DEEP
MADNESS

ÜDVÖZLET KADATHBAN

"Hölgyeim és uraim" mondja David. "Én lehetek az első, aki bemutathatom Önöknek a Kadath mélytengeri bányászati létesítményt."

Kipillantasz az ablakon a tengerfenék szikláiból kimagasodó, fényárban úszó vízalatti városra. Mindig is arra vágytál, hogy egyszer ellátogatsz majd Atlantiszba, de sosem gondoltad volna, hogy ennyire szürreális látványt nyújthat.

"Tegyél le minket, David, de csak óvatosan" mondja Samuel Smith, a kapitány. "Nem rohanunk sehová."

"Természetesen, uram" válaszolja David. Samuel vállon veregeti Davidet, majd a kommunikációs panelhez fordul. "Kadath Állomás, ez a Sugárzó nap, a Leng Vállalat merülőhajója. Az egyes dokkolási zónába érkezünk. Kérem, nyugtázza. Vége." Csak statikus zaj a válasz.

Tőled jobbra Randi Carter bámulja a körkörös elrendezésű létesítményt. Megborzong. "Van ott valami... valami hátborzongató, nem?"

"Nem tévedsz" válaszolsz kuncogva.

"Kadath Állomás, ez a Sugárzó nap, a Leng Vállalat merülőhajója. Az egyes dokkolási zónába érkezünk." mondja ismét Samuel. "Kérem nyugtázza. Vége."

A kommunikátor recseg. Samuel ránéz, szemeiben meglepettség látszik, amikor egy hang töri meg a statikus zajt. "Újra megtörténik, Samuel."

A merülőhajó enyhén megrázkódik, Randival együtt a padlóra estek.

"Kérem, kösse be magát mindenki!" parancsolja David. "Úgy tűnik váratlan turbulenciába kerültünk!"

Segítesz visszaülni Randinak, majd kétpontos biztonsági öveddel becsatolod magad.

"Mi a helyzet, David?" kérdezi nyersen Samuel.

"Én... őszintén nem tudom, uram" mondja David. A merülőhajó ismét megrázkódik, mire figyelmeztető hangokat kezd küldeni. A hajótest recseg, majd megroppan. A hajó közepébe vízsugár tör be."A szenzorok valami nagyon furcsát mutatnak. Darabokra hullik az egész hajó."

Samuel felteszi a fejhallgatót és a homlokát ráncolja. "Mi a kénköves -" Majd felszisszent.

"Tegyél le minket, David!" kiáltja Samuel. "Tegyél le minket most, máskor már nem lesz rá lehetőséged! Van... valami rajtunk!"

A hajótest ismét reccsen egyet. A fejed fölé nézve látod, hogy ezt már nem bírja ki a hajó.

David a hajtógáz kiengedésével a merülőhajót rakétaként küldi az állomás felé. Az összeroppanó fém hangja járja át az egész hajót. Egy újabb vízsugár tör utat magának a hajó belsejébe.

Mind itt fogtok megpusztulni...

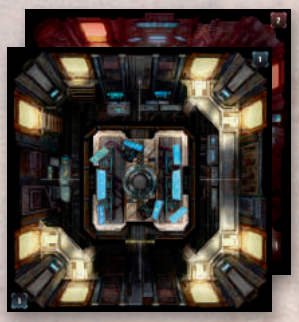
A merülőhajó csikorogva és összezúzódva eléri a dokkolási zónát. Valami beáramlik a fejedbe és a világ elsötétül körülötted...

JÁTÉKÁTTEKINTÉS

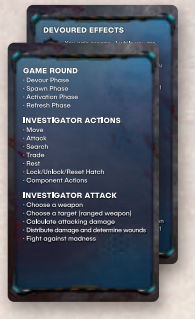
A **Deep Madness** egy sci-fi horror társasjáték 1-6 játékos számára, mely a mélytengeri Kadath bányászati létesítmény baljós előérzettel teli folyosóin játszódik. A játékosok egy csapat nyomozóként dolgoznak össze, szembeszállva az ismeretlennel és a fokozódó rettegéssel, hogy feltárják az állomás titkait és az itt kísértő megmagyarázhatatlan erőket. Miért nem szólal bele senki a kommunikátorba? Mit tettek a bányászok a tenger mélyén, ami ezt a helyzetet okozta? És miért érdeklődnek annyira a vállalati vezetők azért, amit az állomás legénysége felfedezett? A válaszok ott hevernek az óceán fenekén, a nyomozókra várva. De, amint felderítik az igazságot, az az őrület küszöbére vezetheti őket... vagy azon túlra.

A **Deep Madness** során te és társaid a játék által irányított, embert próbáló krízisekkel és rémálomszerű jelenségekkel néztek szembe. A játék kezdetén kiválasztotok egy fejezetet a Kadath Állomás egybefüggő történetéből - mindegyiknek különleges szabályai és céljai vannak. Minden egyes fejezet teljesítésével egy lépéssel közelebb kerültök az igazsághoz, de egy lépéssel közelebb kerültök a rothadó világ őrületéhez is. Mindez már csak egy kérdést hagy maga után: Lehetséges-e egyáltalán, hogy valaha elmenekültök innen?

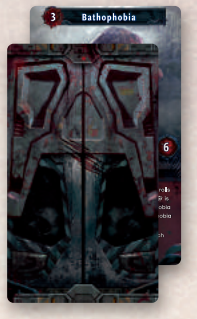
TARTOZÉKOK



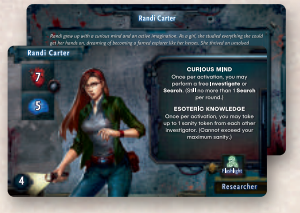
30 Helységlapka (5 nagy és 25 kicsi)



6 Áttekintőkártya



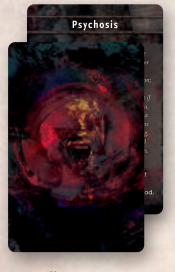
15 Szörnykártya
(8 normál, 3 epikus,
3 fejezet-specifikus és
1 Elmefaló)



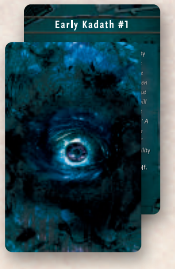
6 Nyomozókártya

19 Történetkártya

50 Kereséskártya



40 Őrületkártya

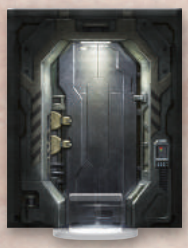


40 Tudatosságkártya

30 Helységkártya

38 Sarjadáskártya

8 Aktivációkártya
(6 nyomozó és 2 üres)



12 Lezárt átjáró és
13 Műanyag talp

6 Fulladástárcsa és
7 Műanyag kapcsoló

8 Faljelző

8 Átjárójelző

20 Fertőzéssáv-tartó és 18 Fertőzéssáv-jelző

12 Lassítás-/Gyengítésjelző

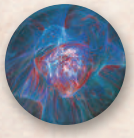
7 Támogatásjelző

8 Céljelző
(6 típus,
mindegyikből 3)

13 Azonosságjelző

1 William jelző

3 Roman Asimov jelző



1 Aktivációjelző

1 Fertőzésjelző

32 Elárasztott jelző

12 Batofóbia jelző

15 Törött zár jelző

24 Sikerjelző

9 hatoldalú dobókocka és 1 tizenkét oldalú dobókocka

42 Sérülésjelző

48 Sarjadásjelző /
Fertőzés hatás jelző

36 Épelméjűség-/Őrületjelző

12 Energiajelző

6 nyomozófigura és 6 színes talp

Samuel Smith

Roman Asimov

Randi Carter

Jared Drake

Felicia Armitage

Arthur Weyland

Színes talpak

60 szörnyfigura és 45 fekete talp

Batofóbia
(Bathophobia)

Tébolyult
(Madness Within)

Szubsztancia
(Substance)

Fekete talpak

3 Bűzös
(Putrid)

3 Kicsavarodott
(Twisted)

5 Lehántott
(Husk)

5 Delírium
(Delirium)

5 Elvakított
(Blind)

12 Elmefaló
(Mind Eater)

8 Falánk (Ravenous)

8 Hisztéria (Hysteria)

8 Gyötrelem (Agony)

SETUP
ELŐKÉSZÜLET

1. VÁLASSZ KI EGY FEJEZETET

Válasszatok ki egy fejezetet a Történetkönyvből, amit tartalmaz ez a szabályfüzet. A játékosok tetszőleges fejezetet választhatnak, de javasoljuk, hogy a teljes élmény és a történet fokozatos felfedése miatt sorban haladjatok.

A választást követően kövessétek az ott leírt előkészületi lépéseket. Általánosan az alábbi lépéseket kell majd végrehajtanotok:

- A. Készítsd elő a játéktáblát

Állítsátok össze a játékteret a szükséges helységekkel és a választott fejezet ábrájának megfelelő egyéb elemekkel.

Ezen kívül véletlenszerű fertőzés hatás jelzőket is a játéktérre kell helyezni. Ehhez ne felejtsd el előbb megkeverni a sarjadásjelzőket, képpel felfelé.

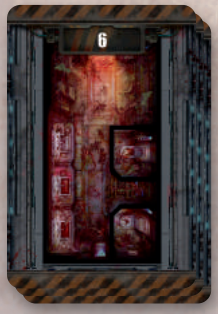
- B. Készítsd elő a helység- és fertőzéspaklit

Minden helységhez tartozik egy azzal egyező kártya. A helységpakli előkészítéséhez a Történetkönyv által a fejezetben listázott helységek kártyáit keverd össze és képezz belőlük egy **képpel lefelé fordított** paklit.
A fertőzéspakli előkészítéséhez a listázott helységkártyákat keverd össze és képezz belőlük egy **képpel felfelé fordított** paklit.

