

Witch of Salem játékszabályok

2-4 játékos számára

A játék célja

Amerikában járunk a XX. század elején. Ősi istenek - „A Nagy Öregek” - egy másik létsík rémisztő démonai fenyegetik a világot. Egykoron sötétségbe borították a Földet, de erős mágiával visszaűzték őket az általuk uralt sötét dimenzióba. Most az Ősi Istenek egyike összegyűjtötte erőit, hogy újra betörjön az ember létsíkjára, de időlegesen még fogva tartja mágikus börtöne, egy piramis mely R'lyeh ősi városában áll, eonok óta az óceán mélyére süllyedve.

A gonosz erők szolgálói már átjárókat nyitottak Arkham városának különböző pontjain, hogy lehetővé tegyék az Öregek betörését világunkba. De a nagy hatalmú varázsló, Robert Craven összegyűjtötte az okkult tudományok néhány bátor tudósát, hogy együtt küzdjenek meg a gonosszal. A játékosoknak fel kell deríteniük a nyitott átjárókat mágikus szemüvegek segítségével és erős mágikus pecsétekkel be kell azokat zárniuk, míg nem túl késő. Ugyanakkor vigyázniuk kell, nehogy akaratok ellenére újabb átjárókat nyissanak meg. A játék elején még nem tudjuk pontosan melyik Nagy Öreg készül támadásra és milyen fegyverek kellenek megállításához. Segítségül hívhatjuk a Necronomicont, mely egy ősi, démonológiával és fekete mágiával foglalkozó könyv. Hőseink számára a veszélyes kaland tétje a józan eszük, az átélt szörnyűségek könnyen az örület határára sodorhatják őket. Fel kell venniük a küzdelmet a vérfagyasztó szörnyek hordáival, akiket Craven ősellensége Necron, a gonosz mágus vezet. Útjuk során vesztükre törnek az Ősi Istenek árnyai is. Sikerral járhatnak hőseink a gonosz ellen mielőtt a dimenziók közti Ősi Démon lerohanja Arkhamot?

A játékosoknak egymással együttműködve meg kell találniuk és bezárniuk minden nyitott átjárót, mielőtt Necron túl erőssé válna és megnyitná a dimenziók közti hasadékokat. A győzelem érdekében fel kell használniuk a kaland során szerzett mágikus tárgyakat, hogy megkadályozzák a támadó Öreg kiszabadulását R'lyeh börtönéből. Ha a játékosoknak nem sikerül mindezen tetteket a megfelelő időben végrehajtani, mindnyájan pusztulásra és káoszra ítéltetnek, az egész világgal együtt.

A játék tartozékai:

1 zsák

1 játéktábla

4 játékos figura

1 Witch of Salem figura

1 Necron jelölő

1 Veszteség kocka

26 szörny kártya

6 Ősi Isten kártya

12 esemény kártya

4 játékos segédlet kártya

1 kezdő játékos kártya

1 áttekintő kártya az Ősi Istenekről

32 helyszín kártya(4 -féle színben 8-8 kártya)

4 játékos tábla

4 örület jelző

34 tárgy jelző (7x Necronomicon, 7x mágikus szemüveg, 7x Nus elixírje, 7x N'gaa Törje, 6 varázstárgy (2x3szín))

8 átjáró jelző(4 téglafal, 4 nyitott átjáró)

