



0. Előkészületek

0.1. Válassz nyomozó(ka)t Válaszd ki a főnyomozót, akinél a Kampány Füzet lesz és követi a Füzet utasításait

0.2. Válogasd ki a sérülés, horror, nyom/végzet, és erőforrás zsetonokat

0.3. Rakd össze a játékos paklit 1 nyomozó → 1 pakli

- ♦ Pakli mérete: pontosan annyi kártyát tartalmazhat, amennyit a nyomozó kártya hátoldala mutat
- ♦ Nem tartalmazhat több mint 2 ugyanolyan játékos kártyát (kártya cím alapján)
- ♦ Szerkeszd meg a "Deckbuilding Options" alapján, amit a nyomozó kártya hátulján találsz
- ♦ Be kell tartani minden "Deckbuilding Requirements"-t a nyomozó kártya hátulján
- ♦ Ha kampányt játszol:
 - > első scenario: 0 XP → csak 0 szintű kártyákat tartalmazhat (nincs pötty)
 - XP = teljes győzelmi pontszám +/- bónuszok vagy büntetések
 - > többi scenario: ha van XP → elköltheted új kártyákra: fizess annyi XPt amennyi a kártya szintje (pöttyök)
 - Csak azokat a kártyákat veheted meg, amikhez a nyomozódnak hozzáférése van.
 - Figyeld a pakli méretét: minden (nem állandó) kártyáért egy másikat el kell távolítani a pakliból
 - Gyengeség kártyák és olyan kártyák, amiknek benn kell lenniük a nyomozó paklijában, nem vehetők ki.
 - 0 szintű kártyák nem ingyenesek, 1 XP-be kerülnek!
 - Ha fejlesztesz kártyát: csak az XP különbséget fizess (min. 1) a 2 kártya között → vedd ki a kisebb szintűt
 - Több mint 1 példány az új kártyából → mindegyik példányért külön fizetni és 1 kártya/példány eldobni
 - Írd fel az el nem költött XP-t. A későbbiekben elköltheted a kampány folyamán.
- ♦ Adj véletlenszerű Gyengeség kártyát a paklihoz
- ♦ Story Assets nem rakható bele, hacsak nem a setup vagy scenario kifejezetten nem írja elő

0.4. Rakd össze a káosz zsákot Válassz 4 nehézségi szint közül: easy, standard, hard, expert.

- ♦ Kampány módban a káosz zsák tartalma nem változik: a nehézségi szintet továbbviszed az előző scenarióból.

0.5. Vég 5 erőforrást

0.6. Húzz 5 kártyát Ne legyen gyengeség kártya a kezdő kártyák közt. Az eredmény nem tetszik → egyszeri mulligan

0.7. Rakd fel a scenariót a Kampány Füzet szerint Találkozás, agenda, act paklik, helyszínek stb.

Megjegyzés:

- ♦ A Zord szabály: ha nem egyértelmű egy szabály vagy időzítés, akkor a lehető legrosszabb variációt használjátok ami ahhoz kellene, hogy megnyerjétek a játékot.

Kör

1. Mítosz fázis

Hagyd ki ezt a fázist a játék első körében!

1.1 Kör kezdődik. Mítosz fázis kezdődik Formalizálja a mítosz fázis / új kör kezdetét.

1.2 Rakj 1 végzet zsetont a jelenlegi agenda kártyára

1.3 Ellenőrizd a végzet küszöböt Hasonlítsd össze az összes végzet zseton számát (jelenlegi agenda + más kártyákon) a jelenlegi agenda kártyán található küszöbértékkel.

Ha a végzet száma $\geq$ végzet küszöbérték → agenda pakli előbbre halad.

- ♦ Dobj el minden végzet zsetont a játékból
- ♦ Fordítsd át a jelenlegi agenda kártyát, olvasd el a sztori szöveget, és kövesd az instrukciókat.
- ♦ Következő jelenlegi agenda: következő sorszámu agenda kártya első oldala. (Hacsak máshogy nincs utasítva.)

1.4 Minden nyomozó húz 1 db találkozás (encounter) kártyát

1.4.1 Ha kártyán a peril szó → más nyomozók nem segíthetnek (kártyáikkal, tulajdonságaikkal stb.)

1.4.2 Revelation végrehajtása Az e szó után található utasítások végrehajtása.

1.4.3 Ellenség vagy ármány kártya?

- ♦ Ellenség: a kártya instrukciói szerint jelenik meg
 - Nincs instrukció megjelenésre → ahhoz a nyomozóhoz kerül, aki a kártyát húzta → rakd elé („threat area”-ba).
 - Prey szó: megmondja kihez kapcsolódjon az ellenség, ha ebből konfliktus merülne fel.
- ♦ Ármány: rakd a találkozás pakli dobott lapjai közé, hacsak más instrukció nem áll a kártyán.

