SZABÁLYKÖNYV

# RETTEGÉS ARKHAMBAN™

CALL of CTHULHU®
TÁRSASJÁTÉK

# Üdvözlünk Arkhamban!

*1926-ot írunk, a viharos húszas évek csúcspontját. A cigarettafüstös zugkocsmákban hajnalig táncolnak a bakfisok, a csempészek jóvoltából patakokban folyik az alkohol. Amerika boldogan ünnepli annak a háborúnak a lezárását, amely véget vetett minden háborúnak.*

*Arkham városára azonban sötét árnyék borul. A Mérhetetlen Vének, e megnevezhetetlen lények lesben állnak, meglapulnak a világok közti kapuknál, túl időn és téren. Ám e kapuk lassan megnyílnak, s ha nem sikerül őket idejében lezárni a Mérhetetlen Vének előtt, azok elpusztítják gyanútlan világunkat.*

*Csak egy maréknyi nyomozó szegül szembe az Arkhamot fenyegető iszonyattal. Vajon sikerrel járnak?*

A **Rettegés Arkhamban**t 1–8 játékos játszhatja (az ajánlott létszám 3–5 fő), egy játék 2–4 órát vesz igénybe. A játék helyszíne Arkham képzeletbeli városa, Massachusettsben, amely H. P. Lovecraftnak a Cthulhu-mítoszhoz kapcsolódó novelláiból vált ismertté.

A magyar kiadás a második amerikai kiadás alapján készül, vagyis tartalmazza a legutolsó szabályváltoztatásokat is (1.1-es FAQ, kiegészítő). Beleépítettük továbbá három kártya (*Oltalom a húsnak, Gyógyítókő, Lámpás*) javított szövegét és két nyomozó (*Bob Jenkins* és *Jenny Barnes*) megváltozott induló felszerelését.

# A játék célja

Rettenetes, megnevezhetetlen lény ébredezik túl téren és időn. A városban mindenfelé kapuk nyílnak, s a *nyomozóknak* – a játékosoknak – közös erővel be kell zárniuk minden kaput, mielőtt a Mérhetetlen Vén felébred. Ha a Mérhetetlen Vén győz, Arkham városa sőt az egész világ elpusztul.

A nyomozóknak együtt kell működniük: be kell zárniuk az idegen világokba nyíló kapukat, és le kell azokat pecsételniük. Ha ez nem sikerül, meg kell küzdeniük a szendergéséből felriadt Mérhetetlen Vénnel.

# Áttekintés

A játékban a nyomozók átkutatják a várost, bejárják annak fontosabb helyszíneit, találkoznak a helyiekkel, valamint különféle lényekkel és szörnyekkel. Kalandjaik során nyomokat és felszerelést gyűjtenek, hogy végül szembeszállhassanak az iszonyattal.

A nyomozók jobban teszik, ha kezdetben elkerülik az erősebb szörnyeket, miközben a várost járva nyomok után kutatnak, fegyvereket, varázslatokat, és más efféléket szednek össze.

Utóbb már megpróbálkozhatnak néhány kapu bezárásával, a legaktívabb kapuk lepecsételésével.

Végül, miután már számos kaput lepecsételtek, szert tettek erős fegyverekre, varázslatokra és társakra, valamint elegendő nyomot találtak, utolsó, kétségbeesett támadást intéznek az iszonyat ellen, megkísérelve lezárni vagy lepecsételni a megmaradt kapukat. Ha győznek, a világ megmenekül; amennyiben elbuknak, a Mérhetetlen Vén felébred, és pusztulásba taszítja a Földet.

Figyelem! Ha a Mérhetetlen Vén felébredt, a nyomozók a puszta életüket is csak igen nagy nehézségek árán menthetik meg!

# A játék tartozékai

A dobozban az alábbi játéktartozékokat találod:

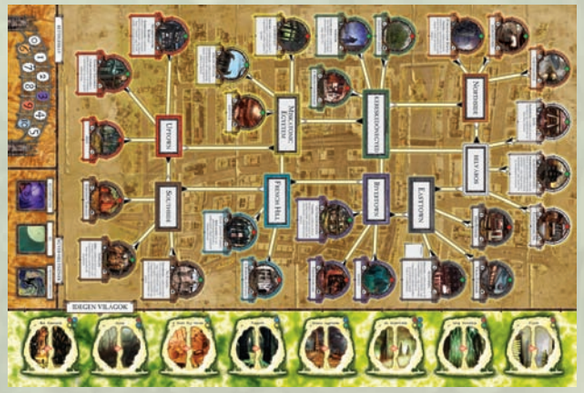
- szabályfüzet
- játéktábla
- kezdőjátékos-jelző
- 5 dobókocka
- 16 nyomozólap
- 16 nyomozójelző
- 16 műanyag talp
- 196 állapotjelző
  - 56 pénzjelző
  - 34 épelméjűség-jelző (10 „hármas” és 24 „egyes”)
  - 34 életerőjelző (10 „hármas” és 24 „egyes”)
  - 48 nyomjelző
  - 24 tulajdonságcsúszka
- 189 nyomozókártya
  - 44 közönséges tárgy-kártya
  - 39 egyedi tárgy-kártya
  - 40 varázslatkártya
  - 20 tulajdonságkártya
  - 11 társkártya
  - 35 különleges kártya
    - 8 támogatókártya
    - 8 páholytagsági-kártya
    - 8 bankkölcsönkártya
    - 8 áldás/átokkártya
    - 3 rendőrkártya
- 8 szörnylap (a Mérhetetlen Vének)
- 20 végzetjelző
- 179 Mérhetetlen Vén-kártya
  - 63 helyszínkártya
  - 67 mítoszkártya
  - 49 kapukártya
- 60 szörnyjelző
- 16 kapujelző
- 3 aktivitásjelző
- 3 felfedezőjelző
- 1 rettegésjelző
- 6 lezártságjelző

Az első játék előtt a jelzőket óvatosan törd ki a keretekből, majd helyezd a nyomozójelzőket a műanyag talpakba. Ügyelj rá, hogy kisgyerekek és háziállatok ne férjenek hozzá a tartozékokhoz.

# A tartozékokról részletesebben

Az alábbiakban részletesebben ismertetjük a játék tartozékait, hogy megértsd, mi mire szolgál, és hogy utóbb, a szabályok olvasása közben ne legyen gondod a tartozékok beazonosításával.

## Játéktábla




A játéktáblán látható Arkham városa, továbbá azok az idegen világok, amelyekre a nyomozók a kapukon keresztül eljuthatnak. A játéktábláról részletesebben a 21. oldalon olvashatsz.

## Kezdőjátékos-jelző

E jelző mindig annál a játékosnál van, aki elsőként cselekszik az adott fordulóban. Minden forduló elején a jelző a kezdőjátékos bal oldali szomszédjához kerül.

## Dobókockák

Tulajdonságpróbáknál, illetve a harcok és más események hatásainak meghatározásánál használjátok e kockákat.

## Nyomozójelzők és nyomozólapok

Minden játékos kap egy nyomozólapot, ezen olvashatja, kezdetben milyen képzettségekkel, képességekkel és felszereléssel rendelkezik. A nyomozólapokról bővebben a 21. oldalon olvashatsz. Ezenfelül minden nyomozólaphoz tartozik egy műanyag talpba állított kép a nyomozóról – a nyomozójelző –, ami a játéktáblára kerül, a nyomozó hollétének jelölésére.

## Állapotjelzők

E jelzők segítségével tartjátok számon nyomozóitok tulajdonságait, mentális és fizikai állapotát, pénzét és az általuk fellelt információkat.

• A tulajdonságcsúszkákkal jelzitek, hogy éppen milyenek nyomozóitok tulajdonságai. A nyomozók időről időre tulajdonságpróbákra kényszerülnek kalandjaik során.

• Az épelméjűség-jelzők a nyomozók mentális egészségének mértékét jelzik.

• Az életerőjelzők a nyomozók fizikális egészségének mértékét jelzik.

• A nyomjelzők mindazt a tudást, információt és ismeretet jelképezik, amelyet nyomozóitok a játék előtt vagy alatt megszereztek. A nyomok felhasználhatóak próbadobásoknál, vagy a kapuk lepecsételésénél.

• A pénz a nyomozók aktuális vagyoni helyzetének jelzésére szolgál. A pénzből vásárolhatnak felszerelést, abból fizethetik ki a büntetéseket stb.

## Nyomozókártyák

A játékhoz adott kisebb kártyák a nyomozókártyák. Ezek hasznos társakat jelképeznek, valamint különféle, a játék során megszerezhető tárgyakat. Hatféle nyomozókártya ismeretes:

A **közönséges tárgyak** könnyen beszerezhető, de azért hasznos tárgyak.

közönséges tárgyak | egyedi tárgyak | tulajdonságok | varázslatok | társak

Az **egyedi tárgyak** szokatlanok, néha kifejezetten furcsák, alkalmasint mágikusak, azonban nagy segítségére lehetnek nyomozóitoknak. E kártyák között találjátok azon ősi jeleket, amelyekkel lepecsételhetitek a kapukat.

A **tulajdonságkártyák** nyomozóitok tulajdonságihoz kapcsolódnak. Ezek a kártyák általában növelik egy tulajdonság mértékét, vagy megengedik, hogy újradobjatok egy elrontott próbát. E lapok ritkák, nehéz őket megszerezni.

A **varázslatok** mágikus rituálék, amelyeket nyomozóitok annak függvényében hajthatnak végre, hogy mennyire ismerik a mítosz titkait.

A **társak** olyan emberek – vagy lények –, akik a nyomozók segítségére sietnek. Ezek a legerősebb nyomozókártyák, és részben Ma Panziójában szerezhetőek meg, részben pedig Arkham legveszélyesebb, legkétesebb hírű részein.

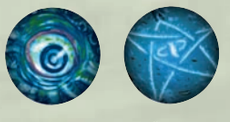
A **különleges kártyák** különféle előnyöket vagy elkötelezettségeket jelképeznek. Ide tartoznak a támogatók, a páholytagsági lapok, a bankkölcsönök, az áldások/átkok és a rendőrkártyák. A különleges kártyák hatásai igen eltérőek.

Ezüst Alkony Páholy tagsági kártya | bankkölcsön | támogató | arkhami rendőr | áldás/átok

## Szörnylapok

Minden játék előtt vélettlen segítségével meg kell határoznotok, melyik Mérhetetlen Vén fenyegeti a várost. A Mérhetetlen Vén szörnylapján olvashatóak képességei, harci statisztikái, és az, hogy kik (vagy mik) imádják és szolgálják. A szörnylapokról részletesebben a 19. oldalon olvashatsz.

## Végzetjelzők



Végzetjelző | Ősi jel

A Mérhetetlen Vén szörnylapjára mindannyiszor egy végzetjelzőt kell tenni, amikor új kapu nyílik Arkhamban. Ha a végzetsáv megtelik, a Mérhetetlen Vén felébred!

Minden végzetjelző hátoldalán egy ősi jel látható. Amikor egy nyomozó ősi jel segítségével végleg lepecsétel egy kaput, vegyetek le egy végzetjelzőt a Mérhetetlen Vén szörnylapjáról, forgassátok át, és az ősi jellel felfelé rakjátok a lepecsételt kapura. Ha nyomozóitok a nyomok segítségével zárnak be egy kaput, az nem csökkenti a Mérhetetlen Vén szörnylapján lévő végzetjelzők számát. A kapuk bezárásáról és lepecsételéséről bővebben a 16–17. oldalakon olvashatsz.

## Mérhetetlen Vén-kártyák

A játékhoz adott nagyobb kártyák a Mérhetetlen Vén-kártyák, ezek az Arkhamban vagy az idegen világokban történő eseményeket jelképezik: szörnyek támadását, szerencsés találkozásokat stb. A kártyák három csoportba oszthatóak: helyszínkártyákra, kapukártyákra és mítoszkártyákra.

A **helyszínkártyák** különféle arkhami eseményeket, találkozásokat jelképeznek. Arkham mind a kilenc városrészéhez hét kártya tartozik, és minden kártyán olvasható

kapu | helyszín | mítosz

egy-egy esemény a városrész minden egyes helyszínére vonatkozóan. A helyszínekről és a városrészekről bővebben a 21. oldalon olvashatsz.

A **kapukártyák** az idegen világokban zajló eseményeket jelképezik. A helyszínkártyákkal ellentétben a kapukártyák egyetlen paklit alkotnak. Az idegen világokról bővebben a 8–9. és a 21. oldalakon olvashatsz.

A **mítoszkártyákon** Arkham legjelentősebb eseményei olvashatóak. Minden forduló mítoszfázisában húznotok kell egy mítoszkártyát. E kártya hatására valahol kapu nyílik, mozognak a szörnyek, és bekövetkezik egy esemény, amely hatással lehet nyomozóitokra. A legtöbb mítoszkártyán található egy helyszín is, ahol nyom bukkan fel.

## Szörnyjelzők

mozgatásoldal | harci oldal

Ezek jelképezik az Arkham utcáin bolyongó szörnyeket. Minden szörnyjelző kétoldalas: egy mozgás- és egy harci oldallal rendelkeznek. Amikor a szörny a játéktáblán mozog, mozgásoldala van felfelé. Amikor egy nyomozó összecsap e szörnnyel, a jelzőt harci oldalára kell forgatnotok. Bármikor megnézhetitek a szörnyjelzők mindkét oldalát. A szörnyjelzőkről részletesen a 21. oldalon olvashatsz.

## Kapujelzők

E jelzőket a játéktáblára kell rakni ott, ahol kapu nyílt egy idegen világba. A kapujelző mindig megmutatja, melyik világba vezet a kapu, és az is látható rajta, hogy milyen módosító járul a próbadobáshoz, amikor a nyomozók megkísérlik lezárni a kaputt.

## Aktivitás- és felfedezőjelzők

aktivitásjelző

felfedezőjelző

Az aktivitásjelzők a játéktábla azon részeire kerülnek, ahol különös, furcsa események történnek. A felfedezőjelzőt azon nyomozó jelzője alá kell rakni, aki egy kapun keresztül átlépett egy idegen világba, és visszsza is tért onnan.

## Rettegésjelzők

E jelzőket a rettegéssávra kell tenni, ahol azt jelzik, hogy a rettegés és iszonyat mennyire kerítette már hatalmába Arkham lakóit. Ahogy nő az iszonyat és a rettegés, úgy zárnak be az üzletek és menekülnek el az emberek, városukat a szörnyekre hagyva.

## Lezártságjelzők

E jelzők a lezárt helyszínekre kerülnek (akár a rettegés okán, akár más események miatt zárták le azokat). Az ilyen helyszínekre sem a nyomozók, sem a szörnyek nem léphetnek be.

# Előkészületek

Az alábbi lépéseket követve készítsétek elő a játékot:

## 1. A játéktér előkészítése

Hajtogassátok ki a játéktáblát és rakjátok az asztal közepére. Fontos, hogy a tábla minden oldalán jusson elég hely a nyomozólapoknak és a kártyáknak. A különféle jelzőket és kockákat a látható kép szerint rakjátok a játéktábla mellé. A rettegésjelzőt rakjátok a rettegéssáv 0-val jelzett mezejére.

## 2. Az első nyomok elhelyezése

Minden helyszínre, ahol vörös gyémánt látható, rakjatok egy nyomot. Ezek a helyszínek istabilak: dimenziókapuk nyílhatnak, szörnyek jelenhetnek meg rajtuk. Minden helyszínt (például az Ezüst Alkony Páholyt vagy Ma Panzióját) egy körbe rajzolt kép jelenít meg a játéktáblán.

