

ELDRITCH HORROR

STRANGE REMNANTS EXPANSION

A civilizáció hajnalán papok és próféták hatalmas kötömböket hoztak irdatlan távolságokból, hogy imákat és példabeszédeket véssenek rájuk. Ezeknek a gigászi tornyoknak, zikkuratoknak és emlékműveknek a pusztai látványától is térdre rogytak az emberek. Ma már csak moha lepi az építészetnek eme csodáit, és lábaiknál kimondhatatlan borzalmak vetettek gyökeret.

Am a kövek kitarítottak. Az építmények kivárták a Mérhetetlen Vén eljövételét, és eme kövek léte lehet az emberiség túlélésének végső záloga. Csak a legbátrabbak és legügyesebbek tárhatják fel az ősi csodák titkait!

JÁTEKELEMEK

A *Strange Remnants* kiegészítő a következő játékelemeket tartalmazza:

4 Nyomozólap	4 Kezdéskártya
1 Mérhetetlen Vén Lap	4 Kör Áttekintő Kártya
86 Találkozáskártya	4 Ereklékártya
4 Általános	16 Eszközkártya
4 Amerika	16 Állapotkártya
4 Európa	16 Varázslatkártya
4 Ázsia/Ausztrália	24 Egyedi Eszközkártya
6 Idegen Világ	4 Nyomozójelző Műanyag
20 Misztikus Rom	Talpakkal
(4 féle hátlap)	6 Szörnyjelző (4 normál, 2
20 Különleges	legendás)
(2 féle hátlap)	6 Életerőjelző
24 Kutatás	4 Épelméjűség-jelző
6 Rejtélykártya	12 Fókuszjelző
6 Kalandkártya	1 Kalandjelző
20 Mítoszkártya	1 Misztikus Rom Jelző

A KIEGÉSZÍTŐ SZIMBÓLUMA

A kiegészítő minden egyes kártyája a *Strange Remnants* kiegészítő szimbólummal van megjelölve, annak érdekében, hogy meg lehessen különböztetni más *Eldritch Horror* kiadványoktól.



A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A *Strange Remnants* kiegészítőben a nyomozók a régmúlt civilizációk által hátrahagyott rejtélyes maradványokat és romokat kutatják. A hatalomnak eme ősi helyszínei szinte vonzzák a Mérhetetlen Vén híveit, akik ott tartják gyalázatos szertartásaikat, de idejönnek a nyomozók is, hogy védelmezzék az emberiséget. Ez a kiegészítő tartalmaz egy új Mérhetetlen Vént, új nyomozókat, Szörnyeket és az *Eldritch Horror* alapjátékkal együtt használható találkozásokat. Emellett olyan teljesen új mechanizmusok is találhatók még benne, mint a Kalandok, a Misztikus Rom Találkozások, a Fókusz akciók és az Egyedi Eszközök.

A KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATA

Amikor a *Strange Remnants* kiegészítővel játszotok, akkor a kiegészítő valamennyi játékelemét adjátok hozzá az *Eldritch Horror* megfelelő paklijához, illetve készletéhez, kivéve az alábbiakban felsoroltakat.

- Az előkészületek megkezdése előtt véletlenszerűen húzzatok egy Kezdéskártyát. Ezek a kártyák megváltoztatják a játék előkészületeit, ezáltal egyedivé téve minden egyes játékot.
- A kiegészítőben található Misztikus Romok Találkozás kártyákat a Syzygy Mérhetetlen Vén és a Kozmikus Együttállás Kezdéskártya is használja. Máskülönben visszakérülnek a dobozba. A Misztikus Romok Találkozásokra vonatkozó szabályok végett lásd az 2. oldalt.
- A kiegészítőhöz adott Kalandkártyákat a Kozmikus Együttállás Kezdéskártya használja. Ha ez a Kezdéskártya nincs a játékban, akkor a Kalandkártyák visszakérülnek a dobozba. A Kalandokra vonatkozó szabályok végett lásd az 2. oldalt.
- A Fókuszjelzők és a Kalandjelzők az általános készletbe kerülnek. A szóban forgó jelzőkre vonatkozó szabályok végett lásd a 2. és a 3. oldalt.
- Keverjétek meg az Egyedi Eszközöket és képezzetek belőlük egy Egyedi Eszköz paklit. Helyezzétek ezt a paklit képpel felfelé az Eszköz pakli mellé.

