

ELDRITCH HORROR™



MOUNTAINS OF MADNESS EXPANSION

EGY ANTARKTISZ EXPEDÍCIÓ

Az antarktisi köd felszállt és hirtelen elötűntek a gigantikus heglánc vonulatai. A sötét csúcsok lehetetlen magasságokban törtek az ég felé, hatalmasan és baljóslatúan.

- Sohasem láttál még ekkora hegyeket, igaz? - kérdezte Ropes, túlkiabálva a repülőjének motorját. Ursula válaszul a fejét rázta.

A Himalája ezekhez a csúcsokhoz képest csak egy dobocska. Ursula bizonyossággal érezte, hogy senki nem látott még ekkora hegyeket. Legalábbis Lake professzor néhány nappal ezelőtt küldött üzenetéig senki. Hirtelen szomorúság lett rajta úrrá. Szegény Lake. - Mi történt a tábornál?

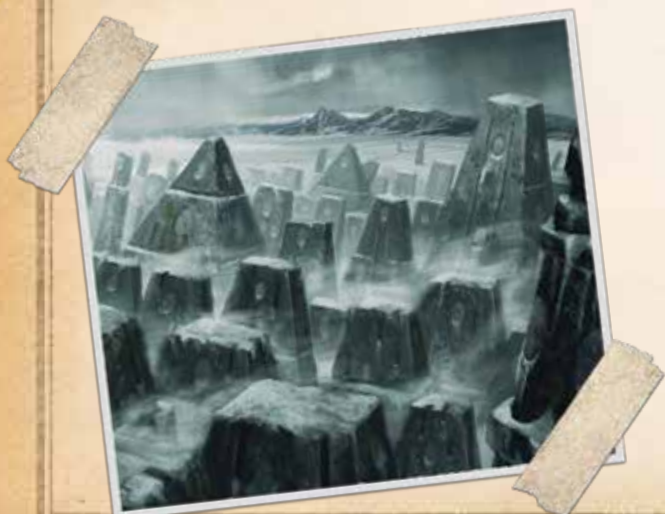
Ropes elfintorodott. - Rettenetes volt. Amikor a vihar elvonult és meg tudtuk közelíteni a helyet, azt láttuk, hogy minden szét van zúzva. Mindenki meghalt. Még a kutyák is. Néhány embert ki is beleztek. Úgy vélték, hogy az egy egyik tudós megőrült és leglykolta a többieket. Ez... - képtelen volt befejezni a gondolatot. - Ismertem azokat a srácokat. Mindet. Együtt utaztunk a hajón, majd keresztül a jégen. Mindnyájan rendíthetetlenek voltak mint egy tölgyfa, tudod? Szerintem valaminek lennie kellett ott, hogy ilyen megtörténjen. Hallottál valaha olyat, hogy valaki csak így bekattan?

Ursula állkapcsa összeszorult. Igen, látott már olyan borzalmakat, amelyeket emberi örület okozott. Látta Indiában, Ekvádorban és Chicago-ban. Mégis, hogyan képes valaki ilyen vérontásra? Ha nem egy örült volt, akkor vajon mi okozhatta ezt a mézárást?

- Ott van az átjáró - mutatott Ropes egy résre a hegycsúcsok között.
- Jobb, ha felkészülsz arra, ami a túloldalon vár. - Szünetet tartott a drámai hatás kedvéért. - Odaát egy város van.

A KIEGÉSZÍTŐ SZIMBÓLUMA

A kiegészítő minden egyes kártyája a *Mountains of Madness* kiegészítő szimbólummal van megjelölve, annak érdekében, hogy meg lehessen különböztetni a többi *Eldritch Horror* kártyától.



A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A *Mountains of Madness* kiegészítő a Miskatonic Expedícióval az Antarktiszra vezeti a nyomozókat, hogy ott az Ösfürkészek történelmét tanulmányozzák, egy olyan ősi idegen fajtát, amely valaha domináns volt a Földön. A doboz tartalmaz új nyomozókat, Mérhetetlen Véneket, Szörnyeket és találkozásokat, amelyeket az *Eldritch Horror* alapjátékkal együtt kell használni. Emellett olyan teljesen új mechanikákat is bevezet, mint egy új játéktábla, az Egyedi Eszközök, a Fókusz akció, a **FELADAT** Eszközök, és természetesen egy új kaland az Örület Hegyei közé.

A KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATA

Amikor a *Mountains of Madness* kiegészítővel játszotok, akkor a kiegészítő valamennyi játékelemét adjátok hozzá az *Eldritch Horror* megfelelő paklijához, illetve készletéhez, kivéve az alábbiakban felsorolt komponenseket:

- A Kör Áttekintő kártyák azt a célt szolgálják, hogy a játékosok röviden áttekintsék a lehetséges akciókat, találkozásokat és Mítoszkartya hatásokat.
- Az előkészületek megkezdése előtt véletlenszerűen húzzatok egy Kezdekártyát. Ezek a kártyák megváltoztatják a játék előkészületeit, ezáltal egyedivé téve minden egyes játékot.
- Ez a kiegészítő tartalmazza az Antarktisz kiegészítő táblát, az Előrs Találkozáskártyákat, a Hegy Találkozáskártyákat, az Antarktisz Kutatás Találkozáskártyákat, a hat Nyomot, valamint azt a három Kaput, amelyik az Antarktisz kiegészítő tábla mezőjéhez tartozik, és amelyek mind az Az Ösfürkészek Felemelkedése Mérhetetlen Vénhez és az Antarktisi Vészmadár Kezdekártyához szükségesek. Minden más esetben ezeket a játékelemeket tegyétek vissza a dobozba. Ezen játékelemekkel kapcsolatos szabályok a 4. oldalon kerülnek ismertetésre.
- A kiegészítőhöz adott Kalandkártyákat az Antarktisi Vészmadár Kezdekártya használja. Ha ez a Kezdekártya nincs a játékban, akkor a Kalandkártyák visszakérülnek a dobozba. A Kalandokra vonatkozó szabályok végett lásd az 5. oldalt.
- A Fókuszjelzők és a Kalandjelzők az általános készletbe kerülnek. A szóban forgó jelzőkre vonatkozó szabályok végett lásd az 5. 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.

JÁTÉKELEMEK



1 Antarktisz kiegészítő tábla



8 Nyomozólap, a hozzájuk tartozó jelzőkkel és műanyag talpakkal



2 Mérbetetlen Vén lap



26 Mitoszkártya

TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK



4 Általános



4 Amerika



4 Európa



4 Ázsia/Ausztrália



6 Expedíció
(3 féle hátlap)



6 Idegen világ



48 Kutatás
(2 féle hátlap)



24 Különleges
(3 féle hátlap)



16 Előrs



16 Hegy



16 Antarktisz
Kutatás



14 Rejtélykártya
(2 féle hátlap)



12 Kalandkártya
(3 féle hátlap)



8 Erelykártya



16 Eszközkarótya



16 Varázslatkártya



42 Egyedi Eszközkarótya



32 Állapotkártya



6 Kezdőkártya



4 Kör Áttekintőkártya



6 Nyomjelző



8 Fókuszjelző



1 Kalandjelző



1 Rejtélyjelző



6 Kapujelző



14 Szörnyjelző és
8 Legendás szörnyjelző

KEZDÉSKÁRTYÁK

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

A kártya hatását a felhúzáskor azonnal rendezni kell, hacsak a kártya másként nem rendelkezik, pl „az előkészületek után”.

Az Antarktisi Vészmadár Kezdéskártya arra utasítja a játékosokat, hogy készítsék elő az Antarktisz kiegészítő táblát. Az előkészítés és a kiegészítő tábla szabályai az alábbiakban olvashatók.

ANTARKTISZ KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA

A dobozban található Antarktisz kiegészítő tábla lehetővé teszi, hogy a nyomozók a világ egy eddig felfedezetlen területére utazzanak, amely a Föld ősi történelmével és lenyűgöző idegen ereklyékkel kapcsolatos számtalan nyomot rejt.

Ez a kiegészítő tábla kizárólag akkor kerül a játékba, ha a Mérhetetlen Vén az „Ősfürkészek Felemelkedése” vagy ha az „Antarktisi Vészmadár” Kezdéskártyát használjátok.

Amikor a kiegészítő tábla játékban van, akkor a „játéktábla” kifejezés az *Eldritch Horror* alapjáték főtáblájára és a kiegészítő táblára egyaránt vonatkozik. A „kiegészítő tábla” kifejezés csak a kiegészítő táblára vonatkozik, a főtáblára nem.

A KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Az Antarktisz kiegészítő tábla előkészítéséhez kövessétek az alábbi lépéseket.

1. A KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA LEHELVEZÉSE

Hajtogassátok ki a kiegészítő táblát és helyezétek a főtábla mellé úgy, hogy mindenki könnyedén elérhesse.

2. NYOMOK ÉS KAPUK HOZZÁADÁSA

A kiegészítő tábla mezőihöz tartozó hat Nyomot és három Kaput adjátok hozzá a Nyomkészlethez és a Kapukupachoz, majd keverjétek meg a Nyomkészletet és a Kapukupacot.

3. SZÖRNYEK FÉLRETÉTELE

Vegyétek ki a következő Szörnyeket a Szörnytárolóból:

1 Ősfürkész Szörny, 1 Óriáspingvin Szörny,
1 Proto-Shoggoth Szörny és 1 Shoggoth Szörny.

Ha ezeknek a játékelemeknek bármelyike visszakerülne a Szörnytárolóba, akkor helyett tegyétek félre.

4. A PAKLIK SZÉTVÁLOGATÁSA ÉS LEHELVEZÉSE

Válogassátok szét az Előőrs, a Hegy, az Antarktisz Kutatás Találkozáskártyákat, képezzétek belőlük paklikat, majd keverjétek meg őket. Helyezétek ezeket a paklikat a kiegészítő tábla mellé.

KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA SZABÁLYOK

Az alábbi szabályok az Antarktisz kiegészítő táblára vonatkoznak.

MOZGÁS A KIEGÉSZÍTŐ TÁBLARA

Az utazás az Antarktiszra valódi kihívás lehet. A nyomozók az alábbi két módon érhetik el ezt a területet.

➤ A főtábla Antarktisz mezője és a kiegészítő tábla Miskatonic Előőrs mezője egy Helyi úttal van összekötve. Az Akciófázis során egy nyomozó átmozoghat az Antarktiszról az Miskatonic Előőrsre vagy a Miskatonic Előőrsről az Antarktiszra.

- Minden egyes nyomozó körönként csak egyszer hajthat végre ilyen mozgást.
- Ez a mozgás nem igényel akciót, de Késlekedő nyomozó nem hajthatja végre.

➤ A másik lehetőség, hogy amikor egy nyomozó egy eszköz beszerzése akciót hajt végre, akkor két sikert arra költ, hogy a Miskatonic Előőrsre mozogjon.

HELYSZÍN KÉPESSÉGEK

Az Antarktisz kiegészítő tábla minden mezője egy vagy több helyszín képességgel rendelkezik, amelyek akkor vannak hatással a nyomozókra, ha azon a mezőn tartózkodnak.

Egy mező „Helyi Akcióját” kizárólag azok a nyomozók hajthatják végre, akik az adott mezőn vannak. Minden egyes nyomozó minden egyes mező „Helyi Akcióját” körönként csak egyszer hajthatja végre.

HELYSZÍN TALÁLKOZÁSOK

Az Antarktisz kiegészítő táblán tartózkodó nyomozók az Antarktisz kalanddal kapcsolatos tematikus találkozásokat hajtanak végre.

➤ A Találkozásfázis során a Miskatonic Előőrsön, a Lake Táborában, illetve a Jégpusztaságon tartózkodó nyomozó végrehajthat egy találkozást az adott mezővel olyan módon, hogy húz egy Előőrs Találkozást és rendezi az adott mezőhöz tartozó hatásokat.

➤ A Találkozásfázis során a Havas Hegyeken, az Ősfürkészek Városában, illetve a Leng fennsíkján tartózkodó nyomozó végrehajthat egy találkozást az adott mezővel olyan módon, hogy húz egy Hegy Találkozást és rendezi az adott mezőhöz tartozó hatásokat.

KUTATÁS TALÁLKOZÁSOK

Amikor egy nyomozó egy Nyommal hajt végre találkozást az Antarktisz kiegészítő táblán, akkor **nem** a választott Mérhetetlen Vénhez tartozó egyik Kutatás Találkozást rendezi, hanem helyette egy Antarktisz Kutatás Találkozást húz, és azt rendezi.

Egy Antarktisz Kutatás Találkozás minden játékhatás tekintetében Kutatás Találkozásnak minősül.

KALANDOK

A kiegészítő Kalandkártyái azokat az Antarktisz expedíciókat jelenítik meg, amelyeket a nyomozók olyan különféle jutalmak reményében teljesítenek, mint például a Végzet visszaléptetése, vagy előrehaladás az aktív Rejtélynél. Az **ANTARKTISZ** Kalandokat csak akkor kell használni, ha a játék elején az Antarktisi Vészmadár Kezdekártya kerül felhúzásra. A kalandok három szintből tevődnek össze, amelyek mint jellemző, a kártyák elején kerültek feltüntetésre (**I, II, III**), és amelyek a Miskatonic Antarktisz Expedíció történetét mesélik el, melynek során kirajzolódik az ösfürkészek történelme.

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 gyakran magában foglalja egy újabb, a történet következő fejezetét jelentő Kalandkártya húzását. Ezután az aktív nyomozó eldobja a Kalandot, a rajta található valamennyi jelzöt, valamint minden olyan jelzöt, amelyik a kártya hatására került játékba.

FÓKUSZ AKCIÓ

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

- A nyomozó a próba során elkölthet egy Fókuszjelzöt, hogy egy kockát újradobjon. Nincs korlátja annak, hogy hány Fókuszjelzöt 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.

- Az Egyedi Eszközök felszerelések, ezért a Csere akció alkalmával elcserélhetők. Nincs korlátja annak, hogy egy nyomozó hány Egyedi Eszközt tarthat a birtokában.
- 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 jelzöt szintén el kell dobni.



Muldoon Biztos úr,

1926. november 26.

Azért küldöm ezt az üzenetet, hogy egy közelgő veszélyre figyelmeztessenem.

A Miskatonic Egyetem könyvtárosa vagyok, és különös, ritka írások gyűjtője. Nemrégiben látogatást tettem a Danvers Elmeógyógyintézetben abban a reményben, hogy talán megtalálom Timothy Cornish színházigazgató naplóját. Bizonyára ön is emlékszik rá, hogy Cornish egy heveny mentális leépülés után került az intézet felügyelete alá. Noha képtelenségnek hangzik, Cornish olyan információkat helyezhetett el abban a szövegben, talán kódolva, amelyek létfontosságúak lehetnek az emberiség túlélése szempontjából.

Amikor az ápolókkal beszéltem, akkor megjegyezték, hogy milyen furcsa egybeesés, hogy egy fekete öltönyös férfi aznap reggel is éppen Cornish naplóját kereste. Noha a férfi arcát később nem tudták felidézni, feltűnt nekik, hogy az órája milyen hangosan ketyeg. Neki is ugyanazt mondták, amit nekem, hogy a bizonyítékot begyűjtötte a Bostoni Rendőrség. Muldoon Biztos úr, a naplót konkrétan ön foglalta le.

Fontolgom, hogy egyáltalán közöljek-e többet is erről a sötét öltönyös alakról, mert attól tartok, hogy esetleg bolondnak vélné. Arról azonban biztosíthatom önt, hogy az a férfi és a többi hozzá hasonló, nagyon veszélyes emberek. Őlni is képesek azért a naplóért. Kérem, ne engedje, hogy megkaparintsák.

Jelenleg Bostonban tartózkodom a Ruyle Arms Hotelben, és alig várom, hogy találkozhatssam önnel. Legyen nagyon óvatos, Muldoon Biztos úr, és ne beszéljen erről senkinek.

A legszívélyesebb üdvözléssel,

Daisy Walker



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 Szörnyel kell végrehajtania a találkozásokat, mielőtt az összes Legendás Szörnyel végrehajtaná a találkozásokat.

ELTERŐ HARCI PRÓBÁK

Ha egy Szörnyel a szokásos  vagy  próba jelölő szimbólum helyett más tulajdonság szimbólum szerepel, akkor a játékos a helyettesített tulajdonság helyett a jelzett tulajdonság próbáját hajtja végre.

MÁGIKUS ELLENÁLLÁS

Ebben a kiegészítőben egyes Szörnyek és Legendás Szörnyek Mágikus Ellenállás képességgel rendelkeznek. Amikor egy nyomozó Harci Találkozást rendez egy Mágikus Ellenállás képességgel rendelkező Szörnyel, akkor a kocka készletéhez **MÁGIKUS** felszereléseinek és Varázslatainak bónuszait nem használhatja.

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

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 Szörnyel, akkor a kocka készletéhez kizárólag a **MÁGIKUS** felszereléseit és Varázslatainak bónuszait használhatja.

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



REJTÉLY

Ez a kiegészítő bevezet egy új játékmechanikát: "haladjatok 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 helyezz 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 helyezz 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 helyezz a kártyára egy Nyomot a Nyomkészletből. Bármelyik nyomozó költhet a kártyára helyezett Nyomokból, amikor annak a kártyának a hatását rendezzi.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

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

A JÁTÉKNEHEZSÉG SZABÁLYOZÁSA

Ha a játék elején minden játékos egyetért, akkor használhatják az alábbi opcionális szabályokat, hogy segítségükkel megváltoztassák a játék nehézségét.

SZAKASZOLT NEHEZÍTÉS

A játékosok megtehetik, hogy olyan módon teszik fokozatosan egyre nehezebbé a játékmenetet, hogy a Mítosz pakli I. szakaszánál csak könnyű Mítoszkártyákat, a II. szakaszánál csak normál Mítoszkártyákat, a III. szakaszánál pedig kizárólag nehéz Mítoszkártyákat használjanak.

- Ezzel az opcionális szabállyal úgy lehet növelni a nehézséget, hogy a játékosok a Mítosz pakli I. szakaszánál normál kék Mítoszkártyákat, a II. szakaszánál pedig nehéz kék Mítoszkártyákat használjanak. A játékosok úgy is elkezdhetik a játékot, hogy az *Eldritch Horror* Útmutató "Induló Szóbeszéd" szabályai szerint egy könnyű kék Mítoszkártya már játékban van.

IRÁNYÍTSD A SORSODAT!

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

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



GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

K. Mi az Antarktisz kiegészítő tábla mezőinek típusa?

V. Az Antarktisz kiegészítő tábla mezőinek nincs semmilyen típusa. Amikor egy nyomozó az Antarktisz kiegészítő táblán egy Nyommal hajt végre találkozást, akkor felhúz egy Antarktisz Kutatás Találkozáskártyát és rendezi azt.

K. Egy Helyi úttal összekötött két mező szomszédosnak minősül?

V. Igen. Egy Helyi úttal összekötött két mező szomszédosnak minősül.

K. Hogyan működik Finn Edwards akció képessége?

V. Amikor Finn Edwards az akció képességét használja, akkor önmagát, egy a mezőjén tartózkodó másik nyomozót, vagy pedig önmagát és egy a mezőjén tartózkodó másik nyomozót választhatja.

Ha Finn csak önmagát választja, akkor átmozog egy Hajózási Útvonallal vagy Vasútvonallal összekötött szomszédos mezőre.

Ha Finn csak egy a mezőjén tartózkodó másik nyomozót választ, akkor az a nyomozó átmozoghat egy Hajózási Útvonallal vagy Vasútvonallal összekötött szomszédos mezőre.

Ha Finn önmagát, valamint egy a mezőjén tartózkodó másik nyomozót is választ, akkor Finn átmozog egy Hajózási Útvonallal vagy Vasútvonallal összekötött szomszédos mezőre, a kiválasztott a nyomozó pedig dönthet úgy, hogy szintén átmozog ugyanarra a mezőre. Finn és a kiválasztott a nyomozó nem mozoghatnak különböző mezőkre.


K. Hogyan működik Ursula Down passzív képessége?

V. Körönként egyszer Ursula dönthet úgy, hogy egy Fókusszal kevesebbet költ, amikor egy hatásért fizet, beleértve egy próba alkalmával egy kocka újradobásáért elköltött Fókusz is. Ilyen módon egy hatás költsége akár nullára is csökkenhet.

K. Wilson Richard passzív képessége lehetővé teszi-e számára, hogy egyetlen kockát kétszer dobjon újra?

V. Nem. Ha Wilson vagy egy másik nyomozó Wilson mezőjén elkölt egy Fókusz arra, hogy egy kockát újradobjon, és a kockakészlete csak egyetlen kockát tartalmaz, akkor az a nyomozó nem használhatja Wilson passzív képességét.

K. Hogyan működik a Mordály eszköz hatása?

V. Hasonlóan a Duplacsővű vadászpuskához, a Mordállal rendelkező nyomozó két sikert kap minden egyes 6-os dobásért, amikor egy Harci Találkozás során  próbát hajt végre. Azonban az ilyen próbák alkalmával dobott minden 1-es semlegesít egy sikert. Ez azt jelenti, hogy a sikeres dobások megállapításánál minden 1-es dobás után levon egyet a próba eredményéből, legfeljebb nulla sikerig.

K. Rendelkezhetsz-e egy nyomozó több példánnyal ugyanabból az Egyedi Eszközből?

V. Igen. Nincs korlátja annak, hogy egy nyomozó hány Egyedi Eszközt tarthat a birtokában.

K. Elvehet-e Egyedi Eszközt egy nyomozó, amikor egy véletlenszerű eszközt kell húznia?

V. Nem. Ha egy hatás azt mondja, hogy "végy el 1 véletlenszerű Eszközt a pakliból", akkor a nyomozó az Eszköz pakliból húz, nem pedig az Egyedi Eszköz pakliból. Egy nyomozó kizárólag akkor kap Egyedi Eszközt, amikor a hatás kimondottan Egyedi Eszköz húzását határozza meg.






K. Cserélhetnek a nyomozók Feladat eszközöket?

V. Igen. A **FELADAT** Eszközök csakúgy, mint más Eszközök, cserélhetők Csere akció útján. Amennyiben egy **FELADAT** Eszközön egy vagy több jelző van, akkor azok a jelzők a kártyán maradnak a csere után is.

K. Mi történik akkor, ha egy nyomozó kap egy Küldönc Indítása Egyedi Eszközt, és nincs egyetlen olyan Nyom sem a Nyomkészletben, amelyik Város mezőkhöz tartozna?

V. A nyomozó eldobja a Nyomot a legközelebbi olyan Város mezőről, amelyik tartalmaz Nyomot, majd azt a Nyomot képpel felfelé a Küldönc Indítása Egyedi Eszközre helyezi.

K. Egy nyomozó élvezheti-e egyszerre a Szellemek Vihara Varázslatnak és egy Fegyver Eszköznek az előnyeit?

V. Nem. A Szellemek Vihara Varázslat lehetővé teszi egy nyomozó számára, hogy egy Harci Találkozás alkalmával  próbát hajtson végre egy  próba helyett. Ha így tesz, akkor a  próbája bónuszai nem használhatók a  próba során. A nyomozó  bónuszai azonban alkalmazhatók a próbánál.

K. Mikor dobhat el egy nyomozó egy Adósság Állapotot egy Támogatás Állapottal?

V. Ha egy nyomozó egy Adósság Állapotot kapna, és már van a birtokában egy Támogatás Állapot, akkor eldobhatja a Támogatás Állapot ahelyett, hogy elvenné az Adósság Állapotot. Ha egy nyomozó birtokában van egy Adósság Állapot és egy Támogatás Állapot is, akkor bármikor eldobhatja mindkettőt.

K. Visszanyer-e egy nyomozó további Életerőt olyan hatások által, mint például a Vésztartalék Egyedi Eszköz, amennyiben Hipotermia vagy Fertőzés Állapot van a birtokában?

V. Nem. Hipotermia vagy Fertőzés Állapotot birtokló játékos nem nyer vissza Életerőt Pihenés akció során, és nem nyer vissza további Életerőt semmilyen más hatás által sem Pihenés akció során. Az olyan hatások azonban, amelyek által a nyomozó Pihenés akció nélkül nyer vissza Életerőt, mint amilyen például a Magánorvos Eszköz, a szokásos módon hatnak a nyomozóra.

BETŰRENDES MUTATÓ

A	H
A Játék Nehézsége.6	Harci Találkozások. 6
A Játéknehézség Szabályozása.6	Hegy Találkozások.4
A Kiegészítő Áttekintése. 2	Helyi Út. 4
A Kiegészítő Használata. 2	Helyszín Képességek. 4
A Kiegészítő Szimbóluma. 2	Helyszín Találkozások. 4
A Kiegészítő tábla előkészítése....4	J
Antarktisz Kiegészítő Tábla.....4	Játékelemek. 3
Antarktisz Kutatás Találkozások 4	Játéktábla. 4
E	K
Egyedi Eszközök.2, 5	Kalandok.5
Előőrs Találkozások. 4	Kezdéskártya.2, 4, 6
Előrehaladás az Aktív	Kiegészítő Tábla..... 4
Rejtélyben.....6	Kiegészítő Tábla Szabályok.4
Eltérő Harci Próbák.....6	Kutatás Találkozások..... 4
F	M
Fizikai Ellenállás. 6	Mágikus Ellenállás.6
Fókusz. 5	Mozgás a Kiegészítő Táblára.4
Fókusz Akció.5	N
Főtábla.4	Nem Egyedi Eszközök. 5
G	O
Gyakran Ismételt Kérdések..... 7	Opcionális Szabályok.6
	SZ
	Szakaszolt Nehezítés. 6



© 2014 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

KÉSZÍTŐK

A Kiegészítő Terve: Nikki Valens
Az Eldritch Horror Terve: Corey Konieczka és Nikki Valens
Kiegészítő Szövegek: Paul Popleton és Tim Uren
Korrektúra: Dane Beltrami és Matthew Landis
Grafikai Terv: Monica Skupa
Az Eldritch Horror Grafikai Terve: Michael Silsby
Doboz Illusztráció: Jacob Murray
A Játékelemek Illusztrációi: Emilio Rodriguez, Stephen Somers, Magali Villeneuve, a *Call of Cthulhu* LCG és az *Arkham Horror Files* termékek művészei.
Művészeti Rendező: Zoë Robinson és John Taillon
Vezető Művészeti Rendező: Andy Christensen
Vezető Grafikai Tervező: Brian Schomburg
Gyártásvezető: Eric Knight
Gyártás Kivitelezés: Michael Hurley
Kiadó: Christian T. Petersen
Játéktesztelés: Samuel W. Bailey, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Carolina Blanken, Nayt Brookes, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Mike Kutz, Mark Larson, Emile de Maat, Sebastiaan van der Pal, Marijke van der Pal, Scheeres, Chad Reverman, Martin van Schaijk, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug és Vera Visscher.

Fordította: Zsolt Farkas (fkz@freemail.hu)

Szerkesztette: Guszty

Lektorálta: Guszty és Aratan

v.1.0