## 3. A kezdőjátékos kiválasztása

Véletlen segítségével el kell döntenetek, melyikőtök kezdi a játékot; ő kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt.

## 4. A nyomozók meghatározása

A kezdőjátékos megkeveri a tizenhat nyomozólapot, és mindenkinek – beleértve magát is – véletlenszerűen kioszt egyet. Vagy megtehetitek, hogy először a kezdőjátékos választ magának egy nyomozót, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek.

## 5. A Mérhetetlen Vén felfedése

A kezdőjátékos megkeveri a nyolc szörnylapot, véletlenszerűen választ egyet, és azt képpel felfelé lerakja a játéktábla mellé. Ekkor derül ki, melyik Mérhetetlen Vén fenyegeti Arkhamot. Ha a Mérhetetlen Vén képességei között van olyan, amely a játék kezdetétől kifejti hatását (mint amilyen Nyarlathotep ezer maszkja), azt nyomban végre kell hajtanotok.

Természetesen dönthettek úgy is, hogy ti választjátok ki, melyik Mérhetetlen Vénnel küzdötök meg. Ez különösen akkor hasznos, ha korlátozott idő áll a rendelkezésetekre (ekkor javasolt például Yig), vagy meg szeretnétek határozni a játék nehézségét (például Cthulhu felett különösen nehéz győzedelmeskedni).

### 6. A kártyák szétválogatása

A különféle kártyákat válogassátok szét, és a paklikat az előző oldalon látható kép szerint helyezzétek el a játéktábla mellett.

### 7. Az induló felszerelés kiosztása

Minden nyomozólapon szerepel, hogy milyen felszereléssel rendelkezik a játék kezdetén az adott nyomozó. Elsőként a kezdőjátékos, majd sorban mindegyikőtök kapja meg induló felszerelését; a szükséges kártyákat a kezdőjátékos keresse ki a paklikból.

### 8. A nyomozópaklik megkeverése

Az induló felszerelések kiosztása után keverjétek meg a közönséges tárgyak, az egyedi tárgyak, a varázslatok és a tulajdonságok lapjaiból alkotott paklikat, és azokat képpel lefelé rakjátok le a játéktábla mellé. Amikor a játék folyamán kártyákat húztok, akkor mindig a paklik legfelső lapjait veszitek el.

### 9. Az induló felszerelés kiegészítése

Minden nyomozó induló felszerelése mellé kap egy vagy több véletlenszerűen meghatározott felszerelési tárgyat (pénzt, varázslatot stb.) is. Hogy milyeneket, arról a nyomozólapok tájékoztatnak. Elsőként a kezdőjátékos, majd sorban a többiek húzzanak lapokat a megfelelő paklikból.

**Fontos:** a kártyahúzást befolyásoló képességek (mint például *Monterey Jack* régészete) már ekkor is hatnak!

### 10. A nyomozók jelzőinek kiosztása

Minden játékos annyi épelméjűség- és életerőjelzőt kap, amennyi nyomozója maximális épelméjűsége és élete-reje. Ezek az értékek a nyomozólapokon megtalálhatóak. A jelzőket nyomozólapjaitok megfelelő részein tároljátok.

Ezenfelül mind kaptok három tulajdonságcsúszkát, minden tulajdonságsávhoz egyet. Minden ilyen sávon négy hely van, ahová a csúszka kerülhet. A tulajdonságsávokról és -csúszkákról bővebben a 6. oldalon olvashatsz.

### 11. A szörnyek előkészítése

A szörnyjelzőket tegyétek valamilyen nem átlátszó tartóba (bögrébe, műanyag dobozba, vászonzsákba stb.), és keverjétek őket össze. E tartóra a továbbiakban mint szörnytárolóra hivatkozunk. Amikor egy szörny felbukkan a játékban, akkor a kezdőjátékos véletlenszerűen húz egy szörnyet a tárolóból, és azt lerakja a játéktábla megjelölt pontjára.

**Kivétel:** az öt ***maszk*** csak akkor kerüljön bele a tárolóba, ha a Nyarlathotep a Mérhetetlen Vén, akivel megküzdötök. Ha nem ő az, akkor ezt az öt szörnyet rakjátok vissza a dobozba. E szörnyek felismerhetőek arról, hogy harci oldalukra rá van nyomtatva a „maszk” szó.

### 12. A Mérhetetlen Vén-kártyák és a kapujelzők megkeverése

Keverjétek meg a kapu- és mítoszkártyákat, majd a paklikat rakjátok vissza a játéktábla mellé. Ezután keverjétek meg a tizenhat kapujelzőt, és ezeket képpel lefelé rakjátok le a játéktábla mellé, az asztalra.

### 13. A nyomozójelzők elhelyezése

Fogjátok nyomozójelzőiteket, és rakjátok fel ezeket a játéktáblára. Minden nyomozólapon olvasható, hogy melyik helyszínen kezd az adott nyomozó. Ezután a használaton kívüli nyomozólapokat és -jelzőket, valamint a többi Mérhetetlen Vén szörnylapját rakjátok vissza a dobozba.

### 14. A mítoszkártya felcsapása és végrehajtása

Legvégül a kezdőjátékos csapja fel a mítoszpakli legfelső lapját, hogy azt a mítoszfázisnál leírtak szerint végrehajthassátok. Ha a felhúzott kártya ***szóbeszéd,*** azt dobjátok el, és addig húzzatok, amíg sikerül egy **nem *szóbeszéd***et felhúznotok. A kártya megjelöl egy helyszínt, ahol megnyílik egy kapu és feltűnik egy szörny. Kapuk a vörös gyémánttal jelzett instabil helyszíneken nyílhatnak. A mítoszfázisról bővebben a 8–10. oldalon olvashatsz.

**Fontos:** az első kapu megnyílása után rakjatok fel egy végzetjelzőt a Mérhetetlen Vén szörnylapjára, a végzetsávra.

Miután a felcsapott mítoszkártya hatásait mind végrehajtottátok, a kezdőjátékos belekezd az első fordulóba.

## A forduló

Minden forduló öt fázisból áll. **Minden fázisban minden játékos egyszer sorra kerül; először a kezdőjátékos, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek.** Miután mindenkire sor került, a fázis véget ér, és elkezdődik a következő fázis. Az utolsó fázis végén a kezdőjátékos-jelzőt át kell adni az addigi kezdőjátékos bal oldali szomszédjának: a következő fordulóban ő lesz a kezdőjátékos.

Az öt fázis:

**I. fázis: frissítés**
**II. fázis: mozgás**
**III. fázis: arkhami találkozások**
**IV. fázis: idegen világbeli találkozások**
**V. fázis: mítosz**

Minden fázisban minden játékos sorra kerül; először a kezdőjátékos cselekszik a fázisnál leírtak szerint, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek.

## I. fázis: frissítés

A fázisban az éppen soron lévő játékos sorban végrehajtja az alábbiakat:

### 1. A kimerült kártyák frissítése

Bizonyos kártyák használat során **kimerülnek**, vagyis ezeket a használat után képpel lefelé kellett fordítanotok. A frissítési fázisban először a kimerült kártyáidat frissíted fel, vagyis képpel felfelé fordítod őket. Ne feledjétek, csak a képpel felfelé lévő kártyáitokat használhatjátok, a képpel lefelé lévő lapokat a következő forduló frissítési fázisáig nem.

***Példa:*** *Gábor (azazhogy* Harvey Walters*) az előző fordulóban varázsolt egy sorvasztást, ezért a varázslatkártyát képpel lefelé kellett fordítania. A frissítési fázis során Gábor képpel felfelé fordítja a varázslatlapot, amely így újra használható.*

### 2. Frissítési cselekedetek

Miután frissítetted lapjaidat, végig kell nézned az összes kártyádat, hogy van-e közöttük olyan, amelynek van frissítési cselekedete, mert azokat végre *kell* hajtanod – bár a végrehajtás sorrendjét te határozod meg. A megszerzésüket követő első frissítési fázisban még nem kell dobni a támogatók, kölcsönök, áldások és átkok miatt.

***Példa:*** *Gábor végignézi a kártyáit, és észreveszi, hogy rendelkezik egy támogató lappal, amelynek van frissítési cselekedete. Támogatójának köszönhetően először kap 2 $-t, ennyit elvesz a készletből. Ezután dobnia kell egy kockával, hogy kiderüljön, megtartja-e továbbra is, vagy elveszíti támogatóját. Szerencséje van, egyelőre nála maradhat a támogató lapja.*

### 3. A tulajdonságok beállítása

Végül a három csúszka segítségével átállíthatod tulajdonságaid értékét. Ennek pontos módszerét a következő oldalon látható ábrán találod meg.

**Kivétel:** Az előkészületek során a csúszkákat a tulajdonságsávokon bárhová rakhatjátok – vagyis tetszés szerint eldönthetitek, hogy milyen értékekkel kezditek a játékot. Ekkor még nem kell azzal foglalkoznotok, hogy egy fordulóban mennyit mozgathatjátok a csúszkákat.

## II. fázis: mozgás

A mozgásfázisban minden játékos mozog, méghozzá vagy Arkhamban, vagy valamelyik idegen világban, annak függvényében, hol is tartózkodik a nyomozója (lásd a 21. oldalon).

## Mozgás Arkhamban

Ha nyomozód Arkhamban tartózkodik (vagyis nyomozójelződ a játéktábla városrészén van), akkor annyi mozgáspontot kapsz, amennyi a **gyorsaság**od értéke; ezt a nyomozólapodról olvashatod le. Egy mozgáspontért egyet léphetsz nyomozóddal, de a két helyet – ahonnan ellépsz és ahová lépsz – sárga vonalnak kell összekötnie. Helyszínről léphetsz utcára, utcáról másik utcára, vagy utcáról helyszínre.

A helyszíneket mindig körbe rajzolt kép jelöli, az utcákat színes téglalapok, bennük a városrész nevével (például Miskatonic Egyetem, Rivertown).

### A szörnyek elkerülése

Az olyan helyszínek és utcák, ahol szörnyek járnak, befolyással lehetnek a nyomozók mozgására. Ha nyomozód *megpróbál* *távozni* egy olyan helyszínről vagy utcáról, ahol van legalább egy szörnyjelző, vagy harcolnia kell, vagy el kell kerülnie az **összes** ottani szörnyet (a szörnyek elkerüléséről és a harcról bővebben a 14. oldalon olvashatsz). Hasonlóképpen, ha nyomozód olyan helyszínen vagy utcán *fejezi be mozgását*, ahol található legalább egy szörny, az összes ottani szörnnyel meg kell küzdenie, vagy el kell kerülnie azokat.

Ha nyomozód sikertelenül próbál elkerülni egy szörnyet, akkor az nyomban megsebzi őt (bővebben lásd a 14. oldalon), és harcba bocsátkozik vele.

Amennyiben nyomozód bármilyen okból harcba kezd egy szörnnyel, mozgásod befejeződik. Akármi is a harc végeredménye, nyomozód elveszíti összes megmaradt mozgáspontját, és ott marad, ahol éppen tartózkodik.

### A tulajdonságok beállítása

A **frissítés** során nyomozód helyzetének, állapotának, céljainak megfelelően beállíthatod tulajdonságait. A **fókusz** értéke határozza meg, hogy nyomozód mennyire képes megosztani figyelmét a különféle feladatok között, vagyis hogy az egyes fordulók elején milyen mértékben mozgathatod csúszkáidat.

***1. példa:*** *amint látható, Amandának 3-as a fókusza, azaz a fordulók elején összesen legfeljebb három hellyel mozgathatja arrébb csúszkáit. Úgy dönt, hogy az adott fordulóban a gyorsaság/lopózás sávján két hellyel jobbra mozgatja csúszkáját. Majd mivel még egy pontnyi fókusza maradt, abból a mítoszismeret/szerencse sávján mozgatja egy hellyel balra csúszkáját.*

***2. példa:*** *Amanda ebben a fordulóban úgy dönt, hogy teljes fókuszát felhasználva ösztön/akaraterő sávján három hellyel jobbra mozgatja csúszkáját. Ezzel teljes fókuszát elhasználta, így a többi csúszkáját e fordulóban már nem mozgathatja.*

Jól gondold meg, hogyan állítod be tulajdonságaidat, különösen akkor, ha alacsony a fókuszod értéke! Mert ha túlságosan egyoldalúvá teszed nyomozódat, akkor a kritikus pillanatokban könnyen esélytelenül nézhet szembe végzetével.

### Nyomok gyűjtése

Minden esetben, amikor nyomozód mozgását olyan helyszínen *fejezi be*, ahol található egy vagy több nyom, azok közül bármennyit felvehet. Nem veheti fel a nyomokat azonban azokon helyszíneken, amelyeken csupán áthalad mozgása közben: e jelzőket csak akkor gyűjtheti be, ha *az adott helyszínen fejezte be* mozgását.

## Mozgás idegen világokban

Az idegen világokat nagy, kör alakú képek jelölik a játéktábla szélén. E világok furcsa, bizarr helyek, nem-emberi geometriájúak, borzalommal és iszonyattal teltek. A nyomozók általában a kapuk felfedezésével jutnak ezekbe a világokba (a kapukról bővebben a 9. oldalon olvashatsz).

Láthatod, hogy minden világ képe ketté van osztva egy vonallal, azaz az idegen világok mindegyike két részből áll: az első, bal oldali, és a második, jobb oldali részből.

Ha nyomozód mozgási fázisa kezdetén egy idegen világban tartózkodik, nem kap mozgáspontokat. Mozgása annak függvénye, hogy az idegen világ első (bal oldali) vagy második (jobb oldali) részen tartózkodik-e éppen.

• Ha nyomozód az idegen világ első részén tartózkodik, átkerül a második részre.

• Ha nyomozód az idegen világ második részén tartózkodik, visszatér Arkhamba, méghozzá a következőképpen: választanod kell egy arkhami helyszínt, ahová ebből az idegen világból kapu nyílik, és oda kell raknod nyomozójelződet. Majd tegyél alá egy felfedezőjelzőt, annak jeleként, hogy ismered azt a kaput. A jelző addig marad nála, amíg nyomozód azon a helyszínen tartózkodik. Ha azonban nem található olyan kapu, amely az adott idegen világból Arkhamba vezetne, nyomozód *eltűnik a tér és az idő labirintusaiban* (részletesebben lásd a 16. oldalon).

## Késlekedő nyomozók

Bizonyos hatások **késlekedésre** kényszeríthetik nyomozódat. Ha ez történik, nyomozójelződet fektesd le, így jelezve, hogy késlekedik. A késlekedő nyomozó nem kap mozgáspontokat, és egyáltalán nem lép a mozgásfázisban. Ekkor a mozgásfázisban csupán felállítod késlekedő nyomozódat, annak jelzéseként, hogy a késlekedésnek vége. A következő fordulóban már ismét mozoghatsz vele.

# III. fázis: arkhami találkozások

E fázisban minden játékosnak, akinek nyomozója helyszínen (tehát nem utcán, és nem is idegen világban) tartózkodik, cselekednie *kell*; hogy mit, az attól függ, található-e az adott helyszínen kapu.

