



# FAZE I: ÚDRŽBA

**Obnova vyčerpaných karet**

Všechny vyčerpané karty otočené licem dolů jsou otočeny zpět licem nahoru.

**Provedení akcí údržby**

Provedte všechny akce údržby. V prvním kole po získání požehnání, prokletí, půjčky od banky či zálohy není třeba žádný hod.

**Úprava dovednosti**

Ukazatele dovednosti lze přesunout tolikrát, kolik činí hodnota vyšetřovatelova soustředění.

# FAZE II: POHYB

Vyšetřovatel nacházející se v Arkhamu má tolik bodů pohybu, kolik činí jeho rychlost.

**Pohyb v Arkhamu**

**Pohyb v Jiných světech**

**Oblast s nestvůrou**

**Oblast bez nestvůry**

**Levá polovina Jiného světa**

**Pravá polovina Jiného světa**

**Souboj**

**Únik**

V souboji je třeba nejdříve provést hod na strach (vůle proti hrůzostrašnosti). Při neúspěchu ztráta příčetnosti ve výši zděšení stvůry.

V každém kole boje se lze buď pokusit o útek, nebo bojovat. Útek probíhá stejně jako pokus o vyhnutí se boji.

V boji je třeba provést hod na souboj (síla proti boječopnosti, obtížnost hodů rovna houževnatosti). Při neúspěchu ztráta zdraví ve výši útočnosti stvůry a boj pokračuje. Soubojem pohyb vyšetřovatele končí.

Vyšetřovatel, jenž se ve fázi setkání v Arkhamu nachází v lokaci s otevřenou branou a nemá žeton průzkumu, je do této brány vtažen a přenesen do první poloviny Jiného světa, do kterého brána vede.

# FAZE III: SETKÁNÍ V ARKHAMU

**Lokace s branou**

Brána je prozkoumána návratem vyšetřovatele z Jiného světa, do kterého tato brána vede.

**Neprozkoumaná brána**

**Prozkoumaná brána**

Bránu lze zapečetit po jejím uzavření obětováním 5 žetonů stopy

**Pohlčení vyšetřovatele branou**

**Zavření brány**

**Zapečetění brány**

Bránu lze uzavřít po jejím prozkoumání úspěšným hodem na vědomost nebo na sílu. Žeton brány se stává trofejí vyšetřovatele.

**Využití zvláštní schopnosti lokace**

Vyšetřovatel v lokaci může místo vytažení karty setkání využít zvláštní schopnosti této lokace (umožňuje-li to lokace).

**Setkání v lokaci**

V lokaci dochází k setkání. Hráč zamíchá příslušný balíček karet setkání, jednu kartu si vezme a následuje pokyny uvedené na kartě, jež se vztahují k dané lokaci.

# FAZE IV: SETKÁNÍ V JINÝCH SVĚTĚCH

**Setkání v Jiném světě**

Vyšetřovatel si bere z balíčku bran karty tak dlouho, dokud nenarazí na kartu stejné barvy jako je svět, v kterém se právě nachází. Nachází-li se na kartě jméno světa, řídí se vyšetřovatel pokyny příslušejícími tomuto světu. V opačném případě se řídí podle pokynů uvedených v části „Ostatní světy“.

# FAZE V: MÝTUS

**Vytažení karty mýtu**

Na počátku fáze mýtu je z balíčku mýtů vytažena karta mýtu.

**Otevření brány a objevení se nestvůry**

Prázná lokace je taková lokace, v které není ani žeton starodávného symbolu, ani otevřená brána.

**Lokace se starodávným symbolem**

Díky starobylému symbolu je brána v této lokaci trvale zapečetěna. Nic se neděje.

**Lokace s branou**

Pokud se v lokaci již nachází otevřená brána, dochází k příválu stvůr. Do všech otevřených bran je robnoměrně rozmístěno tolik nestvůr, kolik je samotných otevřených bran, nebo kolik je ve hře hráčů (podle toho, co je vyšší).

**Prázná lokace**

Na počítadlo zkázy Prastarého je přidán žeton zkázy. Je-li zaplněno poslední volné pole, Prastarý procítá! Do lokace je dána brána. Všechny žetony stopy, které se zde nacházely, jsou zničeny.

**Přidání žetonu zkázy**

Nachází-li se v okamžiku otevření brány vyšetřovatel v lokaci, je vtažen do brány a zpozděn.

**Otevření brány**

**Objevení se nestvůry**

Z brány se vynořuje stvůra (dvě v případě pěti a více vyšetřovatelů).

Pokud se v lokaci stanovené na kartě mýtu nenachází otevřená brána, objevuje se v ní žeton stopy.

**Umístění žetonu stopy**

Na závěr kola jsou vyhodnoceny schopnosti mýtu: Titulek je okamžitě vyhodnocen a poté je karta mýtu odhozena.

**Pohyb nestvůr**

Prostředí zůstává v platnosti až do vytažení další karty prostředí.

**Aktivace schopnosti mýtu**

Zvěst je platná až do podmínek stanovených v odstavci Úspěch či Neúspěch.