

ELDRITCH HORROR™

ÚTMUTATÓ

Az útmutató használata

Ebben a füzetben találtak választ azokra a kérdésekre, amelyek felett átsiklik a szabályfüzet. Míg az utóbbi úgy épül fel, hogy megtanulhassátok belőle a játékot, ennél itt szó sincs erről. Ezért először a szabályfüzetet kell végigolvasnotok, megértenetek; játék közben viszont, ha szükséges, az útmutatót kell forgatnotok.

E füzet hat fejezetből áll:

Szójegyzék..... 2-12. oldalak

Az útmutató legnagyobb részét a szójegyzék teszi ki: itt sorra végigvesszük a bonyolultabb kérdéseket, speciális eseteket.

Gyakran feltett kérdések.....12. oldal

Itt megválaszoljuk a leggyakoribb kérdéseket.

Nyomozók képességei..... 13. oldal

Itt tisztázunk pár nem egyértelmű pontot a nyomozók képességeivel kapcsolatban.

Opcionális szabályok.....14. oldal

Itt arról olvashattok, hogyan állíthatjátok be a nehézséget, illetve hogyan pontoszthatjátok az elért győzelmet.

Tárgymutató.....15. oldal

Innét megtudhatjátok, hogy a játék egyes tartozékairól, mechanizmusairól az útmutató melyik oldalán olvashattok.

Áttekintés.....16. oldal

Végül az útmutató utolsó oldalán a játék fordulóinak és fázisainak összefoglalását találjátok.

MEGÁLLJ!

Először a szabályfüzetet olvassátok végig! Az elég ahhoz, hogy elkezdjétek játszani. Azután, ha játék közben megválaszolhatatlan kérdés merülne fel, **a szabályfüzet helyett itt, az útmutatóban keressetek rá választ.**

Aranyszabály

Az útmutató is a játékszabály része. Sőt, ha az útmutató valamiben ellentmond a szabályfüzetnek, az útmutatónak van igaza.

Az is előfordulhat, hogy egy tartozék (leginkább kártya) szövege ellentmond akár a szabályfüzetnek, akár az útmutatónak; ilyenkor a tartozék szövege felülbírja a füzetek szövegét.

Ha valamit „nem lehet”, akkor az abszolút, nincs alóla kivétel.



Szójegyzék

E fejezet felsorolja és elmagyarázza a játék legfontosabb elemeit, mechanizmusait.

Ha valamit nem talátlak, a 15. oldalon a tárgymutató segít abban, hogy merre keressétek.

Legolvasottabb részek

Bizonyos kérdések gyakran felmerülnek; talán jobb, ha ezeket most azonnal átolvassátok:

Eldobás.....	2. oldal
Kerekítés	5. oldal
Szabályütközés	9. oldal
Tartozékok mennyisége	10. oldal
Titkos információk.....	10. oldal
Tulajdonszerzés és állapotkártyák.....	11. oldal

Akciók

Az akciófázis során minden nyomozó végrehajthat legfeljebb két akciót. Először a főnyomozó hajtja végre két akcióját, utána sorban, az óramutató járása szerint a többiek, mindenki a maga két akcióját.

- Egy nyomozó egy akciót csak egyszer hajthat végre egy fordulóban.
- Nem kötelező akciót végrehajtani: ha egy nyomozó nem tud vagy nem képes akciót végrehajtani, lemondhat egy akciójáról, de akár mindkettőről is.
- Az éppen végrehajtott akciót teljesen be kell fejezni, csak ezután lehet új akcióra kezdeni. Így például ha egy nyomozó utazásakciót hajt végre, nem teheti meg azt, hogy útközben megáll kereskedni, majd folytatja mozgását.


Kapcsolódó témák: eszközszerzés akció, felkészülés az utazásra, főnyomozó, helyi akció, kereskedésakció, késlekedés, pihenésakció, tartozékakció, utazásakció

Állapotkártyák

- Az állapotkártyák mind kétoldalasak. A kapott állapotkártyák **hátdoldalát nem nézhetitek meg** – kivéve, ha egy hatás direkt erre utasít titeket.
- Állapotkártyákkal nem kereskedhettek.
- **Nem** kaphat nyomozó olyan állapotkártyát, amellyel már rendelkezik, és **nem is dönthet úgy**, hogy kap egy ilyen állapotkártyát.
- Néhány állapotkártya lehetővé teszi, hogy birtokosa egyedi akciót hajtson végre.
- Ha külön nincs másként feltüntetve, egy kiváltó okra válaszul egy állapotkártya hatása csak egyszer hajtható végre.

Kapcsolódó témák: átforgatás, jellemzők, kétoldalas kártyák, tulajdonszerzés és állapotkártyák

Átforgatás

- Amikor egy kártyát vagy lapot átforgattok hátoldalával felfelé, azonnal végre kell hajtaniotok az ott olvasható hatást – kivéve az olyan speciális kiváltott hatásokat, amiket nem maga az átforgatás vált ki (például -hatások).
- Amikor egy kártyát vagy lapot visszaforgattok előoldalával felfelé, az ottani hatásokat nem hajtjátok végre.

Bankkölcson

- Ha egy nyomozó eszközszerzés akciót hajt végre, felvehet bankkölcst, hogy 2 sikerrel megnövelje e próbadozása eredményét.
- Nem vehet fel bankkölcst olyan nyomozó, akinél már van adósság állapotkártya.

Kapcsolódó témák: eszközszerzés akció, tartalék, tulajdonszerzés és állapotkártyák

Borzalomjelző

- Sok hatás használja a borzalomjelzőket, például a Mérhetetlen Vének hatásai.
- A borzalomjelzőt a játéktáblára helyező tartozék szabja meg, hogyan kerülhetnek kapcsolatba nyomozóitok ezzel a borzalomjelzővel.
- Találkozás csak akkor hajtható végre a játéktáblán lévő borzalomjelzővel, ha ezt kifejezetten megengedi a jelzőt a játéktáblára helyező tartozék.

Eldobás

- Nyomozó csak saját tulajdonát dobhatja el, valamint a nála lévő állapotkártyákat.
- Ha egy hatás eldobat egy jelzőt a játéktábláról, azt ténylegesen az aktív játékos hajtja végre.
- Az eldobott kártyát a paklija mellé rakjátok, képpel felfelé, a dobott lapokhoz.
- A kétoldalas kártyákat (varázslatok, állapotkártyák) eldobás után azonnal keverjétek vissza saját paklijukba.
- Ha egy nyomozó egy adott kártyát keres egy pakliban, de nem találja, utána átnézi az adott paklihoz tartozó dobott lapokat.
- Ha kifogy egy pakli, dobott lapjait megkeverve azonnal új paklit kell alkotnotok. Ez alól a mítoszpakli kivételt jelent.
- Az eldobott nyomot képpel felfelé rakjátok a nyomok kupaca mellé. Ha kifogy a nyomok kupaca, az eldobott nyomokat forgassátok képpel lefelé és keverjétek össze őket, így hozva létre új nyomkupacot.
- Az eldobott kaput képpel felfelé rakjátok a kapuoszlop mellé. Ha kifogy a kapuoszlop, az eldobott kapukat forgassátok képpel lefelé, keverjétek meg őket és alkossátok belőlük új kapuoszlopot.
- Az eldobott szörnyet rakjátok vissza a szörnytárolóba, amit utána rázzatok össze.

- Az előkészületek során félrerakott szörnyek sosem kerülnek vissza a szörnytárolóba; ha ilyen szörnyet dobtok el, rakjátok megint félre.
- A többi jelző eldobása után visszakerül saját kupacába.
- Ha egy nyomozót egy hatás arra kényszerít, hogy dobja el valahány tartozékát, de nincs annyija, csak annyit kell eldobnia, amennyit valóban el tud.
- Nem dobható el a játéktábláról olyan tartozék, ami nincs is ott. Ha egy hatás arra kényszeríti nyomozóitokat, hogy dobjatok el valahány tartozékot a játéktábláról, de ott nincs annyi, csak annyit kell eldobnotok, amennyit valóban el tudtok.

Kapcsolódó témák: félrerakás, kétoldalas kártyák

Életerő és épelméjűség

- Nyomozóitok annyi életerővel és épelméjűséggel kezdenek, amennyi ezekből a maximumotok.
- Életerőtök, épelméjűségetek sosem haladhatja meg saját maximumotokat.
- Ha egy életerő- vagy épelméjűség-jelzőn van egy 3-as, az három életerőt, illetve épelméjűséget jelent. Három egyes jelzőt bármikor beválthatok egy hámasra, ahogy hármast is három egyesre.
- Ha valahány életerőt vagy épelméjűséget veszítetek, ennyi életerő-, illetve épelméjűség-jelzőtököt vissza kell raknotok a játéktábla melletti készletbe.
- Ha egy nyomozónak teljesen elfogy az életeroje vagy az épelméjűsége, le lett győzve.
- Azok a hatások, amelyek megakadályozzák életerő, épelméjűség elvesztését, nem hatnak akkor, amikor életerőt, épelméjűséget **költötök**.
- Nem költhettek el életerőt, épelméjűséget úgy, hogy emiatt legyőzötté váljatok (vagyis nem költhetitek el legutolsó életerőtököt, épelméjűségeteket).

Kapcsolódó témák: költés, legyőzött nyomozó


Elpusztulás

Amikor egy nyomozó elpusztul, az alábbi lépéseket kell végrehajtanotok:

1. **Végzet:** 1 mezővel mozgassátok előrefelé a végzetjelzőt.
 2. **Tulajdon:** A nyomozó eldobja összes tulajdonát, állapotkártyáját, életerő-, épelméjűség- és fejlődésjelzőjét, a nyomozólapját és nyomozójelzőjét pedig visszarakja a játék dobozába.
 3. **Új főnyomozó:** Ha az elpusztult nyomozó volt a főnyomozó, a főnyomozó jelzőjét át kell adnia egy tetszőleges nyomozótársának.
- Játékosa a mítoszfázis végén új nyomozót választ magának.

Kapcsolódó téma: legyőzött nyomozó

Eszközszerezés akció

Az akció során a városi helyszínen tartózkodó nyomozó -próbát hajt végre. Ezután a tartalékból elvehet egy vagy több kártyát, de azok összértéke nem múlhatja felül a kibott sikerek számát.

- Ha egyáltalán nem tud vagy nem akar kártyát elvenni a tartalékból, a nyomozó eldobhat egy kártyát onnét.
- Nem hajthatja végre ezt az akciót olyan nyomozó, akinek a helyszínén van legalább egy szörny.

