



ÁRULÓK KÖTETE

Ne olvasd el, amíg el nem
kezdődik

A KÍSÉRTÉS!

A múmia színre lép

Az előtted álló falszakasz megremeg, majd félrecsúszik, felfedve egy ősi szarkofágot, melynek hieroglifákkal díszített, ívelt fedele csupa por. A hieroglifák tompa ragyogása odavonv téged. Reszelős hang kúszik be az elmédbe és így szól: „Elvesztettem a menyasszonyom annyi évvel ezelőtt, amit felfogni sem vagy képes. A könnyeim porrá lettek, de a szerelmem még mindig olyan erős, mint a Nap. Most a szerelmem újjászületett. Haladók nem tarthatnak vissza attól, hogy újra egybekeljünk.”

Mosolygysz, ahogy a hang elhalkul. Most már minden világos. Barátaidnak pusztulniuk kell, hogy a szeretőik újra egymáséi lehessenek. A szarkofág fedele félresiklik, te pedig izgatottan fordulsz új barátod felé ... új istened felé!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még mindig játékban van, de áruól lettél.
- ◇ Rakd a múmia jelzőt (nagy méretű) és a szarkofág jelzőt (ötszögletű) abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték.
- ◇ Elveszíted a lányt és a lány kártyával járó bónuszokat is. Rakd a lány jelzőjét (vörös) a szellemjárás felfedésének emeletén bármelyik szobába és legalább öt mezőnyi távolságra a múmiától. Ha nincs öt mezőnyire szoba, akkor rakd a lányt arra az emeletre, amilyen messze csak lehet a múmiától.
- ◇ Rakd félre a lány kártyát. Mikor egy felfedező belép a szobába, ahol lány jelző van, az a játékos magához veszi a lány kártyát.
- ◇ Ha te szerzed meg a lányt, akkor odaadhatod a múmiának, míg ugyanabban a szobában vagytok. Innentől a múmiánál lesz a lány.

Mit tudunk a hősről?

Megpróbálják visszaüzni a múmiát a holtak földjére.

Akkor nyersz ha ...

... a múmiánál van a lány, a gyűrű vagy a szent jel és visszatér velük a szarkofág szobájába; vagy ha minden hős meghal. Ha még sem a gyűrű, sem a szent jel nincs játékban, akkor a következő alkalommal mikor felfedezel egy ómen ikonos szobát, válogasd át az ómenkártyák pakliját és húzd fel valamelyiket a fent említett két tárgy közül.

A MÚMIA

Sebesség 3, Erő 8, Épelméjűség 5

Ha a múmia 0-t vagy 1-et dob a mozgására, akkor egy titkos átjárót használhat és a ház bármely szobájára léphet. A szörnyforduló során egyszer a múmia meg kell, hogy támadja a vele egy szobában álló felfedzőt (ha megteheti).

A múmia vihet magával tárgyakat és a lány tulajdonosaként viselkedhet, de sem a lány, sem a tárgyak nem befolyásolják a képességeit. Átadhatsz tárgyakat és a lányt a múmiának, ha azonos szobában álltok.

Speciális támadási szabályok

- ◇ A múmia Erő támadásokat végez, de sebesség érték sérülést okoz, egészen addig míg az ellenfele sebessége a legalacsonyabb értékre nem csökken. (Ez a támadás nem csökkentheti a célpont sebesség képességét a koponya jelig.) Ha ez már bekövetkezett, akkor az ellenfél erő sérüléseket szenved el, egészen a haláláig.
- ◇ Ha a múmia 2 vagy több pontnyi sérülést okoz egy támadással, akkor a sérülés okozása helyett ellophat egy tárgyat az ellenfelétől. A múmia a lányt is elveheti így a korábbi tulajdonosától. A múmia immunis a sebesség támadásokra (mint pl. a revolver és a dinamit).

Ha nyertél ...

A lány a sarokba rogyva ül, segítségért esedezik hozzád. A múmia átmegy a szobán és felveszi a lányt vászonnal borított karjaiba. Lassan és gyengéden a síránkozó lány szájába lehel. A lány sírása elhalkul és könnyei borostyánszínben ragyognak, ahogy a szemei fennakadnak.

„A papnóm és szerelmem ... együtt vagyunk ismét” – dúdolja halkan a törékeny lánynak, „és hamarosan az egész világ minket imád majd. A húsukat elégethetjük, a lelkeket felfalhatjuk...”

Kisértés



A szeánsz

Rémületes hideg ereszkedik a házra, és egy zörgő hang hasít a levegőbe „Pihenni vágyom ... helyezd nyugalomra a lelkem ... vagy pusztulj el!”
Ahogy a szavak elűnnek, a lélektábla, amit magaddal cipelsz ritmikusan rezegni kezd, ritmusát a szívverésedhez igazítva. A táblára tekintve látod amint a felszínén betűkké formálódik a gomolygó kód:

Ó L D M E G M I N D.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még mindig játékban van, de árulóvá váltál.
- ◇ Készíts elő egy kis lila szörnytokent, ami a szellemet jelképezi.
- ◇ Készíts elő 1 háromszögletű Tudásdobás tokenet és 1 háromszögletű Épelmájúségdobás tokenet.
- ◇ Ha a pentagramma szoba még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a pincébe egy ajtónyíláshoz, legalább öt mezőnyire tőled. (Ha nincsenek öt mezőnyi távolságra ajtónyílás a pincében, akkor olyan messze rakd, amilyen messze csak lehet.) Ezután keverd meg a szoba lapkák pakliját.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megidézni a szellemet még azelőtt, hogy te is megidézned. Ha sikerrel járnak, akkor irányítani fogják a szellemet és egy küldetést is kapnak, amit el kell végezniük. Ha sikertelenek, akkor megpróbálják majd elpusztítani a szellemet.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal, függetlenül attól, hogy ki idézte meg először a szellemet.

