

ELDRITCH HORROR™

The cover art for the board game 'Eldritch Horror' depicts a night scene on a train. Two characters, a man and a woman, are on the roof of a train car, firing pistols at a large, glowing, tentacle-like creature. The man's hat is flying off. In the foreground, a small character in a top hat looks out from a window. The background features a large moon, palm trees, and flying creatures. The title 'ELDRITCH HORROR' is written in a stylized font on a wooden sign at the top.

Játékszabály

Leleplezett összeesküvés

Harrigan végighúzta bekötözött kezét a hotelszoba falát díszítő térképen. Megannyi fecni és kivágott újságcikk volt feltűzve a megfelelő pontokra, színes zsinórok hálója kötötte össze őket. Az arkhami elmeógyógyintézet egy ápolójának hablatyolásától a vörös színeget követve eljutott az Amazóniában saját maga találta piktogramok hevenyészett másolataiig. Innen azután a kék színeget követve a Sydneyben meggyilkolt csillagász naplójából kitépett lapig.

De a nagy kép még mindig nem akart összeállni. A gondolatai másutt jártak. Az az árus a pályaudvaron, az a tetoválás a kezén... Harrigan tudta, hogy látta már valahol azt az ábrát. De lehet, hogy nem is jelent semmit, lehet, hogy csak erőt vett rajta a paranoia. Eh, csinál egy skiccet majd a tetoválásról és megmutatja Dianának; ő biztosan tudni fogja, mi az.

Ekkor hallotta meg azt a zajt odakintről. Nem, nem is volt igazán zaj, csak annak indult – talán sikolyoknak –, de félbeszakadt. Otthagytta a térképet és ellenőrizte, tényleg bezárta-e a szobaajtót.

Kilenc órája csak, hogy megérkezett ebbe a városba. A pályaudvarról egyenesen a múzeumba ment, onnét ide a hotelbe. Hogy találhattak volna rá ilyen gyorsan?

Talán a kurátor? Az öregember annyira izgatott volt, ahogy végigmutogatta a cseréptöredékeken a furcsa alakokat. És ahogy hosszan magyarázott a primitív népek között elterjedt elképzelésről, hogy valamiféle ősi gonosz egyszer majd mágikus kapun át áttör a világunkba. Lehetséges volna, hogy a fura, vén könyvmoly küldött a nyomába valakit?

Valami súlyos dübrent az ajtó előtt, mágikus energiák rázták meg az ajtótokot. Harrigan sóhajtott egyet: összepakolni sincs ideje. Csak a legfontosabbakra. Felkapta a revolverét, ellenőrizte, csőre van-e töltve, és kibiztosította.

Az ajtó festett fájából szilánkok hasadtak le, az egyik zsanér szó szerint szétrobbant. Harrigan tudta, hogy nem hagyhat maga után nyomokat. Begyakorlott ujjmozdulattal pöccintette fel öngyújtóját, a láng máris belekapott a térkép alsó szegélyébe. Hát, ha az odakint csak a szobalány, lesz mit megmagyaráznom, mosolyodott el egy pillanatra.

Óriási robajjal kitört keretéből az ajtó és a lény átlépett a küszöbön.

Nem, nem a szobalány volt.

Harrigan gerincén hideg borzongás szaladt végig, de nem engedhette meg magának az ájulás kényelmét; a hét végére mindenképp Londonba kell érnie. Erősen összezárta a szemeit és a nyitott ablak felé vetette magát. A szoba megtelt fegyverropogással, lángokkal és örülettel.

A szabályfüzet használata

Ezt a szabályfüzetet azoknak írtuk, akik még egyáltalán nem ismerik a játékot. Ezért kihagytuk belőle a kivételeket meg a speciális eseteket; ezekkel egy másik füzet, az útmutató foglalkozik.

Az útmutatóban választ talátlak azokra az egyedi esetekre, amelyek felett a fő játékszabály átsiklik. Emellett ott különféle opcionális szabályokat is talátlak a nehézség beállításához, a pontozáshoz, és ott olvashatjátok az egyszemélyes játék szabályait is.

Áttekintés

Egy olyan kooperatív, nyomozós horrorjátékot tartotok a kezetekben, amely H. P. Lovecraft írásaiból merítette inspirációját. Minden játék arról szól, hogy egy Mérhetetlen Vén, vagyis az idők kezdete előtt is létezett, elképzelhetetlen hatalmú lény ébredszik. Ti, játékosok nyomozók vagytok, akik titkok után kutatva védelmezitek az emberiséget a megnevezhetetlen borzalmaktól, akik megkísérlitek ezt a Mérhetetlen Vént kitaszítani a világunkból. Ha elbuktok, a Mérhetetlen Vén felébred, és elpusztítja az egész emberiséget.

Nyomozók és játékosok

A játék során mind egy-egy nyomozót irányítotok. A játékszabályban a „nyomozó” egyaránt jelenthet játékost, illetve a játék során a játékos által megszemélyesített karaktert.



Tartozékok

1 játéktábla



1 útmutató



12 nyomozólap a hozzá tartozó jelzővel és műanyag talppal



4 Mérhetetlen Vén-lap



122 találkozáskártya



8 amerikai



8 európai



8 ázsiai/ausztráliai



12 általános

51 mítoszkártya



(21 sárga, 18 zöld és 12 kék)

16 rejtélykártya



(mind a négy fajtából 4)



24 idegen dimenziókbeli



18 expedíciós (mind a hat fajtából 3)



12 különleges (mind a két fajtából 6)



32 kutatásos (mind a négy fajtából 8)

14 erekykártya



40 eszközkártya



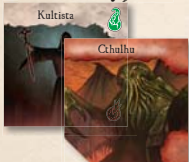
36 állapotkártya



20 varázslatkártya



43 szörnyjelző



34 közönséges, 9 hatalmasabb

1 főnyomozójelző



1 rejtélyjelző



20 jegylapka



(8 vonatos, 12 hajós)

30 fejlődésjelző



(6 minden tulajdonsághoz)

9 kapujelző



4 referenciakártya



78 életerő- és épelméjűség-jelző



30 egyéleterős, 12 hároméleterős, 24 egyélméjűség, 12 háromélméjűség

4 szóbeszédjelző



36 nyomjelző



1 ómenjelző



20 borzalomjelző



1 végzetjelző



4 dobókocka



1 aktív expedíció jelzője



Előkészületek

Minden játék előtt sorban hajtsátok végre az alábbiakat. A következő oldalon az ábrán láthatjátok, hogyan kell kinéznie a játéktérnek.

1. A játéktábla

Hajtogassátok ki a játéktáblát és rakjátok le az asztal közepére úgy, hogy mind kényelmesen elérjétek.