Kapcsolódó témák: bankkölcson, próbadozás, tartalék

Expedíciós találkozás

- Az expedíciós találkozás komplex találkozás, vagyis könnyen lehet, hogy a nyomozónak több próbát is végre kell hajtania.
- Minden expedíciókártya hátoldala utal arra a helyszínre, amelyhez tartozik.
- Az összes expedíciókártyát megkeverve azokból egy paklit kottok. Miután egyikőtök megkeverte az expedíciópaklit, másvalaki emelje el azt.
- Az aktív expedíció jelzőjét arra a helyszínre rakjátok, amely az expedíciópakli legfelső kártyájához tartozik. Ha bármi okból másik kártya lesz az expedíciópakli legtetején, ennek megfelelően át kell raknotok az aktív expedíció jelzőjét.
- A találkozási fázisban az a nyomozó, aki az aktív expedíció jelzőjével egy helyszínen tartózkodik, találkozást hajthat végre azzal, felcsapva és végrehajtva az expedíciópakli legfelső kártyáját.

Kapcsolódó téma: komplex találkozás

Felkészülés az utazásra

Ez is akció: a városi helyszínen tartózkodó nyomozó szerez egy jegyet.

- Ha ezt a helyszínt legalább egy szomszédos helyszínnel vasút köti össze, ez a jegy lehet vasúti jegy.
- Ha ezt a helyszínt legalább egy szomszédos helyszínnel tengeri útvonal köti össze, ez a jegy lehet hajójegy.
- Egy nyomozónál sosem lehet kettőnél több jegy. Ha egy nyomozó úgy hajtja végre ezt az akciót, hogy már van nála két jegy, az új jegy megszerzése előtt eldobhatja az egyik nála lévő jegyet.

Kapcsolódó téma: utazásakció

Félrerakás

- Az előkészületek során alkalmasint félre kell raknotok pár tartozékot. Ezeket a Mérhetetlen Vén lapja mellé rakjátok le.
- Ha kártyákat raktok félre, ezeket fajta szerint szétválogatva és megkeverve, képpel lefelé rakjátok le a Mérhetetlen Vén lapja mellé.
- Ha eldobtok egy olyan tartozékot, amit az előkészületek során félreraktatok, azt ne a szörnytárolóba, készletbe, dobott lapokhoz rakjátok, hanem vissza a félrerakott tartozékokhoz.
- A félrerakott tartozékok csak akkor kerülhetnek játékba, ha egy hatás ezt kifejezetten előírja. Például félrerakott szörny nem jelenhet meg, kivéve akkor, ha egy hatás kifejezetten megszabja, hogy ilyen nevű szörny jelenik meg.

Kapcsolódó témák: Mérhetetlen Vén, rajtaütés

Főnyomozó

- A kártyák és hatások arra a játékosra hivatkoznak főnyomozóként, akinél ott van a főnyomozó jelzője.
- Mind az akciófázist, mind a találkozási fázist a főnyomozó kezdi, és őt sorban, az óramutató járása szerint követi a többi nyomozó.
- A mítoszfázisban a főnyomozó hajtja végre a felcsapott mítoszkártyát.
- A mítoszfázis végén a főnyomozó átadhatja egy tetszése szerinti másik nyomozónak a főnyomozó jelzőjét.
- Ha a nyomozóknak közösen kell dönteniük, de erre képtelenek, a főnyomozó mondja ki a végső szót.

Kapcsolódó téma: szabályütközés

Győzelem/vereség



Azonnal véget ér a játék, amikor egy hatás miatt a „nyomozók megnyerik a játékot”, illetve a „nyomozók elveszítik a játékot”.



- Bár nagyon nem valószínű, de elvileg megtörténhet, hogy a fenti két hatás egyszerre hajtódik végre – ilyenkor nyomozóitok igenis megnyerték a játékot.
- Nyomozóitok rejtélyek megoldásával nyerhetik meg a játékot.
- Ha már mind kiestetek, elveszítettétek a játékot.
- Ha a mítoszfázisban nem tudtok mítoszkártyát húzni, a mítoszfázis azonnal véget ér. Nézzétek meg, megnyertétek-e a játékot; ha nem, úgy elveszítettétek azt.
- Ha a végzetjelző elér a végzetsáv 0-s mezőjére, a Mérhetetlen Vén felébred. Ekkor forgassátok át a Mérhetetlen Vén lapját, hogy a hátoldalról leolvashassátok, még hogyan veszíthetitek el a játékot.

Kapcsolódó témák: kiesés, Mérhetetlen Vén, mítosz, rejtély

Harci találkozás

A találkozási fázisban az olyan helyszínen tartózkodó nyomozónak, ahol van legalább egy szörny, egysével az összes itteni szörny ellen végre kell hajtania egy-egy harci találkozást. A sorrendet a nyomozó határozza meg. Minden harci találkozás az alábbi lépések szerint zajlik:

1. **A szörny hatásai:** A szörnynek lehet olyan hatása, ami kihat a harci találkozásra, emiatt minden más előtt meg kell nézni a szörny hatásait a jelzője hátoldalán.
2. **Akaraterő-próba:** A nyomozó végrehajtja a szörny -próbáját.
 - Ha a szörny **ISZONYTOSASÁGA** több, mint a próba eredménye, a nyomozó annyi épelméjűséget veszít, amennyi a kettő különbsége.
3. **Erőpróba:** A nyomozó végrehajtja a szörny -próbáját.
 - Ha a szörny **SEBZÉSE** több, mint a próba eredménye, a nyomozó annyi életerőt veszít, amennyi a kettő különbsége.
 - Ha a nyomozó teljesítette a próbát, a szörny annyi életerőt veszít, amennyi a próba eredménye; ennek jelzésére ennyi életerőjelzőt kell a szörny jelzőjére rakni. A szörny és a nyomozó egyszerre sebződik.

- Ha egy szörny már legalább annyi életerőt veszített, mint amennyi a szívóssága, le lett győzve, a jelzőjét rakjátok vissza a szörnytárolóba.
- Ha egy szörnyjelzőről hiányzik az - vagy az -ikon, az adott próbadozásra nem kerül sor.
- Ha egy nyomozó a találkozási fázisban legyőzi a helyszínén lévő összes szörnyet, utána végrehajthat egyet az adott helyszínen lehetséges találkozások közül.

Kapcsolódó témák: próbadozás, szörny

Hatalmasabb szörnyek

A hatások szempontjából a hatalmasabb szörnyek is szörnyeknek számítanak, az alábbi megszorításokkal:

- Hatalmasabb szörny kizárólag úgy győzhető le, hogy elveszít legalább annyi életerőt, amennyi a szívóssága.
- Hatalmasabb szörny nem dobható el.
- Hatalmasabb szörny nem mozgatható – kivéve, ha ez a hatás saját jelzőjén vagy azon a tartozékon olvasható, ami miatt megjelent a hatalmasabb szörny.
- Sosem raktok hatalmasabb szörnyet a szörnytárolóba.
- Ha legyőztök egy hatalmasabb szörnyet, a játék dobozába kell visszaraknotok.
- A „szörny” jelenthet közönséges **és/vagy** hatalmasabb szörnyet is. A „nem hatalmasabb szörny” **csak** közönséges szörnyet jelenthet.

Helyi akció

Egyes tartozékokon a vastagon szedett „Helyi akció” kifejezést olvashatjátok.

- Nyomozó végrehajthatja a nála lévő tulajdon, állapotkártya helyi akcióját.
- Nyomozó végrehajthatja a vele egy helyszínen lévő nyomozónál lévő tartozék helyi akcióját.
- Egy nyomozó egy helyi akciót egy forduló során csak egyszer hajthat végre; azonban ugyanazt a helyi akciót több nyomozó is végrehajthatja egyazon fordulóban.

Kapcsolódó téma: helyszínek

Helyszínek

- Háromféle helyszín van: város, vadon, tenger. A játéktábla jelmagyarázatáról leolvashatjátok, melyik helyszín hogy néz ki.
- Minden helyszín legalább egy másik helyszínnel szomszédos (útvonal köti össze őket).

Kapcsolódó témák: szomszédos, utazásakció, útvonalak

Helyszíntalálkozás

- A találkozási fázisban egy nyomozó végrehajthatja annak a helyszínek a találkozását, amelynél tartózkodik; ekkor felhúzza az általános találkozásapakli legfelső lapját és végrehajtja annak az adott helyszínrre vonatkozó hatását.

- Ha ez a nyomozó Arkhamban, Buenos Airesben vagy San Franciscóban tartózkodik, általános találkozás helyett húzhat amerikai találkozáskártyát, végrehajtva annak az adott városra vonatkozó hatását.
- Ha ez a nyomozó Isztambulban, Londonban vagy Rómában tartózkodik, általános találkozás helyett húzhat európai találkozáskártyát, végrehajtva annak az adott városra vonatkozó hatását.
- Ha ez a nyomozó Sanghajban, Tokióban vagy Sydney-ben tartózkodik, általános találkozás helyett húzhat ázsiai/ausztráliai találkozáskártyát, végrehajtva annak az adott városra vonatkozó hatását.
- A játéktáblán minden nem-expedíciós helyszín alatt olvasható, mi ott a leggyakoribb eredménye a sikeres helyszíntalálkozásnak.

Kapcsolódó téma: helyszínek

Idegen dimenziókbeli találkozás

A találkozási fázisban az a nyomozó, aki kapus helyszínen tartózkodik, találkozásaként felhúzhat egy idegen dimenziókbeli találkozáskártyát, végrehajtva azt.

- Az idegen dimenziókbeli találkozások komplex találkozások, ezeknél nyomozóitoknak akár több próbát is teljesíteniük kell.
- Ha egy idegen dimenziókbeli találkozáskártya „ezt a kaput” említi, az mindig az a kapu, amellyel a találkozás történik.
- Attól még, hogy egy nyomozó éppen idegen dimenziókbeli találkozást hajt végre, még mindig azon a helyszínen tartózkodik, ahol nyomozójelzője van, azt ne vegyétek le a játéktábláról.

Kapcsolódó témák: kapu, komplex találkozás

Jellemzők

- Az ereklye-, eszköz-, állapot-, varázslat- és mítosz-kártyáknak vannak jellemzőik.
- A jellemzőket könnyen felismerhetitek arról, hogyan vannak szedve: vastag, dőlt kiskapitálissal (pl. „**FEGYVER**”).
- Önmagukban a jellemzőknek nincsen hatásuk.
- Azonban egyes hatások bizonyos jellemzőjű kártyákra hivatkoznak (pl. „kapsz egy **ÖRÜLET** állapotkártyát”).

Kapu

- A még meg nem nyílt kapuk képpel lefelé legyenek a kapuoszlopban.
- Ha becsukódik egy kapu, dobjátok el a kapu jelzőjét.
- Ha eldobtok egy kaput, képpel felfelé rakjátok le a kapuoszlop mellé. Ha kifogy a kapuoszlop, az összes eldobott kaput képpel lefelé fordítva keverjétek meg, új kapuoszlopot alkotva belőlük.
- Amikor egy hatás kaput nyit, a kapuoszlop tetejéről vegyétek el a jelzőt és azt rakjátok le az előoldala által megszabott helyszínre. Ezután azon a helyszínen megjelennek egy szörny.
- Ha nem tudtok kaput nyitni, mert kifogyott a kapuoszlop és nincs eldobott kapu, **helyette mozgassátok előre 1 mezővel a végzetjelzőt.**
- A találkozási fázisban a kapus helyszínen tartózkodó nyomozó találkozást hajthat végre a kapuval, felhúva és végrehajtva a legfelső idegen dimenziókbeli találkozáskártyát.

Kapcsolódó téma: idegen dimenziókbeli találkozás

Kerekítés

Ha egy hatás egy szám felével „számol”, mindig felfelé kerekítetek.

Keresés

- Ha valaki egy kártyát keres, a pakli aljától kezdve sorra végignézi a lapokat, míg rá nem talál egy megfelelő kártyára.
- Ha a nyomozó hiába nézte végig a paklit, nem talált benne olyat, amelyet el kellene vennie, a pakli melletti dobott lapokat is átnézi.
- A keresés végén a paklit meg kell keverni.

Kapcsolódó téma: tulajdonszerzés és állapotkártyák

Kereskedésakció

Akciója során egy nyomozó bármennyi tulajdont cserélhet egy másik, ugyanezen a helyszínen tartózkodó nyomozóval. A két nyomozó ingyen adhat át egymásnak akármennyi tulajdont, de persze mindkettejüknek bele kell egyezniük minden átadásba, átvételbe.

- Nem adhattok át egymásnak állapotkártyákat, életerő-, épelméjűség- és fejlődésjelzőket.
- Legyőzött nyomozóval nem lehet kereskedni.

Kapcsolódó téma: tulajdon

Késlekedés

Amikor egy nyomozó késlekedik, jelzőjét le kell fektetnetek.

- Késlekedő nyomozó nem hajthat végre akciót.
- Ha egy nyomozó akkor válna késlekedővé, amikor épp ő van soron az akciófázisban, az aktuális akciója azonnal véget ér, valamint nem hajthat végre további akciót – viszont nem fog késlekedni.



- Késlekedő nyomozó nem hajt végre akciót, amikor rákerül a sor az akciófázisban, csupán felállítja a jelzőjét – ezzel véget is ért számára a késlekedés.

Kétoldalas kártyák

- Két ugyanolyan nevű kétoldalas kártyának csak az előoldala közös, a hátoldaluk eltérő.
- A kétoldalas kártyák paklijai mindig képpel felfelé legyenek az asztalon – így mindig látjátok az adott pakli legfelső lapjának előoldalát.
- Ha kétoldalas pakliból kell elvennie egy véletlenszerű kártyát egy nyomozónak, mindig a legelső lapot veszi el.
- Ha kétoldalas kártyát dobtok el, azt azonnal vissza kell kevernetek a paklijába.
- Miután egyikőtök megkevert egy kétoldalas paklit, valaki más emelje el azt.

Kiesés

- Kiesett játékos nem választ magának új nyomozót.
- Ha egy nyomozót legyőztek, de a játékos képtelen magának új nyomozót választani, a játékos kiesett.
- Ha egy nyomozót legyőznek vagy elpusztítanak azután, hogy felébredt a Mérhetetlen Vén, a játékos kiesett.
- Ha a játékosok megnyerik a játékot, a már kiesett játékosok is pont ugyanúgy győztesnek számítanak.
- Ha már minden játékos kiesett, a játékosok veszítettek.

Kapcsolódó témák: győzelem/vereség

Komplex találkozás

Az expedíciós, az idegen dimenziókbeli és a különleges találkozásokat számítanak komplex találkozásoknak.

- Amikor egy nyomozó komplex találkozást hajt végre, először annak **ELSŐ HATÁSÁT** hajtja végre (a kártya felső része). Ezután a másik két hatás közül egyet hajt végre: a középső **SIKERHATÁS** akkor, ha teljesítette az első hatás próbáját, illetve az alsó **BUKÁSHATÁS** akkor, ha elbukta az első hatás próbáját.
- Ha egy komplex találkozás első hatásának nem része próbadobás, a szövegből egyértelműen kiderül, mikor kell a nyomozónak a sikeres mikor a bukáshatást végrehajtania.

Kapcsolódó témák: próbadobás

Költés

- Ha egy nyomozó kártyát, jelzőt – például nyomot – költ, azt eldobja azért, hogy létrejöjjön egy hatás.
- Nem költhettek olyan jelzőt, kártyát, amivel nem rendelkeztek.
- Dönthettek úgy, hogy bár van nálatok megfelelő számú és fajtájú jelző, kártya, nem költöttek el.

- Nem költhettek életerőt vagy épelméjűséget úgy, hogy emiatt legyőzötté váljatok (azaz nem költhettek el utolsó életerő- illetve épelméjűség-jelzőtöket).

Következmény

A következményhatásokat (☞) az alábbi sorrendben hajtsátok végre:

1. **Szörnyek:** Hajtsátok végre az összes olyan játéktáblán lévő szörny ☞-hatását, amelyek jelzőjének előoldalán látható egy ☞-ikon.
2. **Mérhetetlen Vén:** Ha a Mérhetetlen Vén lapján van ☞-hatás, azt most hajtsátok végre.
3. **Mítoszkártyák:** Hajtsátok végre minden kirakott **FOLYAMATOS** mítoszkártya ☞-hatását (már amennyiben van ilyen).
4. **Tulajdonok, állapotkártyák:** A főnyomozóval kezdve és az óramutató járása szerint haladva sorban mind hajtsátok végre a nálatok lévő összes tulajdon és állapotkártya ☞-hatását. Ha több ilyenetek van, ti döntitek el ezek sorrendjét.

- Minden következményhatást megelőző egy ☞-ikon.

- Minden ☞-hatásos tartozék jobb alsó sarkában láttok egy ☞-ikont, emlékeztetőként.

- Ha ☞-hatás végrehajtása közben jelenik meg szörny vagy szereztek meg egy tartozékot, ennek az új szörnyek, tartozéknak az ☞-hatását már nem hajtjátok végre.

Kultista

- A többi szörnytől eltérően a kultisták jelzőinek hátoldalán nincsenek értékek, ahogy nyomtatott hatás sincs.

- Amikor egy nyomozó egy kultistával találkozik, megnézi a Mérhetetlen Vén lapján a kultistarészt: itt megtalálható az ☞- és az ☞-próbara, az iszonyatosságra, szívósságra, sebzésre, egyéb hatásra vonatkozó összes információ.

- Minden kultistajelző előoldalán található ☞- és ☞-ikon. Ezek azonban csak arra figyelmeztetnek, hogy nézzétek meg a Mérhetetlen Vén lapját, mert lehet, hogy ott olvasható megjelenési vagy következményhatás (☞).

Kutatásos találkozás

- A találkozási fázisban az a nyomozó, aki nyomos helyszínen tartózkodik, találkozást hajthat végre a nyomon, felhúzza és végrehajtva egy kutatáskártyát.

- A kutatáskártya hátoldala megmutatja, melyik Mérhetetlen Vénhez tartozik.

- Ha egy kutatáskártya „ezt a nyomot” említi, az mindig az a nyom, amellyel a találkozás történik.

- Ha azt a nyomot, amellyel a találkozás történt, nem sikerült megszerezni, de eldobni se kellett, a nyom marad ezen a helyszínen, és utóbb új találkozást hajtható végre vele.

- Ha egy kutatáskártya „további nyomot” említi, az a nyomkupacban lévő nyomot jelent.

Kapcsolódó témák: Mérhetetlen Vén, nyom

Különleges találkozás

A különleges találkozások mind egy-egy Mérhetetlen Vénhez kapcsolódnak.

- A különleges találkozáskártya hátoldala arra a Mérhetetlen Vénre, illetve arra rejtélyre, végső rejtélyre utal, akihez és amihez tartozik; a kártya neve is közös a hozzá tartozó rejtéllyel, végső rejtéllyel.
- A rejtélykártyákon, illetve a Mérhetetlen Vének lapján olvashatjátok, mikor és hogyan hajthatok végre különleges találkozást.

Kapcsolódó témák: komplex találkozás, Mérhetetlen Vén, rejtély

Legközelebbi

Ha meg kell találnotok a „legközelebbi” jelzöt vagy helyszínt, azt keressétek meg, amelyhez a legkevesebb útvonalon végighaladva lehetne az adott helyszínről eljutni.

- Ha több „legközelebbi” helyszín van, az aktív nyomozó választ közülük egyet.
- Ha a hatás helyszínére ráillik a leírás, illetve van itt az adott jelzőből, ez a helyszín, jelző számít a legközelebbinek.

Kapcsolódó témák: helyszínek, útvonalak

Legyőzött nyomozó

Ha egy nyomozónak teljesen elfogy az életerej vagy az épelméjűsége, azonnal legyőzötté válik. Ekkor az alábbiakat kell végrehajtanotok:

1. **Végzet:** 1 mezővel mozgassátok előrefelé a végzetjelzöt.
2. **Áthelyezés:** A nyomozó jelzőjét rakjátok át a legközelebbi városi helyszínre; ott feltesseitek el és rakjátok rá egy életerőjelzöt (ha az életerejé fogyott el) vagy egy épelméjűség-jelzöt (ha az épelméjűsége csökkent 0-ra).
3. **Tulajdon:** A nyomozó eldobja összes állapotkártyáját, életerő-, épelméjűség- és fejlődésjelzőjét, a tulajdonait (eszközöket, ereklyéket, varázslatokat, nyomokat és jegyeket) pedig nyomozólapjára rakja. Magát a nyomozólapot képpel felfelé betolja középre, a játéktábla mellé.
4. **Új főnyomozó:** Ha a legyőzött nyomozó volt a főnyomozó, a főnyomozó jelzőjét át kell adnia egy tetszőleges nyomozótársának.