## 1. Nincs kapu

Amennyiben a helyszínen nem található kapu, meg kell keverned a városrészhez tartozó helyszínkártyákat, majd fel kell csapnod egyet. Ezen keresd meg az adott hely-

## Mozgás Arkhamban

***Amanda Sharpe*** *mozgását a rivertowni temetőben kezdi. Gyorsasága ekkor épp 4-es, ezért 4 mozgáspontot kap. A dékáni hivatalba szeretne eljutni, így:*

***1.)*** *1 mozgáspontért a temetőből a Rivertown utcáira lép;*

***2.)*** *1 mozgáspontért a Rivertown utcáiról a French Hill utcáira lép;*

***3.)*** *1 mozgáspontért a French Hill utcáiról a Miskatonic Egyetem utcáira lép;*

***4.)*** *1 mozgáspontért a Miskatonic Egyetem utcáiról belép a dékáni hivatalba.*

## Mozgás idegen világokban

***Példa:*** *Amanda Sharpe az Álomföldek első részén tartózkodik. Mozgása során átmegy az Álomföldek második részére. A következő forduló mozgási fázisában visszakerül Arkhamba, valamelyik olyan helyszínre, ahol az Álomföldekre nyíló kapu található, és nyomozójelzője alá rak egy felfedezőjelzőt.*

## Visszatérés Arkhamba

***Példa:*** *Amanda Sharpe visszatér Arkhamba az Álomföldekről. Bárhová visszatérhet, ahová az Álomföldekről kapu nyílik. Miután így tett, nyomozójelzője alá egy felfedezőjelzőt tesz.*

színre vonatkozó részt, azt olvasd fel hangosan, majd hajtsd végre az ott megjelölt cselekedeteket. Ha a kártya hatására a helyszínen „szörny jelenik meg”, nyomozódnak el kell kerülnie a szörnyet, vagy meg kell küzdenie azzal (mindkettőről bővebben a 14. oldalon olvashatsz). Miután az összes hatást végrehajtottátok, a kártyát rakd vissza a megfelelő pakliba.

Lepecsételt helyszíneken nem jelenhetnek meg sem szörnyek, sem kapuk, hiába utasít erre a felcsapott kártya.

A helyszín- és kapukártyák utasítására felbukkant szörnyek sosem maradnak a játéktáblán, a találkozás megtörténte után visszakerülnek a szörnytárolóba még akkor is, ha a nyomozók elkerülték őket (erről bővebben a 20. oldalon olvashatsz).

## 2. Van kapu

Ha a helyszínen van kapu, a nyomozód átkerül azon, és a kapujelzőn megjelölt idegen világ első (bal oldali) részére érkezik.

**Kivétel:** ha nyomozód e kapun keresztül vissza is érkezik Arkhamba, nyomozójelzője alá egy felfedezőjelzőt kell rakni. Ezután míg a helyszínen marad, a kapu nem rántja át az idegen világba, ő ellenben megkísérelheti **bezárni vagy lepecsételni azt** (ezekről bővebben a 16. oldalakon olvashatsz). Ha nyomozód úgy távozik, hogy a kaput nem zárja be vagy nem pecsételi le, a felfedezőjelzőt vissza kell rakni a készletbe. Ha később visszatérsz vele erre a helyszínre, a kapu immár ismét átrántja az idegen világba, s csak azután kísérelheti meg a kapu bezárását vagy lepecsételését, ha újólag visszatért onnan.

**Fontos:** ha a helyszínkártya utasítására kapu nyílik ott, ahol a nyomozód tartózkodik, a kapu átrántja őt az idegen világba, ráadásul éppen úgy késlekedésre kényszeríti, mint amikor a mítoszfázisban rántja át egy megnyíló kapu.

# IV. fázis: idegen világbeli találkozások

E fázisban minden nyomozó, aki egy idegen világban tartózkodik, valamilyen formában megtapasztalja annak borzalmát. A játéktábla szélén, kör alakú keretekben láthatók az idegen világokat jelképező képek; jobb oldalon, felül pedig mindegyikben kis színes körök találhatók: a **találkozásszimbólumok**. Ha nyomozód egy másik világban tartózkodik, egyesével addig kell felcsapnod a kapupakli lapjait, amíg olyan kártyát nem csapsz fel, amelynek színe megegyezik valamelyik találkozásszimbólummal. Amikor nem megfelelő színű kártyát csapsz fel, azt képpel lefelé rakd vissza a kapupakli aljára.

Ha megfelelő színű kártyát sikerült felcsapnod, nézd meg, olvasható-e rajta utasítás kifejezetten azzal az idegen világgal kapcsolatban, ahol nyomozód tartózkodik. Amennyiben igen, úgy olvasd fel azt hangosan, és hajtsátok végre a megjelölt cselekedeteket. Ha nem, úgy olvasd fel hangosan a *Más dimenziók*nál leírtakat, és azokat hajtsátok végre.

Ha a találkozás hatására szörny jelenik meg, azt nyomozódnak el kell kerülnie vagy meg kell küzdenie vele (ezekről bővebben a 14. oldalon olvashatsz). Miután az összes cselekedetet végrehajtottátok, a kártyát rakd vissza képpel lefelé a kapupakli aljára.

A kapukártyák utasítására felbukkant szörnyek sosem maradnak a játéktáblán, a találkozás megtörténte után visszakerülnek a szörnytárolóba (erről bővebben a 22. oldalon olvashatsz).

# V. fázis: mítosz

E fázisban a *kezdőjátékos* felcsapja a legfelső mítoszkártyát, és sorban végrehajtja az alábbiakat:

**I. Kapu nyitása és szörnyek kirakása**
**II. Nyom elhelyezése**
**III. A szörnyek mozgatása**
**IV. A mítoszkártya különleges hatásának érvényesítése**

E pontokat az alábbiakban részletesen tárgyaljuk.

## I. Kapu nyitása és szörnyek kirakása

A kezdőjátékos megnézi a felcsapott mítoszkártya bal alsó részén, hogy hol támadnak a világunkon túli erők Arkhamra. Annak függvényében, hogy van-e nyitott kapu vagy ősi jel az adott helyszínen, három dolog történhet:

### Arkhami találkozás (Nincs kapu)

***Példa:*** *Amanda Sharpe a Történeti Társaság épületében tartózkodik a Southside-on, ezért felcsapja a Southside-pakli legfelső lapját, és megnézi, hogy mi szerepel azon a Történeti Társaságnál: a portás felajánlja neki, hogy elkalauzolja az erdőbe. Ha elfogadja az ajánlatot, az erdőbe kerül, ahol újabb találkozásban lesz része.*

### Arkhami találkozás (Van kapu)

***Példa:*** *Amanda Sharpe a Fekete-barlangban tartózkodik, ahonnan azonban kapu vezet az Álomföldekre. Minthogy jelzője alatt nincs felfedezőjelző, a kapu átrántja az Álomföldek első részére.*

### Idegen világokbeli találkozás

***Példa:*** *Amanda Sharpe a Dicső Faj városában tartózkodik, ahol egy-egy sárga és zöld találkozásszimbólum látható. Amanda játékosa elkezdi felcsapni a kapupakli lapjait. Az első kártya vörös, azt eldobja, és ugyanígy tesz a következő felcsapott lappal, egy kékkel is. Az azutáni viszont zöld kártya, így azon megnézi, szerepel-e valami a Dicső Faj városára vonatkozóan. Mivel semmi ilyet nem talál, úgy a* Más dimenziók*nál leírt utasításokat követi.*

### 1. A megjelölt helyszínen ősi jel található

Ha a helyszínre már korábban ősi jel került, ott ekkor nem történik semmi: nem nyílik kapu, és nem jelenik meg szörny sem. Az ősi jel végleg lezárta az ottani kaput, és új kapu sem nyílhat a helyszínen.

### 2. A megjelölt helyszínen nyitott kapu található

Ha a helyszínen nyitott kapu található, a *városban lévő összes nyitott kapuban* megjelenik egy-egy szörny. Ezt a jelenséget **szörnyrohamnak** nevezzük. Ilyenkor meg kell vizsgálnotok, melyik a nagyobb: **a nyitott kapuk, vagy a játékosok száma**. A játéktáblára szörnyrohamkor **a nagyobb értékkel megegyező számú** szörny kerül. A kezdőjátékos szörnyjelzőket húz a szörnytárolóból, és véletlenszerűen minden nyitott kapus helyszínre erak egyet. Amennyiben több szörnyet kell lerakni, mint ahány nyitott kapu van, a szörnyeket a lehetőségek határáig egyenlően kell lehelyeznie; továbbá egy kapuhoz sem rakható le több szörny, mint ahhoz a kapuhoz, amely a szörnyrohamot okozta. Ha így összesen több szörnyet kellene lehelyezni, mint amennyi egyáltalán lehetséges (erről bővebben a 18. oldalon olvashatsz), ti döntitek el, hol jelennek meg szörnyek. Ám ezt még a szörnyjelzők kihúzása előtt el kell döntenetek. Ha nem tudtok megegyezni, a kezdőjátékos határoz a szörnyek helye felől.

***Példa:*** *heten játszotok, 3 kapu van nyitva (egy a Fekete-barlangban, egy a laborépületben, egy pedig az elhagyatott szigeten), és nincs szörny a játéktáblán. A felcsapott mítoszkártya szerint kapu nyílik a Fekete-barlangban. Mivel ott már található kapu, szörnyrohamra kerül sor: 7 szörnyet kell húznotok a tartóból, és a nyitott kapukra kell raknotok azokat. A szabályok szerint a lehetőségek határáig egyenlően kell elosztanotok a szörnyeket, tehát mindhárom kapuhoz 2–2 szörnyet rakhattok, a 7. szörnyet pedig a Fekete-barlanghoz kell tennetek, mivel ez a kapu az oka a szörnyrohamnak. A Fekete-barlangnál így 3 szörny lesz, a másik két kapunál pedig 2–2.*

### 3. A megjelölt helyszínen sem ősi jel, sem nyitott kapu nem található

Ha a helyszínen sem nyitott kapu, sem ősi jel nem található, kapu nyílik rajta, melyen egy szörny jön át az alábbi módon:

**A) A végzetsáv**

A kezdőjátékos fog egy végzetjelzőt, és lerakja azt a végzetsáv első üres mezőjére. Ha az egyben az utolsó üres mező is volt, a Mérhetetlen Vén felébred, és elkezdődik a végjáték (erről bővebben a 18–20. oldalon olvashatsz). Ilyenkor az alanti lépésekre már nem kerül sor: eljött a végső csata ideje!

Fontos, hogy a Mérhetetlen Vén akkor is felébredhet, ha túl sok nyitott kapu található Arkhamban (bővebben erről a 20. oldalon olvashatsz)!

**B) A kapu megnyílik**

A kezdőjátékos elvesz egy kapujelzőt a készletből, és képpel felfelé lerakja a megjelölt helyszínre. Ha volt ott egy vagy több nyom, azok visszakerülnek a készletbe; azokat a nyomozók már nem szerezhetik meg.

**C) Felbukkan egy szörny**

A kezdőjátékos húz egy szörnyjelzőt a szörnytárolóból, és lerakja azt a megjelölt helyszínre. Ha így már a megengedettnél több szörny lenne a városban, a szörny a helyszín helyett a *külterületek*re kerül (erről bővebben a 16–17. oldalon olvashatsz).

**Kivétel:** öt vagy több nyomozó esetén egy szörny helyett kettő jelenik meg a kapuban.

**Fontos:** a nyomozókkal ellentétben a szörnyek sosem kerülnek át a kapukon az idegen világokba.

***Példa:*** *Pali, a kezdőjátékos felcsapja az alant látható mítoszkártyát. Baloldalt alul a megjelölt helyszín a Fekete-barlang, márpedig ott nincs sem ősi jel, sem nyitott kapu. Így Pali először feltesz egy végzetjelzőt a Mérhetetlen Vén végzetsávjára, ahol még – szerencsére – találhatók üres mezők. Ezután húz egy kapujelzőt, és lerakja a Fekete-barlanghoz. A Yuggothra vezető kaput sikerült húznia. Végül húz egy szörnyjelzőt (egy **fekete fattyút**) a szörnytárolóból, és azt is lerakja a Fekete-barlanghoz.*

### Ha nyíló kapunál van a nyomozó

Amennyiben a kapu olyan helyszínen nyílik, ahol nyomozó tartózkodik, az illető a kapun keresztül a megfelelő idegen világ első részébe kerül. A váratlan esemény hatására a kapu által elnyelt nyomozó késlekedésre kényszerül – nyomozójelzőjét fektessétek le. Ez a nyomozó a következő forduló mozgásfázisában nem fog mozogni (bővebben erről a 15. oldalon olvahatsz).

## II. Nyom elhelyezése

A legtöbb mítoszkártya megjelöl egy helyszínt, ahol felbukkan egy nyom. Rakjatok egy nyomot az adott helyszínre – kivéve, ha ott nyitott kapu található. Amennyiben a helyszínen van nyomozód, azonnal felveheted a jelzőt; ha többen vagytok, el kell döntenetek, melyikőtök veszi fel a jelzőt. Amennyiben nem tudok egyetértésre jutni, a kezdőjátékos dönt.

## III. A szörnyek mozgatása

A szörnyek ugyan a kapukban jelennek meg, de onnan eltávozva Arkham utcáin bolyonganak. A kezdőjátékosnak meg kell néznie a mítoszkártya jobb alsó részét: ott olvasható, mely szörnyek mozognak, milyen módon és milyen irányban.

Minden mítoszkártya jobb alsó részén található egy világos és egy sötét téglalap (mozgásdoboz). Továbbá a játéktábla minden helyszínéről vagy utcájáról is vezet egy világos vagy egy sötét nyíl – olykor mindkettő.

A mítoszkártyák mozgásdobozaiban egy vagy több zöld szimbólum látható, ahogy minden szörnyjelző mozgásoldalán is található egy-egy ilyen szimbólum.

A játéktáblán lévő szörnyek közül azok, amelyeknek szimbóluma szerepel a mítoszkártya valamely mozgásdobozában, mozognak. Vagyis:

- ha a szörny szimbóluma a világos mozgásdobozban szerepel, a szörny a világos nyilat követve lép arrébb egyet;
- ha a szörny szimbóluma a sötét mozgásdobozban szerepel, a szörny a sötét nyilat követve lép arrébb egyet.

**Fontos:** egyes helyszínekről megosztott (világos/sötét) nyilak vezetnek el; ha található rajtuk olyan szörny, amelynek mozgásszimbóluma a mítoszkártya bármelyik mozgásdobozában megtalálható, a szörny ellép onnan.

### A szörnyek mozgása és a nyomozók

Ha egy szörny olyan helyszínen vagy utcán tartózkodik, ahol egy vagy több nyomozó áll, a szörny nem mozog. Egyes szörnyek többet lépnek (lásd lentebb), de ha az ilyen szörnyek olyan utcára vagy helyszínre mozognak, ahol található legalább egy nyomozó, nem mennek tovább. Az adott fázisban már nem kerül sor találkozásra, ám a nyomozóknak a következő forduló mozgási fázisában el kell majd kerülniük ezeket a szörnyeket, vagy meg kell küzdeniük velük.

***Példa:*** *Joe Diamond és „Gyárkémény" Pete az Uptownban tartózkodik, mikor belép oda egy **csillagsarj**. A következő forduló mozgásfázisában legalább az egyik, de akár mindkét nyomozónak foglalkoznia kell a szörnynyel.*

### Mítoszkártya végrehajtása

1. Kapu nyitása és szörnyek kirakása
2. Nyom elhelyezése
3. A szörnyek mozgatása
4. A mítoszkártya különleges hatásának érvényesítése.

Minden mítoszkártya tetején, a kártya neve alatt olvasható, hogy a kártya melyik típusba tartozik: ez lehet ***szalagcím***, ***környezet*** vagy ***szóbeszéd***. Az egyes típusok kezelése egymástól kissé eltérő.