A kiegészítő egyes játékelemeihez szükségesek más, most bevezetett játékelemek is. Ezért amikor ezzel a kiegészítővel játszotok, akkor a kiegészítő valamennyi komponensét tegyétek bele a játékba.

A *Strange Remnants* kiegészítő bevezet egy új akciót is, a Fókusz akciót, amelyet végrehajthatnak a nyomozók. A Fókusz akcióra vonatkozó szabályok végett lásd a 3. oldalt.

- A Kör Áttekintő kártyák azt a célt szolgálják, hogy a játékosok röviden áttekinthessék a lehetséges akciókat, találkozásokat és Mítoszkártya hatásokat.

ACTIONS
Each action can be performed once per round.
➤ Travel: Move 1 space and spend travel tickets to move additional spaces.
➤ Prepare for Travel: Gain 1 travel ticket.
➤ Acquire Assets: Take 1 asset and gain Assets of equal or lesser value from reserve.
➤ Rest: Recover 1 Health and 1 Sanity.
➤ Focus: Gain 1 Focus.
➤ Trade: Trade possessions with another investigator on your space.
➤ Component Actions: Perform the action, or local action of a component. Each component action counts separately.
ENCOUNTERS
Resolve a Combat Encounter against each Monster on the space. Then, if there are no Monsters on the space, choose one:
➤ Location Encounter: Resolve an encounter based on the space's type or art.
➤ Token Encounter: Resolve an encounter that corresponds to a token on the space.

Kör Áttekintő Kártya

KEZDÉSKÁRTYÁK

Amikor a játékosok ezzel a kiegészítővel játszanak, akkor az előkészületek megkezdése előtt húznak egy véletlenszerű Kezdéskártyát. Ezek a kártyák megváltoztatják a játék előkészületeit, ezáltal egyedivé téve minden egyes játékot.

A kártya felhúzása után, annak hatását azonnal rendezni kell, hacsak a kártya szövege nem határoz meg ettől eltérő időzítest, mint például „az előkészületek után”.

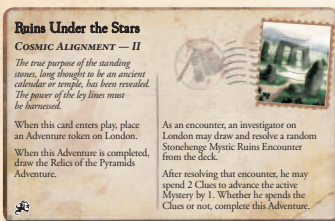
A Kozmikus Együttállás Kezdéskártya arra utasítja a játékosokat, hogy készítsék elő a Misztikus Romok Találkozás paklit. Az előkészítés és a pakli szabályai az alábbiakban kerülnek ismertetésre.



Kezdéskártya

KALANDOK

A Kalandkártyák azokat a történeteket jelenítik meg, amelyeket a nyomozók olyan különféle jutalmak reményében teljesítenek, mint amilyen például a Végzet visszaléptetése, vagy előrehaladás az aktív Rejtélynél.



Kalandkártya & Kalandjelző

A **KOZMIKUS EGYÜTTÁLLÁS** Kalandokat csak akkor kell használni, ha a játék elején a Kozmikus Együttállás Kezdéskártya kerül felhúzásra. A Kezdéskártyán leírt módon tegyétek félre az összes Kalandkártyát. A **KOZMIKUS EGYÜTTÁLLÁS** Kalandok négy szintből tevődnek össze, amelyek jellemzőként a kártyák elején kerültek feltüntetésre (**I, II, III, IV**), és amelyek sorban következnek majd a játék folyamán.

Az előkészületek végrehajtása után a Kozmikus Együttállás Kezdéskártya arra utasítja a játékosokat, hogy húzzák fel a Kozmikus Syzygy Felfedezése Kalandot a történet első fejezetének megkezdéséhez. Amikor az aktív nyomozó egy Kalandkártyát húz, akkor képpel felfelé helyezve hozza játékba, és rendezi a kártya „amikor ez a kártya játékba kerül” hatását.

