 2 (sousedící či následující pole).

1× za svůj tah můžeš zdarma provést akci **Útok** na cíl na jiném poli, než jsi ty.

Cíl ve vzdálenosti 1 je takový cíl, k němuž se lze pohnout za pomoci 1 bodu pohybu. A podobně je cíl ve vzdálenosti 2 takový cíl, k němuž se lze pohnout za pomoci 2 bodů pohybu. Figurka na poli, na které se nelze z jakéhokoliv důvodu pohnout, se nemůže stát cílem.

Dovednost **Zkušný střelec** na čtvrté úrovni umožňuje vyšetřovateli během jeho tahu zdarma provést akci **Útok** proti cíli, který se nachází na jiném poli než sám vyšetřovatel.



# POPIS KAPITOL

## Kapitola 1 – Čas truchlení



Kilkenny se nikdy nevzpamatovalo z čarodějnických procesů a z trestu, který postihl Petronilu de Meath a Alici Kytelerovou. Jedna z nich byla navíc obviněna neprávem. I když jejich těla sbořela na popel už před mnoha staletími, jejich neklidné duše zde stále dlí, pobáněny záští a tajemnou mocí.

Jejich žalobci s nimi sdílejí společný osud, bloudí prokletými ulicemi města a domáhají se konečné spravedlnosti. A kultisté se mezitím živí pozůstatky síly, která zde dosud přetrvává. Pátrejte po stopách, které byly kdysi přehlédnuty, protože mír do tohoto města čarodějnic přinese jen nový proces a konečné odhalení pravdy.

## Kapitola 2 – Ostrov prokletých



Na malém ostrově poblíž Benátek se schyluje k bouři. Dunící brom přeblihuje výkřiky těch, které ostatní, neschopni spatřit skrytou číhající hrůzu, problašují za šílené. Kdysi se v tomto sanatoriu lidé skutečně léčili, ale nyní se z něj stalo vězení. Lékaři a dozorcí jsou ve skutečnosti jen přestrojení kultisté a trýznitelé a šílenství je zde hnacím strojem jejich nekalých záměrů.

Zamčené dveře vás nesmí zastavit. A v temných chodbách a zapomenutých celách lze nalézt i nečekané spojení. Musíte se dostat na svobodu dříve, než bude dokončen rituál, i když šeptající stíny budou na mnohé možná příliš. Nevěřte ani na okamžik tomu, co tvrdí lékaři. Nestvůry jsou skutečné a na cestě k vám.

## Kapitola 3 – Zbav nás od zlého

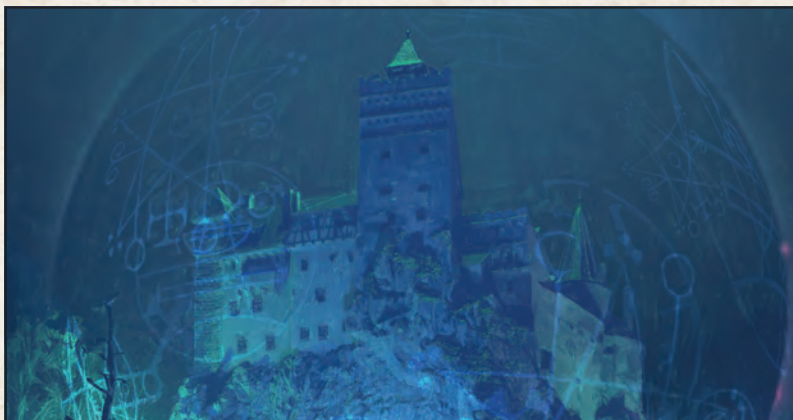


V hlubinách pařížských katakomb, v místech, kde společně poměřují své síly smrt a čas, jakýsi zlovolný úmysl banobí rovným dílem práchnivé kosti i čerstvou krev. Byl zde postaven nečistý oltář, na němž kultisté a jejich páni obětují nevinné kolemjdoucí i přízraky z rozličných období minulosti.

Neztraťte se v tomto spletitém bludišti chodeb. Snažte se nevšímat si toho, jak těžké jsou kosti, jež nesete v rukách, ani toho, jaký zvuk dělají stěny, které se kolem vás svírají. Aby živí byli uchráněni a v katakombách znovu zavládl klid, musí být oltář za každou cenu zničen.



## Kapitola 4 – Na přání královny



Není žádným tajemstvím, že kámen, jenž byl kdy zkropen krví, si uchovává vzpomínky těch, kteří na něm byli zabiti. A je tomu tak i s tímto bradem, mýty opředěným domovem Vlada Narážeče, ztraceným v mlžném oparu děsivých pověr a ještě strašlivějších pravd.