megjegyzés : plusz 2 szett átjáró jelző tartalékba

A játék összeállítása

- Az első játék előtt óvatosan nyomkodjuk ki a jelzőket a táblákból. *Csak egy szett* átjáró jelzőre lesz szükségünk (8 db). A két extra szettet tartaléknak tegyük el.
- A játéktábla Arkham városát ábrázolja hét helyszínnel (0-6-ig számozva), R'lyeh elsüllyedt városával és a Necron erejét szimbolizáló jelzőskálával.
- Keverjük össze a 6 db Ősi Isten kártyát. Helyezzünk ötöt ezekből a kártyákból képpel lefelé fordítva az öt számozott helyre R'lyeh városa mellé. Az egyes számú helyre került kártyát fordítsuk képpel felfelé. A hatodik kártya R'lyeh közepére kerül képpel lefelé, ez a kártya jelzi majd az Arkhamot megtámadó Ősi Istent aki ellen a játékosok küzdenek.
- Helyezzük az Ősi Istenek áttekintése kártyát a tábla mellé.
- Válasszuk ki a kezdő játékost. Keverjük össze a 26 szörny kártyát és helyezzük a paklit a kezdő játékos mellé. Helyezzük a Kezdő Játékos kártyát a kezdő játékos mellé úgy, hogy a játékban résztvevők számának megfelelő oldal legyen felül. 3 játékos esetén az az oldal kerüljön felülre melyen 1 szörny kártya ikon látható.
- Keverjük össze a 12 esemény kártyát majd vegyünk ki 4 kártyát anélkül, hogy megnéznénk azokat és helyezzük képpel lefelé fordítva a tábla mellé. Ezeket a kártyákat a későbbiek során használjuk majd. A maradék 8 esemény kártyából paklit formálva helyezzük azokat képpel lefelé a kezdő játékostól jobbra ülő játékos mellé.
- Minden játékos vegye magához a választott figura színével azonos játékos táblát, a 8 helyszín kártyát, a segédlet kártyát, ill. egy örület jelzőt melyel jelezhetjük józan eszünk éppen aktuális szintjét.
- Helyezzük az örület jelzőnket a játékos tábla örület jelzőjének 6-os (kezdő)szintjére.
- Helyezzük a figuránkat a *Miskatonic Egyetemre*.
- Helyezzük a varázsló figuráját (fehér bábú) a *Miskatonic Egyetemre*.
- Helyezzük a Necron jelzőt a Necron sáv kezdete melletti üres helyre, a tábla jobb alsó oldalán.
- Rakjuk a kockát a tábla mellé.
- Keverjük össze a 8 átjáró jelzőt. Anélkül, hogy megnéznénk őket, helyezzünk egy-egy átjáró jelzőt képpel lefelé, az 1-6-ig számozott helyszínekre. A két fel nem használt átjáró jelzőt megtekintés nélkül rakjuk vissza a játék dobozába. Így minden játékban legalább 2 ill. legfeljebb 4 nyitott átjáróval találkozhatunk.
- Rakjuk a 34 tárgy jelzőt a zsákba. Húzzunk egy jelzőt a zsákból és helyezzük azt a játékos táblánk megfelelő helyére. A varázstárgyakat a különálló varázstárgytartó helyre, míg a többi tárgyat a játékos tábla három szabad helyének egyikére rakjuk.
- Minden helyszínhez húzzunk 3 tárgy jelzőt és helyezzük azokat a szabad helyekre balról jobbra feltöltve az üres helyeket.

A játék áttekintése

Te és játékostársaid a salemi varázslót segítitek, célotok az R'lyeh városából kitörni szándékozó Ősi Istenség megállítására. Ahhoz, hogy ezt a próbálkozást sikerre vigyék be kell zárnotok minden nyitott átjárót a városban a megfelelő varázstárgy felhasználásával. A *Miskatonic Egyetem* átjáróját csak az Ősi Isten legyőzése után tudjátok bezárni. Csak korlátozott idő áll rendelkezésre mivel Necron ereje fékezhetetlenül növekszik. Amint a Necron jelző eléri a jelzősáv utolsó kockáját (a dimenziók közti hasadék) vesztettek és a játéknak vége. A játékot abban az esetben is elvesztitek ha a Necron jelző azelőtt éri el a démon jelét, hogy felfednétek a R'lyeh-ben bebörtönzött Ősi Isten kilétét.

A játék egy körének lépései

A. Új szörny(ek) felfedése

- Minden kör elején *a kezdő játékos felfed egy vagy két szörny kártyát.*
 - 2 játékos esetén felfed egy szörny kártyát.
 - 4 játékos esetén felfed két szörny kártyát.
 - 3 játékos esetén körönként felváltva felfed egy, ill. két szörny kártyát úgy, hogy az első körben egy szörny kártyát fed fel. A kezdő lapot ezután meg kell fordítani.
- Minden szörny két kártyán szerepel a pakliban. Van még további két speciális kártya, Necron és Robert Craven.
- A szörny kártya felfedése után két lehetőség van:
 - 1. Még nincs a táblán a felfedett szörny kártya párja.**

Ebben az esetben a szörny kártyát a varázsló aktuális helyzetétől az óramutató járása szerinti első üres helyszínre kell tenni. A játékban legelőször felfedett szörny kártyát a *Szanatóriumra* kell rakni. A Necron, ill. A Robert Craven kártyákat soha ne rakjuk a táblára. A felfedett szörnyeket soha ne rakjuk a *Miskatonic Egyetemre*.

Fontos: *Ha minden helyszínen van már felfedett szörny kártya, akkor az újonnan felfedett szörny következmény nélkül eldobásra kerül.*
 - 2. Már a táblán van a felfedett szörny kártya párja.**

Ebben az esetben a szörny aktiválódik és a játékosoknak el kell szenvedniük a szörny kártya alján található szöveg vagy ábra szerinti veszteségeket. A különböző szörny típusok különböző veszteségeket okoznak.

Példa 1 : *az Élőhalott kerül felfedésre. A kártya párja már a táblán van. A kártya szerint a Necron jelzőjét 3 hellyel előrébb kell mozgatni a dimenziók közti hasadék felé.*

Példa 2 : *a felfedett kártya a Mélység Fattya. A kártya párja már a táblán van. A játékosoknak együttesen el kell dobniuk 2 mágikus szemüveget.*

Példa 3 : *Láva Féreg. A játékosoknak együttesen el kell dobniuk 4 tárgyat(nem varázstárgyat). Az eldobott tárgyak bármely kombinációban dobhatók.*
- Ha neked vagy más játékosnak el kell dobnia valamilyen tárgyat, eldönthetitek, hogy melyik játékos mennyi tárgyat dobjon el. Az eldobott tárgyak a tábla mellé kerülnek.
- Némelyik kártyán egy **vörös nyíl** látható az eldobandó tárgyak ábrája felett. Ebben az esetben ha a játékosok nem tudnak teljesen megfelelni a kártya utasításainak, akkor el kell dobniuk az összes megjelölt tárgyat és a Necron jelzőjét előre kell mozdítani a jelzősávon a következő Necron arcképig. Nem lehet csak a Necron jelzőt mozgatni és közben megtartani az eldobandó tárgyakat.
- Ha a szörny aktiválódik dobjuk el az éppen felfedett kártyát. A kártya már táblán levő párja a táblán marad.

Speciális szörny kártyák

Necron : a Necron kártya felfedése után előre kell mozgatni a jelzőt a Necron sávon egy mezővel a dimenziók közti hasadék felé. Ha egy Ősi Isten is jelen van ekkor a *Miskatonic Egyetemen*, akkor a Necron jelzőt két mezővel kell előre mozgatni. Miután ezzel végeztünk keverjük össze a Necron kártyát és a már eldobott szörny kártyákat (beleértve a Robert Craven kártyát is ha az már dobásra került korábban) és keverjük bele az aktív szörny pakliba.

Robert Craven : Helyezzük a varázslót és az összes többi játékos figuráját a *Miskatonic Egyetemre*. A játékosok visszakapják a már korábban eldobott helyszín kártyáikat. Még ha egy Ősi Isten is jelen van az *Egyetem* árnyék mezőjén akkor sem szenvednek a játékosok veszteségeket. Miután ezzel végeztünk dobjuk el a Robert Craven kártyát és húzzunk egy új szörny kártyát.

B. A játékosok cselekedetei

A kezdő játékos indítja el a cselekvési fázist majd az óramutató járásának megfelelően a többi játékos következik. Minden játékos az alábbi cselekedeteket végezheti az itt leírt kötött sorrendben:

1. Kijátszik egy helyszín kártyát és mozog

- Válaszd ki egyik helyszín kártyát a kezedből és fektesd le magad elé képpel felfelé. Ezután mozgasd a bábudat a kártyán megjelölt helyre.
- Ha a *Titkos Átjáró* lapodat használod, bárhova mozoghatsz a táblán. Ugyanazon a helyszínen nem maradhatsz. Továbbá a *Titkos Átjáró* lap használatakor mindig egy örület pontot vesztesz. A *Titkos Átjáró* az egyetlen út amelyen eljuthatsz R'lyeh városába mikor sor kerül az Ősi Isten elleni küzdelemre.
- Mikor a *Miskatonic Egyetemre* mész visszakapod az addig lerakott helyszín kártyáidat. A következő körben aztán ki kell játszaniod egy új helyszín kártyát.

2. Tárgyakat cserél egy másik játékosal

- Ha van másik játékos is azon a helyen ahova érkeztél átadhatsz annak a játékosnak egy tárgyat(de nem varázstárgyat) és/vagy a másik játékos is átadhat neked egy tárgyat(de nem varázstárgyat).
- Amennyiben több játékos is ugyanazon a helyen tartózkodik akkor csak az egyikükkel kereskedhetsz.

Megjegyzés : varázstárgyakat soha nem cserélhetünk el vagy adhatunk másik játékosnak.

3. Szembeszáll egy szörnyel vagy árnyékkal

- Ha egy szörny (vagy árnyék az *Egyetemen*) tartózkodik azon a helyen ahová érkeztél, akkor dobnod kell a kockával, hogy lásd mit veszítesz el a küzdelemben.
 - **Elvesztesz egy tárgyat(nem varázstárgy).** A kockán látható tárgyat veszted el, amennyiben rendelkezel ilyennel. Ha nincs ilyen tárgyad, akkor nincs további büntetés. Ha egynél több ilyen tárgyad van akkor is csak egyet vesztesz el.
 - **Veszítesz a józan eszedből.** Ha ennek hatására az örület mutatód a nullára ér, akkor megőrültél és kiestél a játékból.
 - **Necron ereje nő.** Mozdasd a jelzőt a Necron jelzősávján előre egy mezővel.
 - **Fontos :** *Ha a varázsló aktuális helyére mozgatod a figurád nem kell a kockával dobnod szörny vagy árnyék jelenlétében.*
- Miután elszenvedted a kockadobás által jelzett veszteségeket, megpróbálhatod legyőzni a szörnyed. Ezt akkor is megpróbálhatod ha a varázsló jelenléte miatt nem kellett a kockával dobnod. A szörny legyőzéséhez a birtokodban kell lennie a szörny kártya tetején megjelölt 2 tárgynak (árnyék esetén 3 tárgy). A szörny legyőzéséhez használt tárgyakat nem kell eldobni, megtartod őket a küzdelem után. **Kivétel :** *Thul Saduun – ennek a szörnynek a legyőzéséhez el kell dobnod egy varázstárgyat.*
- A legyőzött szörnyek bekerülnek a szörnyek dobópaklijába. A legyőzött árnyékok visszakerülnek a játék dobozába.

4. Felhasznál egy tárgyat

- Egy tárgyat felhasználhatsz, használat után tedd a tábla mellé.
 - **Mágikus szemüveg :** Megnézheted a képpel lefelé elhelyezett átjárót azon a helyszínen ahol a figurád áll. Így megtudod, hogy egy nyitott átjáró van-e azon a helyen. **Fontos :** *Nem mondhatod el társaidnak mit láttál.* Ezt a cselekedetet nem hajthatod végre a *Miskatonic Egyetemen*, mivel ott egy ismert, már nyitott átjáró van a játék kezdete óta.
 - **Necronomicon :** Felfedheted a következő Ősi Istenség kártyát R'lyeh körül. Mivel az egyes számmal jelölt helyen lévő kártya már a játék kezdetekor ismert, így ez a cselekedet elsőnek a kettes számmal jelölt kártyát fedi fel és így tovább. Legvégül a

R'lyeh-ben fogva tartott Ősi Isten kártyát fordítjuk fel.

- **Nus elixírje** : Visszanyersz a józan eszedből egy pontnyit ha megiszod. Ha a varázslóval egy helyszínen tartózkodsz mikor használod az elixírt akkor két pontnyit nyersz vissza. Mindazonáltal ez az érték soha nem lehet több mint hat.
- **N'Gaa törje** : Ha a varázslóval egy helyszínen tartózkodsz akkor ily módon legyőzheted az ott lévő szörnyet vagy az *Egyetemen* az árnyékot.
- **Varázstárgyak** : Ha nálad van az a varázstárgy melyet az egyes helyszínek melletti ábra jelöl akkor lezárhatod az ottani átjárót úgy, hogy a varázstárgyat ráteszed az átjáró lap tetejére, de nem fordítod meg a lapot.
- **Vigyázat** : *Jól gondold meg melyik átjárót próbálsz meg lezárni, mivel ha a játék végén kiderül, hogy nem nyitott átjáróra hanem téglafalra raktad a varázstárgyat akkor elvesztettétek a játékot. A Miskatonic Egyetem átjáróját is így kell lezárni de azt csak akkor próbálhatjuk meg ha már legyőztük a R'lyeh-ben lakozó Ősi Istent.*
- Bármely varázstárgyat használhatjuk a *Thul Saduum* szörny legyőzéséhez. Ha így használtuk fel, akkor a varázstárgyat el kell dobni és a tábla mellé kerül.

5. Fizet és felvesz egy tárgyat arról a helyről ahol tartózkodik

- A fordulód végén felvehetsz egy tárgyat arról a helyszínről ahol éppen vagy és a játékos táblára helyezheted. Ha már tele vannak a tárgyaknak fenntartott helyek a tábládon, a régebbi tárgyaidd közül egyet eldobhatsz és az újat a régi helyére teheted.
- A tárgy felvétele után meg kell fizetned a tárgy árát(ha van ilyen). A tárgy árát a korábbi helye feletti szimbólumokból tudod meg. Attól függően, hogy a tárgy hol volt az alábbiakat kell tenned:
 - Mozgasd a Necron jelzőt egy vagy két hellyel előre a dimenziók közti hasadék felé.
 - Csökkents a józan eszed szintjét egy vagy két mezővel.
 - Fedd fel és oldd meg a legfelső szörny kártyát.
 - Fedd fel és oldd meg a legfelső esemény kártyát.
- Nem kötelező tárgyakat felvenni.
- A felvett tárgyat a következő körödíg nem használhatod.
- Ha a helyszínről az utolsó tárgyat is felvetted akkor új tárgyakat kell a zsákból húzni és balról jobbra haladva feltölteni a helyszín üres tárgyjelzőit.
- Ha már nincs a zsákban több tárgy akkor a tábla mellett összegyűjtött dobott tárgyakat kell a zsákba helyezni.

C. Húzzunk egy esemény kártyát

- Miután minden játékos elvégezte a cselekedeteit az utolsó játékos felfedi a **legfelső esemény kártyát**.
- **Mozgassuk a varázsló figuráját** a helyszíneken sorba annyi helyszínt érintve amilyen számot az esemény kártyán látunk. A 6-os számú helyszínről (a *Templom*) a varázsló mindig a 0-s számú *Miskatonic Egyetemre* mozog. Ha más játékosal egy helyszínen van, akkor a varázsló különleges képességeivel segíti a játékosokat, éspedig:
 - Egy szörny legyőzése N'Gaa törének felhasználásával.
 - 2 örület pont visszanyerése a Nus elixír fogyasztásakor.
 - Nem kell a kockával dobni ha olyan helyre mozog a játékos ahol egy szörny van.
- Ezután hajtsuk végre a kártyán található utasításokat.
- Ha elfogy az esemény kártyapakli, akkor keverd össze a 12 esemény kártyát, vegyél ki belőle 4 lapot és a fennmaradó 8 lapot rakd az utolsó játékos mellé.

Új forduló kezdése

Az új fordulót a kezdő játékos indítja el egy vagy két szörny kártya felfedésével. A kezdő játékos személye nem változik a játék során.

Az Ősi Istenek árnyékai

- 6 különböző Ősi Istenség szerepel a játékban. Az az 5 Ősi Isten akik a játék kezdetekor R'lyeh városa körüli helyeken találhatóak csak mint árnyék jelenhetnek meg a *Miskatonic Egyetemen* esemény kártyák hatására. Ha a *Miskatonic Egyetemre* mész a figuráddal és ott egy árnyék található, akkor dobnod kell a kockával és el kell szenvedned a kockán jelzett veszteséget. Az árnyékot legyőzheted ha felhasználod ellene azt a három tárgyat melyek az Ősi Isten kártya tetején láthatóak (a felhasznált tárgyakat nem kell eldobni). Ameddig az árnyék játékban van az *Egyetemen* addig a kártyán leírt hatásai érvényben vannak.
- Ha egy esemény hatására egy új árnyék jelenne meg, helyezd el a dobozban a jelenlegi árnyékot és tedd a helyébe az új árnyékot. Ha az esemény hatására új árnyék jelenik meg, de R'lyeh körül már nincsenek Ősi Istenek akkor nem történik semmi.
- Fel kell fedned az összes Ősi Isten kártyát mielőtt a Necron jelző eléri a jelzősávon a démon mezőt. Ha ezt nem sikerül megtenned akkor a játékot elvesztettétek.

R'lyeh

- Amint felfeded az Ősi Isten kártyát R'lyeh-ben, tudni fogod , hogy melyik Ősi Istent kell legyőznöd. Ameddig ez a kártya képpel felfelé a játékban van (és egyik játékos sem próbálja éppen legyőzni az Ősi Istent) a kártyán leírt utasítások érvényben vannak.
- A győzelem eléréséhez az egyik játékosnak el kell jutnia R'lyeh-be és le kell győznie az ott lakozó Ősi Istent. Amíg ez meg nem történik a *Miskatonic Egyetem* nyitott átjáróját nem lehet bezárni.
- Ahhoz, hogy R'lyeh-be eljussunk fel kell használni a *Titkos Átjáró* kártyát (ne felejtse el, hogy így vesztesz egy józan ész pontot) és birtokodban kell lennie azoknak a tárgyaknak amelyek az Ősi Isten legyőzéséhez szükségesek, ezek az Ősi Isten kártyán vannak feltüntetve. Helyezd el a figurád az Ősi Isten melletti küzdőtérre. Nem kell a kockával dobni amint R'lyeh-be érsz.

Megjegyzés : *Chtulu* legyőzéséhez három azonos tárgy kell, míg *Dagon* legyőzéséhez 3 különböző eszközre lesz szükséged.

Az Ősi Isten legyőzése egyben meg is fosztja erejétől a démont – a játék hátralevő idejében a kártyán látható szöveg érvényét veszti. Mindazonáltal innentől kezdve az Ősi Istent legyőző játékos minden körében veszít egy pontot a józanság skáláról. Amint a jelző a nullára ér, megőrül és kiesik a játékból és egy másik játékosnak kell újra R'lyeh-be utaznia az Ősi Isten legyőzéséhez.

- Ha te küzdessz éppen az Ősi Istennel akkor nem kell többé cselekedeteket végrehajtanod. Nem hatnak rád az esemény kártyák és a szörnyek aktiválódásainak hatásai sem.
- Az Ősi Istenek áttekintő kártya segítséget nyújt a különböző Istenek legyőzéséhez szükséges tárgyokról.

A józanság skála nulla értékre csökken

Ha a józan ész skála értéke a 0-ra csökken akkor megőrültél az átélt szörnyűségek hatására és kiesel a játékból. Összegyűjtött tárgyaid dobásra kerülnek.

A játék befejezése

Többféleképp elveszthetjük a játékot, de csak egy módon nyerhetünk.

A játékot elvesztettük ha:

- **Necron eléri a jelzőskálán a démon mezőt** mielőtt felfednénk a R'lyeh-ben lakozó Ősi Isten kilétét.
- **Necron eléri a jelzősávon a dimenziók közti hasadékat.**
- **Egy kivételével az összes játékos kiesik a játékból** miután megőrülnek – egy játékos nem tudja bezárni a *Miskatonic Egyetem* átjáróját mert egy másik játékosnak közben az Ősi Istenséget kell féken tartania R'lyeh-ben.

A játékot akkor nyerjük meg ha az Ősi Istent legyőzzük R'lyeh-ben és minden átjárót bezártunk. Ez feltételezi azt is, hogy nem raktunk mágikus pecsétet olyan átjáróra ami nem is volt nyitva. Miután bezártuk a *Miskatonic Egyetem* átjáróját, fedjük fel az összes átjáró lapkát a táblán és ellenőrizzük, hogy csak a nyitott átjárókat pecsételtük le a megfelelő varázstárgyak segítségével és nem helyeztünk varázstárgyat téglafallal jelölt zárt átjáróra. Ha minden nyitott átjárót sikeresen bezártunk és nem nyitottunk új átjárót akarunk ellenére akkor nyertünk, minden más esetben a játékot elvesztettük.

Pontozás

Ha szeretnénk akkor pontozhatjuk a teljesítményünket. Számoljuk össze a Necron jelzősávon fennmaradt mezők számát. Adjuk hozzá a tárgyaink (tárgyak és varázstárgyak együtt) számát illetve a játékosok fennmaradó józan ész pontjait. A kapott eredmény a végső elért pontszám.

Emelt nehézségi szint

Tapasztalt játékosok emelhetik a játék nehézségi szintjét a következő szabályok egyenkénti vagy akár együttes alkalmazásával.

- A játékosok 5 vagy 4 józan ész ponttal kezdik meg a játékot.
- Necron a jelzősávja harmadik mezejéről indul.
- Távolíts el egy szörny párt a szörny kártyák közül.

Kooperatív játék

Minden kör elején hasznos lehet megbeszélni a követendő stratégiát. Tartsd észben, hogy az átjárók állapotáról szerzett tudásod nem oszthatod meg a többiekkel. Ha a játék vége felé a csoport úgy dönt, hogy megpróbálja legyőzni az Ősi Istent és lezárja a *Miskatonic Egyetem* átjáróját, ekkor már elmondhatod ha tudsz bezáratlan átjáróról ill. ha szerinted már minden átjárót lezártatok.