

# CULTISTORM v.34

Kooperatív társasjáték 3-5 fő részére  
Az 1-2 játékos szabályokat nem tartalmazza!

## A CULTISTORM BEMUTATÁSA

---

### A JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

A Cultistorm egy kooperatív társasjáték, amelyben a játékosok Massachusetts Állam Nyomozó Hivatala és a Miskatonic Egyetem által közösen felállított speciális ügyosztály detektívjeit alakítják a 20. század eleji Amerikában. A játék kiinduló pontja, hogy a kitört a kultisták vihara, és ijesztően eltorzul ismeretlen emberek sokasága bukkant fel Arkham vidékén. Ezeknek a kultistáknak az a céljuk, hogy a kozmikus térből és időből származó uraikat, akiket Mérhetetlen Véneknek hívnak, sötét szertartásaik révén megidézzék a mi világunkban. Mivel ezeknek a Véneknek már a megjelenése is pusztító hatású, mindenképpen meg kell állítanunk a követőiket, lehetőleg még azelőtt, hogy sikerrel járnának.


A játékosok célja, hogy egymást támogatva visszaszorítsák a gyülekező kultistákat, és megakadályozzák, hogy azok elegendő számban összegyűlve megidézzék a Mérhetetlen Véneket. Ha ez mégis megtörténne, le kell győzniük minden megjelenő Vént, mielőtt azok átlépnének a mi világunkba. A nyomozók ősi szimbólumokat használva tudnak küzdeni a kultisták és uraik ellen. A játék különlegessége, hogy a nyomozók kártyái és a játék során fejleszthető egyedi képességei rengeteg akciólehetőséget biztosítanak, azonban ezeket kizárólag a társaik támogatására használhatják fel, saját maguk csak a mágikus szimbólumaikkal harcolhatnak. Ez a száz százalékos egymásra utaltság pedig nagyon erős együttműködést és folyamatos kommunikációt, együtt gondolkodást igényel a játékosoktól. A nyomozók akkor győznek, ha mágikus pecsétekkel le tudják zárni az összes helyszínt, mielőtt a kultisták vihara véget ér.

[Ha szeretnél ráhangolódni a játék előtörténetére, olvasd el **A végtelenbe nyíló ablak** című novellát az antológiából.]

### AZ ALAPJÁTÉK ÉS A NARRATÍV JÁTÉKMÓD

A Cultistorm különlegessége az opcionálisan használható **narratív játékmód**, amely nagyon mély történeti mélységet ad a játékhoz azáltal, hogy a kultistákkal való találkozások során történeteket olvashatunk fel a Script Bookból, amely több száz irodalmi igénnyel megírt mininovellát tartalmaz, amelyek ráadásul befolyásolják a játék további részét is. A narratív játékmód fél-egy órával megnöveli a játékidőt, viszont egy nagyon különleges réteget ad hozzá a játékművelethez.

Ha narratív módon szeretnétek játszani a Cultistormot, készítsétek elő a Narratív kártyákat is az előkészületek során. Minden alkalommal, amikor egy kultista ellen harcoltok, a harc előtt húzzatok egy narratív kártyát, keressétek ki a kultista kasztszimbólumához tartozó számú találkozás történetet, olvassátok fel, és hajtsátok végre a történethez kapcsolódó utasításokat.

Valamennyi speciális Kultista szekta, Mérhetetlen Vén, Helyszín és Iszonyat kártyán található egy  ikon és egy sorszám. Ha egy ilyen kártya kerül játékba, mindig azt a számú történetet lapozzátok fel, amelyet a kártya megjelöl. Ezekben az esetekben is olvassátok fel hangosan a sorszámhoz tartozó történetet a Script Bookból, majd ha van hozzá tartozó hatás, azt hajtsátok végre. A Helyszínek történeteivel érdemes a játék kezdetén megismerkedni, míg az összes többi kártyának a történeteit akkor olvassátok el, amikor a kártyák

aktiválódnak – harcoltok a kultisták ellen, Megjelenik egy Mérhetetlen Vén vagy aktiválódik egy Iszonyat kártya.

## KIEGÉSZÍTŐ MODULOK

---

### A NAGYOBB KIEGÉSZÍTŐ MODULOK

A Cultistormhoz három nagyobb kiegészítő tartozik, amelyek a játék alapvető működését változtatják meg – ezekből egyszerre csak egyet lehet használni:

1. A „**Színfalak mögött**” című **overlordos kiegészítő** lehetővé teszi, hogy az egyik játékos H. P. Lovecraft szerepét magára öltve átvegye a játék irányítását, s így a többieknek összefogva őellene kell küzdeniük.
2. A „**Kultisták vihara**” című **kampány kiegészítő** egy hét részes, azaz hét játékülésből álló összefüggő történetet bont ki a játékosok előtt, teljesen egyedi és egymásra épülő küldetésekkel, új játékmechanizmusok felhasználásával.
3. A „**Magányos küzdelem**” című kiegészítő modulban kapunk egy pakli kártyát a kétszemélyes játékhoz, illetve egy speciális táblát az egyszemélyes játékhoz.

### KISEBB KIEGÉSZÍTŐ MODULOK

Ezen kívül a Cultistormhoz **kilenc olyan kisebb kiegészítő modul tartozik, amelyek új játékelemeket és mechanikákat adnak hozzá a játékhoz.** Ezeknek a moduloknak minden új eleméhez saját mininovellák is tartoznak a Script Bookban.

1. A „**Másvilágok**” modul minden Mérhetetlen Vénhez csatol egy speciális helyszín kártyát, amelyek olyan nem evilági dimenziókat reprezentálnak, amelyeket a Mérhetetlen Vének megjelenése nyit meg a mi világunkban. Ezek a helyszínek a megnyílásukkor magukba szívják az ott tartózkodó nyomozókat, akiket a társaiknak különböző módokon kell kiszabadítaniuk, mielőtt azok bezáródnának, végleg elemésztve az ott rekedteket.
2. Az „**Ősi ereklyék**” nagyhatalmú, idegen dimenziókból származó tárgyak, amelyek megszerzéséért a nyomozóknak maguknak kell megnyitniuk a másvilágokba vezető dimenziókapukat – amibe akár bele is űrülhetnek.
3. A „**Sötét szertartások**” aktiválják a nyomozók akciókártyáin lévő tapasztalati pontokat, amelyekért ősi kódexekből sötét szertartásokat tanulhatnak meg, s azokat felhasználva a játék során újabb akciólehetőségekhez juthatnak.
4. A „**Kultista események**” modul egy kultista esemény kártya paklit hoz játékba, amelyből minden forduló kultista fázisának elején felcsapunk egy lapot, és végrehajtjuk az azon olvasható eseményeket. Amelyekben nem lesz sok köszönet...
5. Az „**Ártatlan áldozatok**” modulban a nyomozók és kultisták harcába akaraton kívül belecseppenő civil polgárokat kell megmentenie a nyomozóknak attól, hogy ők maguk is kultistává váljanak. Természetesen az olyan egyéb feladataik mellett, mint a kultisták és a megjelenő Mérhetetlen Vének legyőzése, és úgy általában a világ megmentése.
6. A „**Másvilági fertőzések**” modul ismeretlen eredetű szörnyű betegségeket szabadít a világra, amelyek kitörését a nyomozóknak még azelőtt kell megakadályozniuk, mielőtt elérnék a városokat.
7. A „**Veszélyes kirakós**” modul egy hat kártyából álló speciális ereklyét ad a tárgypaklihoz, amelyet a játékosoknak meg kell találniuk ahhoz, hogy győzni tudjanak. A kirakós darabjai önmagukban is életveszélyes tárgyak, ráadásul ezek mellett mindenféle váratlan és szörnyűséges eseményeket előidéző kártyák is bekerülnek a tárgyak közé.

8. A „**Kutatási események**” végre egy olyan kiegészítő modul, amely alapvetően a nyomozókat segíti, könnyíti a játékot, vagy ellensúlyozhatja a többi nehezítő modult. Amikor egy nyomozó kutatást hajt végre, húz egy kártyát, és érvényesíti annak az általában pozitív hatásait.
9. A „**Rorschard-teszt**” kiegészítő modul a novellás kötetünk „Tintafoltok” című novellájához kapcsolódik. A másvilági dimenziókból származó tintafoltok folyamatosan gyűlnek a játék során, és a megjelenésükkor nem is befolyásolják a játékmenetet. Viszont ha bizonyos számú összegyűlik belőlük, amiket a nyomozók nem oldottak meg, azonnal megidézik azt a Mérhetetlen Vént, amelynek az álmait a tintafoltok megjelenítik.

Ezeken a kiegészítő modulokon túl a Cultistormban szerepelnek még **egyedi képességekkel is rendelkező speciális kultista szekták**, hozzájuk tartozó egyedi Vénekkal és másvilági helyszínekkel, valamint erősségükben a kultisták és a Vének között elhelyezkedő, szintén saját képességekkel is rendelkező **kultista lények** is. Ezek segítségével nem csupán tovább színesíthető a játék, vagy növelhető az újrajátszhatósága, hanem jól skálázhatóvá válik a játék erőssége is.

## AZ ELSŐ, TANULÓ JÁTÉK

Azt javasoljuk, hogy az **első, tanuló játék során** kizárólag az alapjátékot használjátok, a narratív játékmód nélkül, és kizárólag a képesség nélküli közönséges kultistákat használva! Miután átlátjátok már a játék működését és megtanultátok az alapmechanizmusokat, fokozatosan érdemes egyre több speciális szektát vagy kultista lényt is játékba hozni, vagy a narratív történeteket is beemelni a játékba. A kiegészítő modulok közül is csak egyet javaslunk használni egyszerre. Ha már igazán kitapasztaltátok a játékot, és nehezebb, vagy szinte lehetetlen küldetésre vágytok, egyszerre több speciális kultista szektát vagy lényt, és több kiegészítő modult is használhattok ugyanabban a játékban. Reméljük, akkor is meg tudjátok majd menteni a világunkat!

## A JÁTÉK CÉLJA: GYŐZELEM ÉS VERESÉG

---

**A játékosok célja, hogy lepecsételjék mind az öt helyszínt**, és ezzel megakadályozzák, hogy az ott lévő dimenziókapukon keresztül a Mérhetetlen Vének átléphessenek a mi világunkba. Ha ez a feltétel teljesül, és nincs játékban Mérhetetlen Vén, a nyomozók azonnal győznek.

A nyomozók azonnal elveszítik a játékot, ha az alábbi feltételek bármelyike megvalósul:

- ha bármelyik nyomozó beleőrül az öt ért hatásokba és meghal,
- ha bármelyik Mérhetetlen Vén eléri a helyszínkártyát, és ott nem sikerül legyőzni,
- ha egyidőben több kultista kerül játékba, mint amennyi a játékoszám szerinti kultista limit.

A játék végét a Végjáték típusú iszonyat kártya váltja ki, amely kétféle módon aktiválódhat:

- ha kifogy a kultisták húzópaklija
- vagy ha a Végjáték kártyára felkerül a hatodik iszonyat kristály.

A Végjáték kártyán leírt hatások azonnal életbe lépnek, és a játékot az ott leírtak szerinti ódon kell befejezni.

## A JÁTÉK LEGFONTOSABB FOGALMAI ÉS ELEMEI

---

### A JÁTÉKTÁBLA

A játékhoz tartozik egy rendhagyó formájú és funkciójú játéktábla, amely meghatározza a játékban szereplő helyszínkártyák helyét, valamint a csúcsein köréje tett iszonyat kártyák által létrehozza az iszonyat kört.

## A HELYSZÍNKÁRTYÁK

A helyszínkártyákat a táblán megjelölt helyükre tesszük – ezek reprezentálják azokat a helyszíneket, ahol a nyomozók a kultisták ellen küzdenek. Mivel a játékhoz több helyszínkártya tartozik, az előkészítés során a játékosok véletlenszerűen kiválasztanak ötöt, amelyek az adott játékban szerepelni fognak, így minden játék már ettől más keretek között fog zajlani. Minden helyszínhez tartozik egy speciális akciólehetőség vagy hatás, amelyet a kártyákon találunk, s amiket a játék során, az általuk meghatározott sorrendben egyesével kapcsolhatnak be és használhatnak a nyomozók.

## A NYOMOZÓK KARAKTERTÁBLÁI


Minden nyomozó egy jól meghatározható karakterosztályhoz tartozik: az alapjátékban gyógyító (pszichológus), kutató, harcos, támogató, médium és szerencsejátékos típusú nyomozók találhatóak, akiknek az egyedi képességei és a karakterfüggő, speciális akciókártyái az adott karakter kiemelt funkcióját erősítik. A nyomozók karaktertábláin három egymásra épülő és egyre erősebb egyedi képesség található, amelyeket a játék során fokozatosan fejleszthetünk a megszerzett trófeák felhasználásával. Ugyanitt találjuk azt is, hogy az adott nyomozó közel- vagy távolharcos alapképességgel rendelkezik. A karakterképességek fejlesztésére a kapuk lepecsételéséhez is szükség van.

## ŐRÜLET – A NYOMOZÓK ÉLETEREJE

**A nyomozók 4 őrületet képesek elviselni** a küzdelmeik során. Ha bármely hatás következtében megkapják az ötödik őrületjelzőt, véglegesen megöriülnék, s abba azonnal bele is halnak. **Ha bármelyik nyomozó meghal, a játékosok azonnal elveszítik a játékot.**

Az őrületet vörös kristályok jelzik – ezek az őrületjelzők. Az őrületjelzőknek két fajtája van: egy sima, kisebb vörös kristály, ami a játék során gyógyítható, valamint egy nagyobb és sötétebb színű, ami az úgynevezett állandó őrületet jelzik, amelyektől egyáltalán nem, vagy csak speciális körülmények között lehet megszabadulni. A kapott őrület kristályokat a játékosok a karaktertáblájukon vagy maguk előtt tartják.

## A NYOMOZÓK AKCIÓKÁRTYÁI

Minden nyomozó karakterhez tartozik egy egyedi akciókártya pakli, amelyben vannak olyan általános akciókártyák, amelyek minden karakter paklijában ugyanazok, és  ikonnal megjelölt speciális kártyák, amelyek a nyomozó karakterosztályához tartozó egyedi akciókat biztosítanak.

Minden akciókártya felső részén, az illusztráción lévő nyomozó kezében egy mágikus szimbólum, az alsó felén pedig egy támogatási akció található. **A kettő közül mindig csak az egyik használható fel a kártya kijátszásakor** (hacsak a kártya szövege mást nem mond). Vagy a kártya felső részén látható szimbólumot használjuk a velünk szembenálló kultista ellen, vagy a kártya támogató akcióját használjuk fel arra, hogy egy játékostársunkat támogassuk. A támogató akciók kijátszása egy őrületbe kerül – kivéve a nyomozók a saját speciális kártyáit, amelyek mindig őrület nélkül használhatók. Bizonyos támogatási akciók ezen túl őrületbe kerülhetnek a támogatott társunk számára is, kultistákat idézhetnek meg vagy növelhetik a nyomozókra telepedő iszonyatot.

## A KULTISTÁK

A játékban a nyomozók a kultisták ellen harcolnak. A kultisták alapvetően emberek, esetenként jelentősen mutálódva, akik a Mérhetetlen Vének szolgálatában állnak. Céljuk, hogy sötét mesterkedéseik és szertartásaik során más világokba vezető dimenziókapukat nyissanak meg, amelyeken keresztül a Mérhetetlen Vének a mi világunkba átléphetnek. Ezek a Vének a mi erkölcsi fogalmaink szerint nem gonosz

szörnyek, „mindössze” annyira hatalmasok és embertelenek, hogy megjelenésük önmagukban örületet és pusztulást hoznak azokra, akik találkoznak velük.

A kultisták különböző szektákhoz tartoznak. Az egyes szektákba tartozó kultistákat a megnevezésükön túl az azonos kultista illusztráció is beazonosítja. A játékban öt normál kultista szekta található, valamint egy speciális kultista szekta, amelyeknek a tagjai már egyedi képességekkel is rendelkeznek. A kiegészítővel további speciális kultista szekták érkeznek a játékba.

A kultisták kártyáin az öt mágikus szimbólum három elemből álló kombinációját találjuk – a nyomozóknak ezeket kell feltörniük ahhoz, hogy a kultistát meg tudják ölni. Ezen kívül a legtöbb kultista kártyán találunk egy kiemelt, úgynevezett kasztszimbólumot is, amely a vele azonos szimbólumú helyszínen szintén aktiválódik.

## A TRÓFEA JELZŐK

**A nyomozók a kultisták legyőzésével trófea jelzőkhöz jutnak.** A megszerzett trófeákat a játékosok maguk előtt tartják. Ha egy trófeatípus készlete kifogy, a nyomozók nem kapnak új trófeát abból a szimbólumból, míg a közös készletbe vissza nem kerül belőlük.


A trófeákat az alábbi akciók során lehet felhasználni (a részleteket lásd később):

- a városi helyszínek lepecsételéséhez, ami a játékosok győzelmének alapfeltétel a játékban
- az egyedi karakterképességek aktiválására
- bizonyos akciókártyák kijátszásakor

## A MÉRHETETLEN VÉNEK

A Mérhetetlen Vének a játék legfélelmetesebb, s egyben legnehezebben legyőzhető karakterei. A nyomozók legfontosabb célja, hogy a Vének megjelenését megakadályozzák, ha ugyanis ez nem sikerül, és mégis megjelenik egy Mérhetetlen Vén, azt nagyon nehéz lesz legyőzni.

**A Mérhetetlen Vének kártyáinak két típusa van: az első és második hullámban érkező Vének. A második**

**hullámban érkező Véneket a kártyájukon található  ikon jelöli.** A második hullámba tartozó Mérhetetlen Vének kizárólag akkor kerülnek játékba, ha egy kártya erre utasít.

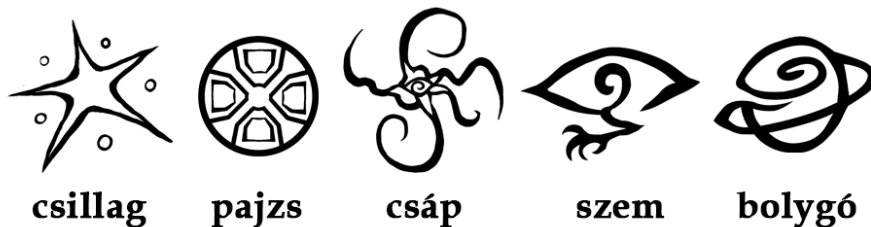
Az első hullám Mérhetetlen Véneinek öt mágikus szimbóluma van, de a megjelenésüknek nincsenek további speciális hatásai, így némileg könnyebb elviselni a megjelenésüket és legyőzni őket. A második hullámban érkező Vének megjelenése azonban további veszélyeket és bonyodalmakat szabadítanak a nyomozókra, így mindaddig, amíg játékban vannak, a nyomozóknak sokkal nehezebb körülmények között kell folytatniuk a küzdelmüket.

## AZ ISZONYAT KÖR

Az iszonyat kör a játéktábla körül elhelyezkedő iszonyat kártyákat jelenti. Az iszonyatjelző ezen a körön halad előre a játék során, és minden egyes előre lépéskor ráhelyez egy iszonyat kristályt arra a kártyára, amelyre érkezik. Amikor egy iszonyatkártyára rákerül annyi iszonyat kristály, amennyit a kártya hátlapja mutat, az iszonyatkártyát felfordítjuk és a hatása azonnal aktiválódik. Ezután új iszonyatkártyát húzunk a helyére a pakliból.

Ahogy újra és újra megkerüli a játékkeret, az iszonyatjelző különböző nehézségű iszonyat kártyákat aktivál, bekapcsolja a helyszínek kártyák speciális hatásait, és egyúttal diktálja a játékidőt is, kiváltva a játék végéhez kapcsolódó eseményeket.

## A CULTISTORM SZIMBÓLUMAI:



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

---

1.) Állítsuk össze a játékos táblát, és tegyük az asztal közepére.

2.) A helyszínkártyák paklijából válasszunk ki véletlenszerűen öt lapot, és helyezzük fel a tábla helyszínkártyák számára kialakított helyeire!

Minden egyes helyszínkártyára tegyünk fel egy kultista kockát a számára megjelölt helyre!

3.) Állítsuk össze a kultista paklit!

Az alapkultisták paklijából válogassuk ki a **játékoszámnak megfelelő kártyákat!** Ezt a kártyák jobb felső sarkában látható koponya szimbólumok száma jelzi.

A megkevert kultista pakliból húzzunk mind az öt helyszínkártya fölé egy-egy kultista kártyát!

A kultista jelzőt tegyük a táblán kezdőhelyszínként megjelölt helyszínkártya tetejére!

4.) Minden játékos válasszon magának egy nyomozó karaktert!

A nyomozó karakterek közötti választás történhet a játékosok közös megbeszélése alapján, vagy a nyomozó táblákat képpel lefelé fordítva, véletlenszerűen kisorsolva is.

A játékosok vegyék magukhoz a kiválasztott nyomozójukhoz tartozó **karaktertáblát és műanyag modellt**, majd válasszanak egy játékosjelző színt, és az ahhoz tartozó **gumi talpat** helyezték fel a nyomozó figurájuk talpára, hogy a játék során könnyebben meg tudják különböztetni a táblán álló bábuikat. Vegyék magukhoz a választott játékosjelző színhez tartozó **nyomozó jelvényt** jelzőt, ami a karaktertábla mellé helyezve jelzi, hogy melyik színű nyomozó figura tartozik hozzájuk. Végül készítsék maguk elé a **két célpontjelzőjüket** is a saját színükben.

Minden nyomozóhoz tartozik egy karakter-specifikus egyedi **akciókártya pakli** is, amely az alapjátékban 21 kártyából áll nyomozónként. A játékosok vegyék magukhoz a választott nyomozójukhoz tartozó akciókártya paklit, amit a kártyák hátlapján és előlapján is a nyomozók illusztrációi jeleznek. Keverjék meg a saját paklijukat, és tegyék a karaktertáblájuk mellé.

5.) Válasszunk kezdőfelszerelést!

Keverjük meg a tárgykártyák pakliját, és minden nyomozónak osszunk véletlenszerűen **két** tárgykártyát. A nyomozók e két kártya közül válasszák ki az egyiket, amivel a játékot kezdeni szeretnék, a másik kártyát pedig tegyék a tárgypakli aljára. Mivel a játék kooperatív, a játékosok megbeszélhetik egymással azt is, hogy ki melyik kártyát tartsa meg.

A tárgypaklit képpel lefelé fordítva tegyük a játéktér mellé, könnyen elérhető helyre!


Amennyiben az előkészítés során bármilyen váratlan esemény (például **Idéző szem**) típusú tárgykártyát húznánk, azt nem kell figyelembe venni, de nem húzható helyette másik kezdőtárgy. Ha mindkét kezdőkártya ilyen típusú lenne, a nyomozó nem kap kezdőtárgyat. Minden megmaradt kártyát tegyük vissza a pakliba, keverjük meg a tárgykártyákat, és helyezzük azt képpel lefelé a tábla mellé.

#### 6.) Készítsük a játéktér mellé:

- a trófea jelzőket
- az őrület kristályokat
- a kapupecsét kártyákat és jelzőket
- a helyszíni akciókat aktiváló oltár jelzőket

**7.) Tegyük az asztalon könnyen elérhető helyre az összes nyomozó kockát (mind a 8 darabot),** majd tegyük a tábla közepére annyit, ahány nyomozó játszik! A nem használt nyomozó kockák olyan tartalékot képeznek, amelyekből a játékosok az akcióik során továbbiakat szerezhetnek, mindig csak egy forduló erejéig (hacsak egy kártya szövege mást ne mond).

#### 8.) Készítsük elő a Mérhetetlen Vének kártyáit!

Válogassuk szét a normál és a második hullámba tartozó Mérhetetlen Vének kártyáit. A második hullámot a Vén kártyák jobb felső sarkában lévő  ikon jelzi. Mindkét paklit helyezzük a tábla mellé.

#### 9.) Az iszonyat kártyák felhasználásával készítsük el az Iszonyat kört!

Készítsük elő az Iszonyat és a Végjáték kártyákat, és mindkét paklit külön keverjük meg.

Az iszonyat pakli legtetején lévő kártyát tegyük a pakli aljára anélkül, hogy megnéznénk. Ezután a táblán lévő „pajzs” szimbólumtól kezdve az órajárás szerint minden kártyahelyre tegyük fel egy-egy iszonyat kártyát a pakli tetejéről húzva, továbbra is képpel lefelé fordítva. A többi iszonyat kártyát tegyük a játéktér mellé, könnyen elérhető helyre.

Ezután húzzunk a „Végjáték” típusú kártyák közül egyet, és azt tegyük fel a „szem” helyszínszimbólum fölötti kártyahelyre. A többi végjáték kártyát vissza is tehetjük a dobozba, ebben a játékban azokra nem lesz szükség.

Az iszonyatjelzőt tegyük „szem” szimbólum felett lévő iszonyat kártya tetejére, s ezzel együtt rögtön tegyük is a kártyára egy iszonyat kristályt is.

10.) A legidősebb játékoskal kezdve az óramutató járásának irányában mindenki tegye fel a nyomozó figuráját a kezdőhelyszíntől kezdve egymás után a soron következő helyszínkártyára!

### SPECIÁLIS KULTISTA SZEKTÁK HASZNÁLATA

Ha szeretnénk a játékot nehezebbé és változatosabbá tenni, használhatunk speciális kultista szektákat is – az alapjátékban egy ilyen kártyacsomag található, de a kiegészítő modulok és promó szettek további szektákat adnak hozzá a Cultistorm világhoz.

**Azt javasoljuk, egyszerre mindig csak egy speciális kultista szektát használjunk a játék során,** mivel ezek a kultisták már maguk is rendelkeznek speciális akciókkal és hatásokkal, ami sokkal nehezebbé teszi a játékot és a legyőzésüket is.

## VÁLTOZÁS A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉNÉL

Az előkészületek során, miután a 2. pont szerint összeállítottuk a kultista paklit, véletlenszerűen vegyünk ki az összeállított pakliból 7 kultista kártyát, és helyettük keverjük középük a felhasznált speciális szekta kultista kártyáit. A szektához tartozó Mérhetetlen Vén kártyáját tegyük külön a játéktér mellé, tehát ne keverjük be a többi Vén közé!

Ha bármilyen hatás következtében megjelenik egy Mérhetetlen Vén akkor, amikor egy speciális szektába tartozó kultista is játékban van, automatikusan a szektához tartozó Vén kerül játékba, akár egy játék során többször is.

Természetesen a nagyobb kihívásra vágyó tapasztaltabb játékosok egyszerre akár több speciális kultista szektával is játszhatnak – ebben az esetben annyiszor 7 kártyát vegyünk ki a játék előkészítésekor a normál kultisták kártyái közül, ahány speciális kultista kasztot játékba akarunk hozni.

## A JÁTÉK MENET

A játék fordulókból áll, egy fordulóban pedig **hat fázis** követi egymást:

1. KULTISTA FÁZIS: először mindig új kultisták kerülnek játékba
2. FRISSÍTÉSI FÁZIS: minden nyomozó akciókártyákat húz, és dobunk a nyomozó kockákkal
3. ISZONYAT FÁZIS: az iszonyatjelzőt előre léptetjük az iszonyat körön
4. FELKÉSZÜLÉSI FÁZIS: a nyomozók közösen megtervezik, mit fognak csinálni a körükben, támogatják egymás felkészülését az előttük álló harcokban
5. HARC FÁZIS: a nyomozók a helyszínek sorrendjében harcolnak a kultisták és/vagy Vének ellen
6. KAPUPECSÉTELÉSI FÁZIS

*Bizonyos kártyák, illetve kiegészítő modulok felülírhatják a játék alapszabályait – ilyen esetekben mindig a kártyákon lévő, és/vagy a játszott kiegészítő modulokkal érkező módosító szabályokat és utasításokat kell figyelembe venni!*

### 1.) KULTISTA FÁZIS: ÚJ KULTISTÁK MEGJELENÉSE

---

Minden forduló azzal kezdődik, hogy a kultista fázisban új kultisták jelennek meg a helyszíneken. **A kultista jelölőt léptessük előre a helyszínkártyákon az óramutató járása alapján körbe annyiszor, ahány játékos játszik.** Minden helyszínkártya fölé, amelyet a kultista jelölő a mozgása során érint, húzzunk fel, és képpel felfelé fordítva helyezzünk le a kultisták oszlopának legfelső helyére egy új kultista kártyát.

**A kultista jelölő** mindig azt a helyszínt jelöli, ahová az új kultistának érkeznie kell – függetlenül attól, hogy milyen okból kerül játékba egy új kultista.

#### KULTISTA LIMIT AZ EGYES HELYSZÍNEKEN

**Ha bármelyik helyszínen már tartózkodik három kultista, amikor a kultista fázisban (vagy a későbbi fázisokban bármilyen más hatás következtében) felkerül a negyedik, akkor a negyedik kultista felhelyezése után azonnal megjelenik egy Mérhetetlen Vén is.** Keressük ki azt a Mérhetetlen Vént, amelyik a megjelenését kiváltó negyedik kultistához tartozik – a Vén neve és képe a kultista kártyáján megtalálható. A Vén kártyáját a negyedik (sorban a legfelül lévő) kultista kártyája fölé tegyük.

**Ha bármilyen hatás következtében Mérhetetlen Vén jelenik meg a játékban, minden nyomozó azonnal kap egy őrületet.**



**Amennyiben egy helyszínen megjelent egy Mérhetetlen Vén, amíg az játékban van, arra a helyszínre nem jöhetnek fel újabb kultisták.** Amikor a kultista fázisban a kultista jelölőt olyan helyszínre léptetjük, ahol Mérhetetlen Vén is tartózkodik, a jelzót azonnal léptessük tovább a sorban következő helyszínkártyára, és az új kultista ott fog megjelenni.

## LEPECSÉTELTE HELYSZÍNEK

**Ha egy helyszín már le van pecsételve, ott többé nem jelenhet meg Mérhetetlen Vén a negyedik kultista után sem!** A lepecsételt helyszínen akárhány kultista állhat, Vént nem idéznek meg, azonban a kultista limitbe beleszámítanak.

*A helyszínek lepecsételésének részleteit a felkészülési fázis során részletezzük.*

## BLOKKOLT HELYSZÍNEK

Ha bármilyen nyomozó akció, tárgy vagy esemény hatására egy helyszínre nem jöhet fel kultista **ebben a fázisban**, akkor a kultista jelölőt léptessük tovább anélkül, hogy kultistát tennénk fel! Tehát annyival kevesebb kultista kerül játékba a kultista fázis során, ahány helyszínt blokkolni tudtak a játékosok.

## A KULTISTA LIMIT

Játékos szám	2	3	4	5
KULTISTA LIMIT	10	11	12	13

Egyidőben legfeljebb annyi kultista lehet játékban összesen, amennyit az alábbi táblázat mutat. **Ha bármikor megjelenne a játékban egy kultista e limiten felül, akkor a nyomozók azonnal veszítenek.** A Vének, illetve az általuk már elemésztett kultisták ebbe a limitbe nem számítanak bele!

## A MÉRHEDETLEN VÉN MOZGATÁSA A HELYSZÍNEK FELÉ

Ha a kultista fázisban már játékban van egy korábban megjelent Mérhetetlen Vén is, akkor a Vén kártyáját mozgassuk eggyel lejjebb a helyszínkártya felé. **A Vén a közvetlenül alatta álló kultistát elemészt**, ami azt jelenti, hogy a kultista kártyáját helyezük be a Vén (és a korábban már elemésztett kultisták) kártyája alá úgy, hogy csak a kasztszimbólum ikonja látszódjon ki. Ez a szimbólum hozzáadódik a Vén szimbólumkészletéhez, azaz mágikus erejéhez.

*Erről részletesen a Mérhetetlen Vének elleni harcról szóló fejezetben olvashatsz.*

Amennyiben az alatta lévő utolsó kultista elemésztése után a Vén egyúttal meg is érkezik közvetlenül egy helyszínkártya elé (a kapuhoz), akkor a nyomozóknak abban a fordulóban le kell győzniük őt, különben a következő forduló kultista fázisában a Vén a helyszínkártyára mozog, azaz átlép a mi dimenziónkba, és így a nyomozók elveszítik a játékot.

## DOBÁS A KULTISTA KOCKÁKKAL

Miután felhelyeztük a kultista fázisban megjelenő új kultistákat (és az esetleg megjelenő Véneket is), minden egyes helyszínre dobjunk egy kultista kockával, és **tegyük a kultista kockát a helyszínkártyán megjelölt helyére.**

A kidobott kultista kockákon látható szimbólumok hozzáadódnak az adott helyszínen harcoló összes kultista és Mérhetetlen Vén saját szimbólumaihoz.

## 2.) FRISSÍTÉSI FÁZIS

A frissítési fázis azzal kezdődik, hogy minden játékos a dobópaklijába teszi az előző fordulóból kezében maradt, fel nem használt akciókártyái közül azokat, amelyeket nem kíván az új fordulóra megtartani, és húz annyi új akciókártyát a húzópaklijából, hogy a kezében ismét 4 kártya legyen.

**A játék legelső körében minden játékos húz 4 kártyát.**

Ezután az egyik játékos dobjon a közös készletben lévő nyomozó kockákkal, és a kidobott kockákat a helyezze a játéktábla közepére!

## 3.) ISZONYAT FÁZIS

Az iszonyatjelzőt mozgassuk előre az óramutató járása szerint **oron következő** iszonyat kártyára, és tegyük a kártyára egy iszonyat kristályt.

Az iszonyat kártyák hátoldalán 2-6 lila ékkő látható. **Ha egy iszonyatkártyára felkerül annyi iszonyatjelző kristály, amennyit rajta látunk, a kártya azonnal aktiválódik.** A rajta lévő kristályokat tegyük vissza a készletbe, a kártyát fordítsuk fel, hangosan olvassuk fel és hajtsuk végre a rajta lévő utasításokat!

Ezután az iszonyatkártya pakli legfelső lapját tegyük a pakli aljára anélkül, hogy megnéznénk, és a következő lapot tegyük a kikerült iszonyatkártya helyére, képpel lefelé fordítva.

*A játék későbbi fázisaiban, akciókártyák, helyszíni akciók és különféle más hatások következtében szintén haladhat előre az iszonyatjelző a körön. Ilyenkor mindig ugyanígy járjunk el: az iszonyatjelzőt mozgassuk tovább az órajárás szerinti következő iszonyat kártyára, és helyezzünk a kártyára egy iszonyatjelző kristályt.*

### A HELYSZÍNI AKCIÓK AKTIVÁLÁSA

Minden alkalommal, amikor az iszonyatjelző megtett egy teljes kört az iszonyat körön, és ismét megérkezik a „pajzs” szimbólummal jelölt iszonyatkártya mezőjére, a játékosoknak **aktiválniuk kell** egy helyszíni akciót.

A játékosok közösen és szabadon dönthetnek arról, ilyenkor melyik helyszínt kívánják aktiválni – nem kell betartaniuk semmilyen kötelező aktiválási sorrendet.

Az aktiválni kívánt helyszínkártyára helyezzünk egy oltárjelzőt! Ettől kezdve a helyszínkártyán lévő szöveges akció vagy hatás aktívá válik, elérhetővé válik a nyomozók számára az előkészületi fázis során, vagy a hatása életbe lép.

Ha a játék során valamennyi helyszínkártya aktiválásra került ilyen módon, akkor egy új iszonyatkör megkezdésének nincs többé ilyen, a helyszínekre gyakorolt hatása.

## 4.) NYOMOZÓK FELKÉSZÜLÉSI FÁZISA

Ez a felkészülési fázis a játék legfontosabb és legtöbb időt igénybe vevő szakasza. A nyomozók megbeszélik a stratégiájukat, és közösen felkészülnek a kultistákkal, és/vagy az esetleg már a helyszínek kapujában lévő Vénekekkel történő harcokra.

**Ebben a fázisban az alábbi akciókat a nyomozók bármilyen sorrendben és bármennyiszer megismételve hajthatják végre.** A felkészülési fázis addig tart, amíg valamennyi játékos be nem jelenti, hogy nem tud vagy nem akar több akciót végrehajtani, és készen áll a harci fázisra.

## A FELKÉSZÜLÉSI FÁZIS SORÁN VÁLASZTHATÓ AKCIÓK:

- A. Nyomozó kocka választása
- B. Mozgás
- C. Helyszíni akció végrehajtása
- D. Kutatás
- E. Tárgyak átadása / cseréje
- F. Támogatások kijátszása
- G. Karakterképességek fejlesztése
- H. Célpontválasztás

### A.) NYOMOZÓ KOCKA VÁLASZTÁSA

A felkészülési fázis során a nyomozók egymással megbeszélve bármikor választhatnak, és maguk elé vehetnek **fejenként egy nyomozó kockát** a közös készletből. Bármelyik nyomozó dönthet úgy is, hogy a fordulóban nincs szüksége nyomozó kockára, így a neki jutó kockát nem veszi el – de ez nem jelenti azt, hogy a benn hagyott kockákból egy másik nyomozó többet vehet magához.

Bizonyos akciókártyákat kijátszva a kockatámogatást kapó nyomozók újradobhatják vagy akár szabadon módosíthatják a **maguk elé vett** nyomozó kockát, vagy átadhatják egy társuknak a maguknak kiválasztott (egyik) nyomozó kockájukat. Az így kockákkal támogatott játékos egyszerre kettő vagy akár több nyomozó kockát is megkaphat a játékosok közös készletéből a fordulóban.

Vannak olyan akciókártyák is, amelyek felhasználásával a tartalék készletből is adhatunk további nyomozó kockákat a közös kockakészlethez, vagy rögtön a támogatott játékos társunknak. Ezeket a bónusz kockákat a játéktér mellé készített tartalék kockakészletből kell felhasználni. Ha bekerül a játékba ilyen bónusz kocka, akkor rögtön dobjunk vele, és tegyük az akciókártya szövege alapján az azt megkapó nyomozó készletéhez, vagy a játéktér közepén lévő közös készlethez. Ha több nyomozó kocka van játékban, mint ahány nyomozó játszik, az azt jelenti, hogy egy nyomozó akár több kockát is elvehet a közös készletből a fejenként neki jutó egy kockán túl.

**FONTOS:** a legtöbb támogatással játékba hozott bónusz kocka esetében a forduló végeztével ezek a kockák kikerülnek a játékból, és csak annyi nyomozó kocka maradhat játékban, ahány játékos játszik. A bónusz nyomozó kockák tehát csak ideiglenesen, egy forduló erejéig kerülnek játékba (kivéve a Szerencsejátékos nyomozó karakter kifejlesztett képességeként bekerülő bónusz kocka).

A nyomozó kockák szimbólumai hozzáadódnak a kockákat birtokló játékos kezében lévő akciókártyák szimbólumaihoz, és a kultisták illetve Mérhetetlen Vének elleni harc során használhatók fel.

A [joker] szimbólum esetén a kockát **forgassuk át** bármelyik másik általunk választott szimbólum oldalára. Ha bármilyen hatás miatt egy [joker] dobókocka megduplázható, az minden esetben két darab, az átforgatott oldalán lévő egyforma szimbólumnak felel meg.

### B.) MOZGÁS

A nyomozók a felkészülési fázis során **bármikor és akárhányszor** mozoghatnak a helyszínek között. Amikor egy nyomozó egy helyszínen mozog, tegye a nyomozó bábuját arra a helyszínkártyára, amelyikre érkezik. Egy mozgás két tetszőleges helyszínkártya között történik, függetlenül attól, hogy a helyszínkártyák a táblán hol helyezkednek el.

Ugyanazon helyszínen állhat egyszerre több nyomozó is.

**Az első mozgás minden fordulóban, mindegyik nyomozó számára ingyenes, azután viszont minden további mozgás 1 örülettel jár.** *Nem maga a mozgás okoz örületet, hanem azok a rettenetes hatások, amiket a kultisták által megszállt helyszínek folyamatos meglátogatása okoz a nyomozók számára.*

FONTOS: mozogni kizárólag a felkészülési fázisban lehet, a harcok során és után nem!


## C.) HELYSZÍNI AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA


Minden nyomozónak lehetősége van helyszíni akciókat végrehajtani **bármelyik olyan helyszínen**, amely már aktiválásra került. (A helyszíni akciók aktiválásának részleteit lásd Iszonyat fázis leírásánál).

A helyszíni akciók végrehajtásához a nyomozónak az aktivált helyszínen kell tartózkodnia.


Egy helyszíni akció többször is végrehajtható – hacsak a kártya szövege ezt nem tiltja.

## D.) KUTATÁS

Minden nyomozó, akinek a kezében van **legalább egy** kutatást is biztosító,  ikonnal ellátott akciókártya, a felkészülési fázis során **bármikor** végrehajthat **egy** kutatás akciót. A kutatás akciót nem kötelező végrehajtani, és nincs semmilyen további költsége. Ha a tárgyak közül egyik sem kell a kutató játékosnak, megteheti, hogy nem vesz el közülük egyet sem. Ha azonban **Idéző szem vagy más eseménykártya** kerül felhúzásra a tárgypakliból, azok a hatások mindenképpen és azonnal megtörténnek.

A kutatást végrehajtó játékos számolja össze, hogy a kezében lévő akciókártyáin hány  ikon látható. A játékos **legfeljebb** ennyi tárgykártyát húzhat fel a kutatáskor, s ezekből egyet tarthat meg. A többi kártyát tegye a tárgykártyák dobó paklijára. *Ne felejtjük: nem kötelező annyi kártyát felhúzni, amennyire a kézben tartott kártyái lehetőséget adnának, mert a kutatás nem mindig jár veszélyek nélkül!*

**Minden játékos fordulónként csak egy kutatást hajthat végre!** Ezt azért kell észben tartanunk, mert a felkészülési fázis során a támogató akciók kijátszása után új kártyákat húzhatunk a kezünkben, s így

előfordulhat, hogy a felkészülési fázis elején nem ugyanannyi  ikont tartalmazó akciókártya lesz a kezünkben, mint akár néhány más jellegű akció végrehajtása után.

**Ha kifogy a tárgykártyák húzópaklija, a dobópaklit nem keverhetjük újra automatikusan!** Ez azt jelenti, hogy nem feltétlenül érdemes egyszerre sok kártyát felhúzni kutatni, mert így túl hamar kimeríthetjük a tárgypaklit. Azonban vannak olyan akcióhatások és képességek, amik lehetővé teszik a tárgypakli újrakeverését.

**Minden nyomozónál egyszerre legfeljebb két tárgy lehet!** Ha egy nyomozónál már van két tárgy, és kutatáskor olyan tárgyat talál, amit szeretne megtartani, akkor helyette el kell dobnia egy másik tárgykártyát maga elől. Ha egy bizonyos tárgytípus kizárja, hogy ugyanabból a típusból többet is birtokolhasson egy játékos egyszerre, akkor azt a kártyát semmiképpen nem tarthatjuk meg.

## E.) TÁRGYAK ÁTADÁSA/CSERÉJE

Azok a nyomozók, akik egy helyszínen tartózkodnak, szabadon átadhatnak egymásnak, vagy cserélhetnek egymással tárgyakat. Ez egy fontos célja lehet a felkészülési fázisban történő helyszínek közötti mozgásoknak.


**Trófeák és kapupecsét kártyák ilyen módon nem adhatók át és nem cserélhetők egymás között** – kizárólag az erre szolgáló akciókártyák használatával van erre lehetőség!

## F.) TÁMOGATÁS KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA


Egymás támogatása a játék legfontosabb mechanizmusa és egyben a győzelem kulcsa.

A játékosoknak lehetőségük van arra, hogy a kezükben lévő akciókártyákat felhasználva egymást támogassák. Ilyenkor a támogatásként felhasznált akciókártyát adjuk át annak a játékosnak, akit támogatunk vele. Vannak olyan támogatási akciók, amelyek további opcionális akciókat is biztosítanak, amelyek felhasználásáról már nem a támogatást adó, hanem **a támogatott játékos dönt**.


**A felkészülési fázisban támogatásra kijátszott akciókártyák a kijátszás után nem vonhatók vissza!**

A nyomozók akciókártya paklijában kétféle kártya található: a nyomozó saját speciális képességéhez kapcsolódó egyedi akciókártyák, amiket a kártyákon lévő  szimbólum jelez, és a többi, általános akciókártya, ami minden nyomozó paklijában megegyezik.

Amikor egy játékos támogatja egy játékosársát, **a támogatáskártya kijátszása után azonnal kap egy örületet**. Ez alól a saját, [csillag] ikonnal jelzett támogatáskártyáink jelentenek kivételt, azok kijátszásáért nem kapunk örületet.

Miután egy játékos kijátszott egy támogatáskártyát a kezéből, rögtön húzzon egy új akciókártyát a saját húzópaklijából a kezébe. Az  ikonnal jelzett támogatáskártyák kijátszása után nem húzhatunk fel új kártyát. Nem játszhatunk ki olyan támogatáskártyát, ami a támogatott játékos nem tud végrehajtani.

A támogatás akcióknak két típusa van **aszerint is, hogy mikor kell azokat végrehajtani**:

- Hacsak a kártya másképpen nem rendelkezik, a támogatásként kapott akciót a támogatott játékos **a kártya kijátszása után azonnal** végre is hajtja. Ezek a tervezési fázisra érvényes akciók.
- A másik típusba azok a támogatások tartoznak, amelyeket a támogatott játékos az **harci fázis során**, a saját harci körében hajt végre. Ezeket a támogatásokat az  ikon jelzi.

### AZ AKCIÓKÁRTYÁKON TALÁLHATÓ IKONOK MAGYARÁZATA:



Speciális karakterkártyák – a kijátszásuk nem kerül örületbe



A megkapott támogatási akció végrehajtása is örülettel jár



Kutatás végrehajtásakor ahány ilyen ikont látsz a kezében lévő akciókártyáidon, annyi tárgykártyából választhatsz egy kártyát.



Az akció végrehajtása után feljön egy új kultista a kultista jelző által jelölt helyszínen. A jelölőt ezután léptessük tovább a következő helyszínre.



Időzítés jelző: az akció a következő fordulóban fejt ki a hatását



Az akció végrehajtása után léptessük előre az iszonyatjelzőt a soron következő iszonyat kártyára, és tegyük rá egy iszonyat kristályt



A támogatott játékos **saját harci körében** érvényesítheti a kártya hatását



Kocka manipuláló akciókat jelző tájékoztató ikon



Trófea manipuláló akciókat jelző tájékoztató ikon



Kártyamanipuláló akciókat jelző tájékoztató ikon



A támogatás kijátszása után **nem** húzható fel új kártya a kijátszó kezébe



Mérhetetlen Vénekkel kapcsolatos akció (tájékoztató ikon)

## G.) KARAKTERFEJLESZTÉS ÉS A KAPUPECSÉT KÁRTYÁK MEGSZERZÉSE

A játékosok a felkészülési fázisban bármikor dönthetnek úgy, hogy fejlesztik a karakterüket. Minden karaktertáblán három, egymás után kifejleszthető, egyre erősebb képesség látható, amelyek az adott nyomozó speciális képességéhez és szerepéhez kapcsolódnak. Ezeket a képességeket csak egymás után, tehát először az 1-es, azután a 2-es majd a 3-as szintű képességet kifejlesztve lehet aktiválni.

A képességek fejlesztéséhez trófeákra van szükség: az 1-es szintű képességhez egy, a 2-3-as szintűekhez pedig két-két trófeára. **A 2-3-as szintű karakterfejlesztésnél a két trófea típusának meg kell egyeznie!** A trófeákat a képességek kifejlesztésekor tegyük a karaktertáblára, a képességhez tartozó színű trófeatartó hely(ek)re, ezzel jelezve, hogy a képességet aktiváltuk. Az aktivált képességekhez felhasznált trófeák onnan nem vehetők vissza a játék végéig.

A karakterképességek kifejlesztése a trófeák felhasználásán túl különböző negatív következményekkel is jár (ezek a hatások szerepelnek a karaktertáblákon is):

- az 1-es szintű képességek aktiválása után előre kell mozgatni eggyel az iszonyatjelzőt
- a 2-es szintű képességek aktiválása után előre kell mozgatni eggyel az iszonyatjelzőt + azonnal feljön egy új kultista arra a helyszínre, ahol áll a képességét aktiváló nyomozó (a kultista jelző ilyenkor nem mozog tovább)
- a 3-as szintű képességek aktiválása után előre kell mozgatni eggyel az iszonyatjelzőt + azonnal feljön egy új kultista arra a helyszínre, ahol áll a képességét aktiváló nyomozó + a nyomozó kap egy állandó örületjelzőt.

Amikor bármelyik nyomozó aktiválja egy új képességét, választhat egy kapupecsét kártyát a még elérhetők közül. A játékos eldöntheti, hogy melyik kapupecsét kártyát veszi magához. Ugyanannál a nyomozónál egyszerre több kapupecsét kártya is lehet, attól függően, hogy hány fejlesztést végez a karaktertábláján. **A kapupecsét kártya nem tárgykártya**, tehát nem vonatkoznak rá a tárgyakra ható korlátozások és hatások, és **nem is adható át másik nyomozónak** a játék során.

**A kapupecsét kártyák megszerzése szükséges feltétele a helyszínek lepecsételésének.** Ez azt is jelenti, hogy a játék megnyeréséhez legalább 5 karakterképesség kifejlesztéséhez elengedhetetlenül szükség van – függetlenül attól, hogy ezt hány nyomozó és milyen elosztásban teljesíti. Ha a játékosoknak sikerült megszerezniük mind az öt kapupecsét kártyát, akkor a további karakterfejlesztéseknek ilyen jellegű hatása már nincs többé a játék hátralévő részében.

## H.) A CÉLPONTOK KIVÁLASZTÁSA

A felkészülési fázisban a nyomozók bármikor kiválaszthatják, a helyszínükön melyik kultista ellen akarnak harcolni. Ha egy játékos meghozta a döntését, tegye a kultistára az egyik célpontjelzőjét.

*Ne felejtjük: a nyomozók a harci fázisban már nem fognak mozogni, így csak azon a helyszínen lévő kultistára tehetnek célpontjelzőt, ahol a felkészülési fázisukat be fogják fejezni.*

Ha egy nyomozónak van erőforrása, támogatása, és így lehetősége arra, hogy ugyanazon a helyszínen **akár két kultista ellen** is sikeresen harcolhasson, akkor felhasználhatja a másik célpontjelzőjét is.

**Egy kultistát ugyanabban a fordulóban akár egyszerre több nyomozó is megtámadhat**, ha a játékosok nem biztosak abban, hogy valamelyikük biztosan le tudja győzni (bizonyos hatások következtében maradhatnak bizonytalanságok a harc kimenetelét illetően – például a harc során újradobhatók akár kultista, akár nyomozó kockák, amik befolyásolhatják annak a kimenetelét). Ilyen esetben minden nyomozó tegyen egy saját célpontjelzőt a kultista kártyájára. A harc során eldönthetik majd, milyen sorrendben támadják ugyanazt a kultistát – de a harci szimbólumaik nem adódnak össze. Ha a sorrendben első nyomozónak mégis sikerül megölnie azt a kultistát, akit rajta kívül másik nyomozó is támadni akart, akkor a sorban utána következő nyomozónak már nem lesz kivel harcolnia.

## 5.) HARC FÁZIS

---

Miután a nyomozók felkészültek a harcra, egymás után meg kell küzdeniük a helyszínükön tartózkodó kultistákkal és/vagy Mérhetetlen Vénekkel. A harc során a nyomozók és a kultisták / Vének mágikus szimbólumokkal küzdenek egymással.

**A harci fázisban minden nyomozónak kötelező részt vennie.**

A harcokat egymás után, egyesével kell végrehajtani. A harcok sorrendje minden esetben a kezdőhelyszínnél kezdődik, és az óramutató járásának megfelelően történik. Amennyiben **ugyanazon a helyszínen** több nyomozó is harcol, a nyomozók eldönthetik, hogy ott milyen sorrendben harcolnak.

A kultistákkal való harc nem kötelező – **de ha egy nyomozó a harci fázisban egyetlen kultista ellen sem akar vagy tud harcolni, vagy megpróbálja, de nem tudja legyőzni, automatikusan kap egy őrületet, és az iszonyatjelzőt léptessük tovább eggyel az iszonyat körön.**

Ha ennek hatására egy Iszonyat kártya aktiválódik, annak a hatását azonnal, a következő helyszínen lévő nyomozó harca előtt érvényesíteni kell!

### A HARC SZABÁLYAI

A harc során a kultistákat és a Mérhetetlen Véneket okkult szimbólumok védik. A játékosoknak az ellenfelük szimbólumait kell feltörniük ahhoz, hogy le tudják győzni őket – vagyis ugyanazokkal a szimbólumokkal kell rendelkezniük a kezükben lévő akciókártyáik, a nyomozó kockáik, tárgyaik, a kapott támogatásaik és az egyéb akciókon és hatásokon keresztül megszerzett szimbólumaik felhasználásával. Minden felhasznált szimbólumot biztosító kártya és hatás csak egyszer használható fel a harci fázis során.

Amennyiben az aktív nyomozó elé vannak olyan támogató akciókártyák kijátszva, amelyeket a harci fázisban használhat fel, akkor azokat is végrehajtja a harca során.

## KÖZELHARC ÉS TÁVOLÁGI HARC

**A távolsági harc**os nyomozók (a karaktertáblájukon pisztoly szimbólum látható) a helyszínükön álló bármelyik kultistát támadhatják.

**A közelharc**os nyomozók (a karaktertáblájukon boxer szimbólum látható) a helyszínükön csak a hozzájuk legközelebbi, azaz a kapuban álló kultistával harcolhatnak.

**A Mérhetetlen Vének kizárólag a kapuban támadhatók** – ennek részleteit lásd később!

## KOCKADOBÁSOK A HARC SORÁN

Minden olyan nyomozó kockával, amelyet nem a kezdeti nyomozó kockák szétosztása révén kaptunk, akkor dobunk, **amikor azt megkapjuk**.

A kockadobások általános szabálya, hogy **egy nyomozó kocka 1 örületért egyszer újradobható a harc során**. Ez a lehetőség akárhányszor felhasználható – míg a nyomozónak van lehetősége az akció végrehajtására anélkül, hogy meghalna.

*Ne felejtjük: a harci fázisban a nyomozók nem tudják sem magukat, sem egymást gyógyítani!*

A kockák eredményei hozzáadódnak a játékos kezében lévő akciókártyák szimbólumaihoz.

## A HARC ESÉLYEI

Minden kultistának **3, 4 vagy 5 szimbóluma** lehet a harcban, az alábbiak szerint:

- **3 szimbólum:** ha a kultista kocka üres oldalát dobtuk ki a helyszínre, és a kultista kaszt szimbóluma nem egyezik meg a helyszín szimbólumával – így csak a saját kártyáján lévő szimbólumok védik őt, ahhoz nem adódik hozzá semmi más;
- **4 szimbólum:** három a kultista kártyán + egy a kidobott kultista kockán, viszont a kaszt szimbóluma nem egyezik meg a helyszín szimbólumával – vagy ha a kasztszimbólum azonos a helyszínével, de a kockadobás eredménye az üres oldal lett;
- **5 szimbólum:** három a kultista kártyán + ha a kultista kaszt szimbóluma megegyezik a helyszín szimbólumával + a kultista kockával is kidobtunk valamilyen szimbólumot.

A nyomozóknak ezeket a szimbólumokat kell feltörniük a sajátjaikkal, hogy le tudják győzni a kultistákat.

Ha a nyomozó

- a speciális karakterképességének,
- a kezében lévő akciókártyáinak,
- a másoktól kapott támogatáskártyák által biztosított akcióknak,
- a saját tárgykártyáinak,
- bizonyos helyszínek által biztosított akcióknak,
- és a nyomozó kockáinak

felhasználásával rendelkezik a kultista valamennyi szimbólumával, akkor a nyomozó feltörte a kultista okkult védelmét, és meg tudja ölni őt.

## A KULTISTA LEGYŐZÉSE

Ha a küzdelemben a nyomozónak sikerül a kultistát megölnie, **magához vehet a legyőzött kultista kasztszimbólumának megfelelő trófea tokent** a készletből. Amennyiben nincs a készletben ilyen trófea



token, akkor a nyomozó nem kap trófeát a kultista legyőzése után. (A speciális kultista kasztokban lehetnek olyan kultisták, amelyek nem rendelkeznek kaszt szimbólummal. Az ő legyőzésük után a nyomozók nem kapnak trófeát sem!)

**Ezután a legyőzött kultista kártyáját dobjuk a kultista kártyák dobópaklijába, és ha van felette további kultista és/vagy Mérhetetlen Vén kártya, azokat rögtön csúszassuk le a helyszínkártyák felé.**

Ezután az aktív nyomozó dobja el a dobópakliba az összes harchoz felhasznált akciókártyáját, és adja vissza a harc során felhasznált támogatás kártyákat annak a játékosnak a dobópaklijába, akitől kapta.

## HARC A FELÉBREDT VÉNNEKKEL

### A MÉRHETETLEN VÉN MEGJELENÉSE

Mérhetetlen Vének többféle hatás következményeként is megjelenhetnek a játékban:

- ha egy le nem pecsételt helyszínen megjelenik a **negyedik kultista**
- egy iszonyat kártya hatására
- speciális játékesemények hatására

**Ha egy helyszínre felkerül a negyedik kultista, keressük meg a negyedik kultista kasztjához tartozó, a kártyán is jelzett Mérhetetlen Vén kártyát, és tegyük a negyedik kultista kártyája fölé.**

**Ha a Vén nem a helyszínre érvényes kultista limit átlépése miatt kerül játékba – és ha erről más szabály nem rendelkezik konkrétan – akkor mindig azon a helyszínen jelenik meg, ahol a kultista jelző áll.** Ilyen esetben véletlenszerűen húzzunk egy Vén kártyát a Vének paklijából.

**Ha lepecsételt helyszínen jelenne meg Vén, akkor nem ott, hanem a sorban utána következő helyszínen fog megjelenni, az ott lévő kultisták számától függetlenül.**

**Amikor egy Mérhetetlen Vén megjelenik, minden nyomozó automatikusan kap 1 őrületet, függetlenül attól, hogy ki melyik helyszínen áll és a Vén hol jelent meg.**

**Egyidőben mindig csak egy Mérhetetlen Vén lehet játékban.** Ha bármilyen hatás következtében megjelenne még egy (vagy akár egyszerre több) Mérhetetlen Vén akkor, amikor egy másik még játékban van, akkor nem hozunk játékba újabb Vént. **Helyette minden nyomozó azonnal kap egy újabb őrületet a Vén miatt, és az iszonyatjelzőt léptessük előre annyi mezővel, ahány játékos játszik.**

### HARC A MÉRHETETLEN VÉNEK ELLEN

Azon a helyszínen, ahol egy Mérhetetlen Vén megjelent, a következő forduló kultista fázisában nem jelennek meg újabb kultisták. Ehelyett a Vént **minden új forduló elején, a kultista fázisban léptessük előre egy kultista kártyával a városi helyszínünk felé**, jelezve, hogy a felébredt Vén elemésztette egy követőjét.

Az elemésztett kultista kártyáját csúszassuk a Vén kártyája alá úgy, hogy a csak kultista kasztszimbóluma látszódjon ki. Ez a szimbólum hozzáadódik a Mérhetetlen Vén szimbólumaihoz. Ahány kultistát elemészt a Vén, míg megérkezik a helyszínkártyához, annyi további szimbólumot kap.

**A nyomozók csak akkor harcolhatnak a Vénnel, ha már nincs előtte élő kultista, és az elért a kapuhoz, tehát közvetlenül a városi helyszínkártya előtt áll.** A Mérhetetlen Vén ellen is harcolhat egy fordulóban akár több nyomozó is egymás után, de a harci erejük nem adódik össze. A célpontjelzőjüket ugyanúgy tegyék rá a Vén

kártyájára, mintha kultistát támadnának. A Vén elleni harcot ilyen esetben a nyomozók egymás után, az általuk választott sorrendben hajtják végre.

**A Mérhetetlen Vén elleni harc azonnal ad egy örületet minden nyomozónak, aki szembeszáll vele.** Ezt az örületet a nyomozó a saját harci körének **kezdetén** megkapja – tehát csak akkor harcolhat a Vén ellen, ha ezt az azonnali örületet túléli.

A harc ugyanúgy zajlik, mint a kultisták ellen:

- a Vén kártyáján lévő szimbólumokból,
- és az összes általa elemésztett kultista kasztszimbólumaiból,
- a helyszín szimbólumából, amit a Vén automatikusan megkap,
- valamint a helyszínen lévő kultista kocka szimbólumából

áll össze a Vén mágikus ereje. Ez azt jelenti, hogy a Vénnek így (a nyomozók számára) legszerencsésebb esetben 6, a legrosszabb esetben pedig 11 szimbóluma lehet.

A nyomozó a Vén elleni harcban felhasználhatja:

- a speciális képességeit (ha vannak ilyenek)
- a kezében lévő akciókártyáit
- a másoktól kapott támogatáskártyák által biztosított harci akciókat
- a saját tárgykártyáit
- a helyszín által biztosított akciót (ha van ilyen)
- és nyomozó kockáit.

Amint látható, egy Mérhetetlen Vén legyőzése bár nem lehetetlen, de nagyon nehéz és veszélyes feladat – tegyük meg mindent azért, hogy elkerüljük a velük való találkozást!

Ha egy Mérhetetlen Vén megjelenik a játékban, a játék nem fejezhető be a nyomozók győzelmével addig, míg nem sikerül legyőzni.

## A VÉN LEGYŐZÉSE

Ha a Mérhetetlen Vénnel szembeszálló nyomozó rendelkezik a Vén valamennyi szimbólumával, akkor a nyomozó vissza tudja küldeni a Mérhetetlen Vént abba a másvilági dimenzióba, amelyből jött.

A Vén kártyáját tegyük vissza a vénkártyák közé (tehát nem kerül ki a játékból a már felhasznált Vén kártya, egy későbbi harc során akár újból megjelenhet ugyanaz a Vén is. **Ezután a városi helyszín automatikusan lepecsételődik.** Tegyük a kapupecsét jelzőt a Vén legyőzése után a helyszínkártyára, az ott lévő trófeákat pedig tegyük vissza a közös készletbe. **Ha ilyen módon pecsételődik le egy helyszín, ahhoz nincs szükség a hozzá tartozó kapupecsét kártyára sem.**

## KUDARC

Ha nem sikerül legyőzni a Mérhetetlen Vént abban fordulóban, amelyben a helyszínkártya elé ért, a következő forduló kultista fázisában átlép a mi világunkba. Ha ez megtörténik, a nyomozók azonnal elvesztették a játékot.

Vannak olyan akciók és hatások, amelyek következtében a nyomozók nyerhetnek még egy fordulónyi haladékokat a Vénnel szemben – érdemes ezeket a lehetőségeket megragadni!

## 6. FÁZIS: A HELYSZÍNEK LEPECSÉTELÉSE

---

A játék megnyerésének feltétele, hogy a nyomozók lepecsételjék a játékban lévő összes helyszínt.

A helyszínek lepecsételésének két feltétele van:

1.) A nyomozóknak annyi darab, a játéktáblán jelzett, helyszínhez kapcsolódó típusú trófea jelzõt kell az egyes helyszínkártyákra felhalmozniuk, ahányan játszanak.

**A nyomozók kizárólag akkor tehetnek trófeákat a saját készletükből egy helyszínre, ha ott tartózkodnak.** Egyszerre bármennyi trófea lehelyezhető egy helyszínkártyára, akár a felkészülési, akár a harci vagy ebben a pecsételési fázisban.

2.) A nyomozóknak rendelkezniük kell a helyszín szimbólumának megfelelő kapupecsét kártyával, amit egy karakterfejlesztés során választhatnak ki (lásd az előző részben!)

**A helyszín lepecsételését annak a nyomozónak kell elvégeznie, akinél a helyszínhez tartozó kapupecsét kártya van.** A lepecsételéshez ennek a nyomozónak a helyszínen kell tartózkodnia.

Ha a pecsételéskor a helyszínen nem tartózkodik egyetlen kultista sem, a lepecsételésnek nincs semmilyen további költsége vagy negatív hatása. Ha azonban egy vagy több kultista tartózkodik a lepecsételni kívánt helyszínen, akkor **a lepecsételést elvégző nyomozó annyi örületet kap, ahány kultista a helyszínen tartózkodik.** A kapott örületek nem oszthatók meg egymás között akkor sem, ha egyszerre több nyomozó áll ugyanazon a helyszínen.

Ha megjelent egy Mérhetetlen Vén egy helyszínen, az a helyszín nem pecsételhető le, míg a Vén játékban van.

Amennyiben a lepecsételés következtében egy nyomozó meghalna, a játékosok elveszítik a játékot, akkor is, ha ez az utolsó helyszín lepecsételésekor történik meg. **Örületet gyógyítani csak akkor és azután lehet, ha a lepecsételést elvégző nyomozó túléli a pecsételést.**

**A helyszínre letett trófeák később nem vehetők vissza onnan.** Miután a pecsételést elvégeztük, helyezzük fel a kártyára a pecsét jelzõt, és az összegyűlt trófeákat tegyük vissza a közös készletbe!

Ha egy helyszínen a nyomozóknak sikerül egy megjelent Mérhetetlen Vént legyőzniük, akkor **a helyszín automatikusan lepecsételődik.** Ennek részleteit a Vénekkal szembeni harc szabályainál tárgyaljuk.

## A JÁTÉK VÉGE

---

A játék végét a „Végjáték” típusú iszonyatkártya aktiválása hozza el. Ez a kártya kétféle módon aktiválódhat:

- a kártyára felkerül a hatodik iszonyatjelző kristály,
- vagy kifogy a kultista pakli.

Bármelyik hatás is váltja ki a végjátékot, fordítsuk fel a Végjáték kártyát, olvassuk el a rajta lévő szöveget és hajtsuk végre az utasításait. A végjáték kártyák különféle azonnal életbe lépő eseményeket és hatásokat aktiválnak, és minden esetben játékba hoznak egy második hullámba tartozó speciális Mérhetetlen Vént is.

Abban az esetben, ha a Végjáték kártya aktiválásakor már játékban van egy másik Mérhetetlen Vén, akkor az általános szabályoktól eltérően a korábban megjelent Vén játékban marad, és a végjáték során felébredt Mérhetetlen Vén is játékba kerül – **a nyomozóknak mindkettővel meg kell küzdeniük.**

Ha a Végjáték kártya amiatt került aktiválásra, mert kifogyott a kultista pakli, vagy a Végjáték kártya felhúzása után fogy ki, **keverjük újra a kultista paklit** és folytassuk a játékot, amíg a Végjáték során megjelenő Vénnel meg nem küzdünk.

**A nyomozók megnyerik a játékot**, ha sikerül lepecsételniük valamennyi helyszínt, és utána legyőznek minden játékban lévő Mérhetetlen Vént.

**A nyomozók veszítenek:**

- ha bármelyik nyomozó megőrül és abba belehal,
- ha bármelyik Mérhetetlen Vén eléri a helyszínkártyát, és ott nem sikerül legyőzni,
- ha egyidőben több kultista kerül játékba, mint amennyi a játékoszám szerinti kultista limit,
- vagy ha nem sikerül lepecsételni a helyszíneket azelőtt, hogy a Végjáték kártya aktiválása után minden játékban lévő Vént legyőzzenek.