Jediné, co tyto zdi i jejich obyvatelé znají, je žízeň. A krom původních obyvatel zde nyní sídlí i kultisté a snaží se ovládnout prastaré síly. Jediný způsob, jak je zastavit, je vyhodit celý brad do povětří, ať se dávné zlo konečně obrátí v prach.

## Kapitola 5 – Slavnosti smrti



Mají-li se naplnit tajné tužby, vždy musí utrpět nevinnost. Je lákavé podlehnout kouzlu pestrobarevných světel a dětského smíchu, ale nenechte se zmýlit – tento karneval je ve skutečnosti jen pastí nastraženou kultisty, aby sloužila jejich rituálním záměrům.

Budete potřebovat trochu štěstí a notnou dávku umu, abyste se s touto výzvou vypořádali. Přizpůsobte se jejich hře, snažte se v ní zvítězit a přitom držte obyvatele města stranou. Jen tak budou v bezpečí.

## Kapitola 6 – Panna a netvor



Kořeny této pohádky mají ostré trny: Sladká láska zkysne žárlivostí a zbožkne vraždou. Naslouchejte pečlivě nářku přízraků, které tento příběh opakují stále znovu a znovu. Snažte se nalézt ženu, jež uvěřila tomu, že krása vychází zevnitř... a draze za to zaplatila.

Netvor se ukrývá v podzemí. Je strážcem přízraků i jejich vězněm. A čeká, až bude nakrmen. To on způsobil, že zámek je nyní prokletý a po jeho moci baží kultisté. Abyste je zastavili, musíte se místo obětí stát lovci.





## REJSTŘÍK

Akce.....	13	Průchod .....	9
Bezpečné pole .....	9	Přehazování kostek.....	11
Boj s nepřáteli .....	16, 17, 19	Přerušení rituálu .....	19
Brány .....	9	Příchod nepřátel .....	15
Chapadlo.....	11	Příchod Prastarého .....	15, 18
Deska příběhu .....	6	Příprava hry.....	10
Deska vyšetřovatele .....	8	Přičetnost.....	8
Dovednosti .....	8, 24	Shody a nejasnosti .....	20
Hoří!.....	17	Schodiště.....	9
Karta fází Prastarého .....	5, 19	Smrt.....	19
Karta kapitoly .....	5	Směna .....	14
Karta mýtu .....	7, 15, 18	Stres.....	8
Karta nálezu .....	6, 16	Šílenství .....	8
Kostky.....	11	Tah .....	13
Kultista .....	7	Tunel .....	9
Nepřítel.....	7	Úspěch .....	11
Nestvůra .....	7	Útok.....	14
Neznámé relikvie .....	21	Vylepšená kostka.....	11
Obtížnost .....	23	Vyšetřovatel .....	8
Oddech .....	14	Vzdálenost.....	20
Pohyb.....	13	Znamení Starších .....	11
Pole .....	9	Zranění .....	8
Pomocník .....	16	Zvláštní akce kapitoly .....	15
Prastarý .....	5	Základní kostky .....	11
Pravidla pro Neznámo.....	21	Získat .....	6, 16
Prohledávání .....	16	Žeton postupu.....	18

## AUTOŘI

**Autoři hry:** Marco Portugal (vedoucí) a Rob Daviau

**Autoři původní hry:** Rob Daviau a Eric M. Lang

**Vývoj:** Leo Almeida (vedoucí), Jordy Adan, Patrick Fernandes a Brian Neff

**Vedoucí výroby:** Guilherme Goulart

**Výroba:** Marcela Fabreti (vedoucí), Thiago Aranha, Daryl Choo, Randall Chua, Vincent Fontaine, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia a Gregory Varghese

**Ilustrace:** Helder Almeida, Nicolas Fructus, Stefan Kopinski, Karl Kopinski, Prosper Tipaldi, Iwo Widulinski, Richard Wright a Daniel Zrom

**Titulní ilustrace:** Stefan Kopinski

**Spoluautor kapitoly:** Brian Neff

**Umělecký vedoucí:** Mathieu Harlaut

**Grafická úprava:** Marc Brouillon (vedoucí), Louise Combal, Fabio de Castro, Júlia Ferrari a Max Duarte

**Vizualizace figurek:** Edgar Ramos

**Vedoucí výroby figurek:** Mike McVey

**Návrh figurek:** Studio McVey

**Konzultant světa Cthulhu:** Francesco Nepitello

**Atmosférické texty:** Eric Kelley (vedoucí) a Marcela Fabreti

**Redakce:** Jason Koepp a Adam Krier

**Vydavatel:** David Preti

**Testování hry:** Andre Albuquerque, Matheus Almeida, Daniel Alves, Rafael Assaf, Davi Augusto, Fabio Binder, Euclides Cantidiano, Pedro Ferreira, Felipe Galeno, Luciana Keller, Cassiano Kruchelski, Alexandre Najjar, Rafael Najjar, Daniel Rosini, Felipe Souza a Fernando Silva

