

PRAVIDLA HRY

ETERNAL

I SMRT MŮŽE ZEMŘÍT



OBSAH

KOMPONENTY	2
ZÁKLADNÍ PŘEHLED	4
KAPITOLY	5
PRASTAŘÍ	5
DESKA PŘÍBĚHU	6
KARTY NÁLEZŮ	6
KARTY MÝTŮ	7
NEPŘÁTELÉ	7
VYŠETŘOVATELÉ	8
Stres	8
Zranění	8
Příčetnost	8
Dovednosti	8
DÍLKY A POLE	9
BEZPEČNÁ POLE	9
PŘÍPRAVA HRY	10
KOSTKY A HODY	11
VYLEPŠENÉ KOSTKY	11
PŘEHAZOVÁNÍ KOSTEK	11
VYHODNOCENÍ VÝSLEDKU HODU	11
1. Vyhodnocení úspěchů	11
2. Vyhodnocení efektů	11
3. Vyhodnocení efektů chapadel	11
PŘEHLED FÁZÍ TAHU	12
1. PROVEDENÍ TŘÍ AKCÍ	12
Pohyb	12
Útok	13
Oddech	13
Směna	13
Zvláštní akce kapitoly	14
2. DOBRÁNÍ KARTY MÝTŮ	14
Příchod Prastarého	14
Událost	14
Příchod nepřátel	14
3. PROHLEDÁVÁNÍ NEBO BOJ	15
Vyhodnocení útoku nepřátel	16
4. VYHODNOCENÍ KONCE TAHU	16
1. Efekty na konci tahu	16
2. Hoří!	16
3. Kontrola odkládacího balíčku karet mýtů	17
4. Kontrola přivolání Prastarého	17
5. Efekty Prastarého na konci tahu	17
SMRT VYŠETŘOVATELE	18
PŘERUŠENÍ RITUÁLU	18
SOUBOJ S PRASTARÝM	18
KONEC HRY	19
REJSTRÍK	19
AUTOŘI	19
PŘEHLED PRAVIDEL	20

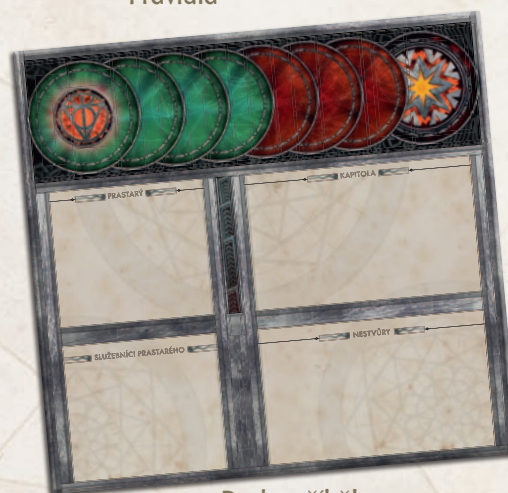
KOMPONENTY



Pravidla



17 oboustranných dílů



Deska příběhu



12 karet šílenství



5 vylepšených kostek



5 barevných podstavců



30 ukazatelů s chapadly



3 základní kostky

49 ŽETONŮ



1 žeton počátečního místa



26 žetonů zranění



3 žetony brány



1 žeton postupu



2 žetony schodiště



2 žetony tunelu



6 žetonů dovedností 1. úrovně



8 žetonů ohně

KRABIČKA S PRASTARÝM – CTHULHU



KRABIČKA S PRASTARÝM – HASTUR



6 KRABIČEK S KAPITOLAMI

(obsah je popsán na zadní straně dané krabičky)



10 figurek vyšetřovatelů



10 desek vyšetřovatelů

10 kultistů



18 nestvůr



*Kultisté a ty jejich zpropadené rituály.
Chtějí povolat Prastarého boha a zničit svět.
Jako obvykle. My ale tentokrát máme plán.
Ten jejich rituální taneček jim překazíme.
Rozčísáme to opravdu pořádně.*

*A když se pak Prastarý objeví
v našem světě, bude najednou smrtelný.
Jen trochu. Jen na malou chvílku.*

A během té chvílky ho zabijeme.

*Nebude to snadné.
Bude třeba pracovat společně.
Dost možná, že při tom zešílíme.
Ale tak je to v pořádku.*

Šílenství nás žene kupředu.

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. Nikdy však do hry nepřimíchejte obsah z žádných dalších krabiček.



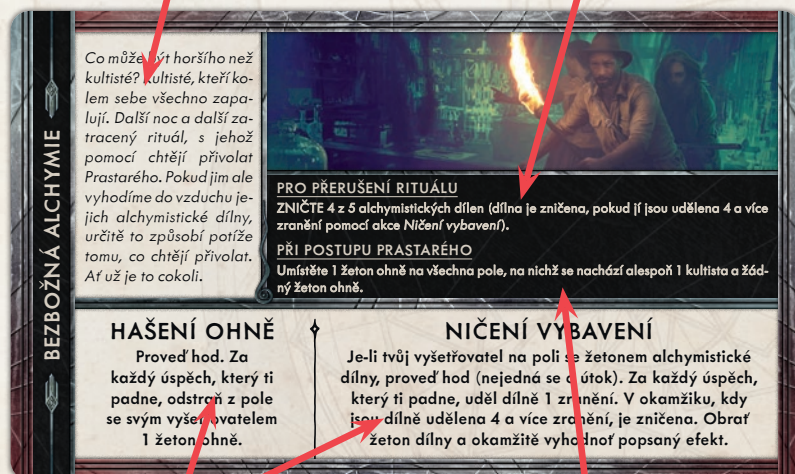
1 až 5 hráčů hrají za vyšetřovatele, kteří spolupracují a společně zvítězí či prohrají. Každá hra sleduje totožný cíl: přerušit rituál a poté zabít Prastarého.

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 braní kapitoly.

Způsob, jakým lze přerušit rituál a učinit Prastarého zranitelným.