Minden egyes Kalandnak van egy olyan hatása, amelyik lehetővé teszi, hogy a nyomozók teljesítsék a Kalandot. Amikor egy Kaland teljesült, akkor az aktív nyomozó rendezi a kártya „amikor ez a Kaland teljesült” hatását, mely magában foglalja egy újabb, a történet következő fejezetét jelentő Kalandkártya húzását. Ezután az aktív nyomozó eldobja a Kalandot, a rajta található valamennyi jelzőt, valamint minden olyan jelzőt, amelyik a kártya hatására került játékba. Minden Kaland arra utasítja a nyomozókat, hogy húzzák fel a történet újabb fejezetét jelentő Kalandot, egészen addig, amíg el nem érnek a negyedik, utolsó fejezethez.

MISZTIKUS ROMOK TALÁLKOZÁSOK

A kiegészítő Misztikus Romok Találkozás-kártyái lehetővé teszik a nyomozók számára, felfedezzék a föld furcsa és megmagyarázhatatlan helyszíneit.

A Misztikus Romok Találkozás-kártyákat kizárólag akkor lehet használni, ha Syzygy a Mérhetetlen Vén vagy ha a Kozmikus Együttállás Kezdéskártya kerül a játékba.

A Misztikus Romok Találkozás pakli előkészítéséhez keverjétek meg a Misztikus Romok Találkozás-kártyákat és kepezzetek belőlük egy paklit. Ezután az egyik játékos vágja el a paklit.



Misztikus Romok Találkozás-kártya

A Misztikus Romok Találkozások komplex találkozások, amelyek időnként több próba teljesítését is igényli a nyomozóktól.

Minden egyes Misztikus Romok Találkozás-kártya hátoldala jelzi, hogy melyik mezőhöz tartozik.

A Misztikus Romok jelzőt a Misztikus Romok Találkozás pakli legfelső kártyája által jelzett mezőre kell helyezni. Ezt a mezőt a „Misztikus Romok mezőnek” nevezzük. Ha bármilyen okból megváltozik a Misztikus Romok Találkozás pakli legfelső kártyája, akkor helyezték át a Misztikus Romok jelzőt a megfelelő mezőre.



Misztikus Romok Jelző

A Találkozásfázis során, egy Misztikus Romok jelzőt tartalmazó mezőn tartózkodó nyomozó találkozást hajthat végre a jelzővel olyan módon, hogy felhúzza és teljesíti a Misztikus Romok Találkozás pakli legfelső kártyáját.



FÓKUSZ AKCIÓ

Ez a kiegészítő bevezet egy olyan új akciót, amelyet bármelyik nyomozó végrehajthat. Egy tetszőleges mezőn tartózkodó nyomozó egy akciójaként kaphat egy Fókuszjelzőt.



Fókuszjelző

- A nyomozó a próba során elkölthet egy Fókuszjelzőt, hogy egy kockát újradobjon. Nincs korlátja annak, hogy hány Fókuszjelzőt költhet el kockák újradozására.
- Egy nyomozónak sem lehet kettőnél több Fókuszjelzője.

EGYEDI ESZKÖZÖK

A kiegészítő egyes találkozásai különféle Egyedi Eszközökhöz juttatják a nyomozókat. Akárcsak a Varázslatok és az Állapotok, az Egyedi Eszközök is kétoldalas kártyák. A nyomozók nem nézhetik meg az Egyedi Eszközök hátoldalát, hacsak egy hatás ezt lehetővé nem teszi számukra.



Egyedi Eszköz kártya

- Az Egyedi Eszközök felszerelések, ezért a Csere akció alkalmával elcserélhetők. Nincs korlátja annak, hogy egy nyomozó hány Egyedi Eszközt tarthat magánál.
- Az „Eszköz” szó egyaránt utal az Eszközökre és az Egyedi Eszközökre. A „Nem Egyedi Eszköz” csak az Eszközökre utal, ám az Egyedi Eszközökre nem.
- Amikor egy Egyedi Eszközt eldobnak, akkor a rajta található valamennyi jelzőt szintén el kell dobni.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ez a rész a Harci Találkozásokkal és a Rejtélyekkel kapcsolatos további szabályokat ismerteti.