## ČESKÁ VERZE

**Překlad:** Jan Březina

**Grafická úprava:** Black Light Studio



**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce překladu:** Martin Hrabálek, Vladimír Smolík a Ondřej Kurka

# PŘEHLED PRAVIDEL

## FÁZE TAHU

### 1. PROVEDENÍ 3 AKCÍ VYŠETŘOVATELE

- **Pohyb** – Pohni se až o 3 pole. Nepřátelé tě následují. Přidej 1  na desku svého vyšetřovatele za každý  na poli, které opouštíš.
- **Útok** – Proved' hod na útok proti 1 nepříteli na svém poli.
- **Oddech** – Sniž si úroveň stresu / vyleč zranění celkem až o 3 (jen na bezpečném poli).
- **Směna** – Libovolně předávej předměty a pomocníky mezi všemi vyšetřovateli na svém poli.
- **Zvláštní akce kapitoly** – Popsány na kartě kapitoly.

### 2. DOBRÁNÍ KARTY MÝTŮ



- Zajisti viditelnost symbolů příchodu Prastarého.
- Vyhodnoť událost.
- Umísti přicházející nepřátele na brány (jsou-li v zásobě odpovídající figurky).




### 3. PROHLEDÁVÁNÍ NEBO BOJ

- Pokud jsi na bezpečném poli, dober si kartu nálezu.
- Pokud jsou na tvém poli nepřátelé, všichni na tebe postupně zaútočí (proved'hody na útok kostkami dle karet nepřátel).

### 4. VYHODNOCENÍ KONCE TAHU

#### 1. Efekty na konci tahu



2. **Hoří!** – Hoď 1  za každý  na desce vyšetřovatele, žetony pak odstraň.

3. **Kontrola odkládacího balíčku karet mýtů** – Pokud jsou zde 3 , Prastarý postupuje. Vyhodnoť efekty na odhalených kartách fází Prastarého a na kartě kapitoly. Při hře s neznámými nestvůrami vyhodnoť efekty  a . Poté zamíchej odložené karty mýtů do dobíracího balíčku mýtů.

4. **Kontrola přivolání Prastarého** – Pokud Prastarý dosáhl červeného pole nebo byl přerušen rituál, dej stranou kartu fáze 1, odhal kartu fáze 2, proved' efekty při odhalení, přivolej Prastarého.

5. **Efekty Prastarého na konci tahu** – Vyhodnoť postupně efekty všech odhalených fází.

## KOSTKY A HODY

**Proved'hod** – Hoď třemi  a všemi , které máš k dispozici.



**Úspěch** – Při útoku udělí 1 zranění.



**Znamení Starších** – Lze jím aktivovat dovednost. Jinak bez efektu.





**Chapadlo** – Ubírá 1 přičetnost.

**Přehození kostky** – Při provádění JAKÉHOKOLI hodu může aktivní vyšetřovatel zvýšit úroveň svého stresu o 1 a přehodit 1 libovolnou kostku (tuto činnost může provádět tolikrát, kolikrát chce nebo může).

## PŘÍČETNOST

**Když ukazatel dosáhne** :

- Ignoruj ztrátu zbylých bodů přičetnosti.
- Vyhodnoť efekt své karty šílenství.
- Zvyš úroveň jedné ze svých dovedností.
- Za každé pole se symbolem , kterého ukazatel dosáhl, přidej ke všem svým hodům +1 .

## SOUBOJ S PRASTARÝM

- Poté, co je přivolán, používá Prastarý při útoku všechny kostky zobrazené na všech odhalených kartách fází Prastarého.
- Na Prastarého je možné útočit až poté, co je přerušen rituál.
- Poté, co je Prastarému udělen počet zranění shodný nebo převyšující počet životů aktuální fáze, dej stranou kartu fáze stranou, odhal následující fázi a vyhodnoť její efekt při odhalení.

## KONEC HRY

**VŠICHNI VYHRAJÍ, KDYŽ:**

- Porazíte Prastarého v jeho poslední fázi.

**VŠICHNI PROHRAJÍ, KDYŽ:**

- Je vyšetřovatel zabit nebo propadne šílenství předtím, než je Prastarý přivolán do hry.
- Jsou zabiti nebo propadli šílenství všichni vyšetřovatelé.
- Žeton postupu dosáhne posledního pole na stupnici příchodu.