## A különleges mozgású szörnyek

A legtöbb szörny a fentebb leírtak szerint mozog, egyesek mozgása azonban különleges. Ötféle szörnymozgás létezik, s ezek az alapján különböztethetőek meg, hogy a szörnyjelzők mozgásoldalán milyen színű a keret:

**Normál mozgás (fekete keret):** a szörny a fentebb leírtaknak megfelelően mozog.

**Mozdulatlan (sárga keret):** a mozdulatlan szörnyek ***sohasem*** mozognak, azon a helyszínen maradnak, ahol megjelentek.

**Gyors mozgás (vörös keret):** a gyors szörnyek kettőt lépnek a fenti mozgási szabályokat követve; de azonnal megállnak, amint olyan helyre lépnek, ahol tartózkodik legalább egy nyomozó.

**Egyedi mozgás (zöld keret):** az ilyen szörnyek (például **Tindalos kutyái**) mozgásának szabályai a szörnyjelző harci oldalán olvashatóak. Ha ilyen szörnyet kell mozgatnotok, fordítsátok meg a jelzőt, és kövessétek az ott leírtakat.

**Repülés (kék keret):** a repülő szörnyek a legközelebbi utcán tartózkodó nyomozóhoz repülnek; ha nincs ilyen, úgy felemelkednek az égbe (tábla: *Egyéb helyszínek*, *Ég*). Részletes szabályokhoz lásd a jobb oldali példákat.

## IV. A mítoszkártya különleges hatásának érvényesítése

Végül sor kerül a kártya különleges hatásának végrehajtására. A kezdőjátékos megnézi, hogy a mítoszkártya melyik kártyatípusba tartozik, és a hatást ennek függvényében kell végrehajtanotok:

**Szalagcím:** a kezdőjátékos azonnal végrehajtja a kártya különleges hatását, majd a kártyát képpel lefelé visszateszi a mítoszpakli aljára.

**Környezet:** a kártya különleges képessége több fordulón át, akár a játék végéig érvényben maradhat. A kezdőjátékos a kártyát képpel felfelé a játéktábla mellé rakja; ha itt már volt másik környezetes mítoszkártya, azt képpel lefelé visszateszi a mítoszpakli aljára. Egyszerre csak egy környezetkártya hatása érvényesülhet!

**Szóbeszéd:** a kártya különleges képessége addig marad érvényben, amíg a feltételek teljesültével a szóbeszéd *be nem igazolódik* vagy *meg nem cáfoltatik*. Ekkor a lapot képpel lefelé tegyétek vissza a mítoszpakli aljára.

Egyszerre csak egy szóbeszédkártya hatása érvényesülhet; ha már található a játéktábla mellett képpel felfelé kirakott szóbeszédkártya, az újonnan felcsapott kártya különleges hatása nem jön létre, és a lapot (természetesen az egyéb hatások, mint kapu nyílása, szörnyek mozgása stb. végrehajtása után) tegyétek vissza képpel lefelé a mítoszpakli aljára.

### A szörnyek mozgása

***I. példa:*** *a kép bal felső sarkában látható a felcsapott mítoszkártya. Azok a szörnyek, amelyeknek mozgásszimbóluma a kártya világos mozgásdobozában van (perjel, háromszög, csillag), a világos nyilat követve mozognak. Azok a szörnyek, amelyeknek mozgásszimbóluma a kártya sötét mozgásdobozában van (hatszög), a sötét nyilat követve mozognak. A példában:*

*A* ***gug*** *(perjel,* ***B****) a világos/sötét nyilat követve elhagyja jelenlegi tartózkodási helyét (****1****).*

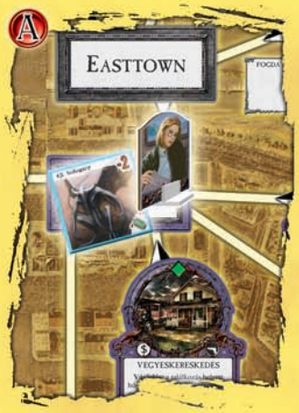
*A* ***fekete fattyú*** *(****A****) nem mozog. Habár hatszög a mozgásszimbóluma, a szörnyjelző kerete sárga, vagyis ez a szörny sosem mozog.*

***II. példa:*** *vörös kör jelzi a felcsapott mítoszkártyát. Azon szörnyek, melyek mozgásszimbóluma a lap világos mozgásdobozában látható (négyszög, gyémánt), a világos nyilat követve mozognak. Azok, amelyek mozgásszimbóluma a lap sötét mozgásdobozában látható (kör), a sötét nyilat követik. A példában:*

*A* ***dimenzióvándor*** *(négyszög,* ***D****) a világos nyilat követve elhagyja addigi tartózkodási helyét (****1****). Ráadásul, mivel gyors lény (ezt jelzi a szörnyjelző vörös kerete), ismét csak a világos nyilat követve még egyszer lép (****2****).*

*A* ***dhole*** *(****C****) nem mozog. Habár kör a mozgásszimbóluma, egy nyomozó is tartózkodik mellette a helyszínen (Amanda Sharpe), így a szörny nem távozik el onnan.*

## Repülő szörnyek




A repülő szörnyeket kék keretük különbözteti meg a többitől. Ha a **mítoszfázisban** repülő lény mozog, azt az alábbi szabályok alapján teszi:

**A.)** Ha a repülő szörny olyan helyszínen vagy utcán tartózkodik, ahol áll legalább egy nyomozó, a szörny nem lép tovább.

**B.)** Ha a szörny olyan helyszínen vagy utcán tartózkodik, ahol nincs nyomozó, és egy szomszédos utcán (tehát ahová sárga vonal vezet) van legalább egy nyomozó, a szörny odarepül. Ha több ilyen utca is létezik, a szörny ahhoz a nyomozóhoz repül, akinek éppen **legkisebb** a *lopózás* értéke (mindenféle módosítót beszámítva). Egyenlőség esetén a kezdőjátékos dönti el, melyik érintett nyomozóhoz repül a szörny.

**C.)** Ha a szörny olyan helyszínen vagy utcán tartózkodik, ahol nem áll nyomozó, és a szomszédos utcák egyikén sincs nyomozó, a szörny felemelkedik az *ég*be.

### *Az ég*

Az ég olyan terület, amely **az összes utcával szomszédosnak számít**. Az égben tartózkodó repülő szörnyek bármelyik, utcán tartózkodó nyomozóra lecsaphatnak. Az **égben tartózkodó repülő szörnyek is beleszámítanak azonban a szörnyek összlétszámába** (erről bővebben a 16–17. oldalon olvashatsz).

**Más hatások:** alkalmasint a mítoszkártya arra utasíthat titeket, hogy rakjatok le egy vagy több aktivitás- vagy lezártságjelzőt bizonyos helyszínekre. Ekkor egyszerűen helyezzétek le e jelzőket. Amikor a mítoszkártyát visszateszitek a mítoszpakli aljára, akkor e jelzőket is vegyétek le a játéktábláról.

## A forduló vége

Miután a kezdőjátékos végigment a mítoszfázis összes lépésén, **adja át a kezdőjátékos-jelzőt bal oldali szomszédjának**. Ezzel a forduló véget is ért, és a frissítési fázissal új forduló kezdődik.

## A játék vége

A játék kétféleképp érhet véget: a nyomozók győzedelmeskednek a Mérhetetlen Vén felett, vagy legyőzettetnek általa.

### Győzelem

Háromféleképpen nyerhetitek meg a játékot:

### A.) A kapuk bezárása

Ehhez két feltételt kell teljesítenetek:

- Egyikőtöknek be kell zárnia a játéktáblán lévő utolsó nyitott kaput, vagyis ott nem lehet több nyitott kapu.
- Szükséges továbbá, hogy legalább annyi kaputrófea legyen nálatok, ahányan vagytok. Ebbe *beleszámít* az éppen bezárt kapuért járó trófea is, a játék közben elhasznált trófeák viszont *nem*!

Ha mindkét feltétel teljesül, azonnal győztök: Arkham megmenekült, és a Mérhetetlen Vén újabb évezredekig alussza rettenetes álmát.

### B.) A kapuk lepecsételése

Amint legalább hat ősi jel van a játéktáblán, azonnal győztök: sikerült elűznötök a Mérhetetlen Vént, és nyugalom köszönt Arkhamra.

### C.) A Mérhetetlen Vén legyőzése

Ha a Mérhetetlen Vén felébredt (lásd a 18–20. oldalon), de a nyomozóitoknak sikerül felülkerekedniük rajta, azonnal győztök, minthogy a Mérhetetlen Vént visszaűztétek az idő és a tér labirintusaiba.

### A győzelem értékelése

Ha bármelyik győzelmi feltételt teljesítitek, legyőzitek a mítosz fenyegetését és megmentitek Arkhamot. A legtöbb kaputrófeával rendelkező játékost a város díszpolgárává választják. (Egyenlőség esetén az számít, kinek van több szörnytrófeája.)

Az alábbi módszerrel értékelhetitek az elért győzelmet:

- az alap a Mérhetetlen Vén szörnylapján az összes végzetmező száma;
- ezt csökkentsétek a rettegés szintjével;
- 1-gyel csökkentsétek minden nem teljesített / még megfizetetlen kölcsönért;
- 1-gyel csökkentsétek minden játék közben elhasznált ősi jelért;
- 1-gyel növeljétek minden kaputrófeáért, mellyel a játék végén rendelkeztek;
- 1-gyel növeljétek három–három szörnytrófeánként, melyekkel a játék végén rendelkeztek;
- 1-gyel növeljétek minden épelméjű, életben lévő nyomozóért.

***Példa:*** *a hős nyomozók bezárták az utolsó kaput, visszaűzve Azathothot kavargó álmába. Azathoth szörnylapján 14 a végzetmezők száma, ezt csökkenteni kell 6-tal, a rettegés szintjével. A nyomozók két bankkölcsönt nem tudtak visszafizetni (–2), három ősi jelet használtak fel a játékban (–3), nyolc kaputrófea (8) és tizenhét szörnytrófea (5) maradt náluk a játék végén, és öt épelméjű nyomozó maradt életben a küzdelem végére (5). Ez összesen 21 pont.*

### Vereség

Ha a Mérhetetlen Vén felébred, és legyőzi a nyomozókat, a tér-idő kontinuum meghasad, a lény áttör világunkba, és a teljes emberiség megfizeti a nyomozók bukásának árát. Ebben az esetben az összes játékos veszített.

## További szabályok

Ha idáig elértél a szabályfüzet tanulmányozásában, akkor már ismered a játék főbb szabályait, a fordulók menetét, és azt is tudod, mik a győzelem feltételei. A továbbiakból derül ki, pontosan hogyan teljesíthetők e feltételek: hogyan történnek a próbadobások, hogyan kerülhetők el vagy győzhetők le a szörnyek, hogyan lehet varázsolni, hogyan zárhatók be vagy pecsételhetők le a kapuk, és így tovább.

## Tulajdonságok

A játék során a nyomozók elsősorban a hat alaptulajdonságukra támaszkodnak. Hogy ezek értéke éppen menynyi, az attól függ, hová helyeztétek tulajdonságcsúszkáitokat (lásd a 6. oldalon). **A tulajdonság értéke határozza meg, hány kockával dob a játékos a próba során.**

**Ösztön:** a tudatalatti erejére, a nyomozó esetleges tehetségére, a tanulást nem igénylő készségekre utal. A harci próbák is erre a tulajdonságra épülnek.

**Akaraterő:** azt jelzi, mennyire erős a nyomozó akarata, mennyire határozott, szilárd személyiség. Minden harc elején kötelezően iszonyatpróbát kell dobnotok e tulajdonságotok alapján.

**Lopózás:** észrevétlen mozgás során (például szörnyek elkerülésekor) és más, hasonló esetekben fontos tulajdonság.

**Gyorsaság:** a sebességet, agilitást igénylő helyzetekben számít, és ennek függvénye, mennyi mozgásponttal rendelkezik a nyomozó.

**Mítoszismeret:** azt jelzi, hogy a nyomozó mennyire mélyült el a misztikus tudományokban, és erre a tulajdonságra támaszkodik varázsláskor is.

**Szerencse:** a véletlentől függő helyzetek kimenetele múlik rajta; találkozások esetén szinte a leggyakrabban használt tulajdonság.

### Tulajdonságpróbák

Nyomozóitok gyakorta kényszerülnek tulajdonságpróbákra, hogy elkerüljenek valami bántalmat, vagy hogy sikeresen végrehajtsanak valamit. A tulajdonságpróbára mindig úgy kerül sor, hogy a játék:

- meghatározza, mely tulajdonságot kell próbára tenned,
- esetleg megnevez pozitív vagy negatív módosítót,
- továbbá megadja a próba nehézségét (ha más nincs feltüntetve, akkor a nehézség 1).

***1. példa:*** *„Dobj lopózáspróbát –1-gyel” – a példában a tulajdonság a lopózás, a módosító –1 (nehezítés). A nehézség nincs feltüntetve, tehát 1.*

***2. példa:*** *„Dobj szerencsepróbát +2-vel 2-es nehézségre” – a példában a tulajdonság a szerencse, a módosító +2 (könnyítés), a nehézség pedig 2.*

Tulajdonságpróbánál mindig annyi kockával kell dobnod, amennyi a tulajdonságod értéke.

### Módosítók

Még a dobás előtt csökkenteni kell tulajdonságod értékét a negatív, és növelni a pozitív módosítókkal; ezután annyi kockával dobsz, amennyi az így előállt eredmény. A módosítók mindig a kockák számát befolyásolják, sosem a kockadobások eredményét.

***Példa:*** *Michael McGlen a fentebb írt két próbára kényszerül. Jelenleg 3-as a lopózása és 2-es a szerencséje. Az első példában eggyel csökkenti lopózását, vagyis két kockával dob. A második példában kettőt hozzáad szerencséjéhez, vagyis négy kockával dob.*

**Fontos:** ha a módosítók miatt a nyomozónak 0 vagy kevesebb kockával kellene dobnia, a próba automatikusan sikertelen. Persze a játékos még ekkor is elköltheti nyomokat (lásd lentebb).

### Nehézség

Ez az érték határozza meg, hány **siker**t kell dobnod a próba teljesítéséhez. Minden 5-ös vagy 6-os dobás sikernek számít – minden más eredmény kudarcnak. Ne feledd, ha nincs feltüntetve a próbánál a nehézség, akkor az 1!

***1. példa:*** *McGlen, ahogy az fentebb kiderült, két kockával dob lopózáspróbát, az eredmény 2 és 5. Az 5-ös dobás sikernek számít, tehát McGlen egy sikert dobott. Minthogy a próbánál nem volt nehézség feltüntetve, nehézsége 1-esnek számít, tehát Michael elég sikert dobott a próba teljesítéséhez.*

***2. példa:*** *ezután McGlen négy kockával dob szerencsepróbát. Az eredmény 2, 5, 3 és 6, ami két siker (mind az 5-ös, mind a 6-os dobás annak számít). Minthogy a próba nehézsége 2-es volt, Michael sikeresen teljesítette azt.*

A játék négy **különleges próbafajtát** is ismer: az **elkerülespróbát**, az **iszonyatpróbát**, a **harci próbát** és a **varázslaspróbát**. Mindegyik próba valamelyik tulajdonságon alapul, jellemzőiket később részletezzük. Ha nyomozód egy tulajdonságához bónusz járul, az az adott tulajdonságon alapuló különleges próbánál is számít – ha viszont a bónusz csak a különleges próbához járul, *nem számolhatsz vele* az adott tulajdonságon alapuló közönséges próba esetén.

Így például az elkerülespróbák különleges lopózáspróbák. Ha van olyan kártyád, amely 1-gyel megnöveli a lopózásodat, annak mindkét próbánál hasznát veszed. Ha azonban például egy tárgyad +2-t ad az elkerülespróbáidhoz, akkor az csak az elkerülespróbáknál számít, a közönséges lopózáspróbáknál ezt a módosítót nem használhatod.