1.4.4 Ha a kártyán a surge szó → a nyomozónak újabb kártyát kell húznia. Ekkor ismételd meg a lépéseket 1.4-től.

~ JÁTÉKOS ABLAK

1.5 Mítosz fázis vége Formalizálja a mítosz fázis végét.

Megjegyzés:

- ♦ Ha egy találkozás kártyán található eredmény (→R#) a játékosok befejezték a scenariót és meg kell keresniük a hozzá tartozó eredményt a Kampány Füzetben. Ekkor egy szöveg utasít mi legyen a következő lépés.
- ♦ Aloof: nem kapcsolódik hozzá a nyomozókhoz magától. (Használhatsz akciót vagy kártya hatásokat, hogy magadhoz kapsold.) Nem támadhatod meg addig, míg nem kapcsolódik hozzád.
- ♦ Massive: Egy masszív ellenség minden nyomozóhoz kapcsolódik, aki vele egy helyszínen tartózkodik.



- ♦ **Peril:** a nyomozók nem adhatnak/kaphatnak segítséget más nyomozóktól, míg meg nem oldották a kártya revelation tulajdonságát és/vagy megjelenését.
- ♦ **Retaliate:** Ha a nyomozó elbukik egy Jártasság Próbát, mikor ezt az ellent támadja, akkor visszatámad. (Ha felkészült.)

2. Nyomozó fázis

2.1 Nyomozó fázis kezdődik Formalizálja a nyomozó fázis kezdetét.

~ JÁTÉKOS ABLAK

2.2 Következő nyomozó fordulója kezdődik A nyomozók választanak maguk közt „aktív nyomozót.”

Minden nyomozó csak egy fordulót teljesít minden körben.

~ JÁTÉKOS ABLAK

2.2.1 A nyomozó, ha tud, 3 akciót hajt végre Vagy kevesebbet...

Bármelyiket, bármilyen sorrendben, akár háromszor is egymás után

Nyomozz a helyszínen

- ♦ Tégy értelem (🔍) próbát a helyszín shroud értékével szemben. Lépj a JP.1. pontra.
- ♦ Ha **sikerült** → felfedezel 1 nyomot a helyszínen, rakd a nyomozód kártyájára.
- ♦ Ha a próba **elbukott**, nem fedeztél fel semmi nyomot.
- ♦ A nyomok bármikor felhasználhatók, hogy előrébb léptessék az act paklit. Rakjátok az act kártyára csapatként a megfelelő számú nyom zsetont.
- ♦ Az act előbbre léptetése nem számít akciónak és bármely nyomozó fordulója alatt megtehető.
- ♦ Ha a jelenlegi act-on az **“Objective —”** instrukció található, az felülírja az általános procedurát a léptetést illetően.

Mozogj egy kapcsolódó helyszínrre

- ♦ Elsőként lépsz erre a helyszínrre → fedd fel (fordítsd meg)
- ♦ Rakd rá a megfelelő számú nyomot = a helyszín nyom értéke
- ♦ Ha egy nyomozó mozog, a vele kapcsolódott ellenség is együtt mozog az új helyszínrre.

Húzz (1 db kártyát)

- ♦ Ha “Weakness”-t vagy “Basic Weakness”-t húztunk, először végre kell hajtani a **“Revelation —”** tulajdonságát.

Erőforrás (végy 1 db erőforrást)

Játszd ki egy tárgy (asset) vagy esemény (event) kártyát a kezedből

- ♦ Fizesd ki az erőforrás értékét és játszd ki.
- ♦ Ha esemény kártya → fejtsd ki a hatását, majd rakd a dobott lapok közé.
- ♦ Ha tárgy kártya → rakd magad elé a játék területedre. Addig ott marad, míg egy képesség vagy hatás miatt nem kerül ki a játékból.
- ♦ Tárgy kártyák nem léphetik túl: 1 db szövetséges, 1 db test, 1 db kiegészítő, 2 db kéz és 2 db arcan számokat.
- ♦ Ha egy új tárgyat szeretnél, aminek már nem maradt hely → el kell dobnod a régi kártyát
- ♦ Jártasság (Skill) kártyákat nem játszatsz ki!
- ♦ Kártyák a „fast” kulcsszóval nem kerülnek akcióba, ingyen kijátszhatod.

Aktiválj egy ➡-árú tulajdonságot...

- ♦ ...egy olyan kártyáról, ami: előttd a kontrollod alatt (play area), játékban álló találkozás kártyán (encounter) a te helyszínen, a fenyegetettségi területeden (threat area), a jelenlegi act vagy agenda kártyán van.

Harcoldj egy ellenséggel a helyszínen

- ♦ Tégy támadás (👊) próbát az ellenség harci értékével szemben. Lépj a JP.1. pontra.
- ♦ Ha **sikerült** → **1 db** sérülést okozol az ellenségnek. Fegyverek, varázslatok stb. feljebb tornáztatják ezt a számot.
- ♦ Ha a próba **elbukott**, semmi sérülést sem okozol az ellenségnek.
- ♦ Ha elbuzs egy támadás próbát egy ellenség ellen, aki egy másik nyomozóhoz kapcsolódik, a sérülést, amit okoztál volna, az ellenség helyett a másik nyomozónak kell kiosztani. (A havert kólintottad fejbe a szörny helyett.)
- ♦ Ha az ellenség győzelmi pontot ér, rakd a közös győzelmi pakliba, ahelyett, hogy eldobnád.

Kapcsolj egy ellenséget magadhoz a helyszínen

- ♦ Hogy magadhoz kapcsolj egy ellenséget, rakd magad elé a fenyegetettségi területedre (threat area).
- ♦ Megteheted ellenséggel, ami jelenleg nem kapcsolódik senkihez.
- ♦ Megteheted ellenséggel, ami jelenleg kapcsolódik egy másik nyomozóhoz ugyanazon a helyszínen.

Menekülj el egy ellenség elől, aki hozzád van kapcsolva

- ♦ Tégy gyorsaság (🏃) próbát az ellenség menekülési értékével szemben. Lépj a JP.1. pontra.
- ♦ Ha **sikerült** → ellenség kimerül, kapcsolat megszakad. Rakd vissza a fenyeget. területéről a jelenlegi helyszínrre.
- ♦ Ha a próba **elbukott**, remains engaged with the investigator.

. Jártasság Próba .

JP.1 Határozd meg a Jártasság Próba jellegét Formalizálja a Jártasság Próba kezdetét.

~ JÁTÉKOS ABLAK

JP.2 Rendelj kártyákat a kezedből a próbához +1 jártasság érték minden megfelelő jártasság ikonért.

- ♦ Rendelj bármennyi számú kártyát a megfelelő jártasság ikonnal a kezedből.

- ♦ Minden más nyomozó, aki azonos helyszínen tartózkodik, hozzáadhat szintén **egy (1 db)** kártyát a megfelelő jártasság ikonnal a kezéből.
- ♦ Megfelelő jártasság ikonnak számít az, amelyik ikonja a próba típusával megegyezik, vagy vad ikon (?).
- ♦ Mikor próbához rendelsz kártyát, nem kell kifizetni az erőforrás árát.
- ♦ A nyomozó ezen kívül még hozzáadhat szabadon aktiválható (~) tulajdonságokat, hogy módosítsa a próbát.

~ JÁTÉKOS ABLAK

JP.3 Végy 1 káosz zsetont a káosz zsákból.

JP.4 Alkalmazd a káosz szimbólum hatását

JP.5 Számold ki a nyomozó módosított jártassági értékét

- ♦ Nyomozó alap jártassága + minden aktív módosító + hozzárendelt kártyák + káosz zseton hatása(i).

JP.6 Határozd meg, hogy sikerült/elbukott a próba

- ♦ Siker: módosított jártasság $\geq$ a nehézség értéke
Ha a nyomozó automatikusan sikeres egy kártya hatás miatt, akkor a próba nehézsége 0 értékűnek számít.
- ♦ Bukás: módosított jártasság $<$ a nehézség értéke
Ha a nyomozó automatikusan elbukott egy kártya hatás/csáp zseton miatt, akkor a jártasság 0 értékűnek számít.

JP.7 Alkalmazd a Jártasság Próba eredményét

- ♦ Hajtsd végre a Próba következményét, amit a kártya vagy szabály meghatározott.
- ♦ Ha több következményt is végre kell hajtani, a Próbát végző nyomozó határozza meg a végrehajtási sorrendet.

JP.8 Jártasság Próba vége Formalizálja a Jártasság Próba végét.

- ♦ Dobd el az összes kártyát amit a Jártasság Próbához rendeltél.
- ♦ Rakd vissza az összes zsetont a káosz zsákba.

2.2.2 Nyomozó fordulójának vége Fordítsd a nyomozó kis kártyáját a színtelen oldalára.

- ♦ Ha van még nyomozó, aki nem végezte el a fordulóját ebben a körben, lépj a 2.2. pontra.
- ♦ Ha minden nyomozó elvégezte a fordulóját ebben a körben, lépj a 2.3. pontra.

2.3 Nyomozó fázis vége Formalizálja a nyomozó fázis végét.



Megjegyzés:

- ♦ Attack of opportunity: Ha egy nyomozó kapcsolódott egy vagy több ellenséggel, és más akciót csinál mint harcolás, menekülés vagy aktivál $\rightarrow$ (parley/resign) tulajdonságot $\rightarrow$ ellenség támad. Játékos választja ki a támadás sorrendet.
- ♦ Victory: Ha egy találkozás kártyának van győzelmi pontja, félrerakjuk a scenario végéig. Megkapjuk:
-Ellenség $\rightarrow$ ha legyőztük.
-Helyszín $\rightarrow$ ha a scenario végén fel van fedezve és nincs rajta nyom jelző.
-Treachery $\rightarrow$ ha megoldjuk a feltételeit.
- ♦ Uses (X): új jelző típust ad $\rightarrow$ rakj X db-ot a kártyára, mikor játékba kerül. X=erőforrás jelző



3. Ellenség fázis

3.1 Ellenség fázis kezdődik Formalizálja az ellenség fázis kezdetét.

- ♦ Bármikor egy nem kimerült, nem kapcsolódott ellenség egy helyszínen van egy nyomozóval $\rightarrow$ rögtön kapcsolódik a nyomozóhoz.
- ♦ Ha több nyomozó is van a helyszínen mikor kapcsolódik $\rightarrow$ főnyomozó dönti el a kapcsolódás sorrendjét.

3.2 Vadászó ellenségek mozognak Lépdessz az összes vadászó, nem kapcsolódott ellenséget

- ♦ Az ilyen ellenség egyet lép egy kapcsolódó helyszínen a legközelebbi nyomozó irányába.
- ♦ Ha egy Vadász egy helyszínen lép, ahol egy vagy több nyomozó van $\rightarrow$ azonnal kapcsolódik az egyikhez.

~ JÁTÉKOS ABLAK

3.3 Kapcsolódott ellenségek támadnak a következő nyomozó végzi ezt el. Minden támadást végre kell hajtani mielőtt a következő játékosra sor kerül.

- ♦ Minden nem kimerült, nem kapcsolódott ellenség támad $\rightarrow$ oszd ki az okozott sérülést/horrort egyidejűleg a kapcsolódott nyomozónak.
- ♦ A nyomozó kioszthatja a sérülést/horrort egy szövetségesnek. Ha a szövetséges halott $\rightarrow$ dobod el. Ha a nyomozó halott $\rightarrow$ iktasd ki.
- ♦ Merítsd ki az ellenséget.
- ♦ Több ellenség támad $\rightarrow$ a megtámadott nyomozó dönti el a sorrendet.
- ♦ Attacks of opportunity esetén az ellenség nem merül ki.
- ♦ Mikor az utolsó nyomozó is végrehajtotta az ellenség támadását, lépj a következő Játékos ablakhoz. $\downarrow$ (alant)

~ JÁTÉKOS ABLAK

3.4 Ellenség fázis vége Formalizálja az ellenség fázis végét.



Megjegyzés:

- ♦ Ha minden nyomozót kiiktattatok, akkor olvasd el az "if no resolution was reached" részt a Kampány Füzetben.



4. Karbantartás fázis

4.1 Karbantartási fázis kezdődik Formalizálja a karbantartási fázis kezdetét.

~ JÁTÉKOS ABLAK

4.2 Akciók visszaállítása Fordítsd vissza az összes nyomozó kis kártyáját a színes oldalára.

4.3 Kimerült kártyák visszaállítása Egyidejűleg

- ♦ Minden nem kapcsolódott ellenség, ami most visszaáll, ha egy helységben áll egy nyomozóval, ekkor kapcsolódik is vele.

4.4 Minden nyomozó húz 1 kártyát és kap 1 erőforrást

4.5 Minden nyomozó leellenőrzi a kezében tartott lapok számát Nem több mint 8. Ha több → eldobni míg 8 nem lesz.

4.6 Karbantartási fázis vége Formalizálja a karbantartási fázis végét és a kör végét.

- ♦ Minden aktív “until the end of the round” hatás ekkor elveszti érvényességét.
- ♦ Játék folytatódik a Mítosz fázis kezdetével a következő körben. Lépj 1.1. pontra.

V. 1.0

Created by Csaba Szabó

2016-12-21