2. A jelzők kupacai

A különféle jelzőket az alábbi módon csoportosítjátok:

- Keverjétek meg a kilenc kapujelzőt, és ezeket képpel lefelé (vagyis azonos oldalukkal felfelé) rakjátok le egy oszlopba a játéktábla mellé.
- Az összes nyomjelzőt képpel lefelé (vagyis azonos oldalukkal felfelé) keverjétek össze, és ezt a kupacot is rakjátok a játéktábla mellé.
- A többi jelzőt – az életerőkét, az épelméjűségeket, a fejlődéseket, a jegyeket, a rejtély-, szóbeszéd- és borzalomjelzőket – fajták szerint rakjátok le szintűgy a játéktábla közelébe.

3. Nyomozók kiválasztása és lerakása

Jelöljétek ki valakit, aki megkapja a főnyomozó jelzőjét. Ha nem tudtok dönteni, valamilyen módon – például kockadobással – sorsoljátok ki, hogy ki kapja.

A főnyomozóval kezdve és az óramutató járása szerint haladva mind válasszatok magatoknak egy nyomozót. Ennek lapját vegyétek magatok elé, a jelzőjét pedig rakjátok fel a játéktáblára a nyomozólap hátoldalán feltüntetett helyszínre.



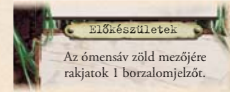
4. Kezdőfelszerelés, életerő, épelméjűség

Minden nyomozó megkapja a nyomozólapja hátoldalán feltüntetett kezdőfelszerelést (ld. a fentebbi képet), kikeresve a megfelelő varázslat- és eszközkártyákat.

Ezután mindenki annyi életerő- és épelméjűség-jelzőt kap, amennyi életerejének, illetve épelméjűségének maximuma – ez a nyomozólap előoldaláról olvasható le (az életerőről és épelméjűségről részletesen a 14. oldalon olvashattok). Az elvett jelzőket rakjátok le nyomozólapotok mellé.

5. A Mérhetetlen Vén

Együtt válasszatok ki egy Mérhetetlen Vént. Minden Mérhetetlen Vénnél más a játék. Ha most először játszatok, Azathoth a célszerű választás, ő a „legegyszerűbb”. A Vén lapját képpel felfelé (hogy végzetértéke látható legyen a bal felső sarokban) rakjátok le a játéktábla mellé, majd **hajtsátok végre a lapon olvasható előkészületi hatásokat.**



Mérhetetlen Vén előkészületi hatása

6. A szörnytároló

Fogjátok az összes közönséges szörnyet és rakjátok azokat valamiféle tálkába, bögrébe, vagy jobb híján a játék dobozának fedelébe (az előkészületek ábráján nem látszik a szörnytároló). A szörnytárolót rázzátok meg, hogy a szörnyek jól összekeveredjenek.

A hatalmasabb szörnyeket ne rakjátok a szörnytárolóba! A hatalmasabb szörnyek megkülönböztethetők vörös háttérszínükről és arról, hogy hiányzik az egyik sarkuk (róluk bővebben a 15. oldalon olvashattok).

7. A kártyapaklik

A másik három Mérhetetlen Vén rejtélykártyáit, a hozzájuk tartozó kutatásos és különleges találkozáskártyákat rakjátok vissza a dobozba (ld. alant); ezekre nem lesz szükségetek a játék során.

A Mérhetetlen Vének saját kártyái



Cthulhu rejtélykártyája



Cthulhu kutatásos találkozáskártyája



Cthulhu különleges találkozáskártyája

Minden Mérhetetlen Vénnek saját rejtély- és kutatáspaklija van, emellett némelyiknek saját különleges találkozáskártyái is vannak. Ezek a kártyák felismerhetők arról, hogy a hátoldalukon az adott Mérhetetlen Vén látható.

Ezután a többi kártyát válogassátok szét és a paklikat rakjátok le a játéktábla mellé.

- Az összes expedíciókártyát, hátoldaluktól függetlenül, keverjétek össze egy pakliba.
- Az összes varázslatkártyát és állapotkártyát keverjétek össze egy-egy pakliba. E két paklit képpel felfelé rakjátok le, így a legfelső lapról látjátok majd, mi az.
- A mítoszkártyákkal majd a következő lépés során foglalkoztok. A többi kártyát fajtájuk szerint keverjétek meg és rakjátok le paklinként.

Így néz ki a játéktér két játékos esetén



8. A mítoszpakli

A kiválasztott Mérhetetlen Vén lapján, valamint a 6. oldalon leírtak szerint alkossátok meg a mítoszpaklit.

9. Kezdőhatások

Az előkészületeket az alábbiakkal fejezzétek be:

A. Aszerint, hányan játszottok, a megfelelő referenciakártyát rakjátok ki a mítoszpakli mellé; a mítoszhatások végrehajtása során e kártya szerint jártok majd el. A többi referenciakártyát rakjátok vissza a dobozba.



játékoszám

B. A végzetjelzőt rakjátok a végzetsávra, méghozzá a Mérhetetlen Vén végzetértékének (lapjának bal felső sarka) megfelelő mezőre. Így például Azathothnál a végzetjelző a 15-ös mezőn kezd.



végzetérték

C. Az ómenjelzőt rakjátok az ómensáv zöld mezőjére (az üstökösre).

D. Az eszközpakli legfelső négy lapját csapjátok fel a tartalék (a játéktábla bal alsó sarka) négy üres helyére.

E. Nyissátok meg a referenciakártya által meghatározott számú kaput.

Kapu megnyitásánál vegyétek le az oszlop tetejéről a legfelső kapujelzőt és azt képpel felfelé rakjátok le az általa megszabott helyszínre. Utána húzzatok egy szörnyet a szörnytárolóból és azt is rakjátok le ugyanoda.

F. Az expedíciopakli legfelső lapjának hátoldala megmutatja, mely helyszínre kell leraknotok az aktív expedíció jelzőjét.

G. Rakjátok fel annyi nyomot, amennyit a referenciakártya megszab.

Nyom felrakásánál (azaz felbukkanásánál) húzzatok a kupacból egy nyomot, nézzétek meg, melyik helyszínhez tartozik és képpel lefelé rakjátok le oda.

H. Végül csapjátok fel a Mérhetetlen Vén lapja mellé a legfelső rejtélykártyát, végrehajtva annak „játékba jövő” hatásait.

A mítoszpakli összeállítása



rakjátok 1 borzalomjelzőt.

Mítoszpakli			
I. fejezet:	1	2	1
II. fejezet:	2	3	1
III. fejezet:	2	4	0

a mítoszpakli táblázata a Mérfhetetlen Vén lapján



I. fejezet:
1 zöld, 2 sárga, 1 kék

II. fejezet:
2 zöld, 3 sárga, 1 kék

III. fejezet:
2 zöld, 4 sárga

Az előkészületek 8. lépése során állítjátok össze a mítoszpaklit. Minden Mérfhetetlen Vénél más a mítoszpakli. A paklit az alábbiak szerint alkotjátok meg:

1. A mítoszkártyákat előoldaluk színe (zöld, sárga, kék) szerint válogassátok szét. A három paklit külön-külön keverjétek meg és rakjátok le képpel lefelé.
2. Először az I. fejezet pakliját alkossátok meg, a Mérfhetetlen Vén lapján feltüntetett számú és színű

kártyát elvéve a paklik tetejéről. Ezt a paklit keverjétek meg anélkül, hogy megnéznétek a lapokat.

3. Hasonló módon alkossátok meg a II. fejezet pakliját, és ezt rakjátok az I. fejezet paklija alá.
4. Végül alkossátok meg a III. fejezet pakliját és azt rakjátok a II. fejezet paklija alá. Így végül egy mítoszpaklitok lesz – **de vigyázzatok, hogy ezt már ne keverjétek meg!** A mítoszpaklit rakjátok le a Mérfhetetlen Vén lapja mellé. A felesleges mítoszkártyákat rakjátok vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek azokat.

A játék célja

Az *Eldritch Horror* egy kooperatív játék, mind egy csapatban vagytok, együtt győztök vagy együtt veszítetek. A végső célok az, hogy rejtélyek megoldásával (ld. a 16. oldalon) kitaláljátok világunkból a Mérfhetetlen Vént.

Emellett persze szembe kell néznetek a világot fenyegető egyéb veszélyekkel és krízisekkel. Ezek egyrészt kapuk formájában jelentkeznek, amelyek szörnyeket okádnak a Földre és fel is riaszthatják a szundikáló Mérfhetetlen Vént, másrészt **SZÓBESZÉDEK**ként, amelyek az ártalmatokra vannak és miattuk el is veszíthetitek a játékot.

A győzelemről és vereségről a 11. oldalon olvashattok.

A játék menete

A játék fordulókból áll, míg minden forduló három fázisból, amelyek meghatározott sorrendben követik egymást:

1. **Akciófázis:** Nyomozóitok akciókat hajtanak végre, mozognak és felkészülnek a találkozásokra.
2. **Találkozási fázis:** Nyomozóitok megküzdnek a szörnyekkel és találkozáskártyákat hajtanak végre.
3. **Mítoszfázis:** A főnyomozó végrehajt egy mítoszkártyát. Emiatt mozoghat a végzetjelző, nyílhatnak kapuk, vagy jelentkezhetnek másféle kihívások, amikkel sürgősen meg kell birkóznotok.

Minden mítoszfázis végén a főnyomozó átadhatja a főnyomozó jelzőjét egy tetszőleges játékosársának. Ezután új forduló kezdődik az akciófázissal, és a fázisok és fordulók addig követik egymást, míg meg nem nyertek vagy el nem veszítetek a játékot.

Az útmutató utolsó oldalán megtaláljátok a fázisok rövid összefoglalóját.



I. fázis: Akciók

E fázisban mind végrehajtottok legfeljebb két akciót. Alapvetően akciók révén mozognak nyomozóitok a játéktáblán, illetve így juthatnak hasznos holmikhoz, segítséghez (eszközökhöz, jegyekhez).

A fázist a főnyomozó kezdi, végrehajtva két tetszőleges akciót. Őutána bal oldali szomszédja két akciója következik, és így tovább, míg mind sorra nem kerültek.

Az akciófázisban az alábbi akciók hajthatók végre; felsorolásuk után nyomban részletesen el is magyarázzuk őket.

- Utazás
- Pihenés
- Kereskedés
- Felkészülés az utazásra
- Eszközszerzés
- Tartozékakció

Fontos: Egy nyomozó egy akciót egy fordulóban **csak egyszer** hajthat végre – például ugyanaz a nyomozó nem pihenhet egyazon fordulóban kétszer.

Utazás

A nyomozó jelzőjét átmozgatja egy szomszédos helyszínre (ld. jobbra fent).

A mozgást követően a nyomozó beadhat bármennyi jegyet, hogy ugyanennyi helyszínyt mozoghasson. Vonatjegyekkel csak a sínek mentén lehet utazni, hajójegyekkel csak a tengeri útvonalakon. A 8. oldal alján részletes példát találtak az utazásra.

Pihenés

A pihenő nyomozó gyógyul 1 életerőt és 1 épelméjűséget (ezekről a 14. oldalon olvashattok).

Nem pihenhet az a nyomozó, aki olyan helyszínen tartózkodik, ahol van szörny.



életerőjelzők



épelméjűség-jelzők

Helyszínek és útvonalak

A játéktábla jelmagyarázatáról leolvashatjátok, miféle helyszínek és útvonalak vannak.

A játéktábla **HELYSZÍNE**ire gyakran kerülnek jelzők. Vannak nevesített helyszínek (mint például Arkham) és vannak számozottak.



nyomozók különféle helyszíneken

Minden helyszín össze van kötve legalább egy másik helyszínnel; ezek az összekötő vonalak az **ÚTVONALAK**.

Az útvonalak színe jelzi, mi felé, és hogy milyen jeggyel vehetők igénybe (ld. az utazásakciónál).

Kereskedés

Aki kereskedik, az egy vele egy helyszínen lévő nyomozóval cserberélhet (eszközöket, ereklyéket, nyomokat, varázslatokat, jegyeket).

Felkészülés az utazásra

Ha a nyomozó **városi helyszínen** van, ilyenkor kap egy olyan jegyet, amelyet kíván. Azonban csak ott kaphat vonatjegyet, ahová legalább egy sín vezet, és hasonlóképpen nem kaphat hajójegyet ott, ahová nem vezet tengeri útvonal.

Ha egy nyomozónál bármikor kettőnél több jegy lesz, kettőt ki kell választania és a többit el kell dobnia.



hajójegy



vonatjegy



Eszközszerzés

Ha a nyomozó **városi helyszínen** van, megpróbálhat megszerezni egy vagy több eszközt a tartalékból. Ehhez próbára kell tennie befolyását (☞), vagyis dobni a 12. oldalon). Ahány sikert dob, legfeljebb ennyi **ÖSSZÉRTÉKBEN** vehet el eszközöket a tartalékból.



eszközkártya

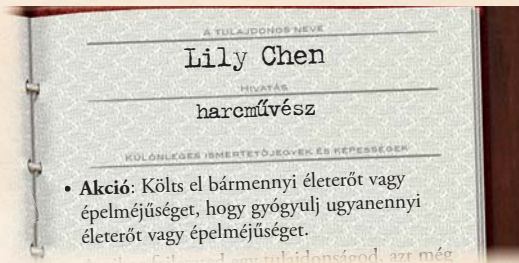
Ha nem sikerül egy kártyát sem szereznie, a tartalékból eldobhat egy általa kiválasztott kártyát.

Az eszközszerzés végrehajtása után a tartalékból elvett vagy eldobott kártyák helyett csapjatosok fel újakat az eszközpakli tetejéről.

Nem hajthat végre eszközszerzést az a nyomozó, aki olyan helyszínen tartózkodik, ahol van szörny.

Tartozékkakciók

A nyomozó végrehajthat olyan akciót, ami egy nála lévő játéktartozékon (egy kártyán vagy a nyomozólapján) olvasható. Az ilyenek előtt mindig megtalálható a vastagon szedett „Akció” szó.



nyomozólap akciója

Egy nyomozó egy fordulóban több tartozékkakciót is végrehajthat, azonban egy tartozék akcióját fordulónként csak egyszer hajthatja végre.

Példa: Lily Chen végrehajtja nyomozólapja akcióját. Utána, második akciójaként, egy eszközkártyája akcióját hajta végre.

Bizonyos esetekben olyan tartozék akciója is végrehajtható, ami egy másik, de ugyanezen a helyszínen tartózkodó nyomozónál van. Az ilyenek előtt mindig megtalálható a vastagon szedett „Helyi akció” kifejezés.

Példa az akciófázisra



1. Silas Marsh San Franciscóban kezdi az akciófázist – meghozza elsőként, mivel nála van a főnyomozó jelzője.
2. Első akciójaként utazást hajt végre, San Franciscóból átmozog az 5-ös helyszínre.
3. Mielőtt befejezné az utazást, úgy dönt, bead egy vonatjegyet, és a síneken haladva még egyet mozog, így eljut Arkhamba.

4. Második akciójának a pihenést választja, hogy gyógyuljon 1-1 életerőt és épelméjűséget. Azonban, minthogy épelméjűsége a maximumán van, csak 1 életerőt gyógyul; a játékos elvesz a készletből egy életerőjelzőt és azt lerakja nyomozólapja mellé.

Silas ezzel végrehajtotta két akcióját, és most bal oldali szomszédja hajthat végre akciókat.

2. fázis: Találkozások

E fázisban minden nyomozó végrehajt **pontosan egy találkozást**. A találkozások általában egy találkozáskártya szövegének felolvasását jelentik, valamint a pozitív/negatív hatások végrehajtását.

Ezt a fázist is a főnyomozó kezdi, végrehajtva egy találkozást. Őutána bal oldali szomszédja hajt végre találkozást, majd sorban a többiek, míg mindenki végre nem hajtott egy találkozást.

Ha a találkozási fázisban egy nyomozó olyan helyszínen tartózkodik, ahol van legalább egy szörny, egy-egy harci találkozást **kell** végrehajtania az összes vele egy helyszínen lévő szörny ellen. Ezeket egyesével hajtja végre, az általa meghatározott sorrendben. Ha viszont a nyomozó helyszínén nincs szörny, az illető vagy a helyszín találkozását hajtja végre, vagy pedig egy jelző találkozását.

Harci találkozások

Ha a nyomozó olyan helyszínen van, ahol van legalább egy szörny, egy-egy harci találkozást **kell** végrehajtania minden ottani szörny ellen – egyesével, az általa meghatározott sorrendben. A harci találkozások részleteiről a 14. oldalon olvashattok.

Miután a nyomozó végrehajtotta összes harci találkozását, ha az adott helyszínen már nincs szörny, **végrehajthat ott egy további találkozást**.

Helyszínek találkozásai

A nyomozó az adott helyszín földrézpaklijának vagy pedig az általános találkozáskártyák paklijának tetejéről húz egy lapot. Erről végrehajtja az adott helyszínek megfelelő hatást, eldobva utána a találkozáskártyát.



amerikai találkozáskártya európai találkozáskártya ázsiai/ausztráliai találkozáskártya általános találkozáskártya

Ha a nyomozó több pakliból húzhat, szabadon eldönti, melyik pakliból húz találkozáskártyát.

Példa: A nyomozó Arkhamban tartózkodik. Vagy az amerikai pakliból húz lapot, vagy az általános találkozáskártyák paklijából. Ha az utóbbit választja, akkor a felhúzott kártya városrészének hatását hajtja végre.



A római találkozások gyakorta fejlesztik a nyomozók akaraterejét (☠)

A játéktáblán a nevesített helyszínek alatt látható, hogy leggyakrabban mi az ottani találkozások eredménye.

Jelzők találkozásai

A játéktáblára felkerülhetnek jelzők és ezek az adott helyszíneken további lehetőségeket biztosíthatnak nyomozóitoknak.

➤ A nyomjelzők lehetővé teszik kutatáskártyák felhúzását és végrehajtását.



nyomjelző



kutatáskártya

➤ A kapujelzők lehetővé teszik idegen dimenziókbeli találkozáskártyák felhúzását és végrehajtását.



kapujelző



idegen dimenziókbeli találkozáskártya

➤ Az aktív expedíció jelzője lehetővé teszi expedíciókártyák felhúzását és végrehajtását.



az aktív expedíció jelzője



expedíciókártya

➤ A szóbeszédjelzők lehetővé teszik a mítoszkártyák adott helyszínre vonatkozó SZÓBESZÉD részének végrehajtását.



szóbeszédjelző

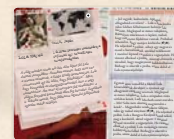


szóbeszéd mítóskártya

➤ A legyőzött nyomozók jelzői lehetővé teszik a nyomozólapjuk hátoldalán olvasható hatások végrehajtását (a legyőzött nyomozókról a 14. oldalon olvashattok).











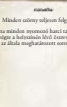
legyőzött nyomozó jelzője



nyomozólap hátoldala

3. fázis: Mítosz

E fázis során a főnyomozó felcsapja a mítoszkártyák legfelső lapját. Hétféle hatás található a mítoszkártyákon, és e hatásokat a **kártyán látható sorrendben** hajtja végre a főnyomozó (balról jobbra, fentről lefelé haladva). A hét hatás a következő:

<p>Ómen mozgatása</p> 	<p>Az ómenjelzőt léptessétek arrébb egy mezővel az ómensávon, az óramutató járása szerint. Ezután annyi mezőt léptessétek előre a végzetjelzőt, ahány olyan kapu van a játéktáblán, amelynek szimbóluma azonos az aktuális ómennel (ld. oldalt)</p>
<p>Következmények</p> 	<p>Hajtsátok végre az összes játékban lévő tartozék -ikonos hatását. Emlékeztetőként minden ilyen tartozék jobb alsó sarkában láthatók egy vörös következményikont.</p> <p>A hatásokat az alábbi sorrendben hajtsátok végre: szörnyek, a Mérhetetlen Vének lapja, FOLYAMATOS mítoszkártyák, végül nyomozóitok tulajdonai és állapotai.</p>
<p>Kapuk nyitása</p> 	<p>Nyissatok a referenciakártyának megfelelő számú kaput (ld. oldalt).</p>
<p>Szörny-roham</p> 	<p>Minden kapuhoz, amelynek szimbóluma megegyezik az aktuális ómennel, rakjatok fel a referenciakártyának megfelelő számú szörnyet (ld. a 11. oldalon). Ha egy ilyen kapu sincs a játéktáblán, ehelyett nyissatok egy kaput.</p>
<p>Nyomok felbukkanása</p> 	<p>Rakjatok fel a referenciakártyának megfelelő számú nyomot (bővebben ld. a 11. oldalon).</p>
<p>Szóbeszédjelző felrakása</p> 	<p>Rakjatok a feltüntetett helyszínre egy szóbeszédjelzőt (a szóbeszédekről a 16. oldalon olvashattok).</p>
<p>Borzalomjelző felrakása</p> 	<p>Rakjátok a megadott számú borzalomjelzőt a mítoszkártyára.</p>
<p>Hatás végrehajtása</p> 	<p>Ha a mítoszkártya jellemzője ESEMÉNY, a szövegét hajtsátok végre, majd dobjátok el a kártyát. Ha viszont a jellemzője FOLYAMATOS, a kártyát rakjátok le a Mérhetetlen Vén lapja mellé – addig a játékban marad, amíg egy későbbi hatás el nem dobatja.</p>

Csak a most felcsapott mítoszkártya hatásait hajtjátok végre. Ha például a felcsapott kártyán nincs nyomszimbólum, nem raktok fel a játéktáblára nyomokat.

A végzetsáv és az ómensáv

A **VÉGZETSÁV** mutatja, hogy még mennyi időtök van a Mérhetetlen Vén felébredéséig (ld. a 16. oldalon). Amikor a végzetjelző **ELŐREFELÉ HALAD**, a 0-s mező **felé** mozog; amikor a végzetjelző **VISSZAFELE HALAD**, a 0-s mezőtől **elfelé** mozog.

Az **ÓMENSÁV** elsődleges feladata a végzetjelző mozgatása. Miután mozgott az ómenjelző, annyit léptek előrefelé a végzetjelzővel, ahány játékban lévő kapu szimbóluma megegyezik az aktuális ómennel.



Kapuk megnyitása

Amikor egy hatás kaput nyit, a kapujelzők oszlopának tetejéről a jelzőt képpel felfelé rakjátok le a kapujelző saját helyszínére.

Mindig, amikor megnyílik egy kapu, **ugyanott megjelenik egy szörny** (erről bővebben a 11. oldalon olvashattok).



Arkhamban nyílt kapu a megjelent szörnyrel

A kapukról

A kapuk szakadások a valóság szövedékén, átjárók más világokból, dimenziókból, időkből. E veszélyes anomáliákon át rettenetes dolgok nyomakodhatnak át világunkba – szörnyek, sőt akár Mérhetetlen Vének is.

A végzetjelző leginkább a kapuk miatt mozog (az ómenek révén, a mítoszfázisban). Hogy akadályozzátok a végzetjelző mozgását – és így késleltessétek a Mérhetetlen Vén ébredését –, idegen dimenziókbeli találkozásokat kell teljesítenetek, így becsukva (eldobva) a kapukat.

Szörnyek megjelenése

Ha egy hatás miatt megjelenik egy szörny, húzzatok egy szörnyet a szörnytárolóból és rakjátok le a hatás által megjelölt helyszínre.

Ha a szörnyön van megjelenésikon, lerakása után nézzétek meg jelzője hátoldalát és hajsátok végre az ottani hatást (például: „Amikor megjelenik ez a szörny, mozgassátok át Afrika Szívére.”)



megjelenésikon

A szörnytároló

Az előkészületek során szereztetek egy átlátszatlan tárolót – ha más nincs, a doboz fedelét – szörnytárolónak. Amikor felbukkan egy szörny, egyikőtök anélkül, hogy megnézné az ottani szörnyeket, húzzon egy szörnyet a szörnytárolóból. Amikor egy szörnyet legyőztök vagy eldobtok, rakjátok vissza a szörnytárolóba, amit utána rázzatok meg, hogy a jelzők összekeveredjenek.

Nyomok felbukkanása

Amikor egy hatás miatt felbukkan egy nyom, a nyomok kupacából húzzatok egyet, majd képpel lefelé rakjátok le az előoldala által megszabott helyszínre.



Arkhamra lerakott nyom

Mik ezek a nyomok?

A nyomok a Mérhetetlen Vénekről beszerezhető információk. Kutatásos találkozásokat végrehajtvá szerezhetitek meg a nyomokat (ld. a 9. oldalon).

Nyomokat rejtélyek megfejtéséhez használtok (ld. a 16. oldalon), szóbeszéd megoldásához (ld. a 16. oldalon), valamint újradobásokhoz (ld. a 12. oldalon).

Győzelem, vereség

Nyomozóitok azonnal megnyerik a játékot, amint megoldják a Mérhetetlen Vén harmadik rejtélyét. Ha pedig felébred a Mérhetetlen Vén, a végső rejtélyét is meg kell oldaniuk nyomozóitoknak a játék megnyeréséhez (ld. bővebben a 16. oldalon).



Azathoth egy rejtélykártyájának hátoldala



Azathoth egy rejtélykártyájának előoldala

Ellenben többféleképpen is **elveszíthetitek** a játékot:

- Amikor a **végzet** jelző eléri a végzetsáv 0-s mezőjét, a Mérhetetlen Vén felriad, és a lapja hátoldaláról leolvashatjátok, hogy ezután milyen feltételek teljesültével vesztítitek el a játékot (ld. még a 16. oldalon).
- Ha minden nyomozó **kiesik** a játékból.
- Ha egy kártyahatás miatt a nyomozók elveszítik a játékot; ez leginkább **SZÓBESZÉD** mítoszkártyák miatt következhet be.
- Ha mítoszkártyát kellene felcsapnotok, de nem tudtok, mert **kifogyott a mítoszpakli**.

Feladó: Ramsay

Címzett: a Fekete Kamara

Egyik Figyelőnk október 8-án szerezte meg Berlinben egy közismert Ezüst Alkony páholytag üzenetét. A kód megfejtésére tett eddigi kísérleteink sikertelenek voltak. Az anyagot kezeljék a legmagasabb prioritással!

U L E < J L B U > E F L L L > E > J > E L > > E C U L L L O W A A > L L > E L O >
> L > J > V > > J > L O C C U > > J > L O U F > J > L U F > J > U > J > L > J > L > > J > L >
E L > J > U F > J > O U F > > L > J > L O C C U > > J > L > > J > O U F > J > L > J > L > > U > > J > L >
> J > L > J > U F > J > E > > J > L > O C C U > > J > L > > J > O U F > J > L > J > L > > J > L >
> E L > J > U F > J > E > > J > L > O C C U > > J > L > > J > O U F > J > L > J > L > > J > L >
> J > L > O C C U > > J > L > > J > O U F > J > L > J > L > > J > L > > J > L > > J > L >

A megfejtéshez szükség van a kulcsszóra.
Vegyük fel a kapcsolatot a páholybeli ügynökünkkel.
Ne használják a Figyelőket. - scarborough

Ez az akta titkos és szigorúan bizalmas.
Birtokban tartása, tartalmának megismerése
a szükséges engedélyek hiányában árusításnak
tekintendő és halállal büntetendő.

További szabályok

Ebben a fejezetben a játékhoz szükséges további szabályokat tekintjük át.

Próbák

Sok hatás arra kényszeríti nyomozóitokat, hogy **PRÓBÁT** tegyenek. Ilyenkor a nyomozó dob a kockákkal, hogy kiderüljön, sikerül-e a próba. A sikeres próba általában valamiféle előnyt biztosít, míg az elbukott próbáknak gyakorta negatív hatásai vannak.

Ha egy nyomozó próbát tesz, **annyi kockával dob, amennyi az adott tulajdonságának értéke** – illetve ehhez még bónuszok és levonások járhatnak. **Legalább 1 kockával** mindenképp dobhat a nyomozó.

Az 5-ös és 6-os dobások **SIKERT** jelentenek. Ha a nyomozó legalább egy sikert dob, **TELJESÍTI** a próbát; ha egy sikert sem ér el, **ELBUKJA** a próbát. A kidobott sikerek száma jelenti a **PRÓBA EREDMÉNYÉT**.

A hatás leírásában mindig szerepel, mi történik akkor, ha a nyomozó teljesíti vagy elbukja a próbát.

Példa: Lily Chennél ott a varázskönyv eszközkártya, aminek ez a hatása: „Ha pihenésakciót hajtasz végre, ♡-próbát tehetsz. Ha teljesíted a próbát, kapsz 1 varázslatot.” Lily pihenése közben próbára teszi mítoszismeretét (♡) ami 2-es. Két kockával dob: 1-et és 3-at. Mivel egy 5-öst vagy 6-ost sem sikerült dobnia, elbukta a próbát, így nem kap varázslatot.

A nyomozó a próba során csak egy olyan kártyát használhat, ami bónuszt biztosít a próbára tett tulajdonsághoz (például egy olyan eszközkártyát, aminek ez a szövege: „Kapsz +1 ♡-et”). Ha több bónuszt adó kártyája is van, csak a **legnagyobb bónuszt** adó számít közülük.

Próbák a kártyákon

Sok esetben a kártyák szövegében találkozhattok zárójelben egy tulajdonság ikonjával: ilyenkor a nyomozónak, aki a hatást végrehajtja, az adott tulajdonságát azonnal próbára kell tennie. A zárójelben az ikon után módosítható is lehet (pl. „-1”), ilyenkor a nyomozó ennyivel kevesebb vagy több dobókockával dob.

Megjegyzendő, hogy a játék kulcsszavait gyakran kiskapitálissal szedjük, hogy jobban kiugorjanak a kártyák szövegéből.

Újradobás

Dobása után, de még az eredmény végrehajtása előtt a nyomozó beadhat egy nyomot, hogy újradobja egy kockáját. Ezt akárhányszor megismételheti, mindig egy újabb nyomot befizetve. Csak az összes újradobás után derül ki, sikerült-e a próba.

A tulajdonságok

Öt tulajdonság van, és minden nyomozó lapjáról leolvasható, mennyi az ő tulajdonságainak értéke – ennyi kockával dob az adott próbáknál.



tulajdonságok a nyomozólapon

Fejlődésjelzők

Ezek azt mutatják, hogy az adott nyomozó fejlesztette tulajdonságait. Ha egy nyomozó egy hatás miatt fejlesztheti egy tulajdonságát, kap egy megfelelő ikonos fejlődésjelzőt, és a +1-es oldalával felfelé lerakja nyomozólapja mellé. Ha utóbb megint fejleszti ezt a tulajdonságát, a jelzőt átforgatja +2-es oldalára. A nyomozó tulajdonságának értéke mindig a lapjára nyomtatott szám és a fejlődésjelzőkből származó bónusz összege.



mítoszismeret fejlődésjelzője

Komplex találkozások

Az expedíciós, az idegen dimenziókbeli és a különleges találkozások veszélyes, de nagy előnyökkel kecsegtető kalandok: ezek a komplex találkozások. Ezek kártyáin mindig három külön hatást találtak. A kártyát végrehajtó nyomozó először mindig az első (azaz a felső) hatást hajtja végre, majd ennek eredménye szerint nyomban végrehajtja a másik két hatás **egyikét**.

Ha az első hatás próbáját teljesítette, a két másik hatás közül a sikerhatást hajtja végre; ha elbukta az első hatás próbáját, a bukáshatást kell végrehajtania. Ilyenkor mindig teljesen végrehajtja ezt a másik hatást (ami akár újabb próbákat is jelenthet), és csak ezután dobja el a kártyát.

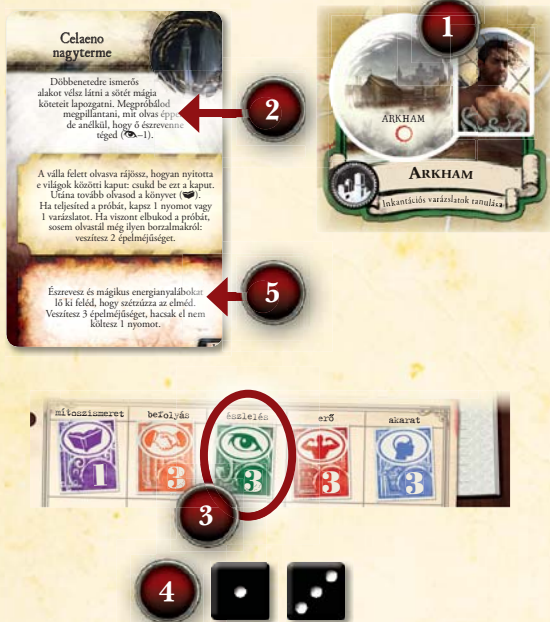


komplex találkozás három hatása

Ha egy idegen dimenziókbeli találkozás „e kapu becsukására” utasít, a helyszínről le kell venni a kapujelzőt.

Expedíciós találkozás végrehajtása után rakjátok át az aktív expedíció jelzőjét arra a helyszínrre, ami az expedíciópakli aktuálisan legfelső lapjához tartozik.

Példa az idegen dimenziókbeli találkozására



1. Silas Marsh találkozási fázisa jön. Olyan helyszínen van, ahol van kapujelző.
2. Úgy dönt, átlép a kapun, vagyis felhúzza az idegen dimenziókbeli találkozáspakli legfelső lapját. A kártya első hatásának végrehajtása során ezzel találkozik: „(👁️-1)”, vagyis észleléspróbát kell tennie.
3. Silas észlelése 3-as, ehhez járul a -1-es módosító.
4. Nincs olyan tárgya, képessége, ami módosítaná az észlelését, így 2 kockával dob.
5. Sem 5-öst, sem 6-ost nem sikerült dobnia, vagyis elbukta a próbát. Végrehajtja a lap bukáshatását, ami azt jelenti, hogy veszít 3 épelméjűséget, kivéve, ha elkölt 1 nyomot. Ezután eldobja az idegen dimenziókbeli találkozáskártyát.

Segítők, tárgyak, állapotok

Nyomozóitok gyakran tesznek szert eszközökre, ereklyékre, varázslatokra, állapotokra; ilyenkor a kapott kártyát, jelzőt képpel felfelé lerakjátok nyomozólapotok mellé.

Varázslatok és állapotok

A varázslat- és állapotkártyák speciálisak annyiban, hogy a hátoldalukon titkos információ található. Amikor megkaptok egy varázslat- vagy állapotkártyát, **csak a kártya előoldalát nézhetitek meg.**



állapotkártya előoldala



varázslatkártya előoldala

A kártya előoldalán megtaláljátok, mikor kell a lapot átforgatnotok – ekkor a hátoldalon olvasható hatást azonnal végre is kell hajtanotok.

Késleltetett nyomozók

Sok hatás *késleltetheti* nyomozóitokat, és a *késleltetett* nyomozók nem hajthatnak végre akciókat.

Ha egy nyomozó *késlekedik*, fektessétek el a jelzőjét. Az akciófázisban az ilyen nyomozó nem hajt végre akciókat, csupán felállítja jelzőjét – ezzel számára véget is ért a *késlekedés*.



késlekedő nyomozó jelzője

RABLÁS A MÚZEUMBAN RETTEGNETES KÖVETKEZMÉNYE

Rex Murphy
Bűnügyi tudósító

Magát felfedni nem kívánó rendőrségi forrásunk szerint a múlt éjszakai múzeumi betörés két dolgot hagyott maga után: vényomokat és megválaszolatlan kérdéseket. A detektívek úgy vélik, a rablók egy első emeleti ablakon át haroltak be, majd szabadon engedtek egy vagy több nagytestű ragadozót. A kiállítás területén járőröző hat ór mindegyike meghalt, harapások okozta súlyos vérvesztésük következtében. Rejtélyes...



Életerő és épelméjűség

Minden nyomozó annyi életerővel és épelméjűséggel kezd, amennyi azokból a maximuma.



Ha egy hatás miatt egy nyomozó életerőt vagy épelméjűséget veszít, nyomozólapjáról visszaadja a megfelelő számú és fajtájú jelzőt. Ha egy nyomozó életerőt vagy épelméjűséget GYÓGYUL, elveszi a megfelelő számú és fajtájú jelzőt a készletből. Azonban egy nyomozó aktuális életeroje, épelméjűsége sosem haladhatja meg saját maximumát.

Legyőzött nyomozók

Ha egy nyomozó életeroje vagy épelméjűsége 0-ra csökken, LE LETT GYŐZVE, és azonmód az alábbiak történnek:

- Végzet:** 1 mezővel mozgassátok előrefelé a végzetjelzőt.
- Áthelyezés:** A nyomozó jelzőjét rakjátok át a legközelebbi városi helyszínre; ott fektessétek el és rakjátok rá egy életerőjelzőt (ha az életeroje fogyott el) vagy egy épelméjűség-jelzőt (ha az épelméjűsége csökkent 0-ra).



legyőzött nyomozó jelzője

- Tulajdon:** A nyomozó eldobja összes állapotkártyáját, életerő-, épelméjűség- és fejlődésjelzőjét, a többi nála lévő dolgot (eszközöket, ereklyéket, varázslatokat, nyomokat és jegyeket) nyomozólapjára rakja. Magát a nyomozólapot pedig betolja középre, a játéktábla mellé – akkor lesz majd rá szükség, amikor egy másik nyomozó „találkozik” az ő legyőzött nyomozójával.
- Új főnyomozó:** Ha a legyőzött nyomozó volt a főnyomozó, a főnyomozó jelzőjét át kell adnia egy tetszőleges nyomozótársának.

Míndezek után a játék ott folytatódik, ahol abbamaradt.

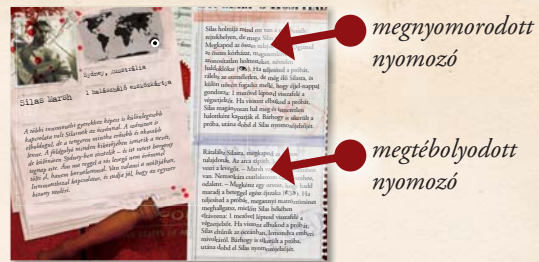
Új nyomozó választása

A legyőzött nyomozó irányítója a mítoszfázis végén új nyomozót választ magának. Ekkor a **még fel nem használt nyomozók közül választ egyet, végrehajtva az előkészületek 3-4. lépését** (ld. a 4. oldalon).

Találkozás legyőzött nyomozóval

Nyomozóitok találkozhatnak legyőzött nyomozókkal, hogy megszerezzék azok holmiját, vagy hogy késleltessék a végzetet.

Ha a találkozásfázisban a soron lévő nyomozó azonos helyszínen van egy legyőzött nyomozóval, végrehajthatja a legyőzött nyomozó lapjának hátoldalán található egyik találkozást. Ha a legyőzött nyomozó jelzőjén életerőjelző van, a „megnyomorodott” találkozás hajtható végre, épelméjűség-jelzőnél pedig a „megtébolyodott” találkozás.



A találkozás végrehajtása után a legyőzött nyomozó jelzőjét és lapját rakjátok vissza a dobozba; ez a nyomozó többé nem kerülhet elő a játék során.

Elpusztult nyomozók

Bizonyos hatások miatt nyomozóitok **ELPUSZTUL**hatnak. Ha egy nyomozó elpusztul, legyőzöttnek tekintendő, azonban az ottani lépések közül csak az **1. és a 4.** hajtható végre. Ezután dobjátok el az összes állapotkártyáját, tulajdonát, életerő-, épelméjűség- és fejlődésjelzőjét, a nyomozólapját és nyomozójelzőjét pedig rakjátok vissza a dobozba. A mítoszfázis végén eddigi irányítója az előbb leírt módon új nyomozót választ magának.

Harci találkozások

Szörnyeket legyőzni, vagyis a játéktábláról eltávolítani leginkább harci találkozások révén tudtok.

Ha egy nyomozó szörnyel találkozik, a szörny jelzőjét forgassátok képpel lefelé és olvassátok fel az ott található szöveget. Ezután két próbára kerül sor: előbb egy **AKARATERŐ-PRÓBÁ**ra, utána egy **ERŐPRÓBÁ**ra, és így derül ki, mi lett a harci találkozás eredménye.



szörnyjelző hátoldala

Akaraterő-próba

A nyomozó megkísérli a szörnyjelzõn látható akaraterõ-próbát (☞).

Ha a szörny ISZONYATOSSÁGA **több**, mint a kidobott sikerek (5-ösök, 6-osok) száma, a nyomozó annyi épelméjúséget veszít, amennyi a kettõ különbsége (ld. a lenti példát).

Erõpróba

A nyomozó megkísérli a szörnyjelzõn látható erõpróbát (☞).

Ha a szörny SEBZÉSE **több**, mint a kidobott sikerek száma, a nyomozó annyi életerõt veszít, amennyi a kettõ különbsége (ld. a lenti példát).

A szörny annyi életerõt veszít, ahány sikert dobott a nyomozó, ennyi életerõjelzõt kell a szörnyjelzõre rakni. Ha egy szörny már legalább annyi életerõt veszített, mint a SZÍVÓSSÁGA, le lett gyõzve – rakjátok vissza a szörnytárolóba.

A le nem gyõzött szörny marad az adott helyszínen, a ráakott életerõjelzõkkel együtt.

Hatalmasabb szörnyek

Néhány szörny jóval erõsebb a többinél és immúnis bizonyos hatásokra. A hatalmasabb szörnyekre igazak a szörnyekre vonatkozó szabályok, azonban nem mozdíthatók el, nem lehet õket eldobni és nem kerülnek vissza a szörnytárolóba.



hatalmasabb szörny

Hatalmasabb szörny csak úgy gyõzhetõ le, ha annyi életerõt veszít, amennyi a szívóssága, és ilyenkor a játék dobozába kell visszaraknotok.

Hatalmasabb szörnyeket sosem raktok a szörnytárolóba; az ilyen szörnyek csak egyedi hatások révén, nevesített módon kerülhetnek fel a játéktáblára.

Rajtaütés

Bizonyos hatások révén nyomozóitok olyan szörnyekkel is találkozhatnak, akik nincsenek is fenn a játéktáblán. Ha egy hatás így szól: „rajtad üt egy szörny”, a nyomozónak húznia kell egy szörnyet a szörnytárolóból és nyomban harci találkozásra kerül sor ellene. A harc végén (bármi is a végeredmény) a szörny visszakerül a szörnytárolóba; ezután folytatódik a félbeszakadt hatás végrehajtása.

Példa harci találkozásra

1. Lily Chen a találkozási fázisban olyan helyszínen tartózkodik, ahol van egy szörny, ezért meg kell küzdenie vele.
2. Lily átforgatja a szörny jelzőjét; nincs rajta olyan hatás, ami a harc közben hajtódna végre.
3. Lily ☞-próbát tesz. Az akaraterője 3-as, a szörnynek nincs módosítója, így 3 kockával dob.
4. 1 sikert dob, ennyit von ki a szörny 2-es iszonyatosságából (☞). A különbség 1, Lily ennyi épelméjúséget veszít.

5. Lily ☞-próbát tesz. Az ereje 4-es, a szörny módosítója –1-es, a 0,38-as revolverének bónusza +2-es, így 5 kockával dob.
6. 1 sikert ért el, ennyivel csökkenti a szörny 1-es sebzését (☞). Mivel a sikerek száma pont annyi, mint a szörny sebzése, Lily nem veszít életerõt.

Ugyanezen 1 siker miatt a szörny veszít 1 életerõt, ezért Lily ráak egy életerõjelzõt a szörnyre. A szörny szívóssága 2-es, így nem lett legyõzve; mindazonáltal a harci találkozás véget ért.

Szóbeszédék

A **SZÓBESZÉD** mítoszkártyák miatt gyakran kell feltennetek szóbeszédjelzőket a játéktáblára. Az a nyomozó, aki a találkozási fázisban egy helyszínen van egy szóbeszédjelzővel, találkozást hajthat végre azzal: ilyenkor nem találkozáskártyát húz, hanem a mítoszkártyán olvasható találkozást hajtja végre.



szóbeszédjelző

Ha egy mítoszkártya „meg lett oldva”, a rajta lévő jelzőkkel együtt dobjátok el, valamint vegyétek le a játéktábláról a hozzá tartozó szóbeszédjelzőt is.

Véletlen helyszín kijelölése

Egyes **SZÓBESZÉD**ek és rejtélykártyák „véletlen helyszínre” hatnak. Ha egy hatás véletlen helyszínre utal, vegyetek fel a készletből egy nyomjelzőt: annak a helyszíne lesz a keresett helyszín. A nyomot ezután keverjétek vissza a többi közé.

Rejtélyek

A győzelemhez meg kell fejtenetek három rejtélyt. Minden Mérhetetlen Vénnek saját rejtélypaklija van, egyedi feladatokkal.

Az előkészületek során csapjátok fel a Mérhetetlen Vén lapja mellé egyik rejtélykártyáját. A kártyáról leolvasható, hogyan oldhatjátok meg ezt a rejtélyt. Ha sikerül a rejtélyt megoldanotok, azonnal csapjátok fel a következő rejtélykártyát és azzal nagyjából **takarjátok le** a most megoldott rejtélykártyát.



megoldott rejtélykártya

megoldandó rejtélykártya

Amint megoldjátok a harmadik rejtélyt, megnyeritek a játékot. Ha viszont felébredt a Mérhetetlen Vén, a három rejtélyén túl végső rejtélyét is meg kell oldanotok a győzelemhez (ld. a szomszéd hasámban).

A Mérhetetlen Vén ébredése

Amint eléri a végzetjelző a végzetsáv 0-ás mezőjét, **FELÉBRED** a Mérhetetlen Vén. Ekkor forgassátok át a lapját és hajtsátok végre a bal felső részen található ébredési hatásokat (ha vannak). A lap hátoldalával felfelé marad a játék végéig, az itteni hatások kiváltják az előoldali hatásokat (a kultistákra vonatkozóakat is). Emellett azt is megtalálhatjátok itt, hogy milyen körülmények fennállása esetén veszítitek el a játékot.

ébredési hatás

végső rejtély

kultisták értékei, hatásai

hatások



Mérhetetlen Vén lapjának hátoldala

Kiesett játékosok

A Mérhetetlen Vén ébredése után **KIESTEK** a játékból, ha nyomozótokat legyőzik vagy elpusztítják. Ezt azt jelenti, hogy nem választhattok magatoknak új nyomozót, a továbbiakban kimaradtok a játékból.

Ha már mind kiestetek, elveszítettétek a játékot.

A végső rejtély

Nehezebb megnyernetek a játékot, ha már felébredt a Mérhetetlen Vén. A lapján megtaláljátok **VÉGSŐ REJTÉLYÉT**, és ezt is meg kell oldanotok a győzelemhez – ez általában azt jelenti, hogy meg kell küzdenetek magával a Mérhetetlen Vénnel.

Indulhat a játék?

Most, hogy végigolvastátok ezt a szabályfüzetet, belekezdhetek első játékokotkba. Ha játék közben valami kérdés merülne fel, nézzetek utána az útmutatóban. A leggyakoribb kérdésekre azonban itt is megfelelünk:

- Amikor valamit megfeleztetek, mindig felfelé kerekítsetek.
- Vitás kérdésekben a főnyomozóé a végső szó.
- Ha egy tulajdonotok „egy nyomozóra” hat, az lehet saját nyomozótok is, kivéve, ha kifejezetten „egy másik nyomozó” van odaírva.