A legyőzött nyomozókra vonatkozó további szabályok

- Ha egy nyomozónak egyszerre fogy el **életerej** és **épelméjűsége**, eldöntheti, hogy épelméjűség- vagy életerőjelzöt rak elfektetett nyomozójelzőjére.
- A legyőzött nyomozó játékos a mítoszfázis végén új nyomozót választ magának. Ez nem lehet olyan, akit már legyőztek e játék során. Ha már kifogytatok a választható nyomozókból, a játékos kiesett.
- Ha azután győznek le egy nyomozót, hogy már felébredt a Mérhetetlen Vén, játékos a kiesik a játékból.
- A legyőzött nyomozót a játék szabályai már nem tekintik nyomozónak; így például nem hajt végre akciót, hatásokat, ahogy nem lehet célpontja nyomozót célzó hatásnak sem.
- Ha egy nyomozó egy akció vagy találkozás végrehajtása közben válik legyőzötté, azonnal abbahagyja az adott akció, találkozás végrehajtását.

- Ha egy nyomozó olyan helyszínen tartózkodik, ahol ott van egy legyőzött nyomozó jelzője, a találkozási fázisban végrehajthatja a legyőzött nyomozó lapjának hátoldalán olvasható találkozást. Ha az elfektetett nyomozójelzõn életerőjelző van, a megnyomorodott nyomozóra vonatkozó részt hajtja végre, míg épelméjűség-jelző esetén a megtérbolyodott nyomozóra vonatkozó részt.




Kapcsolódó témák: életerő és épelméjűség, kiesés

Mérhetetlen Vén

- Az előkészületek során választott Mérhetetlen Vén kiléte sosem változik a játék során.
- A Mérhetetlen Vének láthatók saját különleges találkozáskártyáik, kutatásos találkozáskártyáik és rejtélykártyáik hátoldalán.
- A Mérhetetlen Vén miatt lehet, hogy félre kell raknotok szörnyeket, más tartozékokat.
- A Mérhetetlen Vén lapjáról olvashatjátok le a kultisták értékeit, hatásait.
- Amikor felébred a Mérhetetlen Vén, forgassátok át a lapját; ha vannak ébredési hatásai, azokat hajtjátok végre.
- Az átforgatás után a Mérhetetlen Vén hátlapján olvasható hatások felülírják az előoldal hatásait.
- Ha már felébredt a Mérhetetlen Vén, normál rejtélyei mellett a lapja hátoldalán olvasható végső rejtélyét is meg kell oldanotok a győzelemhez.
- Miután már felébredt a Mérhetetlen Vén, ha nyomozókat legyőzik vagy nyomozókat elpusztul, kiesnek a játékból.

Kapcsolódó témák: félrerakás, kultista, kutatásos találkozás, különleges találkozás, mítosz, rejtély, végzet

Mítosz

- Ha kifogy a mítoszpakli, **ne** alkossatok a dobott lapokból új mítoszpaklit. Ugyanis, ha mítoszkártyát kellene húznotok, de nem tudtok, a mítoszfázis és vele a játék is véget ért: veszítettetek.
- Ha **FOLYAMATOS** mítoszkártyát hajtottatok végre, azt utána rakjátok le a Mérhetetlen Vén lapja mellé – addig a játékban marad, amíg egy hatás el nem dobhatja.
- Ha egy mítoszkártya jobb alsó sarkában ezt az -ikont látjátok, ez emlékeztető arra, hogy a kártyának van  hatása – **nem** azt jelenti, hogy e kártya miatt végrehajthatódnak más -hatások.

Kapcsolódó témák: győzelem/vereség, jellemzők, kapu, következmény, nyom, ómen, referenciakártya, szörnyroham, valamint a mítoszkártyák ikonjai (a 16. oldalon)



Nyom

- A nyomok képpel lefelé hevernek kupacukban, amíg fel nem bukkannak, meg nem szerzitek, el nem dobjátok őket.
- Ha egy nyomot eldobtok, képpel felfelé rakjátok egy külön kupacba a nyomok kupaca mellé. Ha már teljesen kifogyott a nyomok kupaca, az összes dobott nyomot képpel lefelé forgatva keverjétek meg: ez lesz a nyomok új kupaca.
- Ha egy hatás miatt felbukkan egy nyom, húzzatok egy jelzőt a nyomok kupacából, nézzétek meg az előoldalát és rakjátok le az ott olvasható helyszínre.
- Ha egy hatás miatt egy adott helyszínen bukkan fel nyom, húzzatok egy jelzőt a nyomok kupacából és rakjátok le erre a helyszínre. Ilyenkor nem számít, milyen helyszín van az adott nyom előoldalán.
- Ha a találkozási fázisban egy nyomozó olyan helyszínen tartózkodik, ahol van nyom, kutatásos találkozást hajthat végre a nyom megszerzésére.
- Próbadobása közben a nyomozó elkölthet 1 nyomot, hogy újradojja 1 kockáját. Ezt ugyanazon próbadobása közben bárhányszor megteheti – amíg bírja nyomokkal.

Kapcsolódó témák: kutatásos találkozás, tulajdonszerzés és állapotkártyák, újradobás

Nyomozók

- A „nyomozó” szó jelenthet játékos, az általa irányított karaktert, valamint e karakter nyomozólapját és nyomozójelzőjét.
- Az **AKTÍV NYOMOZÓ** mindig az a nyomozó, aki éppen akciót vagy találkozást hajt végre. A mítoszfázisban a főnyomozó számít aktív nyomozónak.
- Minden nyomozólapon olvashattok egy olyan képességet, amit az adott nyomozó az akciófázisban tud végrehajtani, valamint egy passzív hatást is, ami a nyomozók közötti interakcióit befolyásolja.
- Minden nyomozólapon megtaláljátok az adott nyomozó életerő- és épelméjűség-maximumát, valamint az öt tulajdonságának – mítoszismeret (👁️), befolyás (👁️), észlelés (👁️), erő (👊) akaraterő (👊) – értékét.
- Minden nyomozólap hátoldalán megtaláljátok az adott nyomozó kezdőhelyszínét (a kis térképen is bejelölve) és kezdőfelszerelését.

Ugyanitt olvashatjátok azt is, hogyan zajlanak a találkozások ezzel a legyőzött (megnyomorodott vagy megtévelyodott) nyomozóval.

Kapcsolódó témák: életerő és épelméjűség, főnyomozó, legyőzött nyomozó, tulajdonságok

Ómen

- Az aktuális ómen az, amelynek szimbólumán ott van az ómenjelző.
- Amikor mozog az ómenjelző, az óramutató járását követve lépjétek le vele az ómensávon a megadott számú mezőt – egyesével. Ugyanis mindig, amikor új szimbólumra mozog az ómenjelző, ahány ilyen szimbólumos kapu van a játéktáblán, annyi mezőnyit mozgassátok előferelé a végzetjelzőt.

Kapcsolódó téma: végzet

Pihenésakció

Egy nyomozó ilyen akciót végrehajtva 1-1 életerőt és épelméjűséget gyógyul.

- Nem hajthat végre pihenésakciót az a nyomozó, aki olyan helyszínen tartózkodik, ahol van legalább egy szörny.

Próbadobás

Ha egy nyomozó próbát tesz, ezt az alábbi lépések szerint teszi:

1. **A kockák összegyűjtése:** A nyomozó összeszed annyi kockát, amennyivel dobni fog: ez lesz a **KOCKAKÉSZLETE**.
 - Először is fog annyi kockát, amennyi az adott tulajdonságának értéke.
 - Ez csökkenti vagy növeli a próba módosítójával (a hatás szövegében a tulajdonság ikonját követő szám).
 - Ha az adott tulajdonsághoz van fejlődésjelzője, annak módosítójával növeli kockakészletét.
 - Hozzáadja a tulajdonságra vonatkozó legnagyobb bónuszát (pl. „kapsz +3 🎲-t”).
 - Végül a hozzáadhat az adott próbára vonatkozó „plusz kockákat”. A plusz kockák összeadódnak és a többi hatáshoz hozzáadódnak.
2. **Dobás:** A nyomozó annyi kockával dob, amennyi a kockakészlete.
 - Ha a kockakészlete kevesebb 1-nél, 1 kockával dob.
 - Ha a kockakészlete több, mint a rendelkezésre álló kockák száma, a nyomozó dob az összes kockával, megjegyzi, hány sikert dobott, majd megint dob, míg összesen nem dobott a szükséges számú kockával.
3. **Az eredmény meghatározása:** Minden kidobott 5-ös és 6-os egy **SIKERT** jelent. A kidobott sikerek száma a **PRÓBA EREDMÉNYE**. Ha a nyomozó legalább egy sikert dobott, **TELJESÍTETTE A PRÓBÁT**; ha viszont egy sikert sem dobott, **ELBUKTA A PRÓBÁT**.
4. **Siker- vagy bukáshatás végrehajtása:** A próbadobást kiváltó hatásnál szerepel, mi történik a próba teljesítésénél, illetve elbukásánál.
 - Egyes hatásoknál csak a sikerhatás vagy csak a bukáshatás van feltüntetve. Ha egy nyomozó olyan próbát teljesít, aminek nincs sikerhatása, nem történik semmi. Ugyanígy nem történik semmi akkor, ha egy nyomozó olyan próbát bukik el, aminek nincs bukáshatása.
 - A kártyákon a végrehajtandó próbát az adott tulajdonság ikonja jelöli – gyakorta zárójelben -, ami után még ott lehet a próba módosítója is.
 - A próba eredményétől függő hatásokat mindig a „ha teljesíted a próbát” és „ha elbukod a próbát” kifejezések vezetik be, az ezeket követő hatások mindig csak a próba teljesítése, illetve elbukása esetén hajtódnak végre. A külön bekezdésbe szedett hatások már nem részei ezeknek a siker- és bukáshatásoknak.

Kapcsolódó téma: tulajdonságok

Rajtaütés

Amikor egy szörny rajtaüt egy nyomozón, húzni kell egy véletlenszerű szörnyet a szörnytárolóból, és a nyomozó azonnal találkozást hajt végre e szörny ellen.

- Ez a szörny nem „jelenik meg”. Így, ha van megjelenési hatása, az nem hajtódik végre.
- A harci találkozás végrehajtása után a szörnyet el kell dobni, akár sikerült legyőzni, akár nem.
- Ha a hatás **megszabja**, milyen szörny üt rajta a nyomozón, ne a szörnytárolóból húzzatok. A megfelelő szörnyjelzőnek ott kell lennie a játéktáblán vagy félrerakva a játéktábla mellett; a jelzőt ne vegyétek el a helyéről, csak az értékeit használjátok.
- Ha kultista üt rajta egy nyomozón, ne húzzatok a szörnytárolóból. A Mérhetlen Vén lapjáról olvashatók le a kultista értékeit, hatásait.
- A normál harci találkozásoktól eltérően ha egy szörny rajtaüt egy nyomozón és a nyomozó legyőzi ezt a szörnyet, utána nem hajthat végre újabb találkozást.

Kapcsolódó témák: félrerakás, harci találkozás, kultista

Referenciakártya

- Az előkészületek során azt a referenciakártyát rakjátok ki a játéktábla mellé, amelyik megfelel annak, ahányan vagytok.
- A referenciakártyáról leolvashatók, hány nyom bukkan fel és hány kapu nyílik a mítoszkártyák miatt, valamint hogy hány szörny jelenik meg a szörnyrohamok során.

Kapcsolódó témák: kapu, mítosz, nyom, szörnyroham

Rejtély

A győzelemhez meg kell oldanotok bizonyos számú rejtélyt; hogy pontosan mennyit, azt a Mérhetlen Vén lapjáról olvashatók le.

- Minden rejtélykártya hátlapja arra a Mérhetlen Vénre utal, akihez tartozik.
- A „megoldandó rejtély” az a képpel felfelé kirakott rejtélykártya, ami még nem lett megoldva.
- Amikor a megoldandó rejtélyt megoldjátok vagy eldobjátok a játékból, dobjátok el az összes rajta lévő jelzőt, és azokat a jelzőket is, amelyeket miatta raktatok fel máshová. Ezután csapjátok fel a következő rejtélykártyát, még hozzá a már megoldott rejtélykártyák tetejére.
- Ha egy megoldott rejtély kártyáját vissza kell kevernetek a pakliba vagy vissza kell raknotok a játék dobozába, onnantól már nem számít megoldott rejtélynek.
- Ha felébred a Mérhetlen Vén, a normál rejtélyeken túl még a Mérhetlen Vén lapjának hátoldalán olvasható végső rejtélyt is meg kell oldanotok.

Kapcsolódó témák: győzelem/vereség, Mérhetlen Vén

Szabályütközések

- Ha több hatás hajtódna végre egyszerre, az éppen aktív játékos dönti el e hatások végrehajtásának sorrendjét.
- Ha a nyomozóknak közösen kell dönteniük, de erre képtelenek, a főnyomozó mondja ki a végső szót.
- Ha egy kártya szövege ellentmond az itteni szabályoknak, a kártyaszöveg felülbírája az itteni szabályokat.

- Viszont a tagadó, korlátozó hatások felülbíráhatatlanok. Például a fogság állapotkártyán ez szerepel: „**nem** mozoghat” – vagyis nyomozód semmiképp sem mozoghat: nem mozoghat vele úri kedved szerint és hatás sem mozdíthatja el.

Szóbeszéd

- Szóbeszédjelzőket a mítoszkártyák rakhatnak fel a játéktáblára.
- A találkozási fázisban az a nyomozó, aki szóbeszédjelzős helyszínen tartózkodik, találkozást hajthat végre e jelzővel, végrehajtva a mítoszkártyán olvasható hatást.
- Ha megoldotok egy **SZÓBESZÉD** mítoszkártyát, dobjátok el azt, valamint az összes rajta lévő jelzőt és a hozzá tartozó szóbeszédjelzőt.


Kapcsolódó témák: jellemzők, mítosz

Szomszédos

Két helyszín akkor szomszédos, ha közvetlen útvonal köti össze őket.

Kapcsolódó témák: helyszínek, útvonalak

Szörny

- A szörnyeket a szörnytárolóban tartjátok – kivéve a félrakottakat, illetve amelyek megjelentek a játéktáblán.
- Amikor egy hatás miatt megjelenik egy szörny, húzzatok egy szörnyet a szörnytárolóból és azt rakjátok le a hatás megszabta helyszínre.
- Ha a szörny jelzőjének előoldalán látható  ikon, a szörny megjelenése után azonnal hajtsátok végre e szörny „Amikor e szörny megjelenik...” kezdetű hatását.
- Ha a találkozási fázisban egy nyomozó olyan helyszínen tartózkodik, ahol van szörny, a szörny ellen harci találkozást kell végrehajtania.
- Ha egy szörny legalább annyi életerőt veszített már, mint amennyi a szívóssága, le lett győzve.
- Ha legyőztök vagy eldobtok egy szörnyet, azt rakjátok vissza a szörnytárolóba, amit utána rázzatok össze.
- A „szörny” egyaránt jelent közönséges és hatalmasabb szörnyet. A „nem hatalmasabb szörny” viszont **csak** közönséges szörnyet jelent.

Kapcsolódó témák: félrerakás, harci találkozás, hatalmasabb szörny

Szörnyroham

- Szörnyrohamnál a referenciakártyáról olvassátok le, hány szörnynek kell megjelennie a hatás megszabta helyszínen.

- 1-2 játékosnál ez 1 szörny.
- 3-6 játékosnál ez 2 szörny.
- 7-8 játékosnál ez 3 szörny.

- Ha a felcsapott mítoszkártyán látjátok a szörnyroham ikonját, minden olyan helyszínen hajtsátok végre szörnyrohamot, ahol olyan kapu van, amelynek a szimbóluma megegyezik az aktuális ómennel. Ha egyetlen ilyen szimbólumos kapu sincs a játéktáblán, ilyenkor szörnyroham helyett nyissatok 1 kaput.

Kapcsolódó témák: szörny, mítosz

Találkozás

A találkozási fázisban minden nyomozónak végre kell hajtania egy találkozást. Ezt játéksorrendben teszik, a főnyomozóval kezdve és az óramutató járása szerint követve egymást.

- Ha egy nyomozó olyan helyszínen tartózkodik, ahol van egy vagy több szörny, az összes ottani szörny ellen harci találkozást **kell** végrehajtania, még hozzá egyesével minden szörny ellen, az általa választott sorrendben.
- Ha a harci találkozások végrehajtása után már egy szörny sincs ezen a helyszínen, a nyomozó azonnal végrehajthat egy általa választott találkozást az ott lehetségesek közül.
- Akárhány találkozás közül választhat egy nyomozó, csak egyet hajthat végre.
- Ha egy nyomozónál van fogság állapotkártya, találkozás helyett az e kártya hátoldalán olvasható hatást hajtja végre – akkor is ez történik, ha a helyszínén **van** egy vagy több szörny.

Kapcsolódó témák: expedíciós találkozás, harci találkozás, helyszín-találkozás, idegen dimenziókbeli találkozás, komplex találkozás, kutatásos találkozás, különleges találkozás, legyőzött nyomozó, szóbeszéd

Tartalék

Az előkészületek során csapjatos fel négy eszközkártyát a tartalékra.

A tartalékban lévő kártyákat eszköszerezés akcióval tudjátok megszerezni.

Mindig, amikor elvesztek vagy eldobtok a tartalékból egy kártyát, helyére az aktív nyomozónak fel kell csapnia az eszközpakli legfelső lapját.

Azonban eszköszerezés akciónál az elvett kártya, kártyák pótlására csak azután kerülhet sor, hogy az akció teljesen befejeződött.

Kapcsolódó téma: eszköszerezés akció

Tartozéka kció

Egyes tartozékok – így a nyomozólapok, állapotkártyák, tulajdonok – további választható lehetőségeket biztosíthatnak nyomozóitoknak az akciófázisban.

- A többi akcióhoz hasonlóan egy tartozéka kció is csak egyszer hajtható végre fordulónként. Vagyis **nem** hajthatja végre több nyomozó is egyazon fordulóban ugyanannak a tartozéknak az akcióját – de ez alól a helyi akciók kivételt jelentenek. Ha például egy nyomozó előbb végrehajta egy eszköze akcióját, majd kereskedés során átadja azt az eszközt egy másik nyomozónak, az illető ebben a fordulóban már nem használhatja kapott eszköze akcióját.
- Nyomozólap akcióját csak saját nyomozója hajthatja végre.
- Tulajdon, állapotkártya akcióját csak az a nyomozó hajthatja végre, akinél ott van az adott kártya.
- Azonban egyes tartozékokon helyi akciók találhatók – ezeket bármelyik vele egy helyszínen tartózkodó nyomozó végrehajthatja.

Kapcsolódó témák: helyi akció, tulajdon

Tartozékok mennyisége

- Nyomozó csak akkor kaphat meg egy kártyát, jelzöt, ha ez valóban lehetséges.
 - Kártya akkor szerezhető meg, ha a paklijában van, a tartalékban vagy a dobott lapok között.
 - Legyőzött nyomozó lapján lévő kártya, jelző nem szerezhető meg.
- Nem bukkanhatnak fel nyomok, illetve nem vehetők el nyomok a kupacból, ha a kupacban nincs nyom.
- Ha egy hatás miatt kapu nyílna, de kifogyott a kapuoszlop és dobott kapu sincsen, **helyette egy mezővel előrébb kell mozgatni a végzetjelzöt.**
- Nem bukkanhatnak fel szörnyek a szörnytárolóból, ha az üres. A félrerakott szörnyek nem bukkanhatnak fel, ha az adott fajtájú szörnyből már az összes fent van a játéktáblán.
- A nyomokat, kapukat és szörnyeket leszámítva minden jelzóból elvileg végtelen a készlet. Ha valami a gyakorlatban mégis kifogy, használjatok helyettesítő eszközöket (pl. aprópénzt) vagy papíron vezessétek a különbséget.
- Ha kifogy egy pakli, a dobott lapjait megkeverve azonnal alkossatok a helyére új paklit. Ez alól a mítoszpakli kivételt jelent.

Kapcsolódó témák: eldobás, félrerakás

Titkos információk

Bizonyos információk rejtve maradnak előletek. Az alábbiakat addig nem nézhetitek meg, amíg egy hatás kifejezetten erre nem utasít titeket:

- A kétoldalas kártyák (pl. varázslatok, állapotok) hátoldala.
- A pakliban lévő kártyák sorrendje és az, hogy egy adott kártya ott van-e a pakliban.
- A nyomok kupacában, illetve a kapuoszlopban lévő jelzők előoldala.
- A játék dobozába visszarakott mítoszkártyák.

Nem titkos információk az alábbiak, ezeket bármikor megnézhetitek:

- A szörnyjelzők hátoldala.
- A dobott lapok között lévő kártyák.
- A nyomozólapok hátoldala.
- A Mérhetlen Vén lapjának hátoldala.
- A nyomozóitoknál, illetve a dobott nyomok kupacában lévő nyomjelzők előoldala.

Habár ezeket bármikor megnézhetitek, izgalmasabb a játék, ha ezeket is csak akkor nézitek meg, ha egy hatás kifejezetten erre utasít titeket. Ugyanezért azt is javasoljuk, hogy a felhúzott kártyát ne az aktív játékos, hanem valaki más olvassa fel hangosan, és a próbadozás végéig ne fedje fel, mi lenne a teljesített, illetve az elbukott próba hatása.

Tulajdon

- Egy nyomozó tulajdonát az alábbi, nála lévő dolgok alkotják: nyomok, jegyek, eszközkártyák, ereklyekártyák, varázslatok.

- Tulajdonai miatt a nyomozó egyedi akciókat hajthat végre úgy, ahogy az a kártyákon olvasható.
- Ha egy hatás kifejezetten másképp nem rendelkezik, egy kiváltó ok miatt csak egyszer hajtható végre. Ha például egy eszközkártya lehetővé teszi, hogy egy nyomozó 1-gyel több életerőt gyógyuljon pihenés-akció során, a hatás egy pihenésakció során csak egyszer váltható ki.

Kapcsolódó témák: kereskedésakció, tartozékaakció, tulajdonszerzés és állapotkártyák

Tulajdonság fejlesztése

- Ha egy nyomozó fejleszti egy tulajdonságát, a nyomozólapja mellé lerak egy megfelelő fejlesztésjelzőt, +1-es oldalával felfelé.

Ha egy nyomozó olyan tulajdonságát fejleszti, amihez már van fejlesztésjelzője, azt átforgatja +2-es oldalával felfelé.

- Egy tulajdonságokat sosem fejleszthetitek kettőnél többször.

Kapcsolódó témák: próbadozás, tulajdonságok

Tulajdonságok

- Minden nyomozó ugyanazzal az öt tulajdonsággal bír:

- A mítoszismeret (☞) leginkább varázslásnál és idegen dimenziókbeli találkozásnál kell próbára tenni.
- A befolyást (☞) leginkább eszközszerezésnél kell próbára tenni, valamint városi helyszínek általános találkozásainál, illetve legyőzött nyomozóknál.
- Az észlelést (☞) leginkább kutatásos és expedíciós találkozásokról kell próbára tenni.
- Az erőt (☞) leginkább expedíciós és harci találkozásokról kell próbára tenni.
- Az akaraterőt (☞) leginkább harci és idegen dimenziókbeli találkozásokról kell próbára tenni.

- A tulajdonságok értéke szabja meg, hogy a nyomozóitok hány kockával dobhatnak a próbáknál (persze a különféle módosítók figyelembe vételével ez megváltozik).

Kapcsolódó témák: próbadozás, tulajdonság fejlesztése

Tulajdonszerzés és állapotkártyák

- **Véletlenszerű kártya megszerzése:** Sok hatás miatt kaptok kártyát (pl. „kapsz 1 ereklyét”). Ilyenkor a nyomozó felhúzza a megfelelő pakli legfelső lapját.

- Ha egy nyomozó olyan varázslatot, állapotkártyát húz, amilyenből már van nála, nyomban el is dobja a felhúzott kártyát és másikat húz; ezt addig ismétli, amíg végre olyan kártyát nem húz, amilyen még nincs nála (ha van ilyen egyáltalán).

- A kétoldalas kártyák paklijainak mindig a legelső kártyát kell elvenni, nem a legfelsőt.

- **Adott jellemzővel bíró kártya megszerzése:** Sok hatás megszabja, milyen jellemzővel bíró kártyát kaptok (pl. „kapsz egy **ÓRÜLET** állapotkártyát”). Ilyenkor a nyomozó elkezd átnézni az adott paklit, kikeresve és elvéve az első olyan kártyát, amin szerepel ez a jellemző. Ezután meg kell kevernie a paklit.

- Ha a nyomozó varázslatot vagy állapotkártyát kap, addig keres a pakliban, amíg rá nem lel az első olyan kártyára, amin egyszerűen szerepel ez a jellemző, másrészt még nincs neki ilyenje.

- **Adott kártya megszerzése:** Sok hatás kifejezetten megmondja, melyik kártyát kapjátok meg (pl. „kapsz egy balta eszközkártyát”). Ilyenkor a nyomozó kikeresi a pakliból – ha ott nincs, a dobott lapok közül – az első olyan kártyát, aminek ez a neve, elvéve magának azt. Ezután megkeveri a paklit.

- Ha van ilyen nevű kártya a tartalékban, onnét veszi el, nem a pakliból.

- Ha sem a tartalékban, sem a pakliban, sem a dobott lapok között nem talál ilyen kártyát, nem kapja meg a lapot – ez lehet például azért, mert a kártya összes példánya a nyomozóknál vagy a legyőzött nyomozók lapján van, vagy mert mind visszakerült a játék dobozába.

- **Tartalékban lévő kártya megszerzése:** Sok hatás kifejezetten arra utasít, hogy a tartalékból vegyetek el kártyát (pl. „kapsz 1 **TÁRS** eszközkártyát a tartalékból”). Ekkor a nyomozó elvesz egy **tetszőleges** olyan kártyát a tartalékból, ami megfelel a hatásnak (például rendelkezik az adott jellemzővel).

- **Nyom elvétele:** Sok hatás miatt nyomokat kaptok. Ekkor a nyomozó húz egy nyomot azok kupacából és lerakja a jelzőt nyomozólapja mellé. Ha viszont egy kutatáskártya utasít úgy egy nyomozót, hogy „megkapod ezt a nyomot”, a nyomozó az adott helyszínen található nyomot veszi el magának.

Kapcsolódó témák: keresés, kétoldalas kártyák, tulajdon

Újradobás

- Amikor újradobtok egy kockát, csak az új eredmény számít – akkor is, ha rosszabb a korábbinál.

- Ha egy nyomozó több hatás miatt is újradobhat, ezeket külön-külön is végrehajthatja. Elvileg bármennyiszor újra lehet dobni egy kockát, próbát, a gyakorlatban addig, amíg a nyomozó bírja nyomokkal.

- A legtöbb újradobást adó hatás (így a nyomok elköltése is) kifejezetten **próbadozás** közben biztosít újradobást. Az ilyen hatások nem működnek a másféle dobásoknál – például amikor egy áldás állapotkártya ☞-hatása miatt kell dobni.

Utazásakció

Ilyen akciója során a nyomozó átmozoghat bármelyik szomszédos helyszínre. Ezután még elkölthet bármennyi jegyet, hogy ahány vonatjegyet költ, annyi helyszínt mozogjon vasúton, illetve ahány hajójegyet költ, annyi helyszínt mozogjon még tengeri útvonalakon.

Kapcsolódó témák: felkészülés az utazásra, helyszínek, szomszédos, útvonalak

Útvonalak

Minden útvonal két szomszédos helyszínt köt össze. Háromféle útvonal van: tengeri útvonal, vasúti és feltérképezetlen útvonal. A játéktábla lemagyarázata megmutatja, hogyan néznek ki a különféle útvonalak.

- Ha egy útvonal a játéktábla egyik szélén ér véget, akkor a játéktábla szemközti szélén folytatódik.

Kapcsolódó témák: helyszínek, szomszédos, utazásakció

Varázslat

- A varázslatkártyák kétoldalasak. **Csak akkor nézhetitek meg egy varázslatkártya hátoldalát**, ha egy hatás erre utasít titeket.
- A varázslatkártya előoldalán olvasható, hogyan mondható el a varázslat. Olykor ez akciót jelent, máskor meg egy kiváltó okra lehet vele válaszolni.
- Ha egy nyomozó elmond egy varázslatot, végrehajtja a kártya előoldalán olvasható hatást. Ez igényelhet próbadobást és/vagy a kártya átfogatását.
- Egy nyomozónál nem lehet több példány ugyanabból a varázslatból. Ha bármi okból olyan varázslatot kap, amivel már rendelkezik, a most kapott kártyát nyomban el is kell dobni.

Kapcsolódó témák: átfogatás, jellemzők, kétoldalas kártyák, tulajdonszerzés és állapotkártyák

Végzet

- Amikor előrefelé halad a végzetjelző, mindig a 0-s mező **felé** halad a jelző annyi mezőt, amennyit a hatás megszab.
- Amikor hátrafelé halad a végzetjelző, mindig a 0-s mezőtől **elfelé** halad a jelző annyi mezőt, amennyit a hatás megszab.
- Amint eléri a 0-s mezőt a végzetjelző, felébred a Mérhetetlen Vén.
- Miután felébredt a Mérhetetlen Vén, a végzetjelző már nem mozoghat visszafelé. A Mérhetetlen Vén lapjáról leolvashatók, mi történik akkor, amikor előrefelé haladna a végzetjelző.
- Ha egy hatás túlmozgatná a végzetjelzőt a 0-s mezőn, a jelző a 0-s mezőn állapodik meg, felébred a Mérhetetlen Vén, és a lapjáról kell leolvasnotok, mi történik ahelyett, hogy a végzetjelző lelépné a még „hiányzó” mezőket.

Kapcsolódó témák: Mérhetetlen Vén, ómen

Véletlenszerű helyszín

Ha meg kell határoznotok egy „véletlenszerű helyszínt”, a nyomok kupacából vegyetek el egy jelzőt, nézzétek meg és dobjátok el; a jelző előoldala szabja meg, melyik lesz a keresett helyszín.

- Ha kifogyott a nyomok kupaca, ráadásul a dobott nyomoknál sincs egy jelző se, a főnyomozó jelöli ki a keresett helyszínt.

Visszarakás a játék dobozába

- Ha visszaraktok egy tartozékot a játék dobozába, az ezzel végleg kikerül a játékból – kivéve, ha egy hatás kifejezetten előírja azt, hogy újra játékba hozzátok.

Gyakran feltett kérdések

E fejezetben a gyakran eltévesztett szabályokra hívjuk fel a figyelmet, illetve bonyolultabb kérdéseket világítunk meg.

K: Ha olyan hatást hajtok végre, ami „a nyomozókra” hat, én is közéjük számítok?

V: Igen. Amennyiben a hatás nem kifejezetten „a többi nyomozóra” hat, akkor az összes nyomozóra hat, köztük magára a hatás végrehajtójára is.

K: Próbánál, ha már megtörtént a dobás, még végrehajthatok olyan hatást, ami plusz kockát ad?

V: Nem. Még a tényleges dobás előtt meg kell mondanod, hány kockával dobsz, beleértve a plusz kockákat is.

K: Harcba használhatok több fegyvert?

V: Igen, de az azok adta bónuszokból csak a legnagyobb számít. Ugyanakkor a tulajdonaid biztosította egyéb hatásokat kihasználhatod. Tegyük fel, hogy van egy ostor és egy 0.45-ös automata eszközkártyád, akkor a 0.45-ös +3-as bónuszát kapod ☛-dhöz; az ostor +1-es bónusza nem számít, viszont továbbra is újradobhatod 1 kockádat az ostor másik hatása miatt.

