

RETTEGÉS ARKHAMBAN FAQ

v1.2, 2007. január 4.

Az alábbi FAQ három részből áll. Az első rész azon változtatásokat (Errata) tartalmazza, amelyek belekerültek a 2. kiadásba, és így a magyar kiadásba is; ezek csak tudomás végett szerepelnek itt. A második rész a tényleges FAQ. A harmadik egy nem-hivatalos FAQ az FFG fórumáról, ennyivel ez több az angol eredeténél – ellenben a magyar változattól kihagytam a kiegészítőkre (The Dunwich Horror, The Curse of the Dark Pharaoh) vonatkozó kérdéseket-válaszokat.

A 6. oldal lábjegyzetét mindenképp nézzétek meg!

1. RÉSZ: ERRATA

Kártyák

Oltalom a húsnak (Flesh Ward): Az épelméjűség-költség 1, a szövege: „**Bármelyik fázisban:** ha elvarázsolod és a lapot elforgatod, egy bármilyen forrásból származó életerő-vesztésedet teljesen semlegesítesz. A Mérhetetlen Vén felébredtekor dobd el a kártyát.”

Gyógyító kő (Healing Stone): Az ára 8\$, és a szöveg végére odakerül, hogy „A Mérhetetlen Vén felébredtekor dobd el a kártyát.”

Lámpás (Lantern): Az ára 3\$. a szövege: „+1 a szerencsepróbákhoz”.

Nyomozólapok

Jenny Barnes nem 1, hanem 2 közönséges tárggyal kezd, **Bob Jenkins** pedig 8\$ helyett 9\$-ral.

Az alábbi változtatások és magyarázatok bekerültek a játékszabályba.

Előkészületek, 14. pont (5. oldal): Ha a felhúzott kártya *szóbeszéd*, azt dobjátok el, és addig húzzatok, amíg sikerül egy **nem szóbeszédet** felhúznotok.

Frissítési cselekedetek (5. oldal): A megszerzésüket követő első frissítési fázisban még nem kell dobni a támogatók, kölcsönök, áldások és átkok miatt.

Arkhami találkozások (8. oldal):

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

Kapu nyitása, szörnyek kirakása (9. oldal): Ha a helyszínen sem nyitott kapu, sem ősi jel nem található, kapu nyílik rajta, melyen egy szörny jön át... **Kivétel:** öt vagy több nyomozó esetén egy szörny helyett kettő jelenik meg a kapuban.

Szörnyroham (9. oldal): Ha a helyszínen nyitott kapu található, a városban lévő összes nyitott kapuban megjelenik egy-egy szörny. Ezt a jelenséget **szörnyrohamnak** nevezzük. Ilyenkor meg kell vizsgálnotok, melyik a nagyobb: **a nyitott kapuk vagy a játékosok száma.** A játéktáblára szörnyrohamkor **a nagyobb értékkel megegyező számú** szörny kerül. A kezdőjátékos szörnyjelzőket húz a szörnytárolóából, és véletlenszerűen minden nyitott kapus helyszínre lerak egyet. Amennyiben több szörnyet kell lerakni, mint ahány nyitott kapu van, a szörnyeket a lehetőségek határáig egyenlően kell lehelyezni; továbbá egy kapuhoz sem rakható le több szörny, mint ahhoz a kapuhoz, amely a szörnyrohamot okozta. Ha így összesen több szörnyet kellene lehelyezni, mint amennyi egyáltalán lehetséges (erről bővebben a 18. oldalon olvashatsz), ti döntitek el, hol jelennek meg szörnyek. Ám ezt még a szörnyjelzők kihúzása előtt el kell döntenetek. Ha nem tudtok megegyezni, a kezdőjátékos határozza a szörnyek helye felől.

Példa: heten játszottok, 3 kapu van nyitva (egy a Fekete-barlangban, egy a laborépületben, egy pedig az elhagyatott szigeten), és nincs szörny a játéktáblán. A felcsapott mítoszkártya szerint kapu nyílik a Fekete-barlangban. Mivel ott már található kapu, szörnyrohamra kerül sor: 7 szörnyet kell húznotok a tartóból, és a nyitott kapukra kell raknotok azokat. A szabályok szerint a lehetőségek határáig egyenlően kell

elosztanotok a szörnyeket, tehát mindhárom kapuhoz 2-2 szörnyet rakhattok, a 7. szörnyet pedig a Fekete-barlanghoz kell tennetek, mivel ez a kapu az oka a szörnyrohamnak. A Fekete-barlangnál így 3 szörny lesz, a másik két kapunál pedig 2-2.

Fegyverekre és varázslatokra vonatkozó korlátok (15. oldal): Egy fegyver vagy varázslat bónuszát csak akkor kapod meg (még abban az esetben is, ha a lap szövege szerint a bónusz a harc végéig járna), ha a kártyához „van elég kezéd”. Az elkövetkező körökben használhatsz más fegyvereket és varázslatokat, de amint „elengedsz” egy fegyvert vagy varázslatot, annak bónuszát elveszíted. Hasonlóképp a felfrissülő varázslatok hatása is megszűnik (például a végső csata fordulójának elején), azokat újra el kell mondani.

Elpusztult nyomozók (16. oldal): Ha nyomozód életereje és épelméjűsége **egyszerre** 0-ra csökken, a nyomozó **elpusztul**.

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

A rettegéssáv (17. oldal): Amennyiben a rettegés szintje már 10-es, és növekednie kellene (például egy mítoszkártya hatása miatt), annyi végzetjelzöt rakjatok a Mérhetetlen Vén végzetsávjára, amennyivel emelkednie kellene a rettegés szintjének.

A Mérhetetlen Vén felébredt (18. oldal): A Mérhetetlen Vén azonnal felébred, ha szörnyjelzöt kellene húznotok a szörnytárolóból, de ott nincsen egyetlen szörnyjelző sem.

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

A végső csata (18. oldal): A harc megkezdése előtt dobjátok el az aktív *környezet-* és *szóbeszéd*kártyát, továbbá a végső csata során a nyomozóknak nem kell foglalkozniuk sem a *támogatókkal*, sem a *bankkölcsonökkel*.

Szörnyek és találkozások (22. oldal): Sok olyan találkozás van, amikor kapu nyílik és szörny jelenik meg. Ilyenkor a kapu is, a

szörny is a játéktáblán marad. Azonban vannak olyan találkozások is, amikor csak egy szörny jelenik meg (például a Fekete-barlangnál vagy Hibb Betérőjénél); ebben az esetben a szörny *nem* marad a játéktáblán. Amennyiben egy ilyen szörnyet a nyomozók legyőznek, az adott játékos megkapja a jelzöt trófeaként (kivéve, ha a szörny képessége ezt nem engedi); ha nem győzik le a nyomozók a szörnyet, annak jelzője a találkozás kimenetelétől függetlenül (a nyomozó elkerüli a szörnyet, illetve elájul vagy megőrül a harc során) visszakérül a szörnytárolóba.

2. RÉSZ: GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK (FAQ)

Az ég és a repülő szörnyek

K: *Pontosan hogyan mozognak a repülő szörnyek?*

V: A repülő szörnyek az alábbiak szerint mozognak:

1. Miként a többi szörny, a repülő szörnyek is csak akkor mozognak, ha a mítoszfázisban az ő szimbólumuk látható a kártyán.
2. Repülő szörny nem hagy el olyan helyszínt-utcát, ahol nyomozó van.
3. Ha utcán vagy helyszínen lévő repülő szörny mozog, olyan szomszédos utcára mozog, ahol van nyomozó; ha nincs ilyen, felemelkedik az égbe.
4. Ha az égben lévő repülő szörny mozog, olyan utcára megy, ahol nyomozó van; a szörny bármelyik utcára mehet. Ha több nyomozó között választhat, ahhoz a nyomozóhoz megy, akinek a legalacsonyabb a *lopózása*. Egyenlőség esetén a szokott módon a kezdőjátékos határozhatja meg, hogy az érintettek közül kihez megy a szörny. Ha az utcákon nincs egyetlen nyomozó sem, a szörny marad az égben.

A külterületek és a szörnylimit

K: *Kaphatnánk egy példát arra, hogyan is van ez a külterületekes-szörnylimites dolog?*

V: A szörnylimit mindig a játékosok száma plusz három. Ha a játéktáblára újabb

szörny kerülne fel, a szörny a külterületekre kerül. Ha a külterületek megtelnek, a rettegésszint megnő eggyel, és a külterületekről az összes szörny visszakerül a szörnytartóba. A külterületek legfeljebb nyolc mínusz a játékosok száma szörny lehet, ahogy az a szabály 17. oldalán megtalálható táblázatból leolvasható.

Példa: *Hárman játszottok, tehát a szörnylimit 6, és a külterületeken legfeljebb 5 szörny lehet. Jelen pillanatban 3 nyitott kapu van a játéktáblán, 6 szörny van Arkhamban és 4 a külterületeken. A mítoszfázisban húzott kártya szerint ott nyílna kapu, ahol már van kapu, így szörnyrohamra kerül sor, és 3 szörny jelenik meg. Először húztok 2 szörnyet, és ezeket felrakjátok a külterületekre. A második szörny már az ottani limiten felül van, így a rettegésszint megnő 1-gyel, és a külterületekről minden szörny visszakerül a szörnytartóba. Végül a szörnytartóból húztok egy szörnyet – a harmadikat –, és felrakjátok a külterületekre.*

Helyszínek

K: *Ha egy kártya miatt egy helyszínt ideiglenesen le kell zárni, mi történik az ott lévő szörnyekkel és nyomozókkal?*

V: Csakúgy, mint amikor végleg le kell zárni egy helyszínt, az ottani szörnyek és nyomozók az utcára kerülnek.

K: *Hogyan is működnek a helyszínek képességei?*

V: Az arkhami találkozások fázisában a nyomozó megteheti, hogy nem húz helyszínkártyát, hanem a helyszín képességét használja. Ehhez rendelkeznie kell a szükséges pénzzel, jelzőkkel (tehát csak akkor vásárolhat, ha van legalább 1\$-ja, illetve rendelkeznie kell a szükséges nyomokkal, trófeákkal). Vagyis csak akkor használható egy helyszín képessége, ha a nyomozó valóban képes azt használni.

K: *Szörnytrófeák becserélésénél a szörnyek módosult szívósságával kell számolni?*

V: Igen. Bárhol legyen szó a szörnytrófeák szívósságáról, mindig a módosított értékekkel kell számolnotok.

K: *Miért ne tennék meg a nyomozók, hogy addig táborozzanak a Furcsaságok Boltjánál, amíg meg nem vásárolják a négy ősi jelet?*

V: Ha egy nyomozó vásárol a Furcsaságok Boltjában vagy a Vegyeskereskedésben, a három kártya egyikét meg kell vennie, ha képes rá. A másik két tárgy visszakerül a pakli aljára. Ez az oka annak, hogy költséges mulatság az ősi jelek „kikeresése”.

Arkhami találkozások

K: *Több helyszínkártya azt írja, hogy a nyomozó átmehet egy másik helyszínre, és ott újabb találkozása lehet; mi történik akkor, ha ott kapu és/vagy szörny van?*

V: Először a nyomozónak le kell győznie vagy el kell kerülnie az ottani szörnyet, szörnyeket. Ha sikerül, ott új, teljes arkhami találkozási fázisa lesz a nyomozónak, aszerint, hogy van-e ott kapu vagy nincs (6-8. oldal).¹

K: *Ha a helyszínkártya szerint „kapu nyílik és szörny jelenik meg”, melyik történik meg előbb?*

V: Először a kapu nyílik meg, és ha van ott nyomozó, az azonnal átkerül rajta. Ezután jelenik meg a szörny. Az így megjelent szörny a játéktáblán marad, beleszámít a szörnylimitbe, és alkalmasint nyomban a külterületekre kerül.

K: *Ha a helyszínkártya szerint „kapu nyílik és szörny jelenik meg”, felkerül egy végzetjelző a Mérhetetlen Vén végzetsávjára?*

V: Igen.

K: *Ha a helyszínkártya szerint elrontott próba esetén „itt maradsz 2 fordulóig, és kapsz 2 nyomot”², de a második forduló befejezése előtt a helyszínen kapu nyílik, és átrántja a nyomozót az idegen világba, a nyomozó nem kapja meg a 2 nyomot?*

V: De. A nyomozó a sikertelen próba után azonnal megkapja a 2 nyomot. Ha közben kapu nyílik ott, a nyomozó átkerül rajta, és késlekedésre kényszerül. Azt, hogy még kimaradt volna a játékból, „elfelejti” – most már a késlekedés az, ami számít.

¹ Figyelem! Ezzel ellentétes szabálymagyarázatot találtok a harmadik részben!

² Van ilyen? A Megnevezhetetlen egyik helyszínkártyája ilyesmi, de ott csak egy fordulót késlekedik a nyomozó, nem kettőt.

Kapuk és idegen világok

K: *Kap nyomozóm felfedezésjelzőt, ha az idegen világ első részén jár, és az ottani találkozás következtében elvész a tér és az idő labirintusaiban?*

V: Nem.

K: *Kap nyomozóm felfedezésjelzőt, ha az idegen világ első részén jár, és az ottani találkozás következtében visszakerül Arkhamba?*

V: Igen.

K: *Kap nyomozóm felfedezésjelzőt, ha az idegen világ első részén jár, és „kapukeresést” varázsolva visszakerül Arkhamba?*

V: Igen. Általában, ha a nyomozó „visszakerül Arkhamba”, egy olyan kapuhoz kerül, amely az adott idegen világba nyílik, és kap egy felfedezésjelzőt.

K: *Miért késlekedik a nyomozó, ha „rányílik” egy kapu, és miért nem, ha önszántából lép át a kapun?*

V: Ha nem késlekedne az a nyomozó, akire rányílik egy kapu, akkor úgy kelhetne át az idegen világon, hogy csak egy találkozásra kerülne ott sor, nem pedig kettőre.

K: *Ha késlekedik egy nyomozó egy idegen világban, és a találkozás következtében visszakerül Arkhamba, még mindig késlekedni fog?*

V: Igen. Azon, hogy késlekedik, nem változtat semmit az, hogy visszatért Arkhamba.

K: *Ha egy „+” szimbólumos kaput bezárnak a nyomozók, a külterületekről is lekerülnek az ugyanilyen szimbólumos szörnyek?*

V: Igen. Ha a nyomozók bezárnak vagy lepecsételnek egy kaput, az összes ilyen szimbólumos szörny visszakerül a szörnytárolóba, még a külterületekről is.

K: *Mi történik akkor, ha egy lezárt helyen nyíló kapuban jelenik meg szörny? Vagy akkor, ha lezárul egy olyan helyszín, ahol kapu és szörny van? A szörny „csapdába esik” a lezárt helyszínen?*

V: A kapu „felülírja” a helyszínt, így amíg a kapu nyitva van, addig nincs lezárt helyszín, ahol a szörny csapdába lehetne. A

kapu a lezárt jelző tetejére kerül. Ha a kaput bezárják, a lezárt helyszínek szabálya szerint kell eljárni - a helyszínről az összes nyomozó és szörny az utcára kerül

Nyomozókártyák

K: *Ha valaki eldob egy kártyát, hogy megfizessen valamilyen költséget (például azért, hogy megszabaduljon a „Kedvező csillagállás” szóbeszédétől), a kártya eldobással aktiválódó képességét kihasználhatja? (Például „Herceg” eldobásával a játékos visszkapja összes épelméjűségét.)*

V: Nem. Aki valamiféle költség megfizetése miatt dob el egy kártyát, az nem használhatja annak eldobással aktiválódó képességét.

K: *A varázslatok tárgyakkal számítanak? Ha egy találkozás miatt tárgyakat kell dobni, varázslatok is eldobhatóak?*

V: Igen, a varázslatok tárgyakkal számítanak. Lehet, hogy nem teljesen logikus, de egyszerűbbé teszi a dolgokat.

K: *A „Lopakodás” szövege szerint egyrészt +1 járul a lopózáshoz, másrészt ha a játékos lopózáspróbánál nyomot költ el, kap még egy kockát. Ez két hatás, vagy a szöveg a a „+1” magyarázata? (Ugyanez a kérdés az összes hasonló tulajdonságkártyára.)*

V: Ez két hatás. Egyrészt a nyomozó lopózása megnő eggyel, másrészt mindig, amikor lopózáspróbánál bead 1 nyomot, két kockával dobhat egy helyett.

K: *A „riadóautó” használatánál a nyomozónak szörnymentes útvonalat kell keresnie, vagy egyszerűen áthelyezi nyomozóját egyik helyről a másikra?*

V: Egyszerűen átrakja a nyomozót, nem kell útvonalak keresésével, közben szörnyekkel bajlódnia. Természetesen továbbra is el kell kerülnie a kiindulási és a célhelyszínen lévő szörnyeket.

K: *Külön használni kell az „ostort” és a „feszületet” harcban speciális képességükért?*

V: Nem, másodlagos képességükhöz nem kell használni (kézben tartani) e tárgyakat.

K: *Mikor is kell pontosan használni az „oltalom a húsnak” varázslatot?*

V: Amikor 1 vagy több életerőt veszítesz, megpróbálkozhatasz e varázslat megidézésével, például a varázslat megóvhat egyetlen elrontott harci próba következményétől. A varázslat nem akadályozza meg, hogy a nyomozó ugyanezen forrásból újabb életerő-vesztést szenvedjen (például ha a következő harci dobását is elrontja, akkor már veszít életerőt).

K: Az idegen világokban tartózkodó nyomozók nem kapnak mozgáspontokat. Ha azonban az idegen világban lévő nyomozónál van olyan tárgy, ami mozgáspontokat ad (pl. „motorbicikli”, „R'lyeh rubintja”), a nyomozó használhat olyan tárgyat, amelyhez mozgáspontokat kell elköltenie (pl. *Necronomicon*)?

V: Nem. Az idegen világokban nem jár mozgáspont, semmilyen forrásból sem, és nem is használhatóak itt olyan tárgyak, amelyekhez mozgáspontokat kell elkölteni.

A nyomozók képességei

K: Harvey Walters képessége („szilárd elme”) a varázslatok épelméjűség-költségére is hat?

V: Nem. A professzor képessége csak a veszteségeket csökkenti, a költségekre nem hat. Ugyanez igaz a gengszter, Michael McGlen képességére is.

K: Mi történik akkor, ha egy helyszínkártya arra utasít, hogy a nyomozó húzzon 2 helyszínkártyát és válasszon egyet, és ez a nyomozó Darrell Simmons (Arkhamban) vagy Gloria Goldberg (idegen világban)?

V: Ilyenkor ezek a nyomozók 3 helyszínkártyát húznak, és abból választanak egyet.

Mítoszkártyák

K: A „Kijárási tilalom” a rendőrrre is vonatkozik? Ő is a rendőrségre kerül, ha az utcán marad?

V: Nem, a rendőrrre nem vonatkozik a tilalom, ő maradhat az utcán.

K: A „Rettentő kísérlet” szörnyeire hatnak a „Megerősítik az egyetem biztonságát!”, a „Külső Istenek flótája”, és a más efféle lapok?

V: Nem. Ezek a szörnyek nincsenek ténylegesen a játéktáblán, csupán úgy lehet harcolni velük, mintha ott lennének.

K: Mire jók az aktivitásjelzők?

V: Ezek jelzik, hogy valamiféle aktivitás zajlik az adott helyszínen. Általában egy szóbeszéd aktív voltát jelzik, de más mítoszkártyák esetén is előkerülhetnek.

Szörnyek képességei

K: Mi történik akkor, ha egy nyomozó egy éji huhogány ellen harcolva elrontja harci próbáját?

V: Elrontott harci próbánál az éji huhogány átrántja a nyomozót a legközelebbi kapun. Idegen világban tartózkodva a legközelebbi kapu az Arkhamba vezető, vagyis a nyomozó azonnal visszakerül Arkhamba, és kap egy felfedezőjelzőt. Az éji huhogányok Nodens szolgálai, és olykor bizony segítik a nyomozókat.

K: Hogyan mozognak Tindalos kutyái, ha két nyomozó ugyanolyan közel van hozzájuk?

V: Miként a repülő szörnyek, ahhoz a nyomozóhoz mennek, akinek kisebb a lopkodása. Ha egyenlő, a kezdőjátékos dönt.

K: A fizikai/mágikus ellenállás és immunitás hat a közönséges/mágikus fegyverek és a varázslatok másodlagos képességeire is?

V: Nem. E képességek csak a harci próbákhoz járó bónuszokra hatnak, a többi képességre nem.

K: Ha mozgás helyett dob a Chthon-féreg, és az eredmény 4-6, az idegen világokban tartózkodó nyomozók is veszítenek életerőt?

V: Nem, a Chthon-féreg okozta földrengés csak Arkhamra hat, és az itt tartózkodó nyomozókra. Nagy ritkán biztonságosabb az idegen világokban tartózkodni...

A Mérhetetlen Vének képességei

K: Mi történik akkor, ha már van kinn egy nem-időjárás környezetkártya, hat Ithaqua képessége („jeges szél”), és időjárás-kártyát húzunk?

V: A mítoszkártya normál részét (kapu, nyom, szörnyek mozgása) hajsátok végre, majd dobjátok el az újonnan húzott mítoszkártyát. A korábban húzott környezet marad a játéktábla mellett.

K: *Yog-Sothoth képessége („A Kulcs és a Kapu”) szerint a kapuk lezárásának, lepecsételésének nehézsége megnő 1-gyel. Ez azt jelenti, hogy a lepecsételéshez 6 nyom kell?*

V: Nem, hanem azt, hogy az ösztön- vagy mítoszismeret-próbánál 2 sikert kell dobni.

A Végső csata

K: *A végső csata során a nyomozóknak teljes frissítési fázisuk van, vagy csak korlátozott?*

V: Teljes frissítési fázisuk van.

K: *Hogyan is adódnak össze pontosan a nyomozók által elért sikerek?*

V: A Mérhetetlen Vén legyőzéséhez a nyomozóknak összesen annyi sikert kell elérniük, amennyi a nyomozók száma megszorozva a Mérhetetlen Vén végzetjelzőivel. Ha például 4 nyomozó néz szembe Yiggel (10-es végzetsáv), 40 siker kell a győzelemhez. Mindig, amikor elérnek 4 sikert, levesznek egy végzetjelzőt. Ha például a harc első fordulójában összesen 9 sikert érnek el, akkor 2 végzetjelzőt távolítanak el, és 1 sikert visznek át a következő fordulóra.

K: *Ithaquával harcba kezdve hogyan is kell dobni a tárgyakra? Egyesével kell dobni minden tárgynál, vagy a játékos annyi kockával dob, ahány tárgya van, és minden sikerhez hozzárendel egy megtartandó tárgyat?*

V: Egyesével kell dobni minden tárgyra.

Vegyes

K: *Pontosan mikor, hogyan és mit adhatnak át egymásnak a nyomozók?*

V: Két ugyanott tartózkodó nyomozó bármikor átadhat egymásnak tárgyakat, kivéve harc közben. Cserélgetésre sor kerülhet mozgás előtt, után és közben, vagyis a cserélgetés nem feltétlen zárja le a mozgást.

A nyomozók átadhatnak egymásnak **közönséges** és **egyedi** tárgyakat, **pénzt**, valamint **varázslatokat**; ellenben nem adhatnak át egymásnak társakat, nyomokat, szörny- és kaputrófeákat.

K: *Ha egy kártya hatása szerint a „következő fordulód elmarad”³, ez minden fázisra vonatkozik, a frissítésre is?*

V: Igen. Ez más, mint a jóval gyakoribb „következő fordulóban nem mozoghatsz”, ami gyakorlatilag késlekedés.

K: *Mikor hajthat végre a játékos a fázis során valamiféle cselekedetet? Például ha egy játékosnál ott van Herceg, mikor dobhatja el, hogy visszakapja összes épelméjűségét? Ha húz egy helyszínkártyát, dob, és veszít egy csomó épelméjűséget, eldobhatja Herceg kártyáját a dobás előtt, a dobás után, vagy csak a találkozás előtt tehette volna meg?*

V: Az adott fázison belül a cselekedet bármikor végrehajtható, amikor feltételei teljesülnek. Azonban a helyszín- vagy kapukártya felhúzása után azt teljesen végre kell hajtani, mielőtt valamely cselekedetre sor kerülhetne. Vagyis a helyszínkártya felhúzása előtt kell Herceget eldobni; ha a helyszínkártya végrehajtása során a nyomozó épelméjűsége 0-ra csökken, a nyomozó megőrül, mielőtt használhatná Herceget. Persze akadnak kivételek, mint amilyen az „oltalom a húsnak”, minthogy az egy életerő-vesztéséget semlegesít, és a kártya pontosan arra szolgál, hogy reakcióként lehessen használni.

K: *Hogyan is történik az újradobás? Csak az eredeti kockákat lehet újradobni, vagy a nyomok beadásával szerzett plusz kockákat is?*

V: Újradobásnál a játékos az összes kockával dob, amelyekkel e próba során dobott; ha már nyomok elköltésével kapott kockákat, most ezeket is újradobja.

3. rész: A nem-hivatalos FAQ

Az alábbiak az Fantasy Flight Games fórumának egy erre dedikált topikjából származnak (<http://www.fantasyflightgames.com/cgi-bin/yabb/YABB.cgi?num=1166651340>), és az egyik tervező, Kevin Wilson válaszait gyűjtötték össze itt.

³ Az elmeegógyintézet egyik találkozója („Apró baleset...”) ilyen, ott a „következő fordulóban nem mozdulsz innen” **fordítási hiba**, a helyes szöveg a „**következő fordulód elmarad**”.

Ha egy nyomozó elrontja iszonyatpróbáját, és épelméjűsége 0-ra csökken, már nem kerül sor harci próbára, a szörny nem foglalkozik a sarokban nyöszörgő ronccsal. A nyomozó rögn az elmeógyógyintézetbe kerül (vagy elvész a tér és az idő labirintusaiban, ha egy idegen világban volt éppen).

A „következő fordulóban nem mozog” gyakorlatilag késlekedésnek felel meg.

A rettegésszint nem csökken. Sosem, sehogy.

Az egyik rendőrségi helyszínkártya szerint Dingby rendőr elhagyja a 0.45-ösét. Ez természetesen csak egy 0.38-as; ugyan, ki bízna Dingby rendőrre egy 0.45-ös automatát?

A sikertelen varázslás is lefoglalja a kezét.

A sikeres varázslás bónusza csak addig számít, amíg a nyomozó a varázslatot „fogja a kezében”. Ha például ismétlőkarabélyt ragad, a varázslat hatása megszűnik.

A közönséges fegyverek vagy a „sorvasztás”-jellegű varázslatok a teljes harc idején adják bónuszukat (amíg „fogja őket” a nyomozó); a dinamit-félék viszont csak egyetlen harci dobáshoz.

Az elforgatást igénylő varázslatok és tárgyak fordulónként csak egy harcban (vagyis egy szörny ellen) használhatóak, hiszen majd csak a frissítés után használhatóak újra. A Mérhetetlen Vén ellen harcolva minden harci dobást frissítés követ, vagyis a varázslatokat mindig újra el kell mondani.

Amikor egy nyomozó találkozás eredményeképp egy helyszínről egy másik helyszínre megy, nem kell a szörnyekkel foglalkoznia. Legalábbis nem azonnal. Harcra, elkerülésre csak a mozgási fázisban kerül sor; a találkozási fázis során csak a helyszínkártya eredményeképp megjelenő szörnnyel kell foglalkozni.⁴

A frissítési fázis során a 2. lépésnél kerülhet sor varázslásra, tehát az ekkor elforgatott varázslatok majd csak a legközelebbi frissítési fázisban, az 1. lépésnél fordulnak vissza.

Ha valaki elégedetlen Mária nővér képességével, használhatja ahelyett azt, hogy Mária nővér a frissítési fázisban 1 nyom beadásával újradobhatja *áldás*-dobásait.

R'lyeh rubintja fordulónként csak egy játékosnak ad mozgáspontokat. (Tehát hiába adják át egymásnak a nyomozók a mozgásfázisban, nem kaphatnak többen is plusz mozgáspontokat.) Gyakorlatilag lemaradt a „forgasd el”-rész a kártyáról...

⁴ Ez eltér a hivatalos FAQ-tól (lásd 3. oldal). Úgy tűnik, Kevin Wilson a hivatalos FAQ ismeretében tartotta fenn ezen állítását. Tessék választani...