### Nyomok és próbadobások

A nyomok jelképezik mindazokat az információkat, amelyeket nyomozód a mítosszal kapcsolatban összegyűjtött. Próbadobás után (akár teljesítetted, akár nem) elköltheted nyomokat. Minden elköltött nyomért dobhatsz egy kockával, s ha a dobás siker, az hozzáadódik a már kidobott sikerekhez.

***Példa:*** *Joe Diamond elbukik egy 3-as nehézségű mítoszismeret-próbán, mert csak két sikert sikerült dobnia. Mivel úgy gondolja, hogy rendkívül fontos a próba teljesítése, visszatesz a készletbe egy nyomot, és dob egy kockával. Az eredmény 3, ami nem jó: még mindig csak két sikere van. Elköltött tehát egy újabb nyomot, és megint dob egy kockával. Az eredmény most 6, azaz siker. Ezzel Diamondnak 3 sikere van, ami elég a próba teljesítéséhez.*

**Fontos:** nyom elköltésénél mindenképp kapsz egy plusz kockát, amivel tényleg dobhatsz – akkor is, ha egyébként a módosítók miatt elvileg 0-nál kevesebb kockával kellene dobnod.

## Szörnyek elkerülése

Amikor nyomozód távozni kíván egy olyan helyről, ahol szörny áll, vagy ilyen helyen fejezi be mozgását, meg kell küzdenie a szörnnyel, vagy el kell kerülnie azt.

Az elkerüléshez sikeres **elkerüléspróbát** kell tenned. E különleges próba során nyomozód lopózás tulajdonságát használod. A próbát módosítja a szörny ébersége, amely a szörnyjelző mozgásoldalának jobb felső sarkában látható. A próba nehézsége mindig 1, kivéve akkor, ha a szörny egyedi képessége ezt megváltoztatja.

Amennyiben megdobod az elkerüléspróbát, kitérsz a szörny útjából; továbbmehetsz, megvizsgálhatod a helyszínt stb. Ha viszont elrontod a próbát, a szörny nyomozódat azonnal megsebzi, és harcba bonyolódik vele (lásd később).

***Példa:*** *„Gyárkémény" Pete a kereskedőnegyedből a Northside-ra megy, ahol egy csillagsarj vár rá. Pete szeretne továbbmenni a Furcsaságok Boltjába, ehhez viszont el kell kerülnie a csillagsarjat. 4-es a lopózása, a csillagsarj ébersége pedig –1-es. Pete három kockával dob, és reménykedik az egy sikerben. Ha sikerrel jár, elkerüli a csillagsarjat és folytathatja mozgását. Amenyiben elrontja a próbát, a csillagsarj sebzése miatt veszít 3 életerőt, és harcolni kényszerül a szörnnyel.*

Nyomozódnak nem kötelező továbbmennie egy szörny elkerülése után. Maradhat ott is, ahol van, de ekkor nem kell harcba bonyolódnia a szörnnyel. Megteheti például, hogy a mozgásfázisban elkerül egy szörnyet, majd az arkhami találkozások fázisában átlép az ugyanazon a helyszínen lévő kapun.

***Példa:*** *ha Pete sikeresen elkerüli a csillagsarjat, maradhat Northside-ban, és nem kell harcolnia. Azonban a következő mozgásfázisában vagy megint el kell kerülnie a csillagsarjat, vagy meg kell küzdenie a szörnnyel.*

Ha valahol több szörny is található, nyomozódnak sorban mindet el kell kerülnie; a sorrendet te határozod meg. Amennyiben valamelyik szörnyet nem sikerül elkerülnie, az megsebzi, és harcra kényszeríti. Ha a nyomozó legyőzi a rémet, a még le nem győzött vagy el nem került többi szörnnyel is foglalkoznia kell: vagy el kell azokat is kerülnie vagy meg kell küzdenie velük. Bárhogyan is, ha egyetlen elkerüléspróbája is sikertelen, az adott helyet már nem hagyhatja el.

***Példa:*** *fenti példánkat egészítsük ki azzal, hogy a csillagsarj mellett még egy shoggoth is vadászik ugyanazokon az utcákon. Pete-nek mindkettőt el kell kerülnie, ha el akar jutni a Furcsaságok Boltjába. Amennyiben előbb a csillagsarjat próbálja elkerülni, de nem jár sikerrel, semmiképp sem mehet tovább; ám attól függetlenül, hogy esetleg legyőzi a csillagsarjat, még el kell kerülnie vagy le kell győznie a shoggothot is.*

### Szörnyek elkerülése

***1. példa:*** *Amanda az erdőből az Uptown utcáira lép, ahol egy dhole várakozik. Mivel Amanda át szeretne jutni a Southside utcáira, ezért elkerüléspróbát tesz. Lopózása jelenleg 2, a dhole ébersége –1, így Amanda, reménykedve a sikerben, 1 kockával dob.*

***1/A:*** *ha Amanda elrontja az* ***elkerüléspróbát****, a dhole azonnal megsebzi, így a lány veszít 4 életerőt. Ha még eszméletén van,* ***iszonyatpróbát*** *kell tennie. Amennyiben azt is túléli, eldöntheti, hogy harcol, vagy újra megpróbál elmenekülni. Ha legyőzi a szörnyet, a helyszínről e fordulóban már nem mehet tovább.*

***1/B:*** *ha Amanda megdobja az* ***elkerüléspróbát****, akkor ellopakodott a dhole mellett, és folytathatja mozgását, azaz átmehet a Southside utcáira.*

Olykor a helyszín- vagy a kapukártyák hatására is szörnyek bukkannak fel – a nyomozók ezeket szintén elkerülhetik. Az ilyen szörnyek azonban a találkozás végén mindenképp lekerülnek a játéktábláról; ezért ha nyomozód elkerüli az adott szörnyet, azt nyomban vissza kell rakni a szörnytárolóba.

## Harc

Előbb-utóbb minden nyomozónak szembe kell néznie félelmeivel, és meg kell küzdenie a mítosszal és lényeivel. Ha nyomozód harcba bocsátkozik egy szörnnyel, a következő lépéseket kell végrehajtanotok:

### 1. Iszonyatpróba

Legelőször nyomozód emberi elméjének túl kell magát tennie a sokkon, amit a rettenetes, idegen életforma megpillantása jelent – ezt jelképezi az iszonyatpróba.

Iszonyatpróbánál mindig nyomozód akaraterejét kell használnod. Ennek értékét módosítja a szörny iszonyatértéke (ez a szám a harci oldal bal alsó sarkában látható). A próba nehézsége mindig 1, kivéve akkor, ha a szörny különleges képessége ezt megváltoztatja.

Ha a próba sikerül, semmi sem történik; ha azonban nyomozód elbukja a próbát, épelméjűsége annyival változik, amennyi jelző látható a szörny iszonyatértéke alatt – vagyis annyi épelméjűség-jelzőt vissza kell tenned a készletbe. Amennyiben nyomozód épelméjűsége 0-ra csökken, megőrül (erről bővebben a 15. oldalon olvashatsz).

***Példa:*** *„Gyárkémény" Pete sikertelenül próbálta elkerülni a csillagsarjat, így most iszonyatpróbát kell dobnia. Akaratereje jelenleg 3, de a csillagsarj iszonyatértéke –3, így nincs kockája, amivel dobhatna, és a próba automatikusan sikertelen. Pete épelméjűsége 3-mal csökken, ezért 3 jelzőt visszarak a készletbe. Ha sikerült volna a próba, akkor erre nem került volna sor.*

Akár sikerült a próba, akár nem, nyomozód csak egyszer dob a harc során iszonyatpróbát. Ha pedig sikerül elkerülnie a szörnyet, akkor egyáltalán nem szükséges iszonyatpróbát dobnia.

### 2. Menekülés vagy harc

Ezután döntened kell: nyomozód menekülni próbál, vagy vállalja a harcot.

#### A) Menekülés

Ha menekülni próbál, akkor elkerülespróbát kell dobnia, a korábban leírt szabályok szerint. Amennyiben sikerrel jár, elszalad, és a harc azonnal véget ér. Ha azonban elbukik a próbán, a szörny megsebzi (lásd lentebb), és a harc folytatódik.

#### B) Harc

Ha nyomozód egy szörnnyel harcba bocsátkozik, **harci próbát** kell tennie. Ez az ösztön tulajdonságának az értékén alapul, és módosítja a szörny **harcértéke** (mely szám a szörnyjelző harci oldalának bal alsó sarkában olvasható). A nehézség a szörny **szívósságával** egyenlő, ami annyi, ahány vércseppet látsz a szörnyjelző harci oldalának legalján, középütt.

Ha sikerült a harci próba, legyőzted a szörnyet. Vedd le a játéktábláról a szörnyjelzőt, és trófeaként rakd le magad elé. Ha azonban a próba sikertelen, a szörny megsebzi nyomozódat (lásd lentebb).

***Példa:*** *Pete az elbukott iszonyatpróba után úgy dönt, nem kísérli meg a menekülést, hanem megküzd a csillagsarjjal. Ösztön tulajdonsága 6, a csillagsarj harci képzettsége pedig –3, így Pete 3 kockával dob. A csillagsarj szívóssága (és így a próba nehézsége) 3, vagyis Pete-nek mindhárom kockájával sikert kellene dobnia. Amennyiben így történik, lerakhatja maga elé trófeaként a szörnyjelzőt. Ha viszont nem dob elég sikert, a csillagsarj megsebzi őt.*

**Fontos:** ha a szörny szívóssága nagyobb 1-nél, a részleges siker ezt nem csökkenti. A szörny legyőzéséhez megfelelő számú sikert kell dobnod – ha nem dobtál elég sikert, nem számít, mennyi volt ez a „majdnem elég".

### 3. A szörnyek sebzése

Ha nyomozódnak nem sikerül elkerülnie vagy harcban legyőznie egy szörnyet, az megsebzi őt. Hogy mennyi a szörny sebzése, az mindig harcértéke alatt látható: nyomozód annyit sebződik, ahány életerő-jelzőt látsz ott, annyi életerőt kell visszaraknod a készletbe. Ha nyomozód életereje száma 0-ra csökkensz, elájul (erről bővebben a 16. oldalon olvashatsz).

Egyes szörnyek különleges képessége még hozzájárul a sebzéshez. Például az **éji huhogány** nem csökkeni nyomozód életerejét, viszont áttaszít a legközelebbi kapun.

A sebzés után, ha nyomozód épelméjű, eszméletén van, és a szörnnyel azonos helyen, a harc folytatódik a 2. lépéstől (*Menekülés vagy harc*) – és így tovább, amíg a küzdelem valamiképpen véget nem ér.

***Példa:*** *Pete elrontja harci dobását, így a csillagsarj megsebzi. A szörny sebzése 3, Pete életereje 3-mal csökken. A vérző és az őrület határán imbolygó Pete új támadásra készül.*

HARC

***Példa:*** *Amanda úgy döntött, megküzd az ősfürkésszel. Először* ***iszonyatpróbát*** *kell dobnia. Akaratereje 2, de a szörny iszonyatértéke (**A**) –3. Ez összesen –1, ami automatikus kudarc. Az ősfürkész iszonyatértéke alatt két épelméjűség-jelző látható, így Amanda épelméjűsége 2-vel csökken.*

*Ha Amanda nem őrült meg az őt ért iszonyattól, akkor most harci próbát dobhat. Ösztön tulajdonsága 3, az ősfürkész harcértéke (**B**) pedig +0, így a nyomozó 3 kockával dobhat. A szörny életereje 2, így a lánynak két sikert kell dobnia a szörny legyőzéséhez. Dob, és az eredmény:*

*Az 5-ös és a 6-os siker, vagyis legyőzte az ősfürkészt! A szörnyjelzőt megkapja trófeaként.*

*Ha a próba során kudarcot vallott volna, Amanda veszített volna 1 életerőt, valamint – választása szerint – egy* ***fegyvert*** *vagy egy* ***varázslatot****. Ezután el kellett volna döntenie, hogy menekülni próbál, vagy harcol tovább. Bárhogy is, újabb* ***iszonyatpróbát*** ***<u>nem</u>*** *kellett volna dobnia, mivel e harcban már dobott egyet.*

### Fegyverek és varázslatok harci alkalmazásai

Nyomozód sokkal könnyebben boldogul a harcok során, ha fegyvereket és varázslatokat használ. A fegyverek fő előnye, hogy automatikus bónuszokat adnak a harci próbákhoz – melyekhez nincs szükség külön próbadobásra. Ám a fegyverek hátulütővel is rendelkeznek: a legtöbb csak a **közönséges harc**hoz ad bónuszt, márpedig a mítosz nem egy lényére képtelenség fizikai támadással hatni.

A varázslatok ellenben **mágikus harci** bónuszokat adnak, ezért majdnem az összes szörny ellen hatásosak. Sajnos ahhoz, hogy megkapd a bónuszt, előbb sikeresen el kell mondanod a varázslatot, ami külön próbadobást igényel: ha a próba nem sikerül, nem kapod meg a jutalmat. A varázslatok erősebbek és sokoldalúbbak mint a fegyverek, azonban kevésbé megbízhatóak.

## A fegyverekre és varázslatokra vonatkozó korlátok

Korlátozott, hány fegyvert és varázslatot használhatsz egyszerre. Minden fegyver- és varázslatkártya bal alsó sarkában kézikonok találhatóak. Bárhány fegyvert és varázslatot használhatsz, amennyiben azokon összesen legfeljebb 2 kézikon látható. Fontos, hogy a varázslatoknál a korlát már akkor számít, mielőtt el akarod mondani őket, nem csupán a sikeres próba után.

Egy fegyver vagy varázslat bónuszát csak akkor kapod meg (még abban az esetben is, ha a lap szövege szerint a bónusz a harc végéig járna), ha a kártyához „van elég kezed”. Az elkövetkező körökben használhatsz más fegyvereket és varázslatokat, de amint „elengedsz” egy fegyvert vagy varázslatot, annak bónuszát elveszíted. Hasonlóképp a felfrissülő varázslatok hatása is megszűnik, azokat újra el kell mondani.

***Példa:*** *„Gyárkémény” Pete szert tett néhány fegyverre és egy varázslatra, mielőtt szembekerült volna a csillagsarjjal. Úgy dönt, 0.45-ös automatáját használja (egy kéz, +4 közönséges harcban), és a* fonnyasztás *varázslatát (egy kéz, +6 mágikus harcban, sikeres próba esetén). Sikerül elmondania a varázslatot. A fegyver és a mágia összesen +10 módosítót jelent, ez a saját ösztön tulajdonságával együtt 16-os érték. Ez ugyan csökken a csillagsarj harcértéke (-3) miatt, de Pete így is 13 kockával dob, amivel igen jó esélye van a 3 sikerre (ugyanis ennyi a csillagsarj szívóssága).*

## Varázslás

Ahhoz, hogy a varázslat módosítóját élvezhesd, sikeresen el kell mondanod a varázslatot. Minden varázslatnak van **varázslási módosítója**, és a legtöbbnek **épelméjűségköltsége** is. A sikeres varázsláshoz ki kell fizetned a költséget, majd meg kell dobnod a **varázslaspróbát**.

A költség kifizetéséhez egyszerűen rakd vissza a megfelelő számú épelméjűség-jelzőt a készletbe. A költséget mindenképp meg kell fizetned, függetlenül attól, hogy a próbát sikerül-e megdobnod vagy sem.