K: Minden dobás próbadobás?

V: Nem. Ha egy hatás arra szólít fel, hogy dobj bizonyos számú kockával (például ilyen az átkozott állapotkártyák ☛-hatása), az nem számít próbának, és az ilyen dobásokra nem hatnak a csak a próbákra ható módosítók, újradobások.

K: Ha olyan helyszínen tartózkodok, ahol van szörny, végrehajthatok olyan hatást, ami találkozásnak számít?

V: Nem. Ha egy hatás szövegében a „találkozásként” szerepel (vagy valami hasonló megfogalmazás), az pontosan ugyanolyan találkozásnak számít, mint a többi találkozási lehetőség. Neked továbbra is a helyszínen lévő összes szörny ellen harci találkozást kell végrehajtanod. Utána, ha már egy szörny sincs helyszínen, a végrehajtható plusz találkozás akár ez a fenti hatás is lehet.

Ha viszont egy hatás azt mondja, hogy „találkozás végrehajtása helyett” (például ilyeneket találtok a fogság állapotkártyákon), az olyan helyszínen is végrehajtható, ahol van szörny.

K: A „vagy”, „hacsak”, „...hetsz” opcionális lehetőségeket jelentenek?

V: Igen. Az ilyen hatásoknál van választásod. Ha egy hatás szerint valamint „megtehetsz”, te döntöd el, megteszed-e vagy sem.

Ha egy hatás szövegében a „vagy” szerepel, két vagy több lehetőség közül választasz.

Ha egy hatás szövegében a „hacsak”, „kivéve, ha” szerepel, a te döntésed, végrehajtod-e az ezt követő részt; ha azonban ezt nem teszed, az ezt megelőző részt végre kell hajtandod.

K: Ha Ízisz áldása vagy az Üresség próbája varázslat elmondása közben elbukom a ☛-próbát, a kártya átfogatása előtt továbbra is ki kell jelölnöm egy nyomozót?

V: Igen. Pontosabban ennél a két varázslatnál még a ☛-próba végrehajtása előtt ki kell jelölnöd azt a nyomozót, akire hatni fog a mágia – meglehet, az elrontott varázslat árt majd ennek a nyomozónak.

A nyomozók képességei

AKACHI ONYELE

- Akachi beszámolhat a többi nyomozónak az akciója során megszerzett információkról. Ha egy vagy kevesebb kapu van már csak a kapuoszlopban, Akachi megkeveri az eldobott kapukat és azokat a kapuoszlop alá rakja; csak ezután hajtja végre ténylegesen az akcióját.

Ha a kapuoszlopban és a dobott kapuknál összesen csak egy kapu van, Akachi akciójával megnézheti azt a kaput.

- Akachi passzív képessége nem hat akkor, ha egy hatás megtiltja, hogy mozogjon.

Ha Akachi passzív képessége révén mozog, egyből a célhelyszínre kerül, nem halad át más helyszíneken.

CHARLIE KANE

- Charlie akciója nem hat késlekedő nyomozóra.

Az akció célpontja lehet olyan nyomozó, aki még nem hajtott végre akciót ebben a fordulóban.

- Charlie passzív képessége használatakor a szerzett eszközkártyákat szétszathatja tetszése szerint a bárhol tartózkodó nyomozók között – köztük értve saját magát is.

Ha egy másik nyomozó Charlie passzív képessége révén jut *SZOLGÁLTATÁS* eszközkártyához, azt azonnal végre kell hajtania.

DIANA STANLEY

- Ha Diana arra használja az akcióját, hogy mozgasson egy kultistát, akkor nem mozgat és nem dob el másik szörnyet.

- Ha Diana passzív képességét használja egy harci találkozás *☞*-próbája közben, nem veszté épelméjűséget, ha legalább 1 sikert dob. Ha viszont elbukja az *☞*-próbát, a szörny lecsökkent iszonyatosságá miatt csak 1 épelméjűséget veszté.

JACQUELINE FINE

- Jacquelin akcióját használhatja arra, hogy átadja akárhány nyomát egy másik nyomozónak, ahogy arra is, hogy átvegyen bármennyi nyomot egy másik nyomozótól. Ez a képesség már tulajdonok átadását nem teszi lehetővé.

- Ha Jacqueline használja passzív képességét, megoszthatja a többi nyomozóval azt, amit megtudott az állapotkártyáról.

Nem használhatja Jacqueline a passzív képességét akkor, amikor egy nyomozó közönséges állapotkártyát (például adósságot) kap. Akkor sem használhatja ezt a képességét, ha ő maga kap állapotkártyát.

JIM CULVER

- Ha Jim, valamint a vele egy helyszínen tartózkodó másik nyomozó épelméjűséget gyógyul ezzel az akcióval, az egyiküknél sem akadályozza meg, hogy pihe-nésakció végrehajtásáért épelméjűséget gyógyuljanak.

LEO ANDERSON

- Leo akcióját bármelyik helyszínen végrehajthatja – olyanon is, ahol van szörny. Ha legalább 1 sikert

dob, választ 1 *TÁRS* eszközkártyát a tartalékból vagy a dobott lapok közül, tekintet nélkül e kártya értékére.

LILY CHEN

- Amikor Lily végrehajtja az akcióját, vagy csak életerőt költ, vagy csak épelméjűséget, nem költhet mindkettőtől. Nem költhet életerőt azért, hogy életerőt gyógyuljon, és épelméjűséget se azért, hogy épelméjűséget gyógyuljon.

- Lily nem használhatja passzív képességét arra, hogy fejlesszen még egyet egy olyan tulajdonságán, amit már kétszer fejlesztett. Ha olyan tulajdonságát fejleszti, amihez már van egy +1-es fejlődésjelzője, nem használhatja ki passzív képességét.

LOLA HAYES

- Amikor Lola végrehajtja az akcióját, a +2-es fejlődésjelzőit úgy költi el, mintha két +1-es jelzőt költene el. Minden elköltött jelzőt el kell dobnia.

Ha elég fejlődésjelzőt dob el, fejlesztheti kétszer ugyanazt a tulajdonságát.

- Lola használhatja saját magára passzív képességét. Mint minden ilyen plusz kockákat adó hatásnál, ennél is még a tényleges dobás előtt be kell jelentenie a képesség használatát.

MARK HARRIGAN

- Ha Mark akciója miatt egy szörnynek teljesen el-fogy az életeréje, Mark legyőzte a szörnyet. Ez azonban nem számít harci találkozásnak.

- Ha egy hatásnak két lehetséges kimenetele van, és Mark azt választja, hogy késlekedni fog, valóban késlekedni fog; ha pedig a két lehetséges kimenetel közül azt választja, hogy kap egy fogság állapotkártyát, azt valóban meg is kapja. Mark akkor nem hat „a késlekedni fogsz” meg a „kapsz egy fogság állapotkártyát”, ha ott a kincs választás.

Ha viszont egy hatás úgy szól, hogy „késlekedni fogsz, hacsak”, illetve „kapsz egy fogság állapotkártyát, hacsak”, akkor Mark nem szükséges végrehajtania a „hacsak” utáni részt, semmiképp sem fog késlekedni, illetve nem kap fogság állapotkártyát.

NORMAN WITHERS

- Norman bármilyen hatásnál használhatja passzív képességét, ha nyomot kellene költenie: például ha újradobst vásárolna nyomért, de akár saját akciójáért is fizethet 1 nyommal és 1 épelméjűséggel.

SILAS MARSH

- Akciója során Silas nem adhat be jegyeteket, hogy továbbmozoghasson. Az ezen akció biztosította plusz akció nem számít a fordulóban végrehajtható két normál akciójába. Silas ugyanabban az akciófázisban végrehajthat utazásakciót és mozoghat saját akciójával.

TRISH SCARBOROUGH

- Ha egy Trish helyszínén tartózkodó nyomozó – aki lehet maga Trish is – elkölt 1 nyomot azért, hogy egy próbánál újradobhassa egy kockáját, Trish passzív képessége lehetővé teheti, hogy két kockáját dobja újra. Nem használható Trish passzív képessége akkor, ha a nyomozó kockakészletében összesen csak egy kocka van.



Opcionális szabályok

Meglehet, változtatnátok a játék nehézségén vagy szeretnétek tudni, mennyire voltak sikeresek az egyes játékokban. Ebben a fejezetben a nehézség beállításáról, illetve a pontozásról olvashattok opcionális szabályokat.

A nehézség beállítása

Vannak, akik túl nehéznek, mások viszont túl könnyűnek találják a játékot. A játék elkezdése előtt, ha mind beleegyeztek, a következő módon könnyíthettek vagy nehezíthettek a játékon:

Mitoszpakli

A nehézséget befolyásolhatjátok a mítoszpakli megalkotása során.

Könnyebb lesz a játék, ha a pakli megalkotása előtt az összes **NEHÉZ** mítoszkártyát (ezeket vörös csapok jelölik) visszarakjátok a játék dobozába.

Ellenben nehezebb lesz a játék, ha a pakli megalkotása előtt az összes **KÖNNYŰ** mítoszkártyát (ezeket kék szigillum jelöli) visszarakjátok a játék dobozába.



Nehéz mítoszkártya jele



Könnyű mítoszkártya jele

Kezdőszóbeszéd

Ha nagyobb kihívásra vágytok, kezdhettek a játékot egy felcsapott **SZÓBESZÉD**del. Az előkészületek végén a játék dobozából vegyetek elő egy használaton kívüli **SZÓBESZÉD** mítoszkártyát és azt rakjátok le a játéktábla mellé. Hajtsátok végre az esetleges „játékba kerülős” hatásait, és – ha szükséges – rakjátok fel a játéktáblára a szóbeszédjelzőt. Ugyanakkor e mítoszkártya nyomikonja miatt nem bukkannak fel nyomok.

Pontozás

Ha sikerül megnyernetek a játékot, kiszámolhatjátok, mennyire voltatok jók, és ezt feljegyezhetitek azzal, hogy melyik Mérheterlen Vén ellen küzdöttek és milyen opcionális szabályokat használtatok. Minél kevesebb pontotok van, annál jobbak voltatok!

0 ponttal kezdtek, ehhez adtok:

- 1-1 pontot minden, a játéktáblán lévő kapu miatt.
- 1-1 pontot minden, a játéktáblán lévő három szörny miatt (felkerekítve).
- 1-1 pontot minden átkozott vagy gonosz paktum állapotkártya miatt, ami nyomozóitoknál van.
- 3-3 pontot minden játékban lévő szóbeszéd mítoszkártya miatt.
- Ellenben vonjatok le 1-1 pontot minden nálatok lévő három nyom után (a nyomok számát felfelé kerekítsétek).
- Vonjatok le 1-1 pontot minden nálatok lévő áldott állapotkártya miatt.
- Végül vonjatok le a végzet aktuális értékét.

Egyszemélyes játék

Egyedül is lehet játszani, ilyenkor egyetlen nyomozó próbál boldogulni a normál szabályok szerint. Azonban az előkészületek során vissza kell rakni az összes **CSAPATMUNKA** tartozékot a játék dobozába.

Izgalmasabb a játék, ha az egyetlen játékos két nyomozót irányít. Ekkor két nyomozót választ magának az előkészületek során és a kétszemélyes játék referenciakártyáját rakja le a játéktábla mellé. A két nyomozót úgy kell tekinteni, mintha két külön játékos irányítaná őket – például csak az egyikük főnyomozó, és a két nyomozó eszerint cselekszik egymás után az akció- és a találkozási fázisban.

Közreműködők

Tervezők: Corey Konieczka és Nikki Valens

Kiegészítő fejlesztés: Tim Uren és Richard Launius

Az inspirációt jelentő Rettegés Arkhamban tervezői: Kevin Wilson és Richard Launius

Szerkesztő, korrektor: Brendan Weiskotten

Grafikai tervező: Michael Silsby, valamint Dallas Melhoff, Chris Beck és Shaun Boyce

Borítófestő: Anders Finer

Nyomozófestmények: Magali Villeneuve

Játéktábla-illusztrációk: Raymong Bonilla, David Griffith, Ed Mattinian, Patrick McEvoy, Emilio Rodriguez, Tim Tsang, Magali Villeneuve és Drew Whitmore

Belső illusztrációk: A *Call of Cthulhu* LCG és az *Arkham Horror Files* illusztrátorai

Művészeti koordinátor: Zoë Robinson

Művészeti vezető: Andrew Navaro

Grafikai vezető: Brian Schomburg

Projektmenedzser: Eric Knight

Fejlesztési vezető: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen



DELTA VISION

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Készítette: Cherubion Kft., Giczi Gyula

Fordította: Tasnádi Ákos

További információk: 1092 Budapest, Ferenc körút 40.

Tel.: +36-70/322-3093 • bolt@deltavision.hu • www.deltavision.hu

Tárgymutató

A, Á

Akachi Onyele	13
Akciók	2
Aktív nyomozó – lásd „Nyomozók”	8
Aktuális ómen – lásd „Ómen”	8
Állapotkártyák	2
A nyomozók képességei	13
Apróság – lásd „Jellemzők”	5
Átforgatás	2
Áttekintés	16

B

Bankkölcson	2
Borzalomjelző	2
Bukáshatás	
„Komplex találkozás”	6
Bukáshatás – lásd „Próbadobás”	8

C, Cs

Charlie Kane	13
Csapatmunka – lásd	
„Egyszemélyes játék”	14

D

Diana Stanley	13
---------------------	----

E, É

Egyidejűség – lásd „Szabályütközés”	9
Egyszemélyes játék	14
Eldobás	2
Életerő és épelméjűség	3
Elpusztulás	3
Épelméjűség – lásd	
„Életerő és épelméjűség”	3
Eredmény – lásd „Próbadobás”	8
Eszközszerzés akció	3
Expedíció találkozás	3

F

Fegyver – lásd „Jellemzők”	5
Fele – lásd „Kerekítés”	5
Felkészülés az utazásra	3
Félrerakás	3
Feltérképezetlen – lásd „Útvonalak”	11
Fogság – lásd „Találkozás”	10
Folyamatos – lásd „Mítosz”	7
Főnyomozó	4

Gy

Gyakran feltett kérdések	12
Gyógyulás – lásd	
„Életerő és épelméjűség”	3
Győzelem/vereség	4

H

Hajó – lásd „Útvonalak”	11
Harci találkozás	4
Hatalmasabb szörnyek	4
Helyi akció	4
Helyszínek	4
Helyszíntalálkozás	4

I

Idegen dimenziókbeli találkozás	5
Inkantáció – lásd „Jellemzők”	5
Iszonyatosság – lásd „Harci találkozás” ..	4

J

Jacqueline Fine	13
Jellemzők	5
Jim Culver	13

K

Kapu	5
Kerekítés	5
Keresés	5
Kereskedésakció	5
Késlekedés	5
Kétoldalas kártyák	6
Kiesés	6
Komplex találkozás	6
Költés	6
Következmény	6
Kultista	6
Kutatásos találkozás	6
Különleges találkozás	7

L

Legközelebbi	7
Legyőzött nyomozó	7
Leo Anderson	13
Lily Chen	13
Lola Hayes	13

M

Mágikus – lásd „Jellemzők”	5
Mark Harrigan	13
Megakadályozás – lásd „Életerő és	
épelméjűség”	3
Megjelenéshatás – lásd „Szörny”	9
Megoldandó rejtély – lásd „Rejtély”	9
Mérhetetlen Vén	7
Mítosz	7

N

Nehézség beállítása	14
Norman Withers	13
Nyom	8
Nyomozók	8

O, Ó

Ómen	8
Opcionális szabályok	14

P

Passzív képesség – lásd „Nyomozók”	8
Pihenésakció	8
Pontozás	14
Próbadobás	8

R

Rajtaütés	8
Referenciakártya	9
Rejtély	9
Rituálé – lásd „Jellemzők”	5

S, Sz

Sebzés – lásd „Harci találkozás”	4
Sikerhatás – lásd „Komplex találkozás” ..	6
Silas Marsh	13
Szabályütközések	9
Szóbeszéd	9
Szolgáltatás – lásd „Jellemzők”	5
Szomszédos	9
Szörny	9
Szörnyroham	9

T

Találkozás	10
Tárgy – lásd „Jellemzők”	5
Társ – lásd „Jellemzők”	5
Tartalék	10
Tartozékakció	10
Tartozékok mennyisége	10
Teljesítés – lásd „Próbadobás”	8
Tengeri helyszín – lásd „Helyszínek”	4
Titkos információk	10
Trish Scarborough	13
Tulajdon	10
Tulajdonság fejlesztése	11
Tulajdonságok	11
Tulajdonszerzés és állapotkártyák	11

U

Újradobás	11
Utazásakció	11
Útvonalak	11

V


Vadonbeli helyszín – lásd „Helyszínek” ..	4
Varázslat	12
Vasút – lásd „Útvonalak”	11
Városi helyszín – lásd „Helyszínek”	4
Végzet	12
Véletlenszerű helyszín	12
Vereség – lásd „Győzelem/vereség”	4
Visszarakás a játék dobozába	12

Áttekintés

Minden forduló három fázisból áll. Az akció- és a találkozási fázisban először a főnyomozó cselekszik, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek.

I. Akciófázis

Minden nyomozó legfeljebb két akciót hajt végre. Egy adott akciót egy nyomozó egyazon fordulóban csak egyszer hajthat végre.

- **Utazás:** 1 helyszínyi mozgás; utána jegyek beadásával tovább is lehet mozogni.
- **Felkészülés:** Egy jegy begyűjtése. (Maximum két jegy.) **Csak városi helyszínen.**
- **Eszközszerzés:** -próba, a tartalékból legfeljebb annyi összértékben eszközök elvétele, amennyi az eredmény. **Csak olyan városi helyszínen, ahol nincs szörny.**
- **Pihenés:** 1-1 életerő és épelméjűség gyógyulása. **Csak olyan helyszínen, ahol nincs szörny.**
- **Kereskedés:** Tulajdonok csereberéje egy azonos helyszínen tartózkodó másik nyomozóval.
- **Tartozékkakció:** Nyomozó vagy tulajdon egyedi hatásának végrehajtása („Akció” vagy „Helyi akció” előzi meg a hatást).

2. Találkozási fázis

Minden nyomozónak találkozást kell végrehajtania saját helyszínen. Ha vannak ott szörnyek, egyesével mind ellen harci találkozást kell végrehajtani.

Ha nincs a helyszínen szörny, választani kell egy találkozást:

- **Helyszíntalálkozás:** A helyszín földrésze szerinti találkozáskártya vagy általános találkozáskártya végrehajtása.
- **Jelzőtalálkozás:** Egy helyszínen lévő jelzőhöz kapcsolódó találkozáskártya végrehajtása.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Az apró kiegészítők miatt a játék három évesnél fiatalabb gyermekek kezébe nem adható! A tartozékok tényleges mérete az ábrákon láthatóaktól eltérhet. Made in China. EZ A TERMÉK NEM GYERMEKJÁTÉK, HASZNÁLATA CSAK TIZENHÁROM ÉVES KORTÓL AJÁNLOTT.

Visit us on the Web at:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM


3. Mítoszfázis

Egy mítoszkártya végrehajtása. A hatások az alábbi sorrend szerint hajtódhatnak végre – **de csak azok, amelyek ikonja szerepel a mítoszkártyán.**



Ómen: Az ómenjelző előremozgatása 1 mezővel az óramutató járása szerint; utána annyi mezővel kell előremozgatni a végzetjelzőt, ahány olyan kapu van a játéktáblán, aminek szimbóluma megegyezik az aktuális ómennel.



Következmények: A tartozékok -hatásainak végrehajtása az alábbi sorrendben:

- A játéktáblán lévő szörnyek.
- A Mérhetetlen Vén lapja.
- Játékban lévő mítoszkártyák.
- A nyomozóknál lévő tulajdonok, állapotskártyák.



Kapuk nyitása: A referenciakártya által megszabott számú kapu megnyitása; minden így megnyílt kapuban megjelenik egy szörny.



Szörnyroham: Szörnyroham végrehajtása minden olyan helyszínen, ahol az aktuális ómennel megegyező szimbólumú kapu van; ha nincs ilyen, megnyílik egy kapu.



Nyomok felbukkanása: A referenciakártya által megszabott számú nyom felrakása.



Szóbeszédjelző: Szóbeszédjelző lerakása a megadott helyszínrre.



Borzalomjelzők: A megszabott számú borzalomjelző lerakása a mítoszkártyára.

Szöveges hatás: Ha a kártya jellemzője *ESEMÉNY*, a hatás végrehajtása után el kell dobni a kártyát. Ha viszont a jellemző *FOLYAMATOS*, a kártyát utána a Mérhetetlen Vén lapja mellé kell lerakni.

Ikonok feloldása



játékoszám



következményhatás

Szörnyek ikonjai



iszonyatosság



megjelenésikon



sebzés



következményhatás