Hogyan idézlek szellemet?

Versenyben vagy a többi felfedezővel azon, hogy ki idézi meg először a szellemet. A megidézéshez el kell végezned egy széanszot.

- ◇ Amíg nálad van a lélek tábla, akkor megkísérlelhetsz egy tudás- vagy épelmájúségdobást. A fordulód során csak egy ilyen dobást kísérlelhetsz meg. Az 5+os értékek sikeresek. Amint begyűjtöttél egy tudás- és egy közanságdobás-tokenet, megidézted a szellemet.
- ◇ Ha te idézed meg előbb a szellemet, akkor rakd a szellem jelzőt ugyanabba a szobába a karaktered mellé. Ha a felfedezők idézik meg elsőként, akkor majd ők elmondják neked, hogy mi történik.

Ha te idézed meg a szellemet...

A szellem végakarata (olvasd fel hangosan): "Bosszút állok minden élőn!"

- ◇ Te irányítod a szellemet, ha te idézed meg hamarabb, vagy ha a hősök megidézik, de elbukják a küldetésüket. Ha a karaktered meghal, te továbbra is irányítod a szellemet.
- ◇ A szellemnek egy hős felé kell mozognia és ha lehet támadnia kell, minden általad irányított fordulód alatt.

A SZELLEM

Sebesség 4, Épelmájúség 6

- ◇ Az első forduló végén, mialatt a szellemet irányítottad, a ház elkezd összeomlani. Elsőként a padlásnak kell összeomlania (vagy, ha a padlás még nincs a házban, akkor bármely olyan emeleti szobának, ahol nem áll senki). Ezután minden felfedező aktuális fordulójának végén szólítsd fel az adott felfedezőt egy új szoba kiválasztására, amely szoba összeomlik majd.
- ◇ A szoba összeomlásakor válaszd ki a szoba lapkát és fordítsd meg úgy, hogy a hátsó része látszon. Egy szoba csak akkor omolhat össze, ha van a szomszédjában összeomlott szoba. A szomszédos szobáknak nem muszáj ajtóval kapcsolódnia egymáshoz. Az átlosan elhelyezkedő szobák nem minősülnek szomszédosnak. Ha egy olyan szoba omlik össze, amiben van felfedező(k), akkor minden ott tartózkodó felfedező (te is) meghal.
- ◇ Ha már az egész emelet összeomlott, akkor a földszint kezd el omlani, a lépcsőházzal kezdve. Használj jelzőket, hogy jelezni tudd a lépcsőház, az előcsarnok és az előszoba összeomlását. Ha a földszint is összeomlott már, akkor folytatd az omlást a pincében, a pince lejáróval kezdve.
- ◇ Ha a misztikus felvonó a dobás eredményeként olyan emeletre érkezne, ahol nincs érintetlen szoba nyitott ajtónyílással, akkor a lift nem mozdul el. Csak a szellem mehet keresztül a beomlott szobákon.
- ◇ Csak a szellem kelhet át a beomlott szobákon. A szellem átmehet a falakon, mintha ajtóval lennének összekapcsolva, de nem mozoghat így szintek között.

Speciális támadási szabályok

- ◇ Senki nem támadhat meg senkit a szeánsz befejezése előtt. Ha a hősök irányítják a szellemet, ők elmondják a támadás speciális szabályait.
- ◇ A szellem épelmájúség támadást végez, ami szellemi sérülést okoz. Csak a gyűrű tulajdonosa, vagy bárki aki a pentagramma szobában áll, támadhatja meg a szellemet, csak épelmájúséget használva.
- ◇ Ha a szellem támad és kevesebbet dob, mint a megtámadott hős, akkor a szellem nem sérül meg.

Ha nyertél...

A kód most már az egész házat betölti, pincétől a padlásig. Átsuhanz a kődön, néma csendben, mint a melletted repülő szellem. Szívverésed lelassul, majd végül megáll. Csak a csend maradt. Mostantól már két szellem fogja ezt a helyet együtt kísérteni. Örökre.



Békacomb pörkölt

Egy csábító hang szól hozzád az árnyak közül. „Segítesz nekem, ugye, kövér kis libám? Csúnya emberek mászkálnak a házamban és ellopták a kedvenc könyvemet is! Segíts nekem megbüntetni őket kedveském! Ilyen egy jó engedelmes kiskutya!”

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még mindig játékban van, de árulóvá váltál.
- ◇ Rakd felre a macska jelzőt (kis vörös szörnytoken).
- ◇ Rakj felre négy béka jelzőt (kis narancs szörnytoken).
- ◇ Rakd a boszorkány jelzőt (nagy) az előcsarnokba.
- ◇ Rakj egy ötszögletű tárgytokent (a mandragóragyökert jelképezendő) az üvegházba, egyet a kamrába és egyet a konyhába most, vagy akkor, ha felfedezik ezeket a szobákat. (Ne áruul el előre, hogy melyik felfedezetlen szobába fog gyökér jelző kerülni.) Nem veheted fel a gyökér jelzőket.

Mit tudunk a hősről?

A hősknél van a boszorkány varázskönyve (a könyv kártya). Meg kell szerezned a könyvet a hőstől, különösen azért, mert a hősök felhasználhatják a boszorkány sérthetlenségének megszüntetésére.

Akkor nyersz ha...

... minden hős meghal vagy békává változik.

Kötelező lépések a fordulód során

Mikor az első felfedezőt békává változtatod, akkor rakd a macska jelzőjét abba a szobába, ahol a szellemjárás felfedték. A következő szörny forduló során a macska a legközelebbi béka felé fog mozogni.

Ha a macska egy szobában van egy békával és legyőzi azt egy erő támadással, akkor megeszi a békát. A macska figyelmen kívül hagyja azokat a békákat, amiket valaki hordoz.

A MACSKA

sebesség 3, erő 3, épelméjűség 2

A BOSZORKÁNY

sebesség 4, erő 3, épelméjűség 8

A boszorkány varázsigei

A boszorkány a fordulója során a lenti varázslatok egyikét sütheti el. Ha sikerül elvenned a könyvet a hőstől, akkor az első két varázsige egyikét is elsütheted egy forduló alatt, az engedélyezett egy varázslat mellett.

- ◇ **Békabőr:** A boszorkány bármely, vele egy szobában levő hősre ráolvashatja ezt a varázslatot. A boszorkány és a hős is egy épelméjűség dobást végeznek el. Ha a boszorkány eredménye nagyobb, akkor a hős békává változik és elejti az összes tárgyát. A hős erő és tudás képességét csökkentjük a legalacsonyabb értékre. Egy béka nem támadhat, nem húzhat kártyákat és nem fedezhet fel új szobákat. Egy felfedező felvehet egy békát és tárgyként viheti magával. Sem te, sem a boszorkány nem támadhat meg egy békát; a boszorkány szeretné majd a kedvencével megetetni a békákat.
- ◇ **A sárkány lehelete:** A boszorkány bármely, látómezőjében levő (akadály nélküli, egyenes vonalban levő ajtónyílások sora) vagy vele azonos szobában álló hősre ráolvashatja ezt a varázsigét. Két kockányi fizikai sérülést okoz a varázslat (nem lehet sehogy sem kivédeni).
- ◇ **Hollőzárnyak:** A boszorkány ezzel a varázsigével a házon belül bármelyik szobába mozoghat. (Válaszd ki a szobát és rakd oda a jelzőjét.) Rád is olvashatja ezt a varázslatot, ha azonos szobában álltok.

Speciális támadási szabályok

Jelenleg a boszorkány sérthetetlen, nem lehet megtámadni. Ő sem támadhat a szokott módon, de fordulónként egy varázslatot elsüthet. Nem tud felvenni semmiféle tárgyat.

Ha nyertél ...

„Egy kisbéka, két kisbéka. Rajta drágaságom, etesd csak meg a rossz, kisbéka barátaid a szépséges cicamicámmal. Így ni, drága kis libuskám!”



A Sors hálójában

Elméd reszketve húzódik össze, ahogy egy sötét jelenlét fészkel be magát otthonosan a koponyádba. Még te magad vagy, de egy részed már Ő – a pók. Máris egy kövér emberi csemege vergődik az újonnan készített hálójában. Érzed, ahogy a pók-részed petéket rak a sikoltozó áldozat hasába. Nemsokára már nem fog tovább vergődni és a kicsinyeid özönlenek majd elő rángatózó hullájából. Szinte érzed az emberi áldozatod ízét. Vergődése megremegeti a háló falait, kövér potrohodon érzed a fonalak mozgását. De az ösztöneid azt súgják, hogy a többi ember megpróbálja majd megakadályozni a gyermekeid születését... hacsak meg nem állítod őket.

Azonnali cselekedetek

- ◇ Ha öt vagy hat játékos játszik, akkor a karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Ha három vagy négy játékos játszik, akkor a felfedeződet megette a pók. Dobd el az összes tárgyat és távolítsd el a figurád a játékból.
- ◇ Rakd a pók jelzőt (nagy méretű) ugyanabba a szobába, ahol a harapás kártyával rendelkező felfedező áll.

Rakj egy műanyag csipetűt a fordulósérülés jelzősáv 1-es mezőjére. Ezzel fogod nyomkövetni az idő múlását.

Mit tudunk a hősökről?

A szellemjárás felfedője (a felfedező, aki felfedte a szellemjárást) egy ragadós pókhálóba gabalyodott és belepetézt az óriás pók. Ez a felfedező nem mozoghat.

Akkor nyersz ha...

...kikelnek a pók petéi a 9. fordulóban vagy ha minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

Minden fordulód végén mozgassd előrébb a fordulósérülés jelzősáv jelzőjét a következő mezőre.

A pók kötelező lépései...

...a fordulója során. A póknak egy olyan felfedező felé kell mozognia, aki nem azonos a szellemjárás felfedőjével és (ha lehetséges) támadnia kell. Sem a pók, sem az áruló nem támadhatja meg a szellemjárás felfedőjét csak akkor, ha a petéket már elpusztították.

A PÓK

Forduló	Sebesség	Erő	Épelméjűség
1	0	2	5
2	1	2	5
3	2	4	5
4	4	4	5
5	5	5	5
6	6	7	5
7+	6	8	5

Speciális támadási szabályok

Minden alkalommal mikor a pók támadást végez, újradobhatod egyszer azokat a kockákat, amik elsőre az üres oldalukkal felfelé álltak meg. (Pl., ha a pók dob négy kockával és ebből kettő sikertelen lesz, akkor ezek „üres kockák”. Ezt a két kockát újradobhatod.)

Ha nyertél...

...utódaid jóízűen falatoznak a zamatos emberi húsból.



Tini farkasember voltam

Holdfény áramlik be a szobába, végigcírógatva a bőröd. Egy ablakhoz botorkálsz és félbámulsz a teliholdra. Elméd sikítani kezd ahogy haldoklik, eközben a tested vonít az újonnan szerzett erőd felett érzett örömeiben.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még mindig játékban van, de árulóvá váltál.
- ◇ Rakj egy farkas jelzőt (vörös szörnytoken) a felfedező karakterlapjára.
- ◇ Mostantól farkasember vagy. Dobd el az összes tárgyat. Ha nálad van a lány vagy az örült, akkor őket is elveszted. Rakd félre ezeket a kártyákat és állítsd át a képességeidet is ennek megfelelően. Használj kis szörnytokeneket a jelképezésükre; itt maradnak ebben a szobában és más felfedzők begyűjthetik őket.
- ◇ Emeld meg bármely képességed értékét a kezdő értékre, ha alacsonyabb értéken lenne. Ezután megemelheted a képességeid értékét egy ponttal minden játékban részt vevő hős után. Pl., ha három hős játszik, akkor 3 pontot költöthetsz el a képességeid javítására (nem pedig 3 pontot minden képességedre).

Mit tudunk a hősekről?

Valamit biztos tudtál róluk, de mostanra már túlzottan is farkas lettél ahhoz, hogy visszaemlékezhetnél.

Akkor nyersz ha...

... minden hős halott, vagy farkasemberré vált.

Kötelező lépések a fordulód során

Minden fordulód elején az erő és a sebesség képességed nő 1-1 ponttal. Nem növelheted azonban a képességeid értékét a kártyádon jelölt maximum érték fölé.

A kutya

A kutya mostantól egy szörnyeteg, akit te irányítasz. Rakd a kutya jelzőt (narancsszínű) ugyanabba a szobába, ahol a felfedező áll. Hagyd figyelmen kívül a kutya kártya szövegezését.

A KUTYA

sebesség 6, erő 4, épelméjűség 3

Speciális támadási szabályok

- ◇ Amikor te, vagy a kutya legyőztök egy felfedzőt, akkor az a karakter a szokott módon sebződik. Ez a felfedező minden soron következő fordulójának elején meg kell, hogy kíséreljen egy 4+os józanság dobást azért, hogy ellenálljon a vérfarkas átkának. Ha nem sikerül a dobás, akkor az a karakter átalakul farkasemberré és megszűnik hősnek lenni. Ez a játékos ekkor elolvashatja ezt a szellemjárást az Áruló könyvében és elvégezhet mindent, ami az „Azonnali cselekedetek” pont alatt van részletezve.
- ◇ A farkasember egyetlen képességét sem lehet a koponya jelig csökkenteni, kivéve ha egy speciális tárggyal támadnak meg, ami a hősök könyvében van leírva. Minden sérülés, amit más forrásból szenvedsz el, feleződik (felfelé kerekítve).
- ◇ Sem te, sem a kutya nem vihetek tárgyakat és nem használhatjátok a liftet sem.
- ◇ Ha az áruló nyer és egy farkasember megölt egy hőst, akkor az a farkasember is az árulóval együtt nyeri meg a játékot.

Ha nyertél...

Keresztülsuhansz a házon, ki a kertbe, kiélvezve a nyelveden végigcsorduló vér ízét. A farkad egy csapásával átlendülsz a mohás kerítésen és egy autótútt mellett érsz földet. Már érzed is a többi ember savanyú izzadságának szagát, alig egy mérföldnyire innen.

A ma éjszakai vadászat még csak most kezdődött.

Kisértés



A lebegő szem

AZ ŪRLÉNYEK

sebesség 4, erő 6, épelmjűség 6.

Vége megérkezted a mestereid. A porban csúszol előttük, ahogy egy hatalmas, lebegő szem ereszkedik le az űrhajóból és feletted lebegve megáll. Itt az ideje, hogy a barátaid megismerjék az igazságot és fejet hajtsanak új mestereik előtt.

Azonnali cselekedetek

- ◇ Ha három vagy négy játékos játszik, akkor rakj félre egy űrlény jelzőt (narancs szörny-token). Ha öt vagy hat játékos vesz részt a játékban, akkor két űrlény jelzőt rakj félre. Rakd az űrlény jelzõ(ke)t abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték. Rakd ide az űrhajó jelzõt is (ötszögletű tárgytoken).
- ◇ Rakd a felfedező figurádat az űrhajó jelzőre. Felfedezõd az összes tárgyával és ómen kártyájával együtt kikerült a játékból és az elszállítására vár.

Mit tudunk a hősökrõl?

Megpróbálják megakadályozni, hogy elrabold õket. Mõdjukban áll kiszabadulni az űrlények elmekontrollja alól.

Akkor nyersz ha...

...minden hõs halott vagy mind az űrhajón van.

Speciális támadási szabályok

- ◇ Erõ támadás végzése helyett dönthetsz úgy, hogy egy űrlény épelmjűség támadást indít a vele azonos szobában tartózkodó felfedezõk ellen. Végezd el az összes támadást egyenként. Ha egy felfedezõ legyõzi az űrlényt ezen speciális támadás alatt, akkor egyik fél sem szenved sérülést. Ha egy űrlény gyõz le egy felfedezõt, akkor az a karakter nem sérül, hanem az űrlény elmekontrolljának hatása alá kerül.
- ◇ Ha így átvesszed egy felfedezõ felett az irányítást, akkor a saját fordulóját te mozgathatod a felfedezõt az űrhajó felé. A kontroll alatt levõ hõs nem sérül és nem is kell dobnia az erre utasító szoba lapkákra. Az irányított hõsök nem támadnak és nem végeznek más akciókat. Miután a felfedezõ eljutott abba a szobába, ahol az űrhajó van, akkor az a felfedezõ a következõ fordulóját elején az űrhajó fedélzetére kell, hogy menjen. Ekkor a karaktere kikerül a játékból.
- ◇ A hõsök tudnak egy titkos módszert arra, hogyan szabadítsák ki egymást az űrlények elmekontrollja alól. Az űrlények egy-egy személyt csak egyszer vonhatnak kontroll alá. Ha egy ilyen felfedezõ kiszabadul az elmekontroll hatása alól, akkor az a karakter a továbbiakban immúnissá válik az űrlények elmekontrolljára.
- ◇ Az űrlények immúnisak a sebesség támadásokra (pl., revolver és dinamit).
- ◇ Az elkábult űrlények továbbra is kontroll alatt tartják azokat a felfedezõket, akiket legyõztek józanság támadással.

Ha nyertél...

Mestereid elégedettek, annyira örülnek az általad felajánlott ajándékoknak. Barátaid kitűnő alanyai lesznek az űrlények xenobiológiai kísérleteinek. Ráadásul megígérték, hogy megtarthatod a szereiket szuvenirként.

A húsevő repkény

Mindig is kedvelted a növényeket. Filodendronok, azáleák, őszirózsák és szőlőtőkék – óh, igen, a szőlő. Szinte érzed, ahogy az indák felkúsznak a ház oldalán és bekukucskálnak az ablakokon. Tudod, hogy a te segítséged kell ahhoz, hogy a repkény nagyra nőhessen. Mi kell a növényeknek, hogy gyarapodjanak? Fény, víz... és trágya. Mi lenne jó trágyának? Á! Hát persze! A barátaid holtteste!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Ha éppen nálad van a könyv, akkor el kell dobnod. Később sem veheted fel újra.
- ◇ Készíts elő narancssárga szórnytokent (gyökér) és kis zöld szórnytokent (inda) amennyi a résztvevő játékosok számának duplája (maximum 10 párig). Minden pár jelző egy „kúszónövényt” jelképez.
- ◇ Rakd a gyökér jelzőket a következő „kúszónövény szobákba”: előcsarnok, balkon, hálószoba, kápolna, üvegház, ebédlő, kert, nagy lépcső, temető, fő hálószoba, tornác és torony. Egy gyökér jelzőnél többet nem rakhatsz egy szobába. Ha több kúszónövény szoba van játékban, mint ahány rendelkezésre álló gyökér jelző, akkor te döntöd el, hogy melyik szobákban legyen gyökér. Ha több gyökér van, mint ahány rendelkezésre álló kúszónövény szoba, akkor az új, erre alkalmas szobák felfedezésekor rakhatsz oda gyökér jelzőt.
- ◇ Rakj egy hozzátartozó hajtás jelzőt minden gyökérrel rendelkező szobába.

Mit tudunk a hősökről?

Készülnek valamire... valamire, ami elpusztíthatja szeretett repkényeidet.

Akkor nyersz ha...

...minden hős halott, vagy ha az általuk készített speciális tárgy megsemmisült.

A speciális tárgy elpusztításához elsőként el kell lopnod attól a hóstól, akinél épp van, majd a fordulótad a szakadéknál, a kazánházban vagy a földalatti tónál befejezve, bele kell dobnod a tárgyat az adott szobában található helyre, hogy elpusztítsd.

KÚSZÓNÖVÉNYEK

sebesség 2, erő 5, épelméjűség 3

- ◇ Ahogy a kúszónövények növekszenek, te mozgathatod a kúszónövény hajtását, de a gyökere soha nem hagyja el azt a szobát, ahol a játékba belépett.
- ◇ Ha egy hajtás belép a misztikus felvonóba, akkor a lift üzemen kívül marad, míg a hajtás el nem hagyja.
- ◇ A gyökerek nem lassítják a hősök mozgását, de a hajtások igen.

Speciális támadási szabályok

- ◇ A gyökerek nem mozognak, nem támadnak és nem támadhatóak, a hajtások viszont igen.
- ◇ Ha egy kúszónövény hajtása legyőz egy hőst, akkor a hős nem sérül. A karaktert ehelyett megragadja az inda, összes tárgyat elejti, ezek az adott szobában maradnak.
- ◇ A megragadott hőst nem támadhatja meg másik hajtás, de te meg támadhatod.
- ◇ Ha egy hajtás úgy kezdi meg a fordulóját, hogy már megragadott és tart egy hőst, akkor abban a fordulóban a szokott mozgás helyett két mezőnyit mozog a hozzá tartozó gyökér felé. Egy hajtás bármilyen útvonalon visszajuthat a gyökeréhez. A hősöket cipelő hajtások nem támadhatnak.
- ◇ Egy kúszónövény fordulójának elején, ha bármely megragadott karakter a hajtáshoz tartozó gyökérrel azonos szobában van, akkor meghal és trágyaként hasznosul a teste. Azt a kúszónövényt, amelyik megölt egy felfedezőt, el kell távolítani a játékból.
- ◇ A csengőnek nincs hatása a megragadott hősökre. A szellemtáblának nincs hatása a hajtásokra.

Ha nyertél...

Fekszel a fő hálószobában és figyeled, ahogy a szőlő indái befonják feletted a plafont és átszövik az ágyneműt is. A ház annyira békés így. Nemsokára új „barátokat” kell kerítened, akik a drága indák eleségként szolgálhatnak majd. Mindig is jól értetted a kertészkedéshez.

Kísértés



A banshee sikolya

Először csak egy halk hangot hallasz kívülről a szobába szűrődni, mintha valaki a falon mászna felfelé, vagy mintha hosszú karmok karistolnák végig a falat. Néhány másodperccel később ezüst ruhát látsz örvényleni a szemed sarkából. Megfordulsz és az ajtóhoz rohansz, közben halod, hogy valami a szobába lépett a hátad mögött. A lény sóhaja elhal a szobában. A halk hang szörnyű hideget plántál a szívedbe, ahogy bejárja a szobát. Közeleg a halál, de nem a tied. A szellemtábla megvéd kedvesed halálos hangjától. Ha kettesben tudnátok maradni, akkor biztosan tudod, beleegyezne, hogy veled maradjon egy örökkévalóságig...

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de áruolvá vált.
- ◇ Rakj egy banshee-jelzőt (nagy méretű) a karaktereddel azonos szobába.

Mit tudunk a hősről?

Megpróbálják elhallgattatni a banshee-t.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

A BANSHEE

sebesség 8

A banshee rendszerint a saját terve szerint mozog. Mindig annyi mezőt mozog, amennyit dob egy sebesség dobás során. Ha a szellem mozgatása következik, akkor dobj két kockával, hogy meghatározd a mozgását:

Dobás Banshee mozgása

- 0 Rakd a banshee-t bármely, 7 mezőnyire levő szobába. További szobákon nem megy át ebben a fordulóban.
- 1 Válaszd ki, hogy melyik szobába megy a banshee elsőként. A többi mozgásánál minden lehetséges helyen balra fordul.
- 2 Válaszd ki, hogy melyik szobába megy a banshee elsőként. A többi mozgásánál minden lehetséges helyen egyenesen megy tovább. Ha csak balra vagy jobbra tudna fordulni, akkor véletlenszerűen válassz a két irány közül.
- 3 Válaszd ki, hogy melyik szobába megy a banshee elsőként. A többi mozgásánál minden lehetséges helyen jobbra fordul.

4 Ebben a fordulóban te irányítod a banshee mozgását, de a banshee jajgatása egy-egy felfedezőre csak egyszer hat.

- ◇ Másképpen szólva a fenti 1. és 3. mozgásfajta esetén a banshee balra vagy jobbra "tart". Ha a balra tartó banshee nem tud balra menni, akkor egyenesen előre fog mozogni; ha egyenesen sem tud menni, akkor jobbra fordul; ha pedig a szoba zsákutca, akkor azon az úton távozik, amerről bejött. A banshee nem akadályozza mások mozgását és nem lehet a mozgását akadályozni. A többi szörnyhöz hasonlóan nem fedezhet fel új szobákat.
- ◇ Ha a banshee belép a emeleti folyosóra, a beomlott szobába, az erkélyre, az előcsarnokba (ha a pincelejáró már játékban van), vagy olyan szobába lép ahol a titkos lépcső, titkos átjáró vagy fali kapcsoló jelző van, akkor te döntheted el, hogy a szokott útja helyett az adott szoba által felkínált lehetőséget veszi-e igénybe. Ha másfelé mozgatod, mint a szokott útja, akkor meghatározhatod azt is, hogy az új szobában állva merre nézzen. A szellem nem használhatja a misztikus felvonót.
- ◇ Ha a banshee olyan szobán megy át vagy olyan szobában áll meg, ahol felfedező van, akkor sikoltani fog. A szobában lévő összes felfedezőnek meg kell kísérelnie egy épelméjűség dobást:

Dobás Hatás

- 6+ Dobj egy kockával és annyi szellemi sérülést szenvedsz el, amennyi az eredmény.
- 3-5 Dobj két kockával és annyi szellemi sérülést szenvedsz el, amennyi az eredmény.
- 0-2 Dobj négy kockával és annyi szellemi sérülést szenvedsz el, amennyi az eredmény.

Immúnis vagy a banshee sikolyára amíg nálad van a szellemtábla. Ha elveszted a szellemtáblát, akkor már rád is hatni fog a banshee sikolya.

Speciális támadási szabályok

A szellemet nem lehet megtámadni.

Ha nyertél ...

A banshee ezüstszínű haja körbeölel, ahogy a jég hideg szeméibe bámulsz. Végre, most már kettesben vagytok, csak te, ő és a kedvesed kísérteties dala. Együtt. Mindörökké.



Haláltánc

A ház összes órája egyszerre éjfél üt, annak ellenére, hogy biztos vagy benne, hogy még nincs ilyen késő. Ahogy az órák zaja elhal, átadja helyét egy magányos hegedűs hátborzongató dallamának, mely lágyan hömpölyög a házon át, táncra csábítva téged. A zene hatására lelked összezsugorodik, de ugyanakkor ajkaid mosolyra húzódnak. Elméd küszködve próbál ellenállni, aztán...

Miért is próbáltál ellenállni a hegedűs gyönyörű muzsikája hatalmának? Öröm és csodálat tölti el a lelked. A táncnak soha nem szabad befejeződnie. Nem hagyhatod, hogy bárki is megálljon, még egy pillanatra sem.

Azonnali cselekedetek

- ◇ Ez a szellemjárás áruól nélkül kezdődik el. Minden hősnak esélye van áruólává válni a saját fordulója során. *Ne olvasd el ezt a kísértést, amíg a felfedező áruól nem lett!*
- ◇ Emeld meg azon képességeid értékét, amik kevesebbek most, mint amennyivel kezdted.

Mit tudunk a hőskről?

Megpróbálják megállítani a zenét.

Akkor nyersz ha...

...a szent jel elpusztult. A szent jel elpusztításához először el kell lopnod attól a hőstől, akinél épp van, majd a fordulót a szakadéknál, a kazánházban vagy a földalatti tónál befejezve, bele kell dobnod a szent jelet az adott szobában található helyre, hogy elpusztítsd.

Kötelező lépések a fordulód során

Addig kell táncolnod, míg már a lábadat sem érzed. Minden fordulód során meg kell kísérelned egy erő dobást.

Dobás Hatás

- 3+ Nincs hatás.
- 0-2 Nem mozoghatsz ebben a fordulóban. Vesztesz egy erő pontot.

A hősökkel ellentétben, nem kell épelméjűség dobást végezned minden fordulód elején, ha nincs nálad a szent jel.

Speciális támadási szabályok

Minden támadásod egy-egy örvénylő energia zuhatag. Nem végezhetsz erő támadást; ehelyett sebesség a sebesség ellen támadásokat végzel. Ha 2 vagy több pontot sebzelsz egy sebesség támadással, akkor ellophatsz egy tárgyat ellenfeledtől, sérülés okozása helyett.

Ha nyertél...

Kísértetiesen gyönyörű, megható, dallamos, tragikus és egyben vidám; a muzsika betölti az ősi ház összes szobáját. Táncosok pörögnek a báltermen át, ahogy a hegedűs egyre csak játszik. A tánc annyira vidám, annyira csábító, hogy a táncosok inkább meghalnak, semmint megálljanak, akár csak egy pillanatra is. És meg is halnak, hamarosan.

Kísértés





Családi összejövétel

A z örült félrehajtott fejfel fülel. „Hallod?” kérdezi. „A padló alatt vannak, ahová tettem őket. A családom.”

A padló deszkái hirtelen meggörbülnek, eltörnek és két holttest emelkedik ki a fényre. Az egyik hulla férgectől hemzseget mosollyal ajándékoz meg. Az örült megragad téged hátulról, szorosan tart és a füledbe suttogja, „Mama és Papa ... örökre szeretnének fogadni.”

Azonnali cselekedetek

Az örült megölte a felfedeződet. Távolítsd el a figuráját a házból és tegyél egy sárga szörnytokent a helyére (ez jelképezi az örültet). Dobd el minden tárgyadat.

- ◇ Szedj össze annyi zombi jelzőt (halvány zöld), ahány játékos van. Rakj egyet minden ómen szimbólummal  ellátott szobába. Egyélnél többet ne rakj szobánként. Ha nincs elegendő ómen ikonos szoba, akkor a maradék zombikat rakd bármely olyan szobába, amin nincs esemény szimbólum .
- ◇ Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, egy műanyag csipetetőt rakva a 0 mezőre. Ezen tartod számon a sérüléseket.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják csapdába ejteni az összes zombit a házban található speciális szobákban.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

ZOMBIK

sebesség 2, erő 6, épelméjűség 2, tudás 3

- ◇ Mindegyik zombit arra mozgathatod, amerre akarod, mindaddig amíg látóterébe (akadálymentes, nyitott ajtók egyenes sora) nem kerül egy felfedező. Ekkor a zombinak a legközelebbi olyan felfedező felé kell mozognia, akire rálát. Ha két felfedező is lát ugyanolyan távolságra, akkor te döntöd el, hogy melyik felé indul. Ha egy zombi egy felfedező felé kezd mozogni, akkor ezen forduló alatt csak efelé a bizonyos felfedező felé fog mozogni.
- ◇ Ha a zombi már nem lát élő felfedezőt, akkor ismét te döntesz a mozgásáról. A zombik fordulójának elején, ha egy másik, az előzőleg üldözöttnél közelebbi felfedező kerül látóterébe, akkor a zombi a közelebbi felfedező felé fog mozogni.
- ◇ Egy zombi azonnal támadni fog, amint egy szobába kerül egy felfedezővel.
- ◇ Ha egy zombi belép egy olyan szobába, ahol a felfedezők csapdába ejthetik, akkor a felfedezők majd közlik veled, hogy mi történik.

AZ ŐRÜLT

sebesség 3, erő 5, épelméjűség 5

Az örült 5 pontnyi fizikai sérülést tud elviselni, mielőtt meghalna. Használd a forduló/sérülés jelzősávot ennek nyomonkövetésére. Az elszenvedett sérülések nem hatnak a képességeire.

Ha nyertél...

A család mérges rád. Az új gyermekek, akiket Mamának és Papának ígértél, az új testvérek, akikre húgod és bátyád vágyott... mind tönkrementek. Ott hevernek, ahol a család végül elkapta és magához ölelte őket, szétterítve a padlón nedveiket, belsejüket és fehér csontok apró darabkáit.

Nem akarod, hogy a család haragudjon rád. Halod ahogy Mama sírdogál a padló deszkái alá bújva.

Ahogy kilépsz a házból, még visszaszólsz a válad felett: „Ne sírj, Mama! Tudom honnan szereztek még több új gyermekeket.”

Kisértés



Engedjétek be őket!

A többiek örültnek neveztek az új barátod. Elsőre te is így gondoltad. De elmosódott szavai és zavart instrukciói hirtelen a helyükre kerültek és te végre megértetted.

A kód! A kód, amit az ablakon túl láttál. Dolgok élnek abban a ködben, most már tudod. A dolgok be szeretnének jönni. A várakozás izgalma száguld végig az ereiden, ahogy azon tűnődsz, hogy mit fognak csinálni, ha már sikerült bejönniük.

Az örült felrikolt: „Végre! Nyissátok ki az ablakokat!” Engedelmeskedsz.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Elvesztet az örültért kapott bónuszokat. Rakd félre a kártyáját. Rakd az kis sárga szörnytokent (ami az Örültet jelképezi) a szobába, ahol állsz.
- ◇ Rakj kis lila szörnytokent képpel lefelé az előszobába és minden olyan szobába, aminek külvilágra nyíló ablaka van. Ezek jelképezik a kísérteteket, akik arra várnak, hogy te és az örült beengedjétek őket. Ha egy szoba elhelyezkedése miatt egy ablak egy másik falra néz, vagyis "vakablak", akkor nem rakunk ide kísértetet.

Mit tudunk a hősről?

Ha sikeresen elvégzik az ördögűzést, akkor elpusztíthatják a kísérteteket.

Akkor nyersz ha...

... minden hős meghal.

Hogyan engedjem be a kísérteteket?

- ◇ Ki kell nyitnod az ajtókat és ablakokat, hogy a kísértetek be tudjanak jönni. Mind te, mind az örült kinyithat ablakokat és a bejárati ajtó is. Egy ablak, vagy a bejárati ajtó kinyitása egy mozgási pontba kerül.
- ◇ Ha a bejárati ajtó vagy egy ablak ki lett nyitva, akkor fordítsd meg a kísértet jelzőt abban a szobában. A kísértetek mozoghatnak és támadhatnak is abban a fordulóban, amikor felfordítod őket.
- ◇ Ha egy olyan szobát fedeznek fel később, amiben külvilágra néző ablak van, akkor rakj egy képpel lefelé fordított kísértet jelzőt oda. Ha egy ilyen szoba ablakából "vakablak" lesz egy másik, lehelyezett szoba miatt, és a

kísértet még képpel lefelé van, akkor távolítsd el ezt a kísértet jelzőt.

- ◇ A képpel lefelé fordított kísértetek nincsenek hatással a szobáikon átmozgó felfedezőkre, továbbá nem hat rájuk a csengő és a szellem-tábla sem.

KÍSÉRTETEK

sebesség 4, épelméjűség 6

AZ ÓRÜLT

sebesség 7, erő 7, épelméjűség 7

Az örült kötelező cselekedetei ...

... a saját fordulója alatt. Az örült a lehető legrövidebb úton mozog a legközelebbi, képpel lefelé fordított kísértet felé. Miután már az összes kísértet jelzőt képpel felfelé fordítottuk, akkor az örült folytatja a ház felfedezését, olyan szobákat keresve, melyek külvilágra néző ablakkal rendelkeznek.

Az örült felfedezhet új szobákat, de figyelmen kívül hagyja az összes, szobákkal kapcsolatos teendőket, illetve nem áll meg és nem húz kártyát, ha szimbólummal rendelkező szobát fedez fel. Ezeket a szobákat már felfedezett szobáknak kell tekinteni a többi felfedező szempontjából.

Miután az összes, fentebb felsorolt szobát felfedezték és az összes kísértetet aktiválták, az örült elkezdhet támadásokat végezni.

Speciális támadási szabályok

- ◇ A kísértetek épelméjűség támadásokat végeznek és csak úgy lehet rájuk támadni.
- ◇ Ha egy felfedező, akinél ott van a gyűrű, leggyőz egy kísértetet egy józanság támadással, akkor az a kísértet meghal.
- ◇ Az örült nem támadhat a felfedezőkre, mielőtt még az összes kísértet a házon belül került volna, de megvédelheti magát, ha megtámadják.

Ha nyertél...

Csak már jóval később jössz rá, mikor a vért mosod le a kezeidről és a sikolyokat próbáld elkergetni a füledből, hogy a dolgok a ködben pontosan ezt akarták. Még jó, hogy beengedted őket.



Testbitorlók

Ebben a kísértésben nincs áruló. Az összes felfedezőnek együtt kell működnie, hogy elpusztíthassák a gonosz ikreiket. Ha a karaktered meghal, akkor tovább irányíthatod a gonosz ikredet és megölhetsz más felfedezőket. A szellemjárásra vonatkozó összes többi szabályt megtalálod a Túlélés titkai füzetben.

Talán álmodtam...

A tested egy új helyre érkezett – egy nagyon, nagyon rossz térbe – de olyan helyre ahol, mint azt igazgottan felfedezted, van némi hatalmad a dolgok alakulása felett!

Itt a lehetőség, hogy mindent megváltoztass.

Egy gondolat buggyan elméd felszínére... tarts egy kis szünetet, lazíts. Miