

Gyors áttekintés

Fázissorrend

1. Mítoszfázis (hagyjátok ki a játék első körében)
2. Nyomozásfázis
3. Ellenségfázis
4. Fenntartásfázis

Általános kulcsszavak és kifejezések

Éber: Ha egy nyomozó elbukik egy próbát egy felkészült, éber ellenség elkerülése során, az ellenség megtámadja a nyomozót.

Távolságtartó: A távolságtartó ellenség önmagától nem száll szembe a nyomozókkal és nem támadható meg, hacsak nincs szembezállva egy nyomozóval.

Végzetes: Ha ez az ellenség legyőzetik, tégy 1 végzetjelzőt az aktuális cselekményre. Ez okozhatja az aktuális cselekmény továbbhaladását.

Kitérő: Miután egy kitérő, felkészült ellenség támad, vagy őt megtámadták, az az ellenség egy kapcsolódó helyszínre mozog és kimerül.

Gyors: A gyors kártyák akció elköltése nélkül is kijátszhatóak.

Vadász: Az ellenségfázis kezdetén minden vadász ellenség egy helyszínnel közelebb mozog a legközelebbi nyomozó irányába.

Hatalmas: A hatalmas ellenség az összes nyomozóval szembezáll, aki vele azonos helyszínen tartózkodik.

Órjárat: Az ellenségfázis kezdetén minden órjárat kulcsszóval rendelkező ellenség egy helyszínnel közelebb mozog a megadott célpontjához.

Veszedelem: Veszedelem kulcsszóval ellátott kártya húzásakor a kártya felfedés- vagy megjelenéshatásának végrehajtásáig az azt húzó nyomozó nem tanácskozhat más játékosokkal, illetve segítséget sem kaphat tőlük.

Préda: Megadja, hogy az ellenség melyik nyomozóval fog szembezállni, vagy melyik nyomozót üldözi, ha több azonos lehetőség közül választhat.

Megtorló: Ha egy nyomozó elbukik egy próbát egy felkészült, megtorló ellenség támadása során, az ellenség megtámadja a nyomozót.

Felfedés: A nyomozó, aki felhúzta ezt a kártyát, hajtsa végre annak szövegét.

Megjelenés: Megadja, hogy az ellenség hol jelenik meg, amikor felhúzták.

Túltöltődés: Miután egy nyomozó felhúz és végrehajt egy túltöltődés kulcsszóval rendelkező találkozáskártyát, az adott nyomozónak még egy kártyát kell húznia, és azt is végre kell hajtania.

Használat (X): Az ezzel a kulcsszóval rendelkező kártyákra azok játékba kerülésekor megadott mennyiségű és típusú (pl. töltény, töltet stb.) erőforrást kell helyezni. Ezek a jelzők a kártya többi képességének végrehajtásakor használatosak.

Bekapcsolható képességek

Ingyen bekapcsolható (⚡): Nem kerül akcióba a képesség használata.

Akciót bekapcsoló (➡): Egy akcióba kerül a képesség használata.

Reakciót bekapcsoló (⤴): Nem kerül akcióba, de csak a meghatározott időzítési feltétel bekövetkeztekor használható.

Akciótípusok

Harc (👊). Harcolj egy szembezálló ellenséggel a helyszínen, 🗡️-t használva.

Elkerülés (🏃). Kerülj el egy szembezálló ellenséget a helyszínen, 🏃-t használva.

Nyomozás (🔍). Nyomoz az aktuális helyszínen, 🔍-t használva.

Szembezállás. Szállj szembe egy ellenséggel az aktuális helyszínen.

Húzás. Húzz 1 kártyát.

Mozgás. Mozogj egy kapcsolódó helyszínre.

Erőforrás. Kapsz 1 erőforrást.

Aktiválás. Aktiválj egy ➡ képességet.

Kijátszás. Játssz ki egy kártyát a kezedből, kifizetve a költségét.

Egyezkedés. Egyezkedj egy ellenséggel a helyszínen egy kártya képességét használva.

Visszavonulás. Távolítsd el a nyomozódat a játékból egy kártya képességét használva.

Szimbólumok és ikonok

Nyomozónként



Karakterkasztok

Őrző



Kutató



Misztikus



Zsivány



Túlélő



Képességek

Akarakterő



Tudás



Harc



Mozgékonyosság



Dzsóker



Káoszjelzők

Ősi Jel



Hivatkozás a nyomozó képességére.



Automatikus kudarc



A nyomozó automatikusan kudarcot vall.



Koponya



Lásd a kihúzott jelző megegyező szimbólumát a történetrész-áttekintőkártyán és hajtsd végre a hozzá tartozó képességet.



Kultista



Kötőábla



Ősfürkész