Helység száma

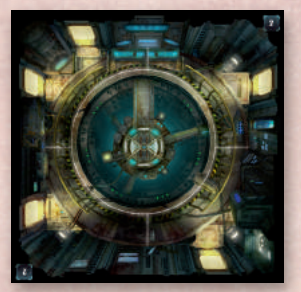
Helység illusztrációja

Helységpakli (képpel lefelé)

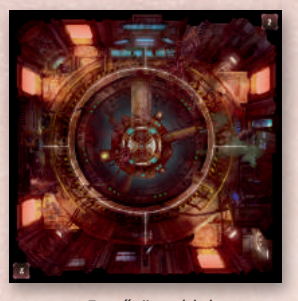


Fertőzéspakli (képpel felfelé)

Kétoldalú helységek



Normál oldal



Fertőzött oldal

Minden helység kétoldalú. A két oldal a két különböző állapotát mutatja: normál és fertőzött. Egy fertőzött oldalnak lesz egy sarjadás- és legalább egy fertőzés hatás jelzője (lásd “Fertőzés fázis” a 10. oldalon). A két állapotot az ikonok kinézete is megkülönbözteti:

Normál állapot

Fertőzött állapot

Cél és Azonosság jelzők

Céljelzők

Előlap

Hátlap

Azonosságjelzők

Előlap

Hátlap

A céljelzőknek hat típusa van. Az előlapjukon különböző színben egy kéz ábrája látható, hátlapjukon pedig egy azzal azonos ábra.

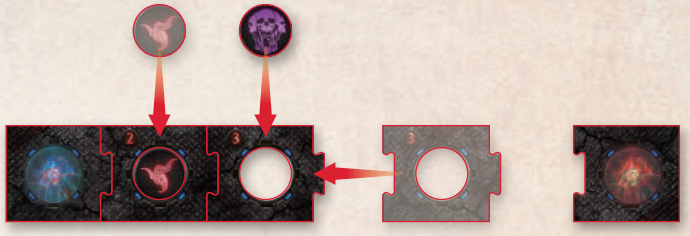
Az azonosságjelzőknek is hat típusa van. Az előlapjukon hat különböző szám látható különböző színekben, hátlapjukon pedig ugyanannak a számnak a szürke változata.

A cél- és azonosságjelzők különböző neveket viselnek a különböző fejezetekben. Ezeket a neveket megtaláljátok a Történetkönyvben és a történetkártyákon.

- C. Készítsd elő a fertőzéssávot

Állítsd össze a fertőzéssáv tartókat és jelzőket a Történetkönyv alapján.

Fertőzéssáv megjelenése a Történetkönyvben.



Állítsd össze az fertőzéssávot a megfelelő tartókkal és jelzőkkel.

Fertőzéssáv tartók és jelzők

Minden sáv tartó kétoldalú és minden oldalán szerepel a "2", a "3" vagy a "4" szám a bal felső sarokban. Ez a szám a játék Sarjadás fázisában használatos (lásd "Sarjadás Fázis", 11. oldal).

A fertőzéssáv jelzőknek négy típusa van. Az egyiken fertőzés ikon, a másik hármon veszély ikon található.

- D. Kövesd a Történetkönyv további előkészületeit

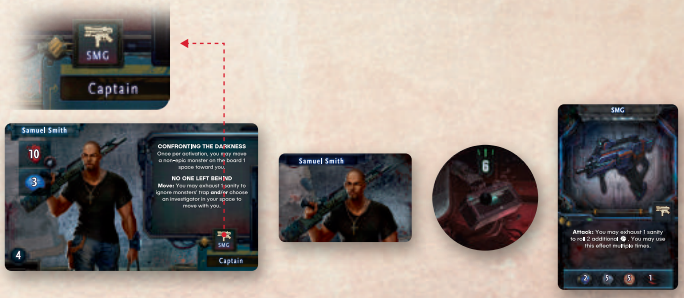
Ezek lehetnek történetkártyák, fejezet-specifikus szörnyek és különleges jelzők is.

2. VÁLASSZ NYOMOZÓKAT

Minden játékos a játékosszámtól függően válasszon magának nyomozót/nyomozókat:

1 fő: 4 nyomozó. / **2 fő:** 3-3 nyomozó.
3 fő: 2-2 nyomozó. / **4-6 fő:** 1-1 nyomozó.

A játékosok vegyék el a megfelelő nyomozókártyákat, aktivációkártyákat és nyomozónként 1-1 fulladástárcsát. A tárcsa kezdőértéke 6, kivéve, ha a játék nem utasít másra. Ezt követően minden nyomozó vegye el a kezdő kereséskártyáit, melynek listája a nyomozókártya jobb alsó sarkában található.



Nyomozókártya, aktivációkártya, fulladástárcsa és kezdő kereséskártya

Megjegyzés: Ha a nyomozó Roman Asimovot választotta, ne felejtse el ebben a lépésben elvenni a hozzá tartozó 3 jelzőt.

Helyezzétek a nyomozókhoz tartozó figurákat a "Start" mezőre a fejezet ábrája alapján. Tegyél rájuk egy-egy színes talpat a könnyebb megkülönböztetés érdekében.

Keverd meg az aktivációkártyákat és képpel felfelé képezz belőle egy sort az asztalon, mint aktivációsáv. Ha hatnál kvesebb nyomozóval játszotok, olvassátok el a 26. oldal "Játék 4 vagy 5 nyomozóval" fejezetet.

3. VÁLASSZ SZÖRNYEKET

Tedd külön azokat a szörnykártyákat, melyeknek mindkét oldaluk megegyező (pl. fejezet-specifikus és különleges szörnykártyák) és az epikus szörnykártyákat (hacsak nem használjátok az epikus szörny játékvariánst, amit a 27. oldalon részletezünk).

Egy olyan szörny, aminek ilyen különleges horror ikonja van, epikus szörny.

A megmaradt normál szörnykártyákat keverd össze (mindegyiknek ugyanaz van a hátoldalán) és húzz közülük hatot. Tedd ezt a hat kártyát képpel felfelé egy sort alkotva a nyomozók aktivációsávja alá, ezzel az aktivációsáv létrehozása befejeződik. Ha a Történetkönyv másra utasít, kövesd az ott leírtakat.

Kövesd a szörnykártyák előkészület utasításait, ha vannak.

Megjegyzés: A nyomozó alatt található szörnyet az aktivációsávon a nyomozó csatolt szörnyének nevezzük.

4. KÉSZÍTSD ELŐ A SARJADÁSPAKLIT ÉS A SZÖRNYTARTALÉKOT

Minden szörnykártyához tartoznak sarjadáskártyák (általában négy). Keverd meg a hat szörnyhöz tartozó sarjadáskártyákat és képezz belőlük egy sarjadáspaklit.

Tedd a szörnyekkel megegyező szörnyfigurákat a játéktábla mellé egy közös szörnytartalékba.

Mielőtt egy szörnyet a játéktáblára tennél, tehetsz rá egy fekete talpat, hogy ezzel segítsd jelölni sérülését, vagy különleges helyzetét. Amikor egy szörny sérülést szenved el, tégy a talpába a sérüésének megfelelő értékű jelzőt.

5. KÉSZÍTSD ELŐ A PAKLIKAT ÉS JELZŐKET

Mielőtt összekevernéd a kereséskártyákat és képeznél belőlük egy kereséspaklit, távolíts el közülük hat kártyát, melyek címében szerepel a fecskendő (syringe) szó. Ezek csak a tapasztaltabbak számára készült játékvariánsban használatosak (lásd a 26. oldalon).

Keverd össze az őrületkártyákat és képezz belőlük egy őrületpaklit, majd keverd össze a tudatosságkártyákat ésképezz belőlük egy tudatosságpaklit. Válogatva tedd a tábla mellé a különböző típusú jelzőket és kockákat

Tedd az aktivációjelzőt az aktivációsáv első mezőjére (megjegyzés: általában az első kártyát aktiváljuk először, kivéve, ha a Lehántott (Husk) szörny is játékban van, mert olyankor az első aktivált kártya az Elmefaló lesz).
Tedd a fertőzésjelzőt a fertőzéssáv első mezőjére.

Olvasd el a kiválasztott fejezet különleges szabályait és a győzelem/vereség feltételeit.

Most már kezdetét veheti a játék.

1. Játéktábla / 2. Faljelzők / 3. Sarjadásjelzők / 4. Céljelzők / 5. Fertőzéssáv / 6. Nyomozókártya
7. Kezdő kereséskártya / 8. Fulladástárcsa / 9. Aktivációsáv / 10. Nyomozó figurák / 11. Helyszínpakli / 12. Fertőzéspakli
13. Sarjadásjelzők/Fertőzés hatás jelzők / 14. Sarjadáspaklik / 15. Szörny figurák tartaléka / 16. Kereséspakli / 17. Őrületpakli
18. Tudatosságpakli / 19. Sérülésjelzők / 20. Épelméjűség-/Őrületjelzők / 21. Lassítás-/Gyengítésjelző / 22. Sikerjelzők
23. Elárasztásjelzők / 24. Lezárt átjáró / 25. Törött zár jelzők / 26. Hatoldalú dobókockák / 27. Tizenkét oldalú dobókockák
28. Aktivációjelző / 29. Fertőzésjelző

JÁTÉKMENET

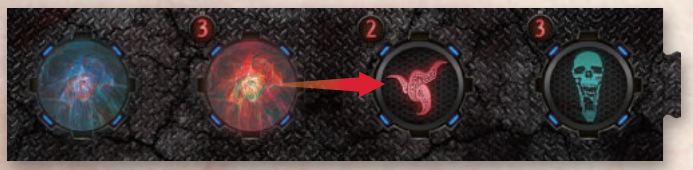
A játék számos körből áll. Minden kör négy fázisból áll. Ezeket az alábbi sorrendben kell végrehajtani:

1. **Fertőzés fázis:** A fertőzésjelző továbbhalad, a szobalapkák fertőződnek és a veszélyhatások végrehajtódnak.
2. **Sarjadás fázis:** A szörnyek megjelennek a fertőzött szobákban.
3. **Aktiváció fázis:** A nyomozók és a szörnyek felváltva aktiválódnak.
4. **Frissítés fázis:** A nyomozók aktivációs sorrendje változik, néhány karbantartási feladat végrehajtódik.