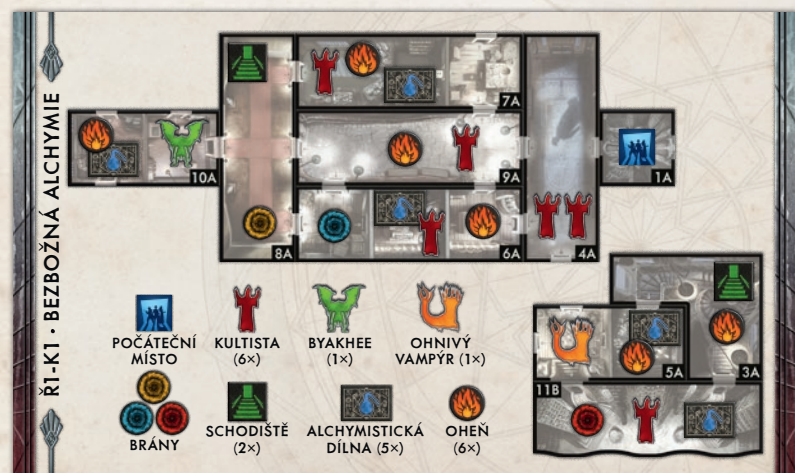


Dvě zvláštní akce, které při hraní této kapitoly mohou vyšetřovatelé provádět.

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

Poznámka: Některé kapitoly mají svá zvláštní pravidla.

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



PRASTAŘÍ

Každý Prastarý má své vlastní služebníky a nestvůry, své vlastní karty mýtů, které vám pěkně zkomplikují život, a karty fází, v nichž bude Prastarý v průběhu hry postupovat. 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 do našeho světa, je na místo figurky na stupnici umístěn žeton postupu. Pokud žeton postupu dosáhne konce stupnice, Prastarý ovládne svět a všichni vyšetřovatelé prohrají.



4 karty fázi Prastarého umístíte zde lícem vzhůru seřazené od první po poslední fázi.

Sem umístíte kartu kapitoly a odpovídající kartu nestvůr.

Sem umístíte 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 karet 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 dále popsány podrobněji na straně 15.



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 nebo během hodu kostkami.





KARTY MÝTŮ

Karty mýtů řídí veškeré hrozby této hry. Brzy je budete nenávidět. Balíček karet mýtů je tvořen z jedné poloviny z karet mýtů z krabičky kapitoly a z druhé poloviny z karet 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 14.



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 17).

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 se používají při útoku, a zvláštní schopnosti, jež se mohou aktivovat při různých příležitostech.

POZNÁMKA: Karty nepřátel jsou dvojího druhu – karty nestvůr (nachází se v krabičce kapitoly) a karty služebníků (nachází se v krabičce s Prastarým).

🎲 VYŠETŘOVATELÉ 🎲

Každý vyšetřovatel má svou vlastní desku se stupnicí zranění, stupnicí přičetnosti a třemi dovednostmi. Aktuální stav na stupnici je zaznamenáván pomocí ukazatelů s chapadly v barvě zvolené hráčem. Po levé i pravé straně desky se nacházejí místa, kam lze umístit získané karty nálezu. Počet karet nálezu, 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 nálezu. 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).

■ ZRANĚNÍ

Pokud ukazatel na stupnici zranění dosáhne kdykoli na pole s lebkou, vyšetřovatel je zabit (viz „Smrt vyšetřovatele“ na straně 18).

■ DOVEDNOSTI

Tři dovednosti vašich vyšetřovatelů vám vždy dávají nemalé výhody. Dovednost úplně nahoře je vaše hlavní vlastnost, jedinečná pro každého vyšetřovatele. Zbylé 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 úroveň 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.

■ PŘÍČETNOST

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 19).

Stupnice přičetnosti obsahuje pole s ikonami 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 nálezu a mýtů) více bodů přičetnosti, než kolik jich je třeba k dosažení nejbližšího 🌀, ukazatel se na 🌀 zastaví a zbylé body již neztrácí.

◇ Zisk vylepšených kostek

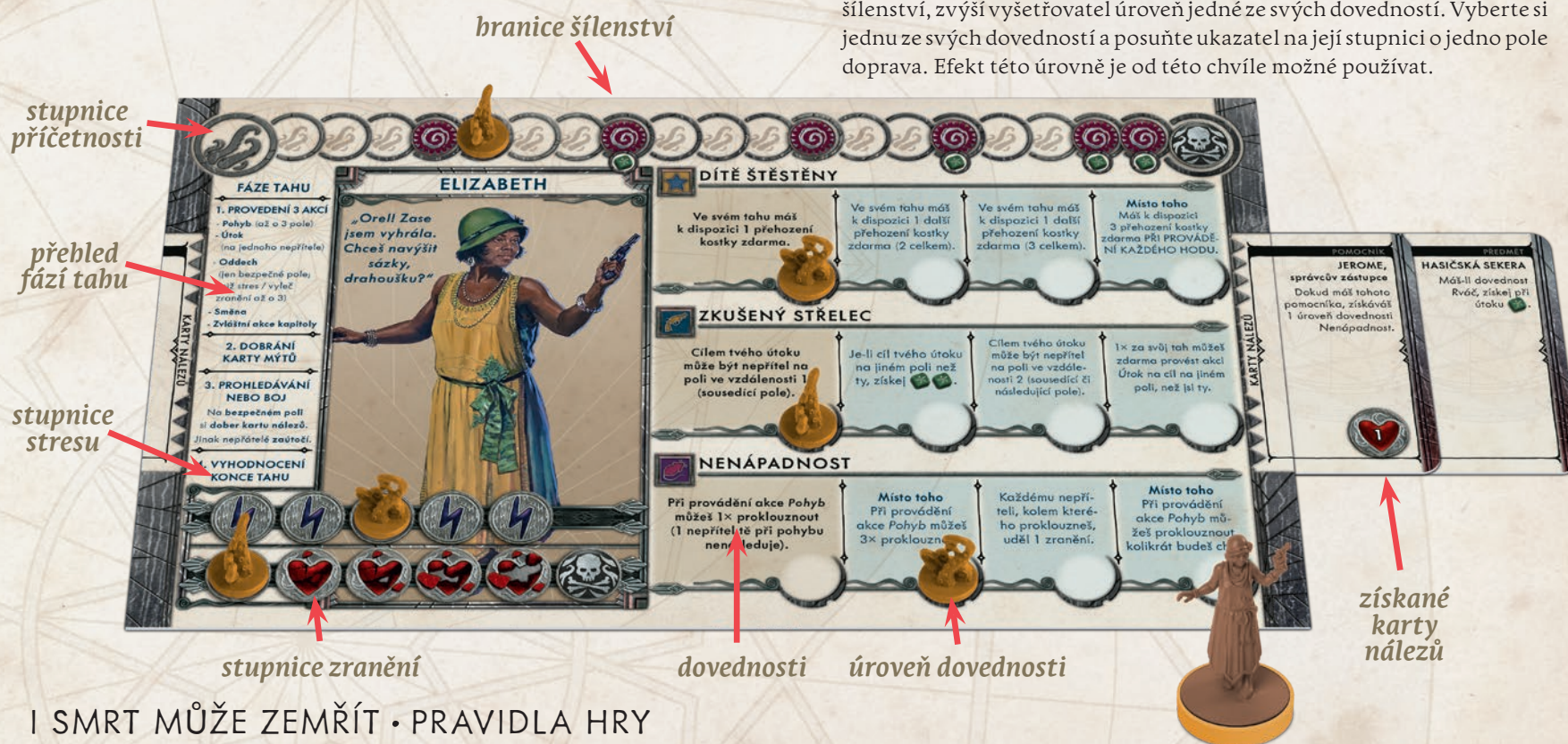
4 z polí 🌀 mají ve spodní části zobrazenou zelenou vylepšenou kostku. Pokaždé, když ukazatel dosáhne jednoho z těchto polí, získá vyšetřovatel ke všem svým hodům až do konce hry navíc 1 vylepšenou kostku.