HARCI TALÁLKOZÁSOK

A Találkozásfázis során a nyomozónak elsőként a mezőjén tartózkodó valamennyi nem Legendás Szörnyrel kell végrehajtania a találkozásokat, mielőtt az összes Legendás Szörnyrel végrehajtaná a találkozásokat.

FIZIKAI ELLENÁLLÁS

Ebben a kiegészítőben egyes Szörnyek és Legendás Szörnyek Fizikai Ellenállás képességgel rendelkeznek. Amikor egy nyomozó Harci Találkozást rendez egy Fizikai Ellenállás képességgel rendelkező Szörnyrel, akkor a kocka készletéhez kizárólag a **MÁGIKUS** felszereléseit és Varázslatainak bónuszait használhatja.

Azok a hatások, amelyek a játékos számára kockák újradozását, illetve a dobások eredményeinek manipulálását lehetővé teszik, a szokásos módon használhatók.

REJTÉLY

Ez a kiegészítő bevezet egy új játékmekánikát: „haladzatok előre az aktív Rejtélyben”. A Rejtélyek bonyolultságának köszönhetően ez számos különféle hatást eredményezhet. Amikor a nyomozók azt az utasítást kapják, hogy haladjanak előre az aktív Rejtélyben, akkor az aktív nyomozó a következő hatások valamelyikét érvényesíti:

- Ha az aktív Rejtély azt igényli, hogy egy vagy több jelző kerüljön a kártyájára, akkor helyezze egy jelzőt a kártyára.
 - A Nyomkészletből húzott Nyomok, a Kapu kupacból húzott Kapuk, illetve a Szörnytárolóból húzott Szörnyek is kerülhetnek ilyen módon az aktív Rejtélyre.
- Ha az aktív Rejtély egy Legendás Szörny legyőzését igényli, akkor helyezze két Életerőt a kártyára. A Legendás Szörny szívóssága eggyel csökken minden egyes, az aktív Rejtélyre helyezett Életerőért.
- Ha az aktív Rejtély azt igényli, hogy egy nyomozó elköltsön egy vagy több Nyomot, akkor helyezze a kártyára egy Nyomot a Nyomkészletből. Bármelyik nyomozó költhet a kártyára helyezett Nyomokból, amikor annak a kártyának a hatását rendezi.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Egyes játékosok talán szeretnék szabályozni a játék nehézségét. Ez a rész azokat az opcionális szabályokat tartalmazza, amelyek segítségével szabályozható a játék nehézsége.

ÖRÜLT NEHÉZSÉGI FOKOZAT

Amennyiben a játékosok szeretnék még az alapjáték Nehéz fokozatánál is nagyobb kihívással szembenézni, akkor még annál is sokkal nehezebbé tehetik a játékot úgy, hogy kizárólag nehéz Mítoszkártyákat használnak a Mítosz pakli kialakításánál.

Megjegyzés—Ez az opcionális szabály további kiegészítőket is igényelhet, attól függően, hogy melyik Mérföldkő Vént választottátok.

IRÁNYÍTSD A SORSODAT!

Kezdekártya húzása helyett az előkészületek megkezdése előtt a játékosok együtt választhatnak is egy Kezdekártyát, majd a szokásos módon végrehajthatják annak hatásait.

A játékosok úgy is dönthetnek, hogy egyáltalán nem használnak Kezdekártyát.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

K. Amikor egy nyomozó a Mélységi Khopesh Ereklje hatására mozog át egy másik mezőre, akkor a nyomozónak rendeznie kell a találkozást a Szörnnel az új mezőn?

V. Nem. A nyomozó a saját mezőjén rendezi a találkozást minden Szörnnel. Ezután, ha legyőzte az összes Szörnyet a mezőjén, akkor átmozoghat a legközelebbi olyan mezőre, amelyik Szörnyet tartalmaz. Ugyanabban a körben még nem rendezi a találkozást azokkal a Szörnyekkel. Ha azon a mezőn marad a Találkozásfázisig, akkor a szokásos módon rendezi a találkozást minden Szörnnel azon a mezőn.