A játékosok folyamatosan hajtják végre a játék köreit mindaddig, amíg a győzelem vagy a vereség feltételen nem teljesül.

FERTŐZÉS FÁZIS

A fertőzés fázis során, mozgassátok eggyel előrébb a fertőzésjelzőt a sávon.

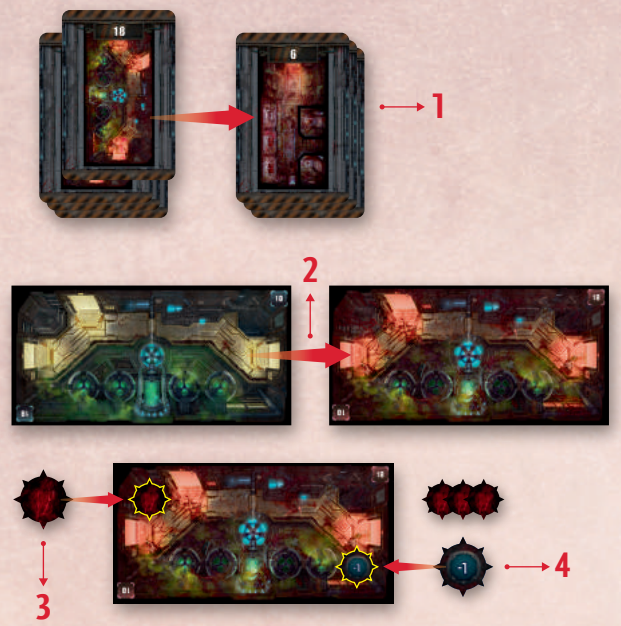


Ha a fertőzésjelző veszély ikont tartalmazó mezőn áll meg, hajtsátok végre a Történetkönyv alapján a veszély hatását.

Ha a fertőzésjelző fertőzés ikont tartalmazó mezőn áll meg, a helység megfertőződik. Hajtsátok végre az alábbi lépéseket az alábbi sorrendben:

1. Fedjétek fel a helységpakli legfelső kártyáját és helyezzétek képpel felfelé a fertőzéspaklira. Ez a kártya mutatja, hogy a megfelelő helységlapkát meg kell fordítani a fertőzött oldalára. Ha az a helységlapka már át van fordítva, ezt a lépést hagyjátok figyelmen kívül.
2. Az átfordítás előtt vegyétek fel a helységben található jelzőket és figurákat, az átfordítást követően pedig tegyétek vissza őket ugyanoda, ahol voltak az átfordítás előtt.
3. A játékosok válasszanak egy mezőt a helységben, ahová letesznek egy sarjadásjelzőt. A szörnyek ezen a helyen fognak megjelenni. Ezt a mezőt **sarjadás mező**nek hívjuk.
4. Véletlenszerűen fedjetek fel egy-egy fertőzés hatás jelzőt (a sarjadásjelző másik oldala) és helyezzétek azokat egyesével a helység minden mezőjére, kivéve arra, ahol már található sarjadásjelző (a sarjadás hatás jelzők egyedi hatásait a 27. oldalon és az áttekintőkártyákon is részleteztük).

Helységlapka fertőződés



1. Helységpakli legfelső kártyájának felfedése és áthelyezése a fertőzéspakli tetjére.
2. A 18-as helység még nem fertőzött, ezért a helység átfordul fertőzött oldalára.
3. Választása alapján a bal oldali mezőre kerül egy sarjadásjelző. A szörnyek mostantól itt jelennek meg.
4. A helységnek két mezője van. A másik mezőre egy véletlenszerű fertőzés hatás jelző kerül felfedett oldalával felfelé.

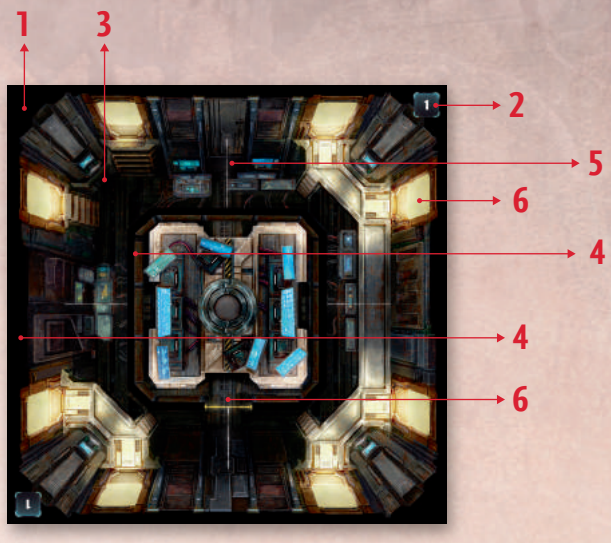
Az átjárók állapota

Egy átjárónak három különböző állapota lehet: nyitott, csukott, lezárt. Egy átjáró alapértelmezetten nyitott.

Ha egy átjáró két oldalán lévő mezők áradási szintje különböző (elárasztott vagy nem elárasztott, lásd a 20. oldalon), az átjáró automatikusan becsukódik a légzsilip funkció miatt. A figurák szabadon átmozoghatnak a csukott átjárókon. A csukott átjárók blokkolják a rálátást (lásd a "Rálátás" fejezetet a 16. oldalon).

Ha egy átjáró nyomozó által lezárt, az blokkolja a rálátást és akadályozza a szörny mozgását is (lásd a 19. oldalon).

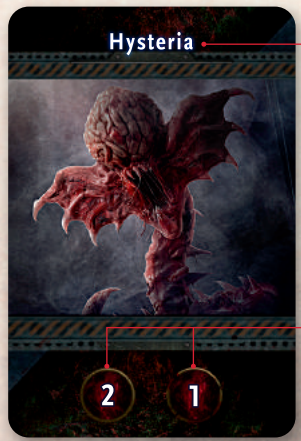
Helységlapka részei



1. **Helység:** Egy heélység egy teljes helyszínt mutat.
2. **Helység száma.**
3. **Mező:** Egy helység mezőkre osztott vonalakkal, falakkal és /vagy átjárókkal.
4. **Falak.**
5. **Mező vonalak**
6. **Átjáró:** Egy kijárat a falon át, melyen keresztül a nyomozók és szörnyek is szabadon áthaladhatnak. Alapértelmezetten nyitottak. Lehetnek átjárók egy helység közepén is. Ezeket sárga vonalak jelzik.

SARJADÁS FÁZIS

A Sarjadás fázis során sarjadáskártyák hatására szörnyek fognak megjelenni a fertőzött helységekben. A fertőzésjelző fertőzéssávon elfoglalt helye határozza meg, mennyi sarjadáskártyát kell egymás után felhúzni és végrehajtani.



Szörny neve

Sarjadásikonok és értékek

Sarjadáskártya végrehajtásakor kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Fedjétek fel a sarjadáspakli legfelső kártyáját. A kártya neve meghatározza, milyen szörny jelenik meg. A sarjadásikonok darabszáma azt mutatja meg, hány helységbe kerülnek a szörnyek, a bennük látható érték pedig azt, az adott helységbe hány ilyen szörny kerül. Az ikonokat balról jobbra hajtsátok végre.
2. Sarjadásikon végrehajtásakor nézzétek meg a sarjadáspakli legfelső kártyáját. Az ott látható helységlapka sarjadásmezőjére tegyétek a szörnytartalékból a megfelelő szörnyeket.
3. Miután kerültek szörnyek a fertőzéspakli tetején látható kártya helységére, helyezzétek át a lapot a sarjadáspakli aljára.
4. Miután az összes sarjadásikont végrehajtottátok, dobjátok el a felfedett sarjadáskártyát a dobópakliba.

Sarjadásikon végrehajtása →

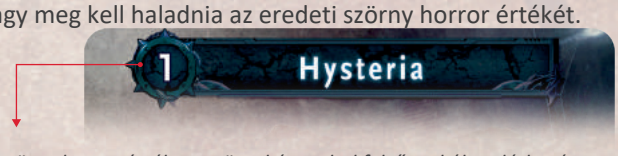
1. Egy két sarjadásikonnal rendelkező Hisztéria sarjadáskártyát fedtek fel. A két ikon miatt két fertőzött helyszínre kerülnek Hisztéria szörnyek. Az első ikon esetén 2, a második esetén 1 szörny kerül majd a helységekre.

2. Az első két Hisztéria a fertőzéspakli legfelső kártyájának helyszínére kerül. Ez a 18-as helység.

3. A szörnytartalékból két figurát elveszünk, azokat a 18-as helység sarjadásmezőjére tesszük.

4. A fertőzéspakli legfelső kártyáját a pakli aljára tesszük, így felfedjük a pakli következő kártyáját. A második helység, ahová egy Hisztéria kerül, a 6-os.

Amikor nincs elég figura a tartalékban egy sarjadásikon végrehajtása során, először tegyünk le közülük annyit, amennyit csak lehet, majd a játékos választása alapján egy másik típusú szörnnyel egészítsük ki a hiányzó darabszámot. A választott szörny horror értékének viszont el kell érnie, vagy meg kell haladnia az eredeti szörny horror értékét.



A szörny horror értéke a szörnykártya bal felső sarkában látható.

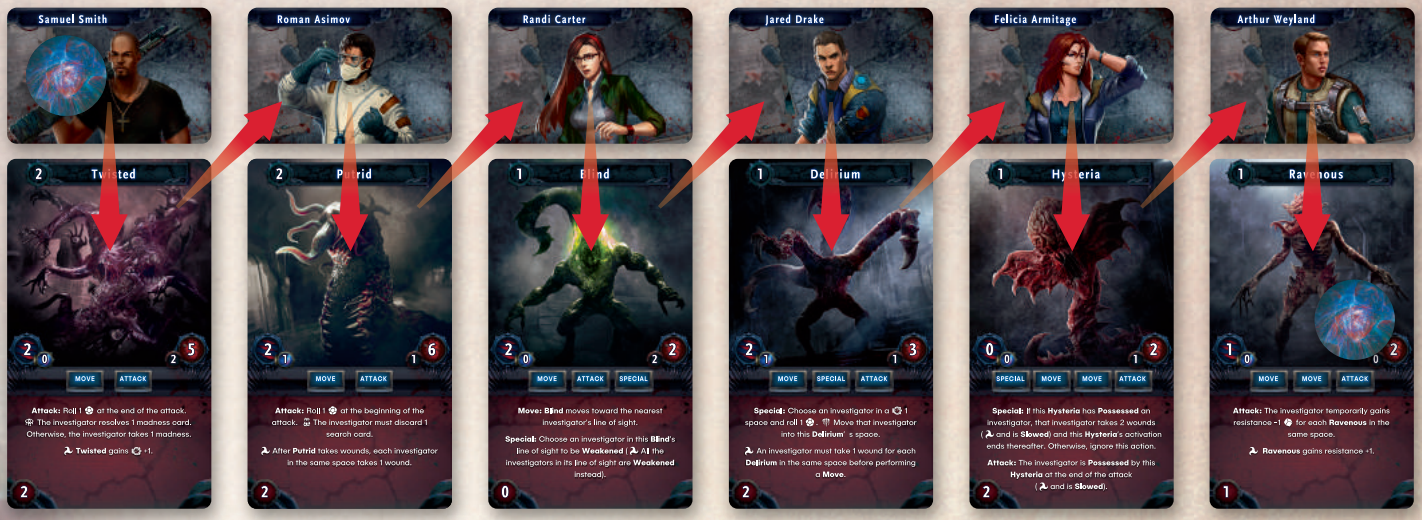
Megjegyzés: A "0" horror értékű szörnyeket nem kell helyettesíteni, továbbá ezekkel nem lehet másokat helyettesteni.

Amikor a sarjadáspakli kiürül, keverjétek meg a dobópaklit és képezzetek belőle új sarjadáspaklit.

AKTIVÁCIÓ FÁZIS

Az aktiváció fázis során, az aktivációjelző az alábbi útvonalat követve áll meg mindig a következő nyomozón vagy szörnykártyán.

A nyomozók és szörnyek aktiválása felváltva történik.



Amikor az aktivációjelző egy nyomozó aktivációkártyáján áll meg, az adott nyomozó aktiválódik.

Az aktivációja során, a nyomozó 3 akciót hajthat végre.
A lehetséges akciók listája a következő:

- **Mozgás**
- **Keresés**
- **Támadás**
- **Csere**
- **Pihenés**
- **Átjáró lezárás/kinyitás/visszaállítás**
- **Tartozékakció**

Ezek az akciók bármilyen sorrendben, bármennyiszer végrehajthatóak. **Megjegyzés:** Az egyetlen **kivétel a keresés akció**, amit körönként legfeljebb egyszer lehet végrehajtani.

Minden nyomozó aktivációja végén le kell ellenőrizni a nyomozó fulladástárcsáját (lásd a 20. oldalon).

Amikor az aktivációjelző egy szörnykártyán áll meg, az adott típusba tartozó összes szörny aktiválódik egyszer. Az aktiválásuk sorrendjét a játékosok döntik el.

Egy szörny aktivációja során a szörnykártyája akciósávján látható akciókat hajtja végre, balról jobbra haladva. Ha csak nincs különleges hatás érvényben, ezeket az akciókat nem lehet figyelmen kívül hagyni és sorrendjüket megváltoztatni.

FRISSÍTÉS FÁZIS

A Frissítés fázisban a következő lépéseket kell végrehajtani:

1. Az összes "a kör végén" hatás végrehajtása. A játékosok döntik el ezek sorrendjét.
2. A nyomozóknál lévő minden képpel lefelé lévő kereséskártya visszafordítása.
3. A nyomozók aktivációsávjának megvátoztatása a lentebbi ábra alapján. A sáv legelső aktivációkártyájának hátramozgatása, a többi nyomozó aktivációkártya eggyel előrébb mozgatása. A szörnyek aktivációsávja változatlan marad.

NYOMOZÓAKTIVÁCIÓ RÉSZLETESEN

Minden nyomozó három akciót hajthat végre aktivációja során. Az aktivációja végén le kell ellenőrizni a fulladástárcsáját.

MOZGÁS AKCIÓ

Egy nyomozó végrehajthat egy mozgás akciót, hogy mozgassa figuráját egy szomszédos mezőre. A mezők szomszédosnak számítanak, ha vonallal vagy átjáróval (akár lezárttal) vannak egymástól elválasztva. A fallal elválasztott mezők nem szomszédosak.

Megjegyzés: Ha egy szomszédos helység falához csatlakozik egy átjáró, mindkét mező számára falnak minősül az átjáró, ezért ezek nem szomszédosak.

A figurák nem képesek áthaladni falakon (hacsak valami másként nem határoz), és lemozogni a tábláról.

A nyomozók átmozoghatnak csukott és lezárt átjárókon. Lezártnak minősül egy átjáró, ha lezárt átjáró van a helységben. Egy lezárt átjáró lezáratlanná válik, ha egy nyomozó áthalad rajta. Ekkor vegyük le a lezárt átjárót a tábláról. Egy nyomozó később dönthet úgy, hogy lezárja az átjárót újra (lásd a 19. oldalon).

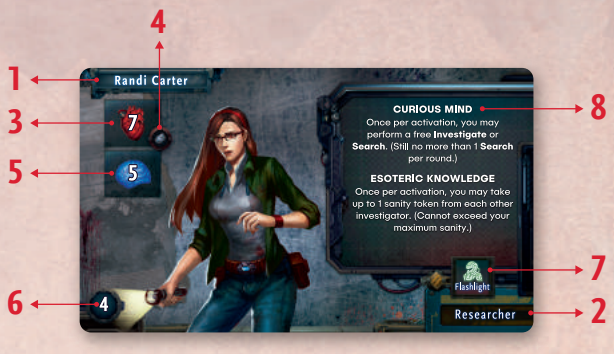
Elmenekülés és elfogás

Egy nyomozó elmenekülésének értéke a nyomozókártya bal alsó sarkában található. Egy nyomozó elmenekülését bizonyos hatások növelhetik és csökkenthetik, mint például a fertőzés- vagy kereséskártya hatások.

Egy szörny elfogása a szörnykártya bal alsó sarkában található. Egy szörny elfogását bizonyos hatások növelhetik és csökkenthetik, mint például szörnyképességek és őrületkártya hatások.

Megjegyzés: Egy nyomozó nem mozoghat el az aktuális mezőjéről, ha az ott lévő szörnyek összesített elfogás értéke ugyanakkora, vagy nagyobb mint a nyomozó elmenekülésének értéke. Azonban a nyomozó végrehajthat mozgás akciót bizonyos körülmények között, például, ha eldob egy lassítás jelzőt (lásd a 24. oldalon).

Nyomozókártya részletek



1. **Név.**

2. **Szerep.**

3. **Maximális életerő:** Ha a nyomozó sérüléseinek értéke eléri vagy meghaladja a maximális életerejét, a nyomozó meghal.

4. **Ellenállás:** Amikor egy nyomozó sérülést kapna, először lecsökkentjük annak számát az ellenállásával. Az ellenállás értékének meghatározásához két kockával dob. Az ellenállása annyi lesz, ahány sikert dobott (lásd a 25. oldalon).

5. **Maximális épelméjűség:** Egy nyomozó kimerítheti épelméjűségét, hogy bizonyos hatásokat aktiváljon. Ez leggyakrabban egy hatoldalú dobókocka újradobását jelenti.

6. **Elmenekülés:** Egy nyomozó nem mozoghat el az aktuális mezőjéről, ha az ott lévő szörnyek összesített elfogás értéke ugyanakkora, vagy nagyobb mint a nyomozó elmenekülésének értéke (Lásd a 14. oldalon).

7. **Kezdő kereséskártya:** Egy nyomozó a játékot azzal a kezdő kereséskártyával kezdi, ami itt látható. Az előkészületek 2. lépésénél vedd magadhoz ezt a kártyát.

8. **Különleges képességek:** Minden nyomozónak vannak saját képességei. Némely passzív és nem szükséges hozzá akciót végrehajtani. Más képességek használata viszont bizonyos akció végrehajtásához kötött.Az ilyen képességek előtt szerepel az akció neve sötétítve, pl.: Támadás, Mozgás, vagy Keresés.

Példa mozgásra

1. A figurák szabadon átmozoghatnak a vonalakon.
2. A figurák szabadon átmozoghatnak átjárón. Az átjárók alapértelmezetten nyitottak. Továbbá, ha egy átjáró egy másik helységlapka falával összeköttetésben áll, nem lehet rajta átmozogni.
3. A nyomozók átmozoghatnak lezárt átjárón. Ezután az átjáró lezáratlanná válik (lásd a 19. oldalon)
4. A figurák nem mozoghatnak át falon, hacsak valami másként nem határoz.

KERESÉS AKCIÓ

Keresés akció végrehajtásához húzd fel a kereséspakli legfelső kártyáját és tedd nyomozókártyád mellé. **Ne feledd, minden nyomozó körönként csak egyszer hajthatja végre ezt az akciót.** Ha a kereséspakli üres, keverd meg a dobópaklit, hogy új húzópaklit készíts.

Egyszerre minden nyomozónak csak négy kereséskártyája lehet. Ezt kereséskártya korlátozásnak hívjuk. Ez a korlátozás növekedhet és csökkenhet a játékban számos esemény hatására. Amikor egy nyomozó több kereséskártyát birtokol, mint a korlátozása, el kell dobnia annyi lapot, hogy csak annyi maradjon neki, amennyi az aktuális korlátozás.

Egy nyomozó bármennyi kereséskártyáját eldobhatja bármikor a játék során.

Kereséskártya részei

A kereséskártyáknak négy típusa van.

1. **Név.**
2. **Közelharci f.** : Közelharci fegyverekkel a nyomozóval azonos mezőn tartózkodó összes szörny egyszerre támadható meg.
3. **Távolsági fegyver** : Távolsági fegyverrel egyszerre egyetlen olyan szörny támadható meg, melyre rálátásod van.
4. **Felszerelés** : A felszereléskártyák a nyomozók számára biztosítanak hasznos képességeket.
5. **Képesség** : A képességkártyák nagyon hasznos hatásokat biztosítanak a nyomozóknak, de ehhez általában át kell fordítani, vagy el kell dobni a kártyát.
6. **Kocka érték** : Ez az érték határozza meg, hány hatoldalú dobókockával dob a nyomozó amikor ezzel a kártyával támad.
7. **Pontosság** : Ez határozza meg, mely kidobott eredmények okoznak találatot.
8. **Sebzés** : Ez határozza meg az egyes találatok pontos sebzését.
9. **Távolság** : Ez határozza meg, milyen távolságra képes támadni ez a fegyver.
10. **Különleges hatás:** A különleges hatásokat a kártya részletezi. A sötétített "Támadás" szóval kezdődő hatások csak támadás akció végrehajtásakor érvényesülnek.

TÁMADÁS AKCIÓ

Egy nyomozó támadás akciót is végrehajthat, hogy megtámadjon vele egyező mezőn (közelharci fegyver) vagy tőle bizonyos távolságban lévő (távolsági fegyver) szörnye(ke)t. Ehhez kövesse az alábbi lépéseket:

- 1.Fegyverválasztás

Válassza ki a nyomozója egyik fegyverét. Ha közelharcit választott, minden vele egy mezőn lévő szörny a célpontjává válik. Ha távolságit választott, egyetlen olyan szörnyet választhat célpontnak, ami a fegyver hatótávolságán belül van.

Rálátás és távolság

Rálátás:

Ha egy figura sarkon való befordulás nélkül egyenes vonalban át tud mozogni egy mezőre, vagy át tud mozogni egy lezárt átjárón, vagy meg tudja változtatni az elárasztott állapotát (lásd a 20. oldalon), arra a mezőre és minden rajta lévő objektumra rálátása van.

Az elárasztott mezők blokkolják a rálátást egy nem-elárasztott mezőről és egy nem-elárasztott mező blokkolja a rálátást egy elárasztott mezőről (csukott átjárók blokkolják a rálátást). Lezárt átjárók blokkolják a rálátást.

Távolság :

A távolság jelzi, hogy a fegyver sikeresen elér-e egy olyan szörnyet, amelyre a nyomozónak rálátása van.

A figura által elfoglalt mezőre mindig van rálátás és a távolsága 0-nak számít.

Rálátás 1. példa

A. A nyomozó átmozoghat az A mezőre irányváltás nélkül és a két szoba egyike sem elárasztott. Továbbá nincs közöttük lezárt átjárósem, ezért van rálátása az A mezőre. Három mező távolságra van tőle a rálátás irányában, ezért az A mező távolsága 3.

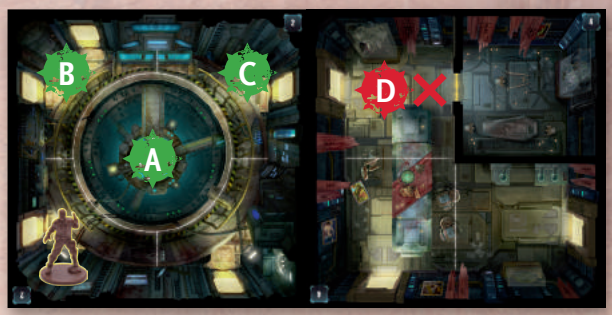
B. A nyomozónak nincs rálátása a B mezőre, mert az odamozgáshoz a sarkon el kellene fordulnia.

C. A nyomozónak nincs rálátása a C mezőre, mert van egy lezárt átjáró, ami blokkolja a rálátást.

D. A nyomozónak nincs rálátása a D mezőre, mert annak elárasztás állapota különböző.

E. A nyomozónak nincs rálátása az E mezőre. Bár annak elárasztás állapota egyezik a nyomozó mezőjével, van köztük egy D mező, ami már blokkolja a rálátást.

Rálátás 2. példa



A. A nyomozónak van rálátása az A mezőre, távolsága 1.

B. A nyomozónak van rálátása a B mezőre, távolsága 1.

C. A nyomozónak van rálátása a C mezőre, mert egyenes vonalban át tud mozogni az A mezőn keresztül, anélkül, hogy fordulnia kellene. A távolság 2.

D. A nyomozónak nincs rálátása a D mezőre, mert az odamozgáshoz fordulnia kellene. Ha a nyomozó átmegy az A mezőre, onnan szintén nincs rálátása a D mezőre ugyanezen okból.

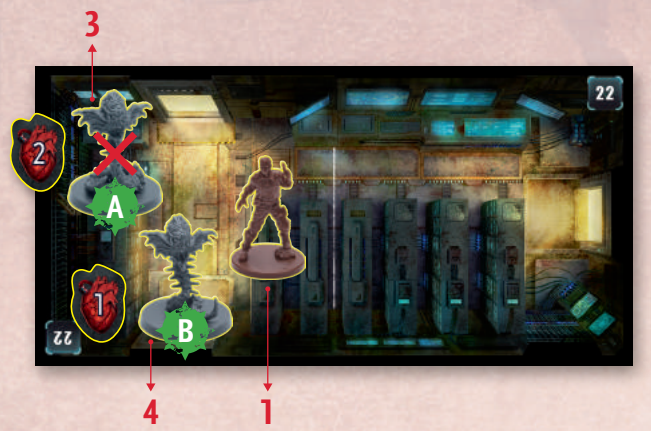
- 2. Sérülésösszeszámolás

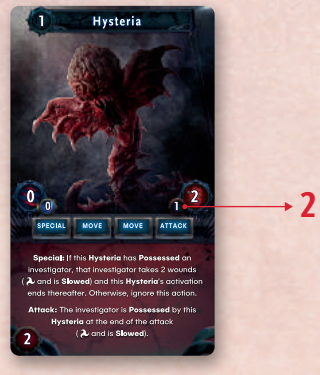
Dobjon a kiválasztott fegyveren megadott darabszámú hatoldalú dobókockával. Minden eredmény, ami a pontosságával egyező vagy nagyobb, találatnak számít, ami a fegyvernek megfelelő sebzést fog okozni. Add össze a találatok által okozott összes sebzést, hogy megkapd az általad okozott sérülések összegét.

Sérülésösszeszámolás

1. A nyomozó a hidrogénlámpával támad, ami közelharci fegyver.
2. Dob 3 hatoldalú kockával, a fegyver értékének megfelelően, aminek eredménye egy "4" és kettő "5".
3. A fegyver pontossága és sebzésének megfelelően két találatot szerez, melyek mindegyike 2 sérülést okoz.
4. Ennek a fegyvernek a különleges képessége, hogy 1 további sérülést okoz, ezért a teljes támadás 5 sérülést okoz összesen (2+2+1).

Példa sérüléskiosztásra és sebzésmeghatározásra





1. A nyomozó a sebzéseket úgy osztja szét, hogy "A" szörny 3-t, "B" szörny 2-t kap.
2. A sebzéseket mindkét szörny 1-gyel csökkenti az ellenállása miatt.
3. Így "A" szörny 2 sérülést szenved el, ami elég ahhoz, hogy meghaljon. Visszatesszük a szörnytartalékba.
4. "B" szörny 1 sérülést szenved el. Kap egy ennek megfelelő sérülésjelzőt, amit a talpába illesztünk.

- 3.Sérüléskiosztás és sebzésmeghatározás

A támadás sebzései a célpont szörnyek között szabadon szétoszthatóak. Az okozott sérülést először le kell csökkenteni a szörny ellenállásával, majd a megmaradt sebzéseket megkapja. Tegyük az ennek megfelelő sérülésjelzőt a szörny talpába.

Amikor a sérülések száma eléri vagy meghaladja a szörny maximális életerejét, meghal. Ekkor a figuráját eltávolítjuk a tábláról és visszatesszük a szörnytartalékba.

Sérülés és sebzés

Ha egy figura sérülést oszt ki, először annak számát le kell csökkenteni a célpont ellenállásával. Ezután a figura a megmaradt sérüléseknek megfelelő sérüléseket szenvedi el.

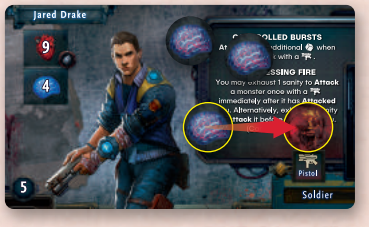
Ha egy figura sérülést kap, olyan összértékű (vagy annyi) sérülésjelzőt vesz el, amennyi az őt ért összes sérülés. Ha a figura gyógyul, annak értékétől függően vagy visszateszi a sérülésjelzőjét, vagy kicseréli a gyógyulás értékével lecsökkentett másik sérülésjelzőre. Az így kapott új jelzőt a figura talpába illesztjük.

- 4. Harc az őrülettel

Miután egy szörny meghalt egy támadás akció következtében, a nyomozó épelméjűségjelzői közül fordíts át annyit az őrület oldalára, amennyi a szörny horror értéke. Amint a nyomozó őrületjelzői eléri vagy meghaladja a saját **őrületkorlát**ját (ami általában 3), el kell dobnia az őrületkorlátjával egyező számú őrületjelzőjét és végre kell hajtania egy őrületkártyát, miután a támadás teljesen lezajlott.

Minden egyes további horror után, ami miatt a játékos nem tudott épelméjűséget átfordítani, a nyomozó végrehajt egy tudatosságkártyát, a támadás jutalmaként. (Lásd a 23. és 24. oldalakon.)

Példa a harcra az őrülettel



A nyomozó az egyik épelméjűségjelzőjét átfordítja a szörny horror értékének megfelelően. Ha nincs neki megmaradt épelméjűségjelzője, a támadás végén azonnal végrehajt egy tudatosságkártyát.

CSERE AKCIÓ

Egy nyomozó végrehajthat csere akciót, hogy átaja bármennyi kereséskártyáját egy másik nyomozónak, akivel egy mezőn tartózkodik. Ha a másik nyomozónak ezzel több kereséskártyája lenne, mint a korlátozása, el kell dobnia a többletet.

PIHENÉS AKCIÓ

Egy nyomozó végrehajthat pihenés akciót, hogy eldobja az összes épelméjűségjelzőjét a nyomozókártyájáról.

Megjegyzés: Egy nyomozónak **nincs szüksége** oxigén kimerítésére, hogy pihenés akciót hajtson végre egy elárasztott mezőn (lásd a 20. oldalon).

ÁTJÁRÓ LEZÁRÁSA/KINYITÁSA/ VISSZAÁLLÍTÁSA AKCIÓ

Egy nyomozó végrehajthat egy akciót, hogy kinyisson, lezárjon, vagy visszaállítson egy saját mezője és egy azzal szomszédos mező közötti átjárót.
Lezáráshoz tégy egy zárt átjárót a két mező közötti sárga vonalra.

Kinyitáshoz vedd le az átjárót a tábláról. Emlékezz, egy nyomozónak nem szükséges kinyitnia egy átjárót az átmozgáshoz. Átmozoghat lezárt átjárón, miközben az lezárt marad.

Amikor egy lezárt átjáró megsemmisül, az átjárót le kell cserélni egy törött átjáró jelzőre. Addig nem lehet ismét lezárni, amíg egy nyomozó nem hajtja végre előbb az átjáró visszaállítása akciót. A visszaállításkor távolítsd el a törött zár jelzőt a tábláról.

Törött zár jelző

Szörnyek átmozgása lezárt átjárón

Amikor egy szörny átmozogna egy lezárt átjárón, a legközelebbi nyomozó az átjáró túloldalán dobhat pontosan 2 hatoldalú kockával. Ha a sikerek száma eléri vagy meghaladja a szörny horror értékét, a szörny az aktuális mezőjén marad és minden megmaradt mozgás akcióját figyelmen kívül kell hagyni az aktivációja során. Máskülönben a lezárt átjáró megsemmisül és egy törött zár jelző kerül a helyére, a szörny pedig átmozog az átjárón.

TARTOZÉK AKCIÓK

Egy nyomozó végrehajthat egy különleges akciót, mely az ő birtokában lévő tartozékokon szerepel (pl. nyomozó- vagy kereséskártyán), vagy olyan speciális tartozékon, mely elérhető minden nyomozó számára (pl. történetkártya, a sTörténetkönyv aktuális fejezetéhez tartozó leírás, stb.). Ezen akciók előtt szerepel az Akció vagy a Nyomozás kifejezés félkövéren.

Action: Heal 1 wound from an investigator in your space. Alternatively, exhaust 1 sanity to roll 1 , and heal **[X]**/2 (round up) wounds from that investigator instead.

Action: Exhaust X sanity to heal X wounds from an investigator in your space. (X is no more than 3.)

Tartozék akciók egy nyomozókártyán és egy kereséskártyán

Nyomozás akció

A nyomozás akció egy másik típusa a nyomozók által végrehajtható akcióknak. Egy nyomozás akció csak tartozékon jelenhet meg a Történetkönyvben és a történetkártyákon.

PASSZ

Egy nyomozó passzolhatja az akcióit. Ezzel a módszerrel bármennyi akciója eldobható.

AKCIÓ ELÁRASZTOTT MEZŐN

Egy elárasztott jelzőt tartalmazó mező **elárasztott mezőn**ek számít. Mielőtt egy nyomozó itt hajtana végre akciót, ki kell merítenie 1 oxigént, eltekerve a fulladástárcsáját egy értékkel óra járásával ellentétesen. Az éppen látható érték mutatja a nyomozó aktuális oxigénszintjét (-6 és 6 között). Ha a tárcsa negatív értéket és valamennyi hatoldalú kockát mutat, a nyomozónak dobnia kell annyi kockával, hogy meghatározza a sérülései számát. Minden nem-siker eredményű dobás 1 sérülést okoz. Ha a tárcsa eléri az utolsó értéket, amelyiken a "halott" ikon látható, a nyomozó azonnal meghal.

Oxigén kimerítés

1. A nyomozó elárasztott mezőn egy akciója végrehajtása előtt kimeríti 1 oxigénjét, elforgatva eggyel óra járásával ellentétes irányban a fulladástárcsáját.
2. Dob két hatoldalú kockával, mert a tárcsa két kockát mutat. A ké eredmény: 6 (siker) és 4 (sikertelen).
3. A nyomozó szenved 1 sérülést, mivel 1 kockával dobott sikertelen értéket.

Megjegyzés: Egy nyomozónak nem kell kimerítenie az oxigénjét pihenés akció végrehajtása előtt egy elárasztott mezőn.

FULLADÁS ÁLLAPOTÁNAK LEELLENŐRZÉSE

Egy nyomozónak aktivációja végén le kell ellenőriznie fulladástárcsáját.

Ha a nyomozó az aktivációja végén elárasztott mezőn van, a fulladás állapota nem változik. Ha egy nem-elárasztott mezőn van, helyreáll az oxigénszintje, azaz a fulladástárcsáját visszaforgatja a maximum értékére (ami általában 6).

Megjegyzés: A fulladás állapotot csak a nyomozó aktivációjának végén kell leellenőrizni. Attól, hogy a nyomozó belép egy nem-elárasztott mezőre aktivációja során, még nem nyeri vissza oxigénszintjét mindaddig, amíg aktivációját nem egy elárasztott mezőn fejezi be.

Elárasztott jelző

SZÖRNYAKTIVÁCIÓ RÉSZLETESEN

Amikor az aktivációjelző egy szörnykártyán áll meg, az összes olyan típusú aktiválódik. Sorrendjüket a játékosok döntik el. Egy szörny aktivációja során az akciósávjának megfelelő akciókat, a sávon látható sorrendnek megfelelően hajtja végre, balról jobbra haladva. Hacsak egy állapot másként nem rendelkezik, ezeket az akciókat nem lehet figyelmen kívül hagyni, vagy a sorrendjüket megváltoztatni.

A szörnyek három akciótípust képesek végrehajtani: mozgás, támadás és különleges akciók.

MOZGÁS AKCIÓ

Egy szörny végrehajthat egy mozgás akciót, mozgatva a figuráját egy szomszédos mezőre, a legközelebbi elérhető nyomozó felé. Ha több ilyen nyomozó is van, a játékosok döntik el, melyik felé mozog. Ha van összefüggő útvonal a szörny és a nyomozó között, , a nyomozó elérhető a szörny számára. Megjegyzés: A lezárt átjáró mögött lévő nyomozók is elérhetőek.

Amikor egy szörny átmozogna egy lezárt átjárón, az átjáró túloldalán lévő legközelebbi nyomozó dobhat két hatoldalú kockával. Ha a kidobott sikerek száma elérei vagy meghaladja a szörny horror értékét, a szörny az aktuális mezőjén marad és az aktivációja többi mozgás akcióját figyelmen kívül hagyja. Máskülönben, az átjáró megsemmisül és a helyére egy törött zár jelző kerül . Ezután a szörny átmozog az átjárón.

Néha különleges hatás érvényesül a szörnyek mozgás akciójára. Az ilyen hatások előtt félkövéren szerepel a "Mozgás" szó.

Amikor nem szükséges egy szörny számára, hoyg elmozduljon aktuális mezőjéről (mert például már tartózkodik nyomozó vele azonos mezőn), vagy nincs elérhető nyomozó, a szörnynek akkor is végre kell hajtania a mozgás akciót. Azonban ilyenkor egyszerűen csak a helyén marad. Ha van rajta lassításjelző, a jelzőt eldobja (lásd a 24. oldalon).

TÁMADÁS AKCIÓ

Egy szörny a távolságon belüli legközelebbi nyomozót mindig képes megtámadni. Ha ugyanolyan távolságban több nyomozó is található, a játékosok döntik el, melyiküket támadja meg. Emlékezz, a távolság segít megmutatni, egy fegyver vagy szörny elér-e egy célpontot, amire van rálátása.

Egy szörny annyi sérülést okoz, amennyi a sebzése , amikor támad. A célpont nyomozónak ki kell vonnia belőle az ellenállás értékét két hatoldalú kockával dobva. A sérülésből ki kell vonni a sikerek számát, majd a nyomozó megkapja a maradék sérülést. Amikor egy nyomozó sérülést kap, az okozott sérülésnek megfelelő sérülésjelzőt vesz el és nyomozókártyájára teszi. Amikor a sérülések száma eléri vagy meghaladja a nyomozó maximális életerejét, a nyomozó meghal.

Néha különleges hatás érvényesül a szörnyek támadás akciójára. Az ilyen hatások előtt félkövéren szerepel a "Támadás" szó.

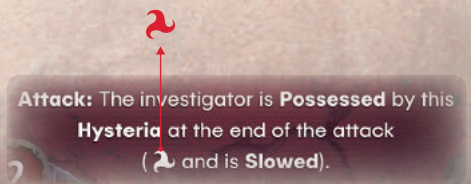
Ha nincs nyomozó távolságon belül, a szörnynek akkor is végre kell hajtania a támadás akciót, melynek azonban nincs hatása. Ha van rajta gyengítésjelző, a jelzőt eldobja (lásd a 24. oldalon).

KÜLÖNLEGES AKCIÓ

Ezek az akciók sötétített "Különleges" (Special) szóval kezdődnek. Kövesd a szörnykártya utasításait ezen akciók végrehajtásához.

FERTŐZÉS KÉPESSÉGEK

Általában a szörnyeknek van olyan képességük (vagy rész-képességük), amely csak akkor hat, amikor fertőzött helységben tartózkodnak. Az ilyen képességek előtt szerepel a fertőzésikon.



Szörnykártya részei

1. **Név.**
2. **Horror.**
3. **Maximum életerő.**
4. **Ellenállás.**
5. **Sérülés** : A sérülések száma, amit a szörny okoz egy támadás akció során.
6. **Táv.** : Milyen messzire képes támadni a szörny.
7. **Elfogás.**
8. **Akciósáv.**
9. **Különleges képességek.**

Elvakított (Blind) mozgása

Move: Blind moves toward the nearest investigator's line of sight.

Az Elvakított (Blind) szörny mozgása során a legközelebbi elérhető nyomozó felé halad és egy szomszédos mezőre mozog mozgás akciója során. Azonban, ha több útvonalon is megközelítheti a nyomozót, melyeknek a távolsága egyező, arra a szomszédos mezőre fog mozogni, amely a legközelebb van bármely nyomozó rálátásához. Ha több ilyen mező is lenne, a játékosok döntik el, hová mozog.

Ha az Elvakított (Blind) már belépett arra a mezőre, ahonnan van rálátása a legközelebbi nyomozóra, egyszerűen csak a felé a nyomozó felé mozog. Ha nincs elérhető nyomozó, az aktuális mezőjén marad.

GYŐZELEM A JÁTÉKBAN

A **Deep Madness** egy kooperatív játék. A játékosok ugyanazon az oldalon állnak, együtt győznek vagy együtt vesztenek. A nyomozók győznek, ha a választott fejezet győzelmi feltétele teljesül.

A játékot **elvesztitek**, ha az alábbiak bármelyike megvalósul:

- A választott fejezet vereség feltétele teljesül.
- Egy nyomozó meghal.
- A fertőzésjelző eléri a fertőzéssáv utolsó mezőjét.
- Nincs több szörny a tartalékban (**kivéve** a 0 horror értékkel rendelkező szörnyeket), amikor új szörny jelenne meg.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ez a fejezet a játékhoz szükséges minden további szabályt részletesen kifejt.

ÉPELMÉJŰSÉG, ŐRÜLET, ŐRÜLETKÁRTYÁK ÉS TUDATOSSÁGKÁRTYÁK

ÉPELMÉJŰSÉG KIMERÍTÉSE

Számos hatás vagy akció van, amely a nyomozót épelméjűség kimerítésére kényszeríti, beleértve a nyomozó- vagy kereséskártyákra nyomtatott hatást. 1 épelméjűség kimerítéséhez tegyél 1 épelméjűségjelzőt az aktív nyomozó nyomozókártyájára. 1 épelméjűség helyreállításához, dobj el egy épelméjűséget a nyomozókártyáról.

Amikor az épelméjűségjelzők elérik a nyomozó maximális épelméjűségét, már nem képes épelméjűséget kimeríteni, amíg nem állít helyre épeljméjűséget. Ha az épelméjűségjelzői meghaladják a maximális épelméjűségét, mert például lecsökken a maximális épelméjűsége, azonnal fordítsa át a többlet jelzőt az őrület oldalára.

Megjegyzés: Egy nyomozó kimeríthet 1 épelméjűséget, hogy **újradobja** egy általa dobott hatoldalú kockát és ezt bármennyiszer megteheti, amíg van kimeríthető épelméjűsége.

ŐRÜLETJELZŐ

Miután egy nyomozó megöl egy szörnyet a támadás akciója során, annyi épelméjűségjelzőjét kell átfordítani őrületjelző oldalára, amennyi a szörny horrorértéke.

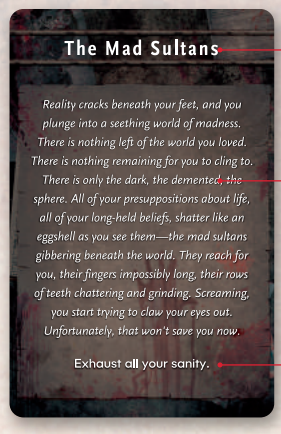
Az őrületjelzők nem számítanak épelméjűségjelzőnek, ezért a nyomozó szörny megöléssel képes helyreállítani az épelméjűségét, de ennek ára az őrület.

A nyomozók számos közvetlen hatás miatt kaphatnak őrületjelzőt. 1 őrületjelző elvételéhez tégy egy őrületjelzőt az aktív nyomozó nyomozólapjára. 1 őrületjelző meggyógyításához dobj el egy őrületjelzőt a nyomozókártyáról.

ŐRÜLETKÁRTYÁK

Egy nyomozót számos hatás kényszerítheti őrületkártyák végrehajtására. Általában erre akkor kerül sor, amikor túl sok őrületjelzőnk gyűlik össze. Ha a nyomozó őrületjelzőinek száma eléri vagy meghaladja az **őrület korlátozását** (ami általában 3), pontosan annyi őrületjelzőt kell eldobnia, amennyi az őrület korlátozása és végre kell hajtania egy őrületkártyát az aktuális akciója végén (ha még nem fejezte be teljesen).

Őrületkártya végrehajtásához az őrületpakli legfelső kártyáját kell felhúzni és végrehajtani a rajta szereplő utasításokat. Mindegyik őrületkártyának van színesítő szövege, mely körülírja a találkozást vagy a horrorisztikus eseményt. Ha egyszerre több őrületkártyát kell végrehajtani, akkor egymás után hajtsuk végre őket. Ha az őrületpakli elfogyott, a dobópakli megkeverésével képezzünk új húzópaklit.



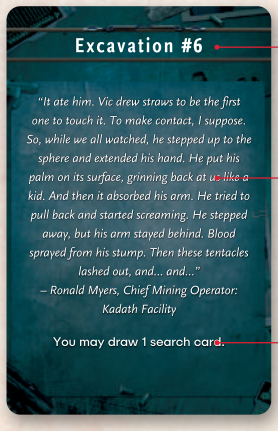
TUDATOSSÁGKÁRTYÁK

Ha egy nyomozónak nincs elég épelméjűségjelzője, amit átfordíthatna, miután megölt egy szörnyet a támadás akciója során, fordítson át annyit, amennyit tud. Majd jutalomként hajtson végre egy tudatosságkártyát minden többlet horrorpontért, ami miatt már nem tudott épelméjűségjelzőt átfordítani a nyomozó a támadás akciójának végén. Ne feledd, "0" horror értékű szörny megöléséért nem jár tudatosságkártya.

Tudatosságkártya végrehajtásához az tudatosságpakli legfelső kártyáját kell felhúzni és végrehajtani a rajta szereplő utasításokat. Mindegyik tudatosság-kártyának van színesítő szövege, mely leírja az eseményt. Ha egyszerre több tudatosságkártyát kell végrehajtani, akkor egymás után hajtsuk végre őket.

Megjegyzés: Ha egy nyomozó támadás akcióját követően őrület- és tudatosságkártyát is végre kell hajtani, az őrületkártyákat kell először.

Ha a tudatosságpakli elfogyott, a dobópakli megkeverésével képezzünk új húzópaklit.



ÁLLAPOT HATÁSOK

LASSÍTOTT

Ha egy figura lassított, lassított jelzőt kap. Amikor később mozgás akciót hajt végre, az akció normál végrehajtása helyett egyszerűen csak dobja el ezt a jelzőt.

Egy figurának nem lehet egynél több lassított jelzője. Ha kapna egy másodikat is, akkor azt hagyja figyelmen kívül.

Megjegyzés: Ha egy figura saját akaratán kívül mozog bármilyen okból, hagyja figyelmen kívül a lassított jelzőt.

GYENGÍTETT

Ha egy figura gyengített, egy gyengített jelzőt kap. Amikor később támadás akciót hajt végre, az akció normál végrehajtása helyett egyszerűen csak dobja el ezt a jelzőt.

Egy figurának nem lehet egynél több gyengített jelzője. Ha kapna egy másodikat is, akkor azt hagyja figyelmen kívül.

BÉNULT

Ha egy nyomozó bénulttá válik, fektessétek az oldalára. A következő akciója csak az lehet, hogy talpra áll. Miután ez megtörtént, már nem számít bénultnak.

Ha egy szörny bénulttá válik, fektessétek az oldalára. Amikor aktiválódik, csak állítsátok a talpára és az aktivációja azonnal végetér. Ezután már nem számít bénultnak.

Ha egy bénult figura ismét bénulttá válna, hagyjátok azt figyelmen kívül.

Megjegyzés: Ha egy figura saját akaratán kívül mozog bármilyen okból, hagyja figyelmen kívül a bénultságát.

MEGSZÁLLT

A megszállt a Hisztéria (Hyteria) szörny különleges állapota. Ha egy Hisztéria megszáll egy nyomozót, tedd a szörny figuráját a nyomozó nyomozókártyájára. Ez a Hisztéria már nem számít táblán lévőnek.

A Hisztéria csapdája folyamatosan hatással van a nyomozóra. Amikor végrehajtja a különleges akcióját, úgy kell kezelni, mint aki egy mezőn van a megszállt nyomozóval. Ha a nyomozó egy fertőzött helységben van, a Hisztéria fertőzés képessége is kifejti hatását.

Ez a Hisztéria csak bármely nyomozó támadás akciójától szenvedhet sérülést, melynek során úgy kell kezelni, mintha ugyanazon a mezőn lenne, mint ahol a megszállott nyomozó van.

KOCKADOBÁS EREDMÉNYEK

HATOLDALÚ KOCKA

A játékban "**[X]**" kifejezéssel megjelenő szövegek hatoldalú dobókockára vonatkoznak. Az **5 és 6 sikeres** eredmény, amit a kockákon egy-egy vésett ikon is jelez.

Minden más eredmény sikertelennek számít.

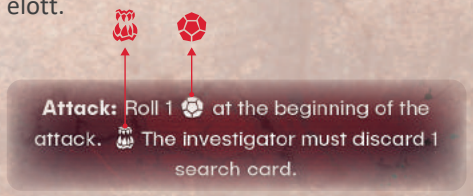
TIZENKÉT OLDALÚ KOCKA

A tizenkét oldalú kocka négy lehetséges eredményt mutathat: fog, karom, szem és csáp.

Ha a kocka egy oldalán eek közül két szimbólum is megtalálható, akkor egyszerre mindkettő ikon érvényesül.

Ez egy fog és egy karom eredmény.

Néha egy szörny képessége miatt szükséges dobni ezzel a kockával és különleges hatása érvényesülhet különböző eredmény esetén. Ezeket a hatásokat ikonok jelzik a hatás előtt.



FONTOS KIFEJEZÉSEK

LEHET (MAY)

Ha egy szövegben megjelenik a "lehet" (may), a játékos választhat, hogy végrehajtja-e azt a hatást. Más esetben, ha lehetséges, a hatást végre kell hajtani.

NEM LEHET (CANNOT)

Ha egy szövegben megjelenik a "nem lehet" (cannot), a hatás fontosabb kiemelést élvez, hacsak valami más másként nem rendelkezik.

PONTOSAN X (EXACTLY X)

Nem módosítható sem növelve, sem csökkentve az olyan szám érték, ami a pontosan (exactly) kifejezéssel együtt jelenik meg.

X MEZŐN BELÜL (WITHIN X SPACES)

A játékban a távolságot mezőkön keresztül mérjük. Amikor két objektum távolságát határozzuk meg, megszámoljuk a közöttük található összefüggő útvonal mezőit. Az útvonal lehet blokkolva fal által, de lezárt ajtó által nem. Ha két objektum között nincs összefüggő útvonal, nem lehet közöttük távolságot meghatározni.

XXX SZÖRNY MEGJELENÉSE (SPAWN XXX MONSTER)

Ha egy hatás miatt egy szörny jelenik meg, de nincs meghatározva a helyzete, a szörny a fertőzéspakli tetején lévő helyszín sarjadásjelzőjéhez kerül. Ezután a kártyát a pakli aljára tesszük.

CSÖKKENTETT ÉRTÉK

Az értékek sosem csökkenhetnek nulla alá. Ha egy érték 0 alá csökkenne, kezeljétek úgy, mintha 0 lenne.

JÁTÉK 4 VAGY 5 NYOMOZÓVAL

Olyan játékban, amely kevesebb mint 6 nyomozóval zajlik, a nyomozók aktivációkártyáinak összekeverése előtt az előkészületek 2. lépésénél, tegyetek egy vagy két üres aktivációkártyát a többi közé úgy, hogy 6 aktivációkártyátok legyen. A kártyák összekeverése után tegyétek azokat is képpel felfelé az aktivációs sávra.

Minden aktivációsfázis kezdetén minden nyomozó húz egy véletlenszerű támogatójelzőt a támogatójelzők közül (4 nyomozó esetén keverjétek meg a két 1-es és a két 2-es jelzőt; 5 nyomozó esetén a két 0-ás és a három 1-es jelzőt). Az aktivációsfázis során minden nyomozó végrehajthat X további akciót, ahol az X a támogatójelzőjén lévő számnak felel meg.

A frissítés fázis során, a nyomozók aktivációsávjának változtatása előtt minden támogatójelzőt tegyetek vissza a tartalékba.

Amikor az aktivációjelző egy üres aktivációkártyán áll meg, semmi nem történik.

Támogatójelzők

HATÁSOK, AMIKET NEM LEHET TELJESEN VÉGREHAJTANI

Ha egy hatást nem lehet teljesen végrehajtani, a lehetőségek szerint amennyire csak lehet végre kell hajtani, a többi részét pedig figyelmen kívül kell hagyni. Hacsak egy különleges szabály másképp nem rendelkezik.

Ha egy nyomozónak több lehetőség közül kell kötelezően választania egy hatást, csak olyat választhat, amit végre is tud hajtani. Például, ha a nyomozó lelassított, és a hatás szerint vagy lelassítottá, vagy gyengítetté válik, a játékos csak a gyengített állapotot választhatja, mivel lelassított nem lehet ismét, ha jelenleg már lassított.

FELKÉSZÜLTEBB CSAPAT JÁTÉKVARIÁNS

Ha a játékosok túl nehéznek érzik a játékos, választhatják ezt a játékvariánst, hogy kapjanak egy kis segítséget.

Ezzel a játékvariánssal, a nyomozóválasztás előtt, az előkészületek 2. lépésében keverjétek össze a 6 fecskendő (syringe) kereséskártyát és minden nyomozó húzzon közülük egyet. A nem kihúzott kártyákat távolítsátok el a játékból.

EPIKUS SZÖRNY JÁTÉKMÓD

Különleges horror ikonnal rendelkező szörnyek epikus szörnyek.

Javasoljuk, hogy a játékosok tartózkodjanak az ilyen szörnyek használatától az első néhány játék során, mert olyan erősek, hogy rendkívül nehéz helyzetbe hozhatják a játékosokat.

Az epikus szörnyek használatához keverjétek össze a szörnykártyáikat a normál szörnykártyákkal az előkészületek 3. lépése során. Azonban nem lehet egynél több epikus szörny játékban, ezért, ha egy második epikus szörnyet húztok, hagyjátok figyelmen kívül és húzzatok helyette újat.

Egy epikus szörny talpára nem kerül hagyományos fekete talp, így a sérülésjelzőit a szörnykártyáján jelöljétek.

FERTŐZÖTT HATÁSOK

Ezek a hatások megjelennek az áttekintőkártyákon is.

- Menekülésed -1 értéket kap, amíg ezen a mezőn vagy.
- Kapsz -1 ellenállást, amíg ezen a mezőn vagy.
- Az aktivációd végén sérülsz egyet.
- Az aktivációd végén kiemríted 1 épelméjűségedet.
- Az aktivációd végén szenvedsz 1 őrületet.
- Az aktivációd végén lassítottá válsz.
- Az aktivációd végén gyengítetté válsz.
- Az aktivációd végén dobj el 1 kereséskártyát.
- Az aktivációd végén megjelenik egy legfeljebb 1 horror értékű szörny a meződön.

ALKOTÓK

Game Designer: Roger Ho

Chapter Design: Chauncey and Cherry Li

Deep Madness Story Team: Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt, and Yichuan Wang

Writing and Editing: Byron Leavitt

Proofreading: Vappingo online editing and proofreading services

Graphic Design: Jia Dify, Weifeng, and Chris Dounghman

Cover Art: Chang Yuan

Interior Art: Chang Yuan, Joseph Diaz and Guillem H. Pongiluppi from GhostSolid Studio, Stefan Kopiński, Pedro Sena, DRock Art Studio, and Night Watch Art Studio

Sculptor: Gael Goumon, Long C, and Roberto Chaudon

Production Management: Cherry Li

Playtesting: Kai Li, Byron Leavitt, Madelaine Dumas, Andrew Izquierdo, Craig Milne, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang, and Cheng Feng

© 2017 Diemension Games, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Deep Madness and Diemension Games are trademarks of Diemension Games, Inc. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSON 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Ez a NEM HIVATALOS fordítás Csibu munkája. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. Ha szeretnéd támogatni tevékenységemet, írj a jozsefcsirke@gmail.com-ra! Jó játékot! ;)