◇ Aktivace vyšetřovatelova šílenství

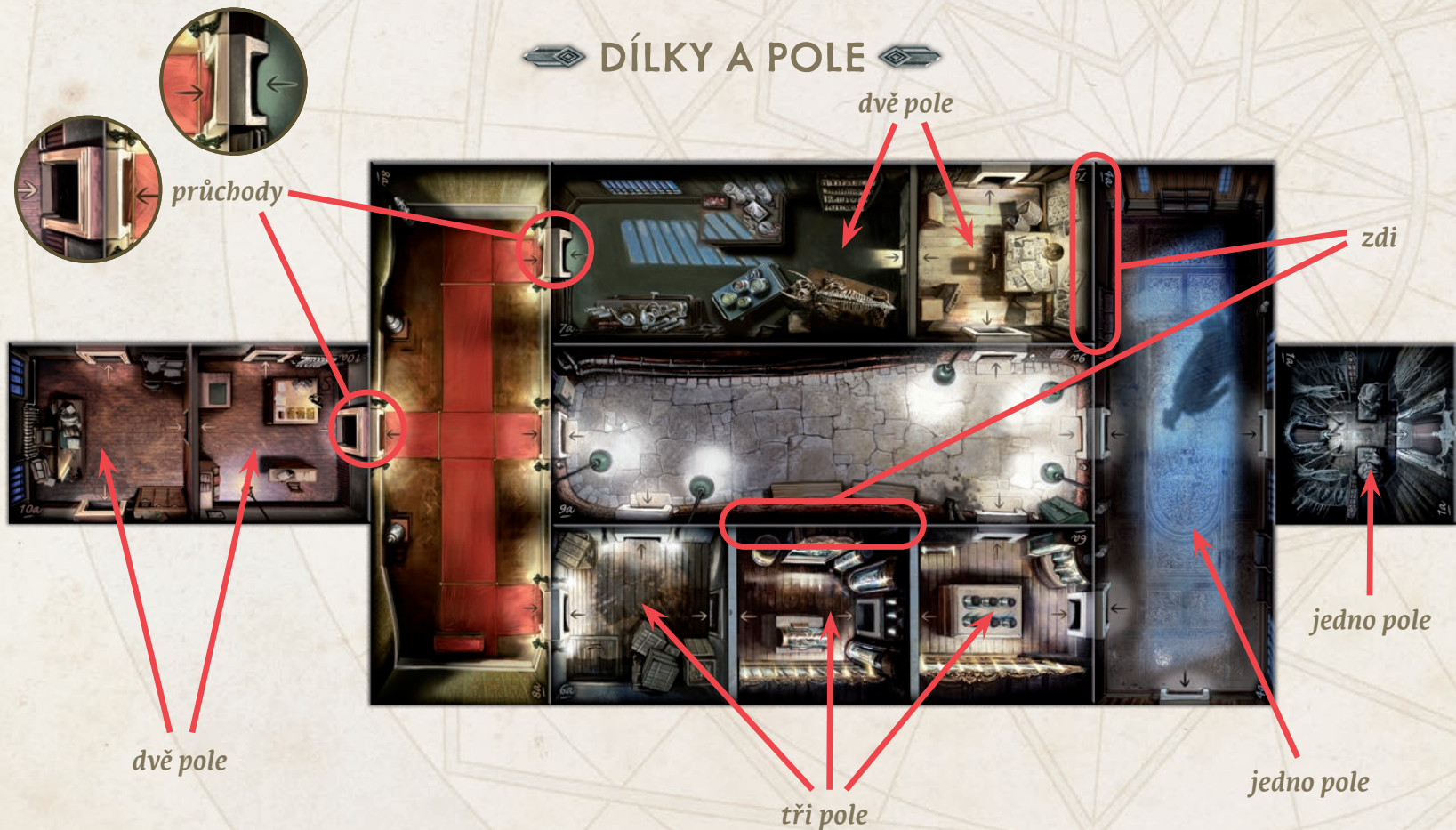
Na začátku hry obdrží každý vyšetřovatel jednu kartu šílenství. Vždy když ukazatel na jeho stupnici přičetnosti dosáhne 🌀, karta šílenství se aktivuje. Proveďte efekt popsany na kartě. V případě, že 🌀 dosáhne současně více vyšetřovatelů, efekty jejich karet šílenství jsou vyhodnocovány postupně ve směru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

◇ Zvýšení úrovně dovednosti

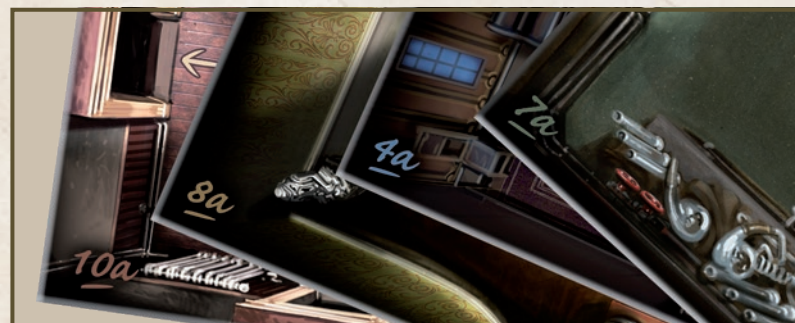
Když ukazatel dosáhne 🌀, poté, co vyšetřovatel provede efekt své karty šílenství, zvýší vyšetřovatel úroveň jedné ze svých dovedností. Vyberte si jednu ze svých dovedností a posuňte ukazatel na její stupnici o jedno pole doprava. Efekt této úrovně je od této chvíle možné používat.



◀ DÍLKY A POLE ▶



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



Jednotlivá pole na dílcích jsou vymezena zdmi a průchody.

Některé dílky obsahují pouze jedno pole, jiné dílky mohou obsahovat i dvě nebo tři pole (viz obrázek výše).

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 zeď (nebo okraj mapy), nelze tímto průchodem nikam projít.

Počet figurek, které mohou být v jednom okamžiku na jednom poli, není omezen.

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



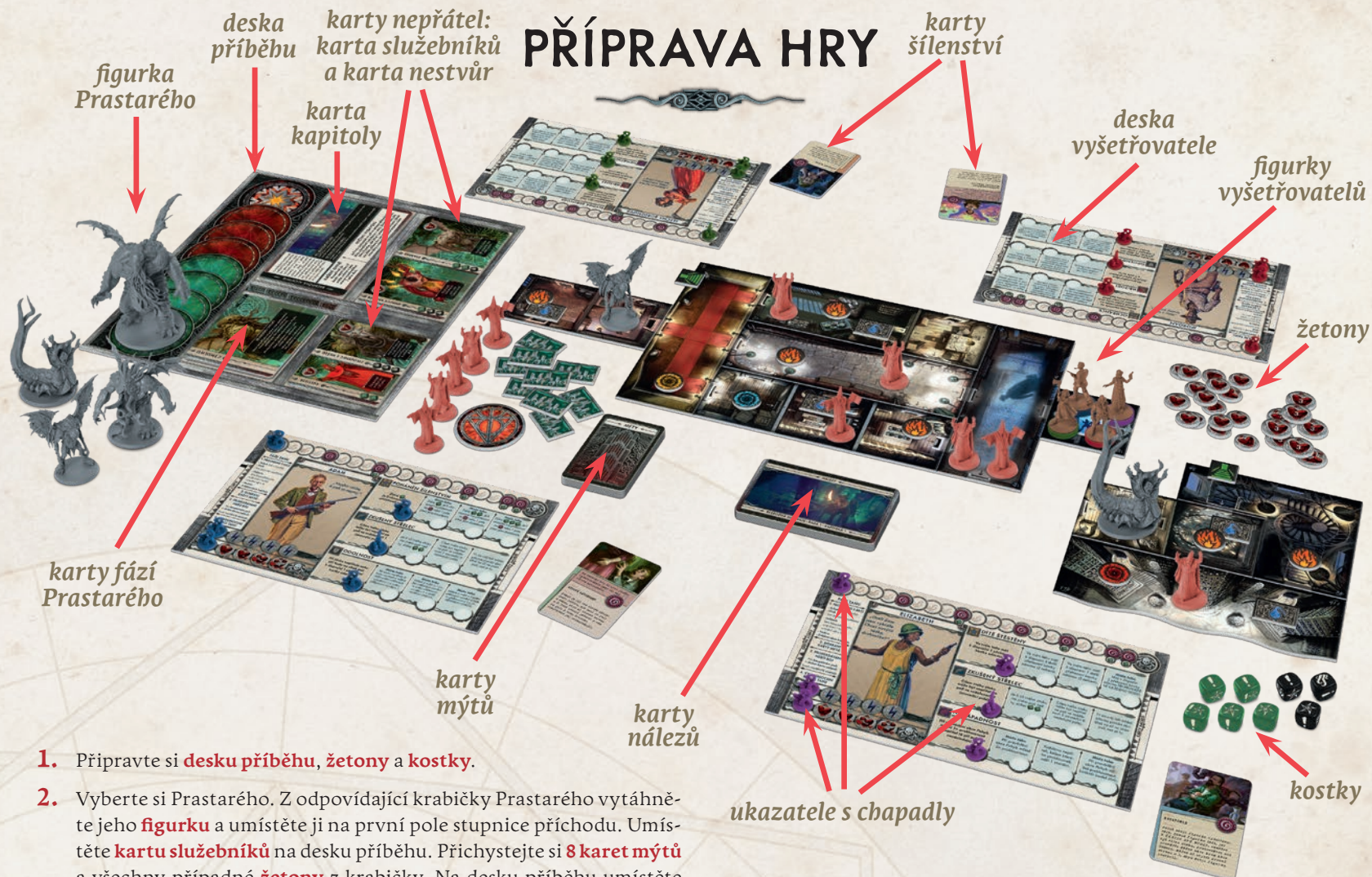
Na některých mapách se mohou objevit žetony se schodišti či tunely. Z pole obsahujícího takovýto žeton lze pohnout vyšetřovatelem na pole obsahující žeton se stejným symbolem. Takto propojená pole jsou pro všechny účely ve hře považována za navzájem sousedící.



◀ BEZPEČNÁ POLE ▶

Pole je považováno za bezpečné, pokud se na něm nenachází žádný nepřítel.

PŘÍPRAVA HRY



1. Připravte si **desku příběhu**, **žetony** a **kostky**.
2. Vyberte si Prastarého. Z odpovídající krabičky Prastarého vytáhněte jeho **figurku** a umístěte ji na první pole stupnice příchodu. Umístěte **kartu služebníků** na desku příběhu. Přichystejte si **8 karet mýtů** a všechny případné **žetony** z krabičky. Na desku příběhu umístěte na sebe lícem vzhůru **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**. **Kartu nepřátel** umístěte na desku příběhu.
4. Přichystejte si všechny figurky všech nepřátel zobrazených na kartě služebníků i na kartě nepřátel (žádné jiné figurky nepřátel nebudete v této partii potřebovat).
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.
6. Zamíchejte společně všech 16 karet mýtů a vytvořte z nich dobírací balíček s kartami umístěnými lícem dolů.
7. Zamíchejte **karty náleží** a vytvořte z nich dobírací balíček s kartami umístěnými 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 pole 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 chapadly** v barvě odpovídající barvě podstavce jeho vyšetřovatele. 3 ukazatele umístí na první úroveň tří stupnic dovedností. Zbýlé 3 ukazatele umístí vždy na začátek stupnic zranění, stresu a přičetnosti.
10. Zamíchejte **karty šílenství**, každému hráči rozdejte 1 kartu. Zbýlé karty odložte. Každý hráč umístí svou kartu šílenství lícem vzhůru poblíž desky vyšetřovatele.
11. Náhodně určete začínajícího hráče. Tento hráč může svým tahem začít hru.

KOSTKY A HODY



Některé akce a karty náleží vás vyzývají k tomu, abyste „provedli hod“. Pokud má vyšetřovatel provést hod, vždy k němu používá 3 základní černé kostky (a za určitých podmínek může přidat navíc i vylepšené zelené kostky). Nepřítelé používají ke svému útoku vždy konkrétní kombinaci kostek, která je popsána na kartě nepřátel.

Na kostkách se nachází tyto 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. Například může být třeba nejméně dvou úspěchů, aby váš vyšetřovatel prohledal bezvládné tělo.



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



CHAPADLO: Šílenství! Za každou kostku s tímto výsledkem ztrácí vyšetřovatel 1 přičetnost. Posuňte ukazatelem na stupnici přičetnosti o jedno pole doprava.

DŮLEŽITÉ: Tento výsledek znamená ztrátu přičetnosti u **KAŽDÉHO** hodu, at už útočíte, je na vás útočeno, či „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 až do konce hry poté, co vyšetřovatel na stupnici přičetnosti dosáhne pole s ikonou hranice přičetnosti, které má ve spodní části zobrazenou zelenou vylepšenou kostku. Počet vylepšených kostek, které můžete pro jeden hod získat, není omezen.

POZNÁMKA: Vylepšené kostky na sobě nemají symbol chapadla.

PŘEHAZOVÁNÍ KOSTEK



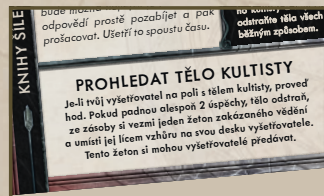
Poté, co kostkami hodíte, můžete zvýšit svou úroveň stresu a přehodit výsledek hodu 1 kostky. Původní výsledek hodu je ignorován a počítá se výsledek nový. Tuto činnost můžete opakovat libovolně, kolikrát uznáte za vhodné, dokud nedosáhnete maximální úrovně stresu. Kostky můžete tímto způsobem přehazovat i při útoku nepřátel na vašeho vyšetřovatele.

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). Poté proveďte vyhodnocení hodu v následujícím pořadí:

1. VYHODNOCENÍ ÚSPĚCHŮ

- Pokud se jedná o útok vyšetřovatele, každý úspěch znamená zranění udělené nepříteli.
- Pokud se jedná o útok nepřítel, každý úspěch znamená zranění udělené cíli útoku (obvykle vyšetřovateli).
- Pokud jste byli zvláštní akcí vyzváni k tomu, abyste „provedli hod“, musíte získat alespoň stanovený počet úspěchů nebo více, aby byla akce úspěšně provedena.



Tato kapitola umožňuje vyšetřovateli provádět zvláštní akci. Pokud se vyšetřovatel nalézá na poli s tělem kultisty, může provést hod. Pokud jsou výsledkem hodu alespoň 2 úspěchy (nebo více), podaří se vyšetřovateli tělo prohledat.

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 dosáhnete pole , pohyb ukazatele se zastaví (a to i v případě, že jste neztratili všechny body přičetnosti určené výsledkem hodu), aktivujte efekt vyšetřovatelovy karty šílenství a poté zvýšte 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 víckrát než jednou. Má na výběr ze čtyř běžných akcí dostupných v každé kapitole a dvou zvláštních akcí jedinečných pro každou kapitolu.

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

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 nějaké žetony ohně, umístěte ze zásoby na desku tohoto vyšetřovatele 1 žeton ohně za každý žeton ohně, který se nachází na opuštěném poli. Žetony na poli zůstávají (viz „Hoří!“ na straně 16).

PŘÍKLAD: Ian chce provést akci Pohyb a pohnout se o 3 pole. Nejprve se pohne na pole s kultistou.



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



Akci Pohyb ukončí Ian na třetím poli, kde se nachází ohnivý vampýr. Kultista jej sem opět následuje. Vyšetřovatel také opustil pole, na němž se nacházejí 2 žetony ohně, takže Ian dostane ze zásoby 2 žetony ohně a umístí je na svou desku vyšetřovatele. Ian je nyní na poli s ohnivým vampýrem a kultistou. 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 pouze poté, co je přerušen rituál (podrobněji na straně 18).

PŘÍKLAD: Ian provede akci Útok, aby zaútočil na kultistu i ohnivého vampýra. Jiný vyšetřovatel by musel určit, zda útok povede na kultistu či vampýra, ale Ian 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, úspěch, úspěch, chapadlo a Znamení Starších. Ian nemá žádnou dovednost, která by mu umožnila využít Znamení Starších, a symbol tedy nemá žádný efekt. Ian si zvýší úroveň stresu o 1 a přehodí kostku s prázdnou stranou. Padne mu úspěch! Zvýší úroveň stresu ještě o 1 a přehodí kostku se Znamením Starších. Padne mu znovu Znamení Starších. Rozhodne se, že dál už přehazovat výsledek bodu nebude.



Kultista má 2 životy, ohnivý vampýr 4. Ianovi padly 3 úspěchy a může tedy mezi oba nepřátele libovolně rozdělit 3 zranění. Rozhodne se udělit 2 zranění kultistovi, tím jej zabije a odstraní z mapy jeho figurku. A díky dovednosti Rváč může zbývající zranění udělit ohnivému vampýrovi.

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

A nakonec ztratí Ian 1 přičetnost kvůli tomu, že mu padl symbol chapadla. Zase o krok blíže 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: Úroveň přičetnosti nelze pomoci akce Oddech nijak upravit.

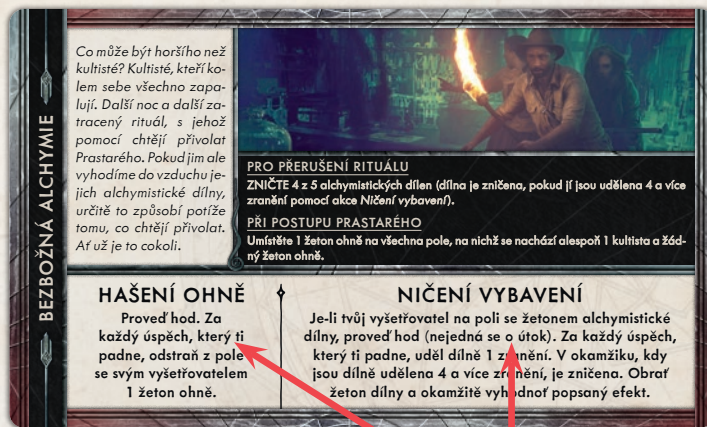
PŘÍKLAD: Sestra Bety má jedno zranění a na stupnici stresu dosáhla maxima. Provede akci Oddech. Mohla by si vyléčit jedno zranění a úroveň stresu snížit o 2, ale rozhodne se snížit úroveň stresu o 3 a zranění si neléčit.

■ SMĚNA

Vyšetřovatel a všichni ostatní vyšetřovatelé, kteří se nacházejí na stejném poli jako on, si mezi sebou mohou předávat 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 kromě 4 běžných akcí dostupné i 2 zvláštní akce jedinečné pro danou kapitolu. Zvláštní akce jsou vždy popsány na kartě kapitoly. Tyto akce můžete provádět stejným způsobem 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 umístíte lícem vzhůru na odkládací balíček karet mýtů.

POZNÁMKA: Vyšetřovatel s kartou šílenství *Posttraumatická stresová porucha* si některé karty mýtů po jejich vyhodnocení ponechává před sebou.

Karty mýtů jsou vždy rozděleny na několik částí. Těchto částí jsou tři druhy. Části karty je vždy třeba vyhodnocovat postupně v daném 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 17). Pokud se na vyhodnocované kartě objevuje tento symbol, zajistěte, aby byl tento symbol 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 (např. kterou z „nejbližších“ figurek pohnout), je její vyhodnocení pouze na hráči, který 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 nejprve třeba přesunout všechny byakhee ve hře na pole, kde se nachází vyšetřovatel hráče, který je nyní na tahu. Pokud ve hře není žádný byakhee, tento krok je přeskočen.

Poté do hry přichází byakhee, na pole obsahující červenou bránu. Pokud jsou všechny figurky byakhee již ve hře, je tento krok přeskočen.

Tato karta obsahuje událost a povolává na modrou bránu kultistu. Povšimněte si, že efekt události v tomto případě postihuje všechny vyšetřovatele a nikoli jen aktivního hráče.

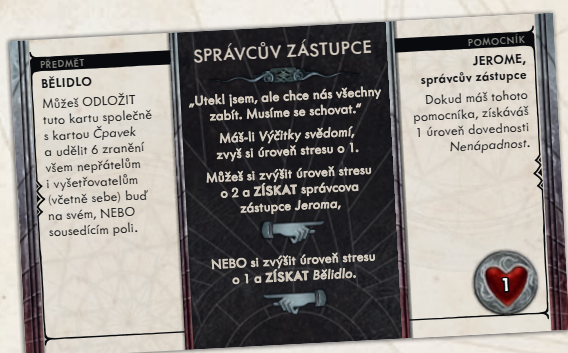


3. PROHLEDÁVÁNÍ NEBO BOJ

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

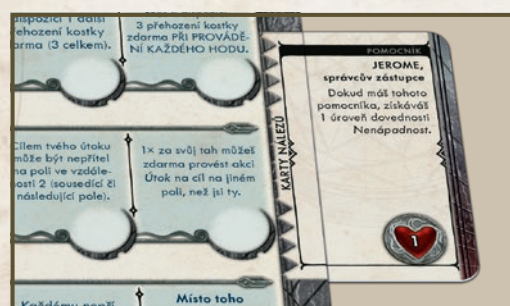
Pokud se vyšetřovatel nachází na bezpečném poli, může pole PROHLEDAT:

Doberte si svrchní kartu z balíčku karet náleží a přečtěte nahlas text ve střední části karty. Některé karty obsahují podmínku, kterou je třeba splnit v případě, že máte určitou kartu stavu či určitého 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).



Vždy když si doberete kartu náleží, přečtěte nejprve nahlas text uprostřed karty. Na této kartě je nejprve krátká atmosférická promluva správčova zástupce. Pak vám karta sděluje, že pokud máte kartu stavu Výčitky svědomí, musíte si o 1 zvýšit úroveň stresu. A poté máte na výběr, buď si zvýšíte úroveň stresu o 2 a získáte správčova zástupce jako pomocníka, nebo si zvýšíte stres o 1 a získáte bělidlo.

POMOCNÍCI: Zranění, které by mělo být uděleno vašemu vyšetřovateli, lze místo toho udělit libovolnému pomocníkovi, kterého již vyšetřovatel předtím získal a má k dispozici. Takto udělené zranění se pro účely vyhodnocování efektů karet považuje za zranění udělené vyšetřovateli. Pomocníkům nelze zranění léčit. Pokud počet zranění dosáhne počtu životů uvedených na kartě pomocníka, je karta pomocníka odstraněna a efekt karty okamžitě pozbývá platnosti. Pomocníci mohou také zvyšovat úroveň dovednostem vašeho vyšetřovatele. Pokud váš vyšetřovatel danou dovednost vůbec nemá, získá tuto dovednost na první úrovni



Pokud máte jako pomocníka správčova zástupce Jeroma, získáváte 1 úroveň dovednosti Nenápadnost. Je také možné udělit mu 1 zranění, které má být uděleno vašemu vyšetřovateli (čímž ale Jeroma zabijete).

(vezměte si odpovídající žeton) a může ji používat, dokud o pomocníka, který mu tuto dovednost poskytuje, nepřijde. 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 se vyšetřovatel nenachází na bezpečném poli, budou s ním nepřátelé BOJOVAT:

Kartu náleží si nedobíráte. Místo toho na aktivního vyšetřovatele zaútočí postupně ve vámi zvoleném pořadí všichni nepřátelé, kteří se nacházejí na stejném poli jako vyšetřovatel (ostatní vyšetřovatelé na poli jsou ignorováni). Fáze skončí poté, co zaútočí všichni nepřátelé, kteří na vyšetřovatele zaútočit mohli.

DŮLEŽITÉ: 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, který byl na poli s vyšetřovatelem, toto pole opustí před vyhodnocením boje, tento boj se již poté nevyhodnocuje.



■ VYHODNOCENÍ ÚTOKU NEPŘÍTEL

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

PŘÍKLAD: Na začátku fáze Prohledávání nebo boj se na poli s Ianem nachází ohnivý vampýr, a proto si Ian nedobírá kartu nálezu. A útočí na něj ohnivý vampýr! Jak je popsáno na kartě nepřítel, ohnivý vampýr nejprve přidá na pole, na němž se nachází, žeton ohně. Na kartě nepřítel je dále znázorněno, že hod na útok provádí dvěma základními (černými) a jednou vylepšenou (zelenou) kostkou.



Hráč provede hod těmito kostkami a padne mu prázdná strana, úspěch a úspěch. Zvýší si úroveň stresu o 1 a přebodí jednu kostku s úspěchem a padne mu Znamení Starších. Znamení Starších nemá u ohnivého vampýra žádný efekt. Za 1 symbol úspěchu Ian utrpí 1 zranění.

Ianova jedinečná dovednost, Pomstychtivost, mu umožňuje udělit 1 zranění nepříteli, který jej zranil. Vampýrovi tedy udělí 1 zranění.



◆ 4. VYHODNOCENÍ KONCE TAHU ◆

■ 1. EFEKTY NA KONCI TAHU

Nyní se vyhodnocují jakékoli 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 nepřítel. V tuhle chvíli je to asi už jedno, ne?



Během této fáze aktivní hráč hodí 1 základní kostkou za každý žeton ohně 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 příčetnost. Poté odstraní všechny žetony ohně ze své desky vyšetřovatele a vrátí je zpět do zásoby.

POZNÁMKA: Nepřítel, kteří opouštějí pole s žetonem ohně, tento oheň nijak neovlivňuje.

POKUD NENÍ DOST ŽETONŮ OHNĚ: Máte-li přidat na pole žeton ohně, ale v zásobě již žádný není, tento efekt ignorujte a žádný žeton nepřidávejte. Jestliže máte přidat žeton ohně na desku vyšetřovatele, ale v zásobě již tento žeton není, použijte místo něj jako náhradu žeton zranění.

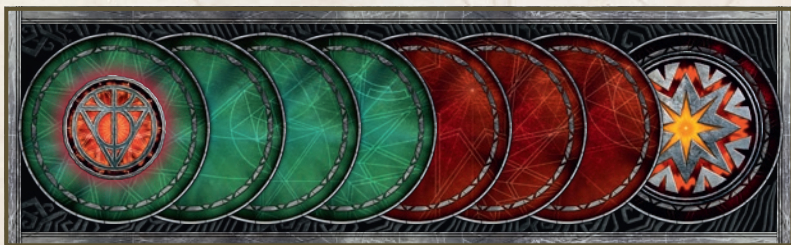
3. KONTROLA ODKLÁDACÍHO BALÍČKU KARET MÝTŮ



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

Pokud zde jsou 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 toho dopředu žeton postupu. Zkontrolujte odhalené karty fází Prastarého a kartu kapitoly a proveďte popsané efekty, které se mají vyhodnotit při posunu 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 PŘIVOLÁNÍ PRASTARÉHO

Prastarý je přivolán, pokud:

- figurka Prastarého dosáhla červeného pole na stupnici příchodu,
NEBO
- v tomto tahu byly splněny podmínky přerušení rituálu.

Když je Prastarý přivolán do tohoto světa, přesuňte kartu první fáze Prastarého na stranu tak, aby byla odhalena karta druhé fáze. Vyhodnoňte 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 používat nadále ke sledování postupu Prastarého až do konce hry.

PŘÍKLAD: Na konci tahu Sestry Bety jsou v odkládacím balíčku karet mýtů 4 karty a na 3 z nich je vyobrazen symbol příchodu Prastarého. Prastarý tedy bude postupovat a jsou vyhodnoceny odpovídající efekty na kartách fází Prastarého a kartě kapitoly.



Aktivní hráč posune figurku Prastarého na stupnici příchodu o jedno pole kupředu. Prastarý dosáhl červeného pole a je přivolán do našeho světa. Aktivní hráč 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 probírají.



Jelikož je Prastarý již přivolán do našeho světa, aktivní hráč odhalí kartu druhé fáze Prastarého a provede efekty při odhalení, které jsou na ní popsány. Nakonec 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 tahu“. Tyto efekty vyhodnocujte postupně na všech odhalených kartách fází v daném pořadí: nejprve vyhodnoňte efekty na kartě první fáze, poté na kartě druhé fáze, pak třetí a nakonec poslední fáze. Jákýkoli 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 neprohrájí.

SMRT VYŠETŘOVATELE

Pokud je některý vyšetřovatel zabit nebo propadne šílenství 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 a žetony, 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 3 symboly příchodu Prastarého, Prastarý postoupí na stupnici příchodu, 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 přeskakovány.



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 přivolání Prastarého“ na straně 17).

SOUBOJ S PRASTARÝM

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

Dokud rituál není 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 nepřítelům. 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 má platnost až do konce hry.
- Počet životů udávající počet zranění, které je třeba k překonání této fáze Prastarému udělit.
- Druh a počet kostek, který tato fáze přidává Prastarému k jeho hodu na útok.

Když počet zranění udělených Prastarému v této fázi bude vyšší nebo roven počtu životů znázorněných na kartě aktuální fáze, je tato fáze překonána. 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 a jejich efekty jsou aktivní a zobrazené počty a druhy kostek se stále používají při útoku.



PŘÍKLAD: Vyšetřovatel zaútočí na Hasturu, který se nachází ve fázi 2. Na této fázi se již z předchozích útoků nachází 9 žetonů zranění. Útočící vyšetřovatel udělí Hasturovi 5 zranění. Celkem má tedy Hastur nyní 14 zranění, což převyšuje 12 životů, které má tato 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 Hasturovi jen 12 zranění a udělil mu 14, dvě zranění udělená navíc se do fáze 3 NEPŘENÁŠEJÍ. Hastur se nyní přesune na červenou bránu a každému vyšetřovateli, který má alespoň 2 žetony žlutého znamení, je uděleno 1 zranění. Hastur bude od této chvíle používat při hodu na útok 3 vylepšené a 3 základní kostky.

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 bru vybráli.*

Všichni hráči prohrají, pokud dojde 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 následujících fázích).
- Žeton postupu postoupí na poslední (osmé) pole stupnice příchodu.

REJSTŘÍK

Akce.....	12	Průchod	9
Bezpečné pole	9	Přehazování kostek.....	11
Boj s nepřáteli	15, 16, 18	Přerušení rituálu	18
Brány	9	Přivolání prastarého	14, 17
Chapadlo	11	Příchod nepřátel	14
Deska příběhu	6	Příprava hry.....	10
Deska vyšetřovatele	8	Přičetnost.....	8
Dovednosti	8	Schodiště.....	9
Hoří.....	12, 16	Smrt.....	18
Karta fází Prastarého	5, 18	Směna	13
Karta kapitoly	5	Stres.....	8
Karta mýtu	7, 14, 17	Tah	12
Karta nálezu	6	Tunel	9
Kostky.....	11	Vylepšená kostka	11
Kostky.....	11	Vyšetřovatel	8
Kultista	7	Znamení starších.....	11
Nepřítel.....	7	Zranění	8
Nestvůra	7	Zvláštní akce kapitoly	14
Oddech	13	Získat	6, 15
Pohyb.....	12	Úspěch	11
Pole	9	Útok.....	13
Pomocník	15	Šílenství	8
Prastarý	5	Žeton postupu.....	17
Prohledávání	15		



AUTOŘI

Autoři hry: Rob Daviau a Eric M. Lang

Vývoj: Marco Portugal a Fábio Hirsch

Výroba: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie a Safuan Tay

Ilustrace: Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright a Filipe Pagliuso

Ilustrace na víku: Stefan Kopinski

Spoluautoři kapitol: Brian Neff a JR Honeycutt

Vedoucí grafických úprav: Mathieu Harlaut

Grafické úpravy: Marc Brouillon a Louise Combal

Fotografie figurek: Jean-Baptiste Guiton

Vedoucí výroby figurek: Mike McVey

Výroba figurek: Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay a Edgar Skomorowski

Vedoucí herního designu: Eric M. Lang

Vydavatel: David Preti

Redakce: Jason Koepp, Adam Krier a Lucas Martini

Testování hry: Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai a Lyu

ČESKÁ VERZE

Překlad: Jan Březina

Grafická úprava: Black Light Studio a Vladimír Smolík

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Martin Hrabálek, Filip X Kroa, Kamil Smola a Michal Požárek



KRÁLOVSKY SE BAVTE!

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

Proveď hod na útok proti 1 nepříteli na svém poli.

• ODDECH

Jen na bezpečném poli. Sniž si úroveň stresu/vyleč zranění celkem až o 3.

• SMĚNA

Libovolně měň předměty a pomocníky mezi všemi vyšetřovateli na svém poli.

• ZVLÁŠTNÍ AKCE KAPITOLY

Popsány na kartě kapitoly.

2. DOBRÁNÍ KARTY MÝTŮ

1. Zajisti viditelnost symbolů příchodu Prastarého.
2. Vyhodnoť událost.
3. Umístí přicházející nepřátele na brány (jsou-li figurky v zásobě).



3. PROHLÉDÁVÁNÍ NEBO BOJ

- Pokud jsi na bezpečném poli, dober si kartu nálezů.
- 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!

Hod 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, poté zamíchej odložené karty mýtů do dobíracího balíčku mýtů.


4. KONTROLA PŘIVOLÁNÍ PRASTARÉHO

Pokud Prastarý dosáhl červeného pole nebo byl přerušen rituál, dej na stranu kartu fáze 1, odhal kartu fáze 2, proveď efekty při odhalení, přivolej Prastarého.

5. EFEKTY PRASTARÉHO NA KONCI TAHU

Vyhodnoť postupně efekty všech odhalených fází.

KOSTKY A HODY

„Proveď hod“ – Hoď třemi  a všemi , které máš k dispozici.

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



Úspěch – Při útoku udělí zranění.





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



Chapadlo – Ubírá 1 příčetnost.

PŘÍČETNOST

Když ukazatel dosáhne :

- Ignoruj ztrátu zbylých bodů příčetnosti.
- Vyhodnoť efekt své karty šílenství.
- Zvyš úroveň jedné ze svých dovedností.
- Pokud je ukazatel na poli se symbolem , přidávej ke všem svým hodům +1 .

SOUBOJ S PRASTARÝM

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

KONEC HRY

VŠICHNI VYHRAJÍ, KDYŽ:

- Porazíte Prastarého v jeho poslední fázi.

VŠICHNI PROHRAJÍ, KDYŽ:

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