A varázslaspróbához mítoszismeret tulajdonságod értékét használod, amihez még hozzájárul a varázslási módosító. Ha a próba sikertelen, a mágiát nem tudtad jól elmondani, annak nincs semmi hatása; ha ellenben sikeres a próba, a varázslat létrejött.

***Példa:*** *Harvey Walters* gyógyítást *próbál varázsolni; ennek varázslási módosítója +1, az épelméjűség-költsége pedig 1. Harvey először beadja a készletbe az 1 épelméjűség-jelzőt, azután +1-gyel varázslatpróbát tesz. Mítoszismeret tulajdonságának értéke jelenleg 4, így 5 kockával dob, és 2 sikert ér el, vagyis a mágia sikerült. A varázslat hatásaként Harvey annyi életerőt gyógyul, ahány sikert dobott a varázslás során, vagyis adott esetben 2 életerőt.*

## A nyomozók állapota

Az alábbiakban azokról az állapotokról olvashatsz, amelyekbe nyomozód kerülhet a játék folyamán.

### Épelméjűség és életerő

Nyomozód annyi épelméjűség- és életerőjelzővel kezdi a kalandot, amilyen számok láthatóak nyomozólapján: e két érték nyomozód maximális épelméjűsége és maximális életereje. A játék során életereje és épelméjűsége csökkenhet és gyarapodhat, de a maximumokat sosem haladhatja meg.

## Őrület Arkhamban

Ha Arkhamban tartózkodva nyomozód épelméjűsége 0-ra csökken, ideiglenesen **megőrül**. Tárgyaid és összegyűjtött nyomaid felét el kell dobnod (te választhatsz; lefelé kell kerekítened), ahogy minden támogatódat is (ha léteznek ilyenek). Ezután nyomozójelződet az elmegyógyintézetre kell raknod. Itt nyomban 1-re nő nyomozód épelméjűsége (kapsz egy jelzőt a készletből), de abban a fordulóban már nem cselekedhetsz. A következő fordulóban viszont már a szokásos módon tevékenykedhetsz.

## Eszméletvesztés Arkhamban

Ha Arkhamban tartózkodó nyomozód életereje 0-ra csökken, **eszméletét veszti**. Tárgyaid és összegyűjtött nyomaid felét el kell dobnod (te választhatsz; lefelé kell kerekítened), ahogy minden támogatódat is (ha léteznek ilyenek). Ezután nyomozójelződet a Miasszonyunk Kórházra kell raknod. Itt nyomban 1-re nő életerőd (kapsz egy jelzőt a készletből), de abban a fordulóban már nem cselekedhetsz. A következő fordulóban viszont már a szokásos módon tevékenykedhetsz.

## Őrület vagy eszméletvesztés idegen világokban

Ha egy idegen világban tartózkodó nyomozód épelméjűsége vagy életereje 0-ra csökken, **eltűnik a tér és az idő labirintusaiban**. Tárgyaid és összegyűjtött nyomaid felét el kell dobnod (te választhatsz, lefelé kell kerekítened), ahogy minden támogatódat is (ha léteznek ilyenek). Ezután mind épelméjűséged, mind életerőd 1-re nő. Nyomozójelződet rakd *A tér és idő labirintusai* mezőre, és fektesd le késlekedése jelzéseként (részletesen lásd később).

**Fontos:** a tárgyakba beleszámítanak a közönséges tárgyak, az egyedi tárgyak és a varázslatok; a rendőrpisztoly és a riadóautó is tárgynak számít. A társak, a tulajdonságok és más kártyák nem számítanak tárgyaknak.

### Késlekedő nyomozók

Ha nyomozód késlekedik, fektesd le nyomozójelződet. Késlekedésre kényszerítve nyomozód nem mozog a mozgási fázisban, mozgáspontokat sem kap – ellenben ekkor fel kell állítanod nyomozójelződet, annak jelzésére, hogy immáron nem késlelteti semmi.

### Letartóztatott Nyomozók

Előfordulhat, hogy nyomozódat letartóztatják és a rendőrségre viszik. Ha ez történt, nyomozójelződet a fogdára kell tenned (és nem magára a rendőrségre). Ilyenkor elveszíti pénze felét (lefelé kerekítve), és késlekedni fog. A következő fordulóban nem csinálhatsz semmit, csupán a mozgásfázis során felállíthatod és átrakhatod a rendőrségre nyomozójelződet. Az azt követő fordulóban viszont már a szokásos módon cselekedhetsz.

### A tér és idő labirintusaiban eltűnt nyomozók

Ha nyomozód eltűnt a tér és az idő labirintusaiban, nyomozójelződet a játéktábla megfelelő, hasonnevű mezőjére kell raknod. Mivel ekkor késlekedésre is kényszerül, ezért jelzőjét le is kell fektetned. A következő fordulóból kimaradsz, nyomozód végig ezen a mezőn marad, de a mozgási fázis során felállíthatod nyomozójelződet. Az azutáni forduló frissítési fázisában aztán nyomozódat tetszőleges arkhami helyszínre vagy utcára kirakhatod.

### Elpusztult nyomozók

Ritkán, de előfordulhat, hogy nyomozód **elpusztul**. Ekkor minden kártyádat (kivéve a megmaradt trófeáidat) el kell dobnod, nyomozólapodat pedig vissza kell keverned a használaton kívüli nyomozólapok közé. Ezután húzz egy nyomozólapot, és az *Előkészületek*nél leírtak szerint készítsd elő új nyomozódat.

Ha nyomozód életereje és épelméjűsége **egyszerre** 0-ra csökken, a nyomozó **elpusztul**.

Ha nyomozód **maximális életereje** vagy **maximális épelméjűsége** 0-ra csökken, a nyomozó **elpusztul**.

### Áldások és átkok

A találkozások során vagy a szóbeszéd következtében nyomozód áldásban részesülhet, de meg is átkozhatják.

• Ha nyomozód meg van áldva, a 4-es dobásaid is sikernek számítanak.
• Ha nyomozód meg vagy átkozva, csak a 6-os dobásaid számítanak sikernek.
Nyomozód egyszerre nem lehet megáldva és megátkozva. Ha meg van áldva, és megátkozzák, csak el kell dobnod az áldáskártyádat. Ha meg van átkozva, és megáldják, csak el kell dobnod az átokkártyádat. Egyszerre csak egy áldás vagy átok lehet rajta.

## Kapuk bezárása és lepecsételése

Miközben sorra nyílnak Arkhamban a dimenziókapuk, nyomozóitokkal ti sorra igyekeztek lezárni vagy lepecsételni azokat.

### Kapuk bezárása

A kapu bezárásához először át kell lépned a kapun, fel kell fedezned az idegen világot a túloldalán, és vissza kell térned Arkhamba.

Mint korábban írtuk, amikor nyomozód visszatér Arkhamba, egy felfedezőjelző kerül nyomozójelzője alá. Ezzel lehetősége nyílik a kapu bezárására a következő arkhami találkozási fázisban. Ha otthagyja a kaput, vissza kell adnod a felfedezőjelzőt – elszalasztotta az alkalmat, és újra fel kell fedeznie a túloldali idegen világot, mielőtt bezárhatná a kaput.

Ha az arkhami találkozási fázisban nyomozód olyan helyszínen tartózkodik, ahol nyitott kapu van, **és** rendelkezik felfedezőjelzővel, megkísérelheti a kapu bezárását. El kell döntened, milyen próbát teszel: az ösztön vagy a mítoszismeret tulajdonságát használod. Ehhez járul még a kapujelzőre nyomtatott módosító. Ha a próba sikeres, a kapu bezárult, és a kapujelzőt trófeaként megkapod. Ha azonban elrontod a próbát, a kapu nyitva marad. A következő fordulóban (ahogy az összes azutániban is) újra megpróbálhatod bezárni a kaput – amíg nem mozdulsz a helyszínről.

### Kapuk lepecsételése

Ha nyomozód sikeresen bezár egy kaput, öt nyom elköltésével nyomban le is pecsételheti azt. Vegyél el egy végzetjelzőt a **még fel nem használt készletből**, forgasd át a másik oldalára (ősi jel), és rakd fel a helyszínre, ahol a kapu volt. Ekkor is megkapod trófeaként a kapujelzőt. Ezzel a kapu le lett pecsételve: itt már nem nyílhat újabb kapu, és nem jelenhet meg újabb szörny a játék folyamán.

### A szörnyek és a kapuk bezárása

Ha bezártok egy kaput, akkor az összes, Arkhamban, az égben vagy a külterületeken lévő szörny közül azokat, amelyek szimbóluma megegyezik a bezárt kapuéval, le kell vennetek a játéktábláról és vissza kell raknotok a szörnytárolóba. A szörny szimbóluma a jelző mozgásoldalán, a jobb alsó sarokban található (bővebben erről a 10. oldalon olvashatsz).

### Az ősi jelek

Az ősi jelek egyedi tárgyak, melyek segítségével lepecsételhetőek a kapuk. Az egyedi tárgyak paklijában több ősi jel is található. Hogy nyomozód ősi jelet használhasson, a kapu helyszínén kell lennie, és rendelkeznie kell felfedezőjelzővel – éppúgy, mint amikor a kapu bezárására tesz kísérletet. Ellenben nem kell ösztön- vagy mítoszismeret-próbát tenned a kapu bezárásához, sem nyomokat elköltened a lepecsételéséhez.
Ha ősi jelet használsz:

• Rakj vissza a készletbe 1 életerőt és 1 épelméjűséget. Lehet, hogy nyomozód emiatt elájul vagy megőrül, de az ősi jel ettől még bevégzi rendeltetését.

• Vegyél el a Mérhetetlen Vén végzetsávjáról (és nem a készletből) egy végzetjelzőt, forgasd át a másik oldalára (ősi jel), és rakd fel a helyszínre, ahol a lepecsételendő kapu található. Ezzel ráadásul a Mérhetetlen Vén végzetjelzőinek száma is csökken, ami szinte csak ezen a módon érhető el.

• Az ősi jeles kártyát vissza kell raknod a dobozba: ez a kártya nem húzható fel és így nem használható fel újra.

Mindezek megtörténtével a kapu lepecsételtetett; többé már nem nyílhat az adott helyszínen kapu, s nem is jelenhet meg ott szörny.

### A kapuk őrszörnyei

Ha nyomozód egy idegen világból tér vissza Arkhamba, a kapunál lévő szörnyeket nem kell elkerülnie, és megküzdenie sem szükséges azokkal. Ez a szabály azonban csak abban a fordulóban érvényes, amelyben visszatér a városba; ha a további fordulókban ugyanazon a helyszínen marad, a korábban írtak szerint el kell kerülnie a szörnyeket, vagy meg kell küzdenie azokkal.

## A szörnyek összlétszáma és a külterületek

Az Arkhamban tartózkodó szörnyek száma korlátozott: legfeljebb annyi lehet belőlük a városban, amennyi a játékosok száma, plusz három.

Ez a limit csak azon szörnyekre vonatkozik, amelyek Arkhamban, vagy pedig az égben vadásznak. Azokra nem vonatkozik tehát e korlát, amelyek felbukkannak egy helyszínen, és utána nyomban le is kell venni őket – illetve nem számítanak a külterületeken lévő szörnyek sem.

## A kapuk lepecsételése

### A: Nyomok segítségével

Ha nyomok segítségével pecsételed le a kaput, az alábbiakat kell tenned:

**1.** Sikeres próbával be kell zárnod a kaput.

**2.** El kell költened 5 nyomot.

**3.** Vedd el trófeaként a kapujelzőt.

**4.** Vegyél el egy ősi jelet a készletből, és rakd a helyszínre, ahol a kapu volt.

### B: Ősi jel segítségével

Ha ősi jel segítségével pecsételed le a kaput, az alábbiakat kell tenned:

**1.** Rakd vissza az ősi jel lapját a dobozba (nem kell próbát tenned a kapu bezárásához).

**2.** Vedd el trófeaként a kapujelzőt.

**3.** Vegyél le 1 végzetjelzőt a Mérhetetlen Vén végzetsávjáról, forgasd át a másik oldalára, és rakd arra a helyszínre, ahol a kapu volt. Ezáltal elodázódik a Mérhetetlen Vén felébredése is.

**Fontos:** ha a rettegésszint eléri a 10-est, Arkhamot lerohanják a szörnyet, és a rájuk vonatkozó korlát elveszti érvényét.

Amennyiben fel kellene tennetek egy szörnyet a játéktáblára, de ezt a szörnylimit nem engedi, a szörny a **külterületekre** kerül, és addig marad ott, amíg a külterületek túlzsúfoltakká nem válnak.

| **játékosok száma** | **szörnylimit a külterületeken** |
|---|---|
| 1 | 7 |
| 2 | 6 |
| 3 | 5 |
| 4 | 4 |
| 5 | 3 |
| 6 | 2 |
| 7 | 1 |
| 8 | 0 |

Ha a szörnyek száma a külterületeken meghaladja az ottani limitet, az összes szörnyet rakjátok vissza onnan a szörnytárolóba; ekkor a rettegésszint megnő 1-gyel.

## A rettegéssáv

E sáv jelzi, mekkora az iszonyat és rettegés szintje Arkhamban, hogy milyen a város lakóinak lelkiállapota. A rettegés szintje sokféle okból növekedhet; ilyen például az, ha túl sok szörny van a külterületeken, de több mítoszkártyának is van ilyen hatása. A rettegés szintje sosem csökken, így jobban teszitek, ha vigyáztok, ne növekedjék túl gyorsan.

Ha növekszik a rettegés szintje, a rettegésjelzőt ennek megfelelően kell mozgatnotok. A jelző nem kerülhet le a sávról, így a rettegés szintje nem lehet 10-esnél magasabb.

Amennyiben a rettegés szintje már 10-es, és növekednie kellene (például egy mítoszkártya hatása miatt), annyi végzetjelzőt rakjatok a Mérhetetlen Vén végzetsávjára, amennyivel emelkednie kellene a rettegés szintjének.

### *„Margie, csomagolj!”*

A rettegésszint növekedésének legnyilvánvalóbb következménye, hogy a népek összepakolnak és elmenekülnek a városból. **Amennyivel nő a rettegés szintje, annyi társkártyát rakjatok vissza a pakli tetejéről a dobozba** – ez a társ a továbbiakban már semmiképp sem segítheti a játékosokat. Ha a pakli kifogyott, mert már minden társ a játékosoknál vagy a dobozban van, a rettegésszint növekedésénél a társakkal többé már nem kell foglalkoznotok.

### *„Ebből elég! Átköltöztetem az üzletet Bostonba.”*

Ha a rettegés elér egy bizonyos szintet, a boltok is bezárnak, így a továbbiakban nem elérhetőek.

Amennyiben a rettegés szintje eléri a 3-ast, a vegyeskereskedés bezár; rakjatok rá egy lezártságjelzőt. A bolt a játék végéig zárva marad, erre a helyszínre többé nem léphettek. A bezáró bolton lévő nyomozójelzők és szörnyjelzők a Rivertown utcáira kerülnek át.

Ha a rettegés szintje eléri a 6-ost, a Furcsaságok Boltja bezár; rakjatok rá egy lezártságjelzőt. A bolt a játék végéig zárva marad, erre a helyszínre többé nem léphettek. A bezáró bolton lévő nyomozójelzők és szörnyjelzők a Northside utcáira kerülnek át.

Amennyiben a rettegés szintje eléri a 9-est, a Vénséges Varázsbolt bezár; rakjatok rá egy lezártságjelzőt. A bolt a játék végéig zárva marad, erre a helyszínre többé

nem léphettek. A bezáró bolton lévő nyomozójelzők és szörnyjelzők az Uptown utcáira kerülnek át.

*„Istenem, szörnyek mindenütt!”*
Ha a rettegés szintje eléri a 10-est, Arkham városát elözönlik, **lerohanják** a szörnyek, megszűnik a szörnylimit: onnantól fogva bármennyi szörny járhatja a város utcáit.

## A Mérhetetlen Vén felébredt!

Bármilyen hősiesen küzdjenek is a nyomozók, az esélyeik igen rosszak; korántsem biztos, hogy meg tudják akadályozni azt, hogy a Mérhetetlen Vén felébredjen, és megjelenjen Arkhamban. Ha ez megtörténik, a nyomozók nem reménykedhetnek másban, mint hogy eladdig összeszedett fegyvereikkel és varázslataikkal sikerül meghátrálásra bírniuk a megnevezhetetlen rettenetet.

A Mérhetetlen Vén öt okból ébredhet fel:

### 1. Megtelt a végzetsáv
Ha elég sok kapu nyílik, akkor előbb-utóbb a Mérhetetlen Vén végzetsávja feltöltődik végzetjelzőkkel – még akkor is, ha felhasználjátok összes ősi jeleteket. Amikor végzetjelző kerül a végzetsáv utolsó üres mezőjére, a Mérhetetlen Vén nyomban felébred.

### 2. Túl sok a nyitott kapu
Ha hagyjátok, hogy egyidőben túl sok kapu legyen nyitva, ez felébresztheti a Mérhetetlen Vént. Hogy hány kapunak kell nyitva lennie ahhoz, hogy a Vén **azonnal** felébredjen, az a játékosok számától függ:

| **játékosok száma** | **a nyitott kapuk száma** |
|---|---|
| 1–2 | 8 |
| 3–4 | 7 |
| 5–6 | 6 |
| 7–8 | 5 |

### 3. Nincs több kapujelző
Végül akkor is azonnal felébred a Mérhetetlen Vén, ha új kapu nyílna, de a készletben már nincs egyetlen kapujelző sem. Ezért ha már alig van kapujelző a készletben, talán jobban teszitek, ha elköltitek néhány kaputrófeátokat...

### 4. Nincs több szörnyjelző
A Mérhetetlen Vén azonnal felébred, ha szörnyjelzőt kellene húznotok a szörnytárolóból, de ott nincsen egyetlen szörnyjelző sem.

### 5. A rettegésszint 10-es és túl sok szörny
A Mérhetetlen Vén akkor is felébred, ha a rettegésszint 10-es, és a játékban kétszer annyi szörny van, mint amennyi a szörnylimit (például 5 játékos esetén 16 szörny).

**Nagyon fontos:** ha a Mérhetetlen Vén felébred, és végzetsávja még nem telt meg, töltsétek fel azt teljesen a végső csata előtt.

## A végső csata
Amikor felébred a Mérhetetlen Vén, az összes nyomozó, *aki eltűnt az idő és a tér labirintusaiban*, azonnal **elpusztul** és kiesik a játékból, az életben maradt nyomozók pedig végső csatát vívnak a Mérhetetlen Vénnel.

A harc megkezdése előtt dobjátok el az aktív *környezet*- vagy *szóbeszéd*kártyákat; továbbá a végső csata során a nyomozóknak nem kell foglalkozniuk sem a *támogatók*kal, sem a *bankkölcsön*ökkel.

A harc fordulókra oszlik, melyek elején felfrissítitek nyomozóitokat. Utána külön-külön támadást intéztek a Mérhetetlen Vén ellen. Végül a Mérhetetlen Vén támad nyomozóitokra. Ezzel a forduló véget is ért, és új forduló kezdődik.

**1. Frissítés**
Minden forduló elején, mikor a Mérhetetlen Vénnel harcoltok, felfrissíthetitek kártyáitokat, használhatjátok képességeiteket, és áthelyezhetitek tulajdonságcsúszkáitokat – akárcsak a szokásos frissítési fázisban. Ezután a kezdőjátékosnak tovább kell adnia a kezdőjátékos-jelzőt bal oldali szomszédjának. Végül egymásnak is átadhattok tárgyakat, éppen úgy, mintha egy helyszínen lennétek (lásd később).

**2. A nyomozók támadásai**
Először a kezdőjátékos, majd az óramutató járása szerint haladva sorban a többiek egy támadást intéznek a Mérhetetlen Vén ellen. A támadás során harci próbát tesztek, amelyet a Mérhetetlen Vén harcértéke módosít.

## A Mérhetetlen Vén szörnylapja

**1: Név:** a Mérhetetlen Vén neve.

**2: Harcérték:** a Mérhetetlen Vén harcértéke. Csak akkor kap szerepet, ha a Vén felébred, és összecsap a nyomozókkal.

**3: Védelem:** a Mérhetetlen Vén védekező képességeinek felsorolása. A **szörnyek harci képességeinek** kifejtését a 24. oldalon találod.

**4: Hívők:** egyes szörnyek plusz képességekhez jutnak; ezeket a játék egész ideje alatt alkalmazhatják.

**5: Különleges hatás:** egyedi hatás, amellyel a Mérhetetlen Véd befolyásolja a játékot. A legtöbb ilyen hatás a teljes játékidőben érvényesül.

**6: Támadás:** a Mérhetetlen Vén támadása, amelyet csak a nyomozókkal vívott küzdelem során használ. Néhány Vén olyan támadó képességgel is rendelkezik, amely csak egyszer, a **harc kezdetén** fejti ki hatását.

**7: Végzetsáv:** ez jelzi, mennyire van közel a Mérhetetlen Vén ébredése.

## Harc a Mérhetetlen Vénnel

A harc elején töltsétek fel jelzőkkel a Mérhetetlen Vén végzetsávját, majd azonnal hajtsátok végre a **harc kezdetére** vonatkozó képességét – ha az adott Vén rendelkezik ilyennel.

Minden harci forduló a játékosok **frissítési fázis**ával kezdődik; ezután sorban támadást intéznek a Mérhetetlen Vén ellen, és összesítik, hogy együttesen, csapatként mennyi sikert értek el. Minden esetben, amikor sikerül annyi sikert összegyűjteniük, amennyi a játékosok száma (például 4 játékos esetén legalább 4 sikert), levesznek egy végzetjelzőt a Mérhetetlen Vén végzetsávjáról, és lenullázzák sikereik számát.

Miután minden játékos támadott, a Mérhetetlen Vén visszatámad. A nyomozóknak legtöbbször meg kell dobniuk valamilyen próbát, vagy súlyos ártalmakat szenvednek el. Hogy pontosan milyeneket, az mindig a Mérhetetlen Vén szörnylapján leírtak függvénye.

### A harc befejezése

Amennyiben a játékosoknak sikerül levenniük az utolsó végzetjelzőt a Mérhetetlen Vén végzetsávjáról, akkor legyőzték őt, s így megnyerték a játékot!

Ha viszont mind **elpusztultak**, akkor nem sikerült megakadályozniuk a Mérhetetlen Vén megjelenését, és elveszítették a játékot.

A kisebb szörnyekkel ellentétben egyetlen sikeres támadás kevés a Mérhetetlen Vén legyőzéséhez. Ehelyett számon kell tartanotok, hány sikert értetek el támadásaitok során. A sikerek összeadódnak, minden sikeres támadás után – bármelyik nyomozó volt is a támadó – a sikerek „beadódnak a közösbe". Amint összegyűjtöttetek annyi sikert, amennyi a játékosok száma (az összes játékosé, tehát a játékból kiesettek is számítanak), le kell vennetek egy végzetjelzőt a Mérhetetlen Vén végzetsávjáról. A közös sikeresek száma ekkor 0-ra csökken.

Ha sikerül levennetek az utolsó végzetjelzőt is a Mérhetetlen Vén végzetsávjáról, a játék véget ért, győztetek! (A játék végéről bővebben a 11–12. oldalon olvashatsz.)

**3. A Mérhetetlen Vén támadása**
Miután az összes, még élő nyomozó támadott, a Mérhetetlen Vén egyetlen támadást hajt végre, de egyszerre az összes nyomozó ellen. Minden Vén támadása más, de mind rendkívül halálos. Példának okáért Hastur, a Kimondhatatlan az összes nyomozót igen nehéz akaraterő-próbákra kényszeríti, s a sikertelenség ára súlyos épelméjűség-csökkenés.

Ha egy nyomozónak az életereje vagy az épelméjűsége 0-ra csökken a Mérhetetlen Vén támadása következtében, a nyomozó **elpusztul**. Ha egy nyomozó a végső csata során pusztul el, a játékosa kiesik a játékból (vagyis nem húz új nyomozólapot). Ha minden nyomozó **elpusztult**, a Mérhetetlen Vén sikeresen megjelent világunkban, és a játékosok veszítettek.

Miután **minden élő nyomozóra** hatott a Mérhetetlen Vén támadása, új forduló kezdődik. A harc addig folytatódik a fentiek szerint, amíg a nyomozók le nem győzik a Mérhetetlen Vént, vagy mind **el nem pusztulnak**.

## Kiegészítő szabályok

Az alábbiakban a különféle kiegészítő szabályokat tárgyaljuk, reményeink szerint megvilágítva ezzel a játék esetleg kérdésesnek tűnő pontjait.

### A kártyák eldobása

Ha eldobsz egy kártyát, azt mindig képpel lefelé a megfelelő pakli aljára teszed. A paklikat húzás előtt csak akkor keverjétek meg, ha a szabályok erre kifejezetten utasítanak titeket. A helyszínkártyákat azonban mindig keverjétek meg húzás előtt. Ha viszont valamelyikőtök több kártyát húz a helyszínpakliból, akkor ezeket egyesével húzza fel, azonban a húzások között ne keverjétek meg a paklit.

### A helyszínek különleges jellemzői

Egyes helyszínek különleges jellemzőkkel bírnak. Amennyiben nyomozód belép egy ilyen helyszínre, a találkozás helyett érvényesítheted – nem kötelező! – a helyszín különleges jellemzőjét. Ha azonban ott nyitott kapu található, akkor a különleges jellemző nem használható.

***Példa:*** *a laborépület rendelkezik a* boncolás *képességgel, vagyis ott a szörny- vagy kaputrófeák nyomokra cserélhetőek. Ha nyomozód a laborépületben tartózkodik, a találkozás helyett használhatod a helyszín jellemzőjét; ha azonban a laborépületben nyitott kapu található, akkor nem használhatod ezt a jellemzőt.*

## A játéktábla

A játéktábla több nagyobb részből áll: **Arkhamból (A)**, az **idegen világokból (C)**, a **rettegéssávból (D)** és az **egyéb helyszínekből (E-G)**.

**Arkham városa** 9 **városrész**re oszlik, mindegyikben 2 vagy 3 fontos **helyszín**nel és **utcák**kal **(B)**. A nyomozók a játéktábla ezen részén mozognak, egyik helyszínről és utcáról a másikra mennek. A helyszíneken szimbólumok jelzik, hogy milyen találkozásokra kerülhet ott sor.

Az **idegen világok (C)** több világot jelentenek, amelyekbe a nyomozók az **Arkhamból** nyíló kapun keresztül juthatnak el. A nyomozók azért lépnek át a kapukon, hogy felfedezőútjuk során rájöjjenek azok gyengeségeire, és így visszatérésük után be tudják zárni őket.

A **rettegésssáv (D)** jelzi, hogy Arkham lakói körében mekkora a **rettegés szint**je. Ha a nyomozók hagyják, hogy ez a szint túl magas legyen, a város lakói sorra elmenekülnek, és így nehezebbé válik a **társ**ak toborzása. Előbb-utóbb a város három boltja (a *vegyeskereskedés*, a *Furcsaságok Boltja* és a *Vénséges Varázsbolt*) is bezár, még inkább megnehezítve a játék megnyerését.

Az **egyéb helyszínek** három speciális területet jelent: a *külterületeket (E)*, *az eget (F)* és *az idő és a tér labirintusait (G)*. A nyomozók bizonyos szerencsétlen esetekben *tűnhetnek el az idő és a tér labirintusaiban*. Ha túl sok szörny van a játéktáblán, a többi kimegy a *külterületek*re, az ott lakókat rémisztgetni. Végül az *ég*en cirkáló szörnyek lecsaphatnak az Arkham utcáit járó nyomozókra.

## Nyomozólap

**1: Név és foglalkozás:** a karakter neve és munkája.

**2: Az épelméjűség maximuma:** ennyi épelméjűség-jelzővel kezdi a játékot a nyomozó. Az épelméjűség-jelzők száma sosem haladhatja meg a maximumot (viszont maga a maximum **növelhető**).

**3: Az életerő maximuma:** ennyi életerő-jelzővel kezdi a játékot a nyomozó. Az életerő-jelzők száma sosem haladhatja meg a maximumot (viszont maga a maximum **növelhető**).

**4: Indulópont:** ez az a helyszín, ahol a nyomozó elkezdi a játékot.

**5: Felszerelés:** ezekkel a felszerelési tárgyakkal kezdi a nyomozó a játékot.

**6: Különleges képesség:** ezt a képességet csak az adott nyomozó használhatja.

**7: Fókusz:** azt jelzi, hogy a nyomozó mennyire változtathatja meg tulajdonságait a fordulók elején. Erről részletesen a 6. oldalon olvashatsz.

**8: Tulajdonságpárok:** ezek a nyomozó tulajdonságai. Kettesével párokba rendezettek, így az egyik növelése mindig a másik csökkenésével jár.

## Szörnyjelző

### *Mozgásoldal*

**1: Név:** a szörny neve.
**2: Éberség:** ezzel az értékkel kell módosítani a nyomozók elkerülésprobáit.
**3: Keret:** a keret színe jelzi, hogyan mozog a szörny (fekete – szokásos módon, vörös – gyorsan, sárga – nem mozog, kék – repülve, zöld – különleges módon).

**4: Származási hely:** ez jelzi, hogy melyik idegen világból származik a szörny. Ha egy kapu bezárul vagy lepecsételtetik, az adott világból származó összes szörny visszakerül a szörnytárolóba.

### *Harci oldal*

**1: Képességek:** a szörny különleges képességei. E képességekről bővebben a 24. oldalon olvashatsz.

**2: Színesítő szöveg:** e szövegnek nincs hatása a játékra, csupán a hagulatteremtést szolgálja.

**3: Iszonyatérték:** ezzel az értékkel módosítandók az **iszonyatpróbák**.

**4. Iszonyathatás:** sikertelen **iszonyatpróba** esetén a nyomozó ennyi épelméjűséget veszít.

**5: Szívósság:** ekkora nehézség ellen dobnak a nyomozók **harci próbát**, amikor a szörnnyel harcolnak.

**6. Harci sebzés:** sikertelen harci próba esetén a nyomozó ennyi életerőt veszít.

**7: Harcérték:** ezzel az értékkel módosítandók a harci próbák.

### Szörnyek és találkozások

Sok – arkhami és idegen világokbeli – találkozásnál szörny jelenik meg. Ilyenkor húznotok kell egy szörnyet a szörnytartóból, és a találkozást a korábban írt szabályok szerint kell végrehajtanotok (azaz a nyomozó megkísérelheti elkerülni a szörnyet, vagy meg kell küzdenie azzal). Bármi is legyen a találkozás eredménye (a nyomozó elkerüli vagy legyőzi a szörnyet, illetve elájul vagy megőrül a harc során), a szörny nem marad a játéktáblán, jelzőjét vissza kell raknotok a szörnytárolóba.

A játékban ismertek azonban olyan találkozások is, amelyeknél nem csupán szörny jelenik meg, hanem kapu is nyílik. Ilyenkor mind a kapu, mind a szörny a játéktáblán marad. De erre csak akkor kerül sor, ha a kártyán a kapu megnyílása is szerepel; ha pusztán szörny jelenik meg, bukkan fel, vagyis kapu nem nyílik, a szörny *nem* marad a játéktáblán. Amennyiben egy ilyen szörnyet a nyomozók legyőznek, a megfelelő játékos megkapja a jelzőt trófeaként (kivéve, ha a szörny képessége ezt nem engedi). Ha a szörnyet a nyomozók nem győzik le, jelzője a találkozás kimenetelétől függetlenül visszakerül a szörnytárolóba.

### A különleges kártyákra vonatkozó korlát

A legtöbbször ugyanabból a különleges kártyából csak egy példánnyal rendelkezhetsz. Ez a szabály igaz a támogatókra, a bankkölcsönökre, a páholytagságikra és az áldásokra/átkokra.

### A vásárlás

A nyomozók gyakran vásárolhatnak a „szokásos áron”, vagy „a szokásos árnál 1$-ral többért”. A tárgyak ára mindig a kártyák jobb alsó sarkában olvasható. Ilyenkor egyszerűen a megfelelő mennyiségű pénzt be kell adnod a készletbe.

### A trófeák értékesítése

Az összegyűjtött szörny- és kaputrófeákat több helyszínen is becserélhetitek vagy eladhatjátok. Például a dokkoknál a szörny- vagy kaputrófeák eladhatóak 5 $-ért. A becserélt vagy eladott szörnytrófeák a szörnytárolóba, a kapujelzők pedig képpel lefelé a kapujelzők oszlopának aljára kerülnek.

### Az időzítés

Ha egyszerre több dolog történik, ti döntitek el azok végrehajtásának vagy bekövetkeztének sorrendjét. Ha nem sikerül dűlőre jutnotok, a kezdőjátékos dönt.

### Az egymás közti csere

Azok a nyomozók, akik ugyanazon az utcán, idegen világbeli részen vagy helyszínen tartózkodnak, tetszés szerint átadhatnak egymásnak pénzt, közönséges és egyedi tárgyakat, valamint varázslatokat. Ez történhet a mozgás előtt, közben és után, de harc közben nem.

## A rettentő csapat

**Ötlet:** Richard Launius
**A második kiadás terve:** Richard Launius és Kevin Wilson
**Kiegészítő fejlesztés:** Kevin Wilson, Shannon Appelcline, Greg Benage és Christian T. Petersen
**Szabályfejlesztés:** Shannon Appelcline, Kevin Wilson, Christian T. Petersen és Greg Benage
**Szerkesztés**: Greg Benage és Christian T. Petersen
**Fejlesztéstámogatás:** Christopher Allen
**Az első kiadás kiegészítő fejlesztése és terve:** Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis
**Illusztráció:** Scott Nicely, Brian Schomburg
**Játékteszt:** az FFG stábja, Christopher Allen, Shannon Appelcline, Michael Arick, Michael Blum, Jacob Butcher, Charles Engan, Claire Engan, Steve Hill, David K., Evan Kinnie, Pete Lane, Richard Launius, Thyme Ludwig, Tess O'Riva, Eric Rowe, DT Strain, Julie Strain, Nate Tepe, Thor Wright, Mike Zebrowski és az XYZZY Csoport
**Fejlesztési vezető:** Greg Benage
**Kiadás:** Christian T. Petersen
**Külön köszönet:** Howard Philips Lovecraftnek

## A magyar változat munkatársai

**Fordítás:** Tasnádi Ákos
**Szerkesztés:** Járdán Csaba
**Nyomdai előkészítés:** Kovács Mária

A kiegészítő anyagokat, szabálymagyarázatokat, az online közösséget és a kiadók munkatársait az alábbi címeken találjátok meg:

**WWW.DELTAVISION.HU**
**WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**

A *Call of Cthulhu* és az *Arkham Horror* alkalmazása a Chaosium, Inc. liszensze alapján történik. *Rettegés Arkhamban: Call of Cthulhu társasjáték* © és ™ Fantasy Flight Publishing, Inc., 2006. Minden jog fenntartva. Sem az egész játék, sem részei nem sokszorosíthatók vagy másolhatók a kiadók vagy a jogtulajdonosok írásos engedélye nélkül.

# Index

áldás, áldott 16
arkhami találkozások fázisa 6–8
átok, átkozott 16
borzalmas 24
éberség 12, 21
egymás közti csere 22
elkerülés 6, 8, 14
elpusztulás 16
elpusztulás a végső csatában 20
eltűnés az idő és a tér labirintusaiban 16
eszméletlenség 15
fegyver- és varázslatimit 15
fegyverek 15
felébredés (Mérhetetlen Véné) 18
felfedezőjelző 4, 8
fizikai immunitás 24
fókusz 6, 21
frissítés 5
frissítési fázis 5
győzelem 11
győzelem értékelése 11
győzelem kapuk lepecsételésével 11
győzelem kapuk bezárásával 11
harc 14–16
harcérték (szörnyek) 14, 21
helyszínek és találkozások 6–8
helyszínek lezárása 17–18
helyszínek különleges jellemzői 20
idegen világokbeli találkozások 8
időzítés 22
játék vége 11
játéktábla 21
kapu nyílása nyomozó mellett 9
kapuk bezárása 16
kapuk és a Mérhetetlen Vén ébredése 18–20
kapuk lepecsételése 11, 16
kapuk nyílása a mítoszfázisban 8–9
kapuk őrszörnyei 16
késlekedés 6, 16
kimerülés 5
környezet 10
közönséges harc 15
különleges kártyákra vonatkozó korlát 22
külterületek 16–17, 21, 24
lesbenállás 24
letartóztatás 16
mágikus harc 15
mágikus immunitás 24
maszkok 5
mítoszfázis 8–11
mítoszkártya 10–11
mozgás Arkhamban 6
mozgás idegen világokban 6
mozgási fázis 5–6
nyomok gyûjtése 6
nyomok elhelyezése 9
nyomok elköltése 12, 16
nyomozólap 21
örökéltű 24
őrültség 14–15
ősi jel 16
példa az elkerülésre 13
példa a harcra 14
példa a szörnyek mozgására 9
pusztító 24
repülő szörnyek 10, 11
rettegéssáv 17–18, 21
rettegésszint 17–18, 24
sebzés 14, 21
származási hely 21
szívósság 14, 21
szóbeszéd 10
szörnyek megjelenése találkozások következtében 22
szörnyek mozgása 8, 9–10
szörnyjelző 3, 21
szörnylap 19
szörnylimit 16–17, 24
szörnytrófeák begyűjtése 14
találkozások 6, 8
társak elmenekülése 17
trófeák értékesítése 22
tulajdonságok 12
tulajdonságok beállítása 5
tulajdonságpróbák 12
utca 21
varázslás 15
városrész 21
végső csata a Mérhetetlen Vénnel 18–20
végzetsáv 9, 16, 17, 18, 19

## Helyszínikonok

A játéktáblán minden helyszín felett egy zöld vagy vörös gyémánt látható, amelynek színe jelzi, hogy mennyire veszélyes az adott helyszín.

A zöld gyémántos helyszínek **stabil**ok: nem nyílhatnak kapuk, s nem bukkanhatnak fel szörnyek sem rajtuk – de az persze előfordulhat, hogy máshonnan oda mozognak szörnyek.

A vörös gyémántos helyszínek viszont **instabil**ok. Itt kapuk nyílhatnak, szörnyek jelenhetnek meg, olykor találkozások eredményeképpen. Jobb, ha óvatosan közelítitek meg e helyszíneket.

Ezenkívül minden helyszín mellett láthattok különféle ikonokat, melyek jelzik, hogy leginkább mire számíthattok, ha odaérkeztek. Az ikonok a következők:

**társak**

**áldás/átok**

**nyomok**

**közönséges tárgyak**

**pénz**

**épelméjűség**

**tulajdonságok**

**varázslatok**

**életerő**

**egyedi tárgyak**

Minden **instabil** helyszínen találkozhattok társakkal, és a mítoszkártyák végrehajtása során nyomok jelenhetnek meg ezeken a helyszíneken.

Egyes helyszíneknél a fenti ikonok **felcserélt színekkel** (fekete alapon fehér) szerepelnek. Például ilyen az épelméjűség az arkhami elmegyógyintézetben. Az ilyen ikonok azt jelzik, hogy az ikonnal jelzett tárgyra, dologra az adott helyszínen **garantáltan** szert tehettek.

## A szörnyek különleges képességei

**Borzalmas (x):** akkor is elvesztesz x épelméjűséget, ha sikeresen megdobod az iszonyatpróbádat. E képesség csak akkor számít, ha az iszonyatpróba sikeres.

***Példa:*** *a fekete fattyú (**borzalmas 1**) miatt 3-mal csökken épelméjűséged, ha sikertelen, és 1-gyel, ha sikeres iszonyatpróbád.*

**Fizikai/mágikus ellenállás:** ha **közönséges/varázsfegyver**t vagy **varázslat**ot használsz a szörny ellen, a vonatkozó bónusznak csak a felét kapod meg (felfelé kerekítve).

***Példa:*** *a géppisztoly +6 bónuszt ad a harc során, de **fizikai ellenállás**sal rendelkező szörnnyel szemben csak +3-at.*

**Fizikai/mágikus immunitás:** ha **közönséges/varázsfegyver**t vagy **varázslat**ot használsz a szörny ellen, nem kapod meg a vonatkozó bónuszt.

***Példa:*** *a géppisztoly +6 bónuszt ad a harc során, de **fizikai immunitás**sal rendelkező szörnnyel szemben nem kapod meg ezt a bónuszt.*

**Lesbenállás:** ha már elkezdődött a harc, nyomozód nem menekülhet el a szörny elől; a küzdelem addig tart, amíg valaki vereséget nem szenved.

**Örökéltű:** az ilyen szörnyek nem gyűjthetőek be trófeaként; ha legyőzitek, rakjátok vissza a jelzőt a szörnytárolóba.

**Pusztító (x):** ha legyőzöd e szörnyet, veszítesz x életerőt. Ez független a sebzéstől, amelyet sikertelen harci próba esetén szenvedsz el.

## A fázisok összefoglalása

A fázisok sorrendje:

**I. fázis: Frissítés**
**II. fázis: Mozgás**
**III. fázis: Arkhami találkozások**
**IV. fázis: Idegen világbeli találkozások**
**V. fázis: Mítosz**

A **frissítés** során bármilyen frissítési cselekedetet végrehajthattok. Ide tartozik a fizetség begyűjtése, a bankkölcsönök megfizetése, a felszerelési tárgyak frissítése, valamint a tulajdonságcsúszkák áthelyezése.

A **mozgás** során nyomozóitok Arkhamban mozognak, gyorsaságuk függvényében. Ha pedig valamelyik idegen világban tartózkodnak, annak első részéről átkerülnek a második részre, a második részről pedig visszakerülnek Arkhamba.

Az **arkhami találkozások** során, ha nyomozód olyan helyszínen tartózkodik, ahol nincs kapu, húzz egy kártyát a városrész helyszínpaklijából, és kövesd az ott leírt utasításokat. Általában valamilyen tulajdonságpróbára kerül sor ilyenkor.

Az **idegen világbeli találkozások** során addig kell kapukártyákat húznod, amíg olyat nem emelsz, amelynek szimbóluma megegyezik az idegen világ szimbólumával; ekkor kövesd az ott leírt utasításokat. E találkozások során is gyakorta kerül sor tulajdonságpróbákra.

A **mítoszfázis**ban a kezdőjátékos felhúz egy mítoszkártyát, és végrehajtja annak utasításait. Először új szörnyek jelennek meg Arkhamban, s gyakran egy kapu is nyílik, valamint nyom is felkerül a játéktáblára. Ezután a szörnyek egy része mozog a városban. Végül következnek a kártya különleges hatásai, amelyek megváltoztathatják a szabályokat rövid időre, de akár több fordulón keresztül is.

## Tulajdonságpróbák

Nyomozóid gyakran kényszerül **tulajdonságpróbá**kra a bántalmak elkerülése, illetve előnyszerzés céljából. Az ilyen esetekben a kártyákról mindig leolvashatod, milyen tulajdonságot kell próbára tenned, ahol e tulajdonság értéke határozza meg, hány kockával dobsz; a módosítót, amely miatt megnőhet vagy csökkenhet e kockák száma; és végül a nehézséget, amely meghatározza, hogy hány sikert (5-öst vagy 6-ost) kell dobnod a próba teljesítéséhez.

## Különleges próbák

Négy különleges próbát ismer a játék: a **elkerülésprób**át, az **iszonyatpróbá**t, a **harci próbá**t és a **varázslásprób**át. Mind a négy próba valamelyik tulajdonságon alapul. Ha a tulajdonságodra bónusz jár, az a különleges próbánál is számít; ha azonban csak a különleges próbához jár a bónusz, az a „szokványos" tulajdonságpróbánál nem érvényesül.

Az **elkerülésprób**ák a **lopózás**on alapulnak (erről bővebben a 13. oldalon olvashatsz).

A **harci próbá**k az **ösztön**ön alapulnak (erről bővebben a 14. oldalon olvashatsz).

Az **iszonyatpróbá**k az **akaraterő**n alapulnak (erről bővebben a 14. oldalon olvashatsz).

A **varázslásprób**ák a **mítoszismeret**en alapulnak (erről bővebben a 15. oldalon olvashatsz).

## Túl sok kapu

Ha egyszerre túl sok kapu van nyitva, a Mérhetetlen Vén azonnal felébred.

| a játékosok száma | a Mérhetelen Vén felébred: |
|---|---|
| 1–2 | 8 nyitott kapunál |
| 3–4 | 7 nyitott kapunál |
| 5–6 | 6 nyitott kapunál |
| 7–8 | 5 nyitott kapunál |

**Nagyon fontos: ha a nyitott kapuk miatt ébred fel a Mérhetetlen Vén, a végső csata előtt végzetsávját töltsétek fel végzetjelzőkkel!**

## A szörnylimit

A játékosok számától függ, hány szörny lehet egyszerre a játéktáblán. A szörnylimit feletti szörnyek a város helyett a *külterületek*re kerülnek.

**szörnylimit = (a játékosok száma) + 3**

***Fontos:*** *ha az iszonyatszint eléri a 10-est, Arkhamot **lerohanják** a szörnyek, így a szörnylimit a játék végéig érvényét veszti.*

## Szörnyek a külterületeken

A **szörnylimiten felüli szörnyek** Arkham helyett a *külterületek*re kerülnek, és addig ott maradnak, amíg a külterületek túlzsúfoltakká nem válnak az alábbiak szerint:

| a játékosok száma | szörnylimit a külterületeken |
|---|---|
| 1 | 7 |
| 2 | 6 |
| 3 | 5 |
| 4 | 4 |
| 5 | 3 |
| 6 | 2 |
| 7 | 1 |
| 8 | 0 |

**Ha a külterületeken lévő szörnyek száma meghaladja az ottani limitet, az összes szörnyet rakjátok vissza onnan a szörnytárolóba, és eggyel növeljétek meg a rettegésszintet.**

## A rettegésszintek

Mindig, amikor eggyel megnő a rettegésszint, a társpakli legfelső lapját vissza kell raknotok a dobozba.

***Ráadásként még az alábbiak történnek bizonyos esetekben:***

| *rettegésszint* | esemény |
|---|---|
| 3 | bezár a *vegyeskereskedés* |
| 6 | bezár a *Furcsaságok Boltja* |
| 9 | bezár a *Vénséges Varázsbolt* |
| 10 | Arkhamot lerohanják a szörnyek (megszűnik a szörnylimit, egy végzetjelző felkerül a végzetsávra) |