K. Ha egy nyomozó a megfordítás hatásának részeként eldob egy Relikvia Egyedi Eszközt, akkor ettől még helyezhet-e Borzalomjelzőt Az Ősi Világ Relikviái Rejtélyre?

V. Igen. A Rejtély biztosítja a nyomozónak azt a lehetőséget, hogy egyszerre Borzalomjelzőt is helyezzen a Rejtélyre, és még el is dobja a RELIKVIA Egyedi Eszközt. A nyomozó dönthet úgy, hogy akkor is rendezi ezt a hatást, ha a teljes hatásnak csak egy részét képes rendezni.

K. Mi történik olyankor, ha egy hatás eredményeként az Ómennek a vörös mezőre kellene mozognia, de már eleve azon a mezőn van?

V. A „Léptesd az Óment az Ómensáv vörös mezőjére” azt jelenti, hogy addig léptesd előre az Óment, amíg az a vörös mezőre nem ér. Ha az Ómen a vörös mezőről indul, akkor összesen négyszer kell előre mozgatni úgy, hogy visszatérjen az Ómensáv vörös mezőjére.

Ha Syzygy a Mérhetetlen Vén, akkor ez kiváltja az „Amikor az Ómen az Ómensáv vörös mezőjére ér” hatást.

K. Amikor Syzygy a Mérhetetlen Vén, akkor a nyomozóknak vajon két Rejtélyt kell megoldaniuk ahhoz, hogy megnyerjék a játékot?

V. Nem. Amikor a Syzygy Mérhetetlen Vén lapja átfordul, akkor minden egyes megoldott Rejtély után egy Nyomot kell a Mérhetetlen Vén lapra helyezni. Mindamellet, az Átjárók Lepecsételése Különleges Találkozás hatására is kerülnek Nyomok a Mérhetetlen Vén lapra.

A Különleges Találkózshoz, illetve a játék megnyeréséhez nem szükséges megoldani Rejtélyeket, a Rejtélyek megoldása azonban jelentősen hozzájárul ahhoz, hogy a Végő Rejtélyt könnyebb legyen rendezni.

K. A Forsaken Lore kiegészítő Ősfürkészek Kristálya Erekljéje semlegesíti-e az Eonok Túlról Mítoszkartya Életerő veszteségét?

V. Igen. Az Ősfürkészek Kristálya Erekljével rendelkező nyomozó nem veszít Életerőt, illetve Épelméjűséget a Mítoszkartya szövegeinek hatására még akkor sem, ha azt az Életerő, illetve Épelméjűség veszteséget nem kerüli el. A Kristály nem nyújt olyan védőhatást, amelyik „megelőzi” az Életerő, illetve Épelméjűség veszteséget, hanem ehelyett megakadályozza azt, hogy a Mítoszkartya szöveges hatásai Életerő, illetve Épelméjűség veszteséget okozzanak a nyomozónak.

KÉSZÍTŐK

A Kiegészítő Terve: Nikki Valens

Az Eldritch Horror Terve: Corey Konieczka és Nikki Valens

Kiegészítő Szövegek: Paul Poppleton és Tim Uren

Korrektúra: Matthew Landis

Grafikai Tervezés: Taylor Ingvarsson és Michael Silsby

Doboz Illusztráció: Mark Poole

A Játékelemek Illusztrációi: Tommy Arnold, Alexandr Elichev, Tony Foti, Emilio Rodriguez, Magali Villeneuve, és a *Call of Cthulhu* LCG művészei, valamint az *Arkham Horror Files* termékei.

Művészeti Rendező: Zoë Robinson és John Taillon

Vezető Művészeti Rendező: Andy Christensen

Vezető Grafikai Tervező: Brian Schomburg

Gyártásvezető: Megan Duehn és Simone Elliott

Gyártás Kivitelezés: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Minőségbiztosítási Irányító: Zach Tewalthomas

Játéktesztelés: Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Mark Larson, Scott Lewis, Emile de Maat, Alex Orloff, Francis “Cake” Rosting

Külön köszönet valamennyi bétatesztelőnknek!

Hungarian translation: Zsolt Farkas (fkf@freemail.hu)

Translation review: Aratan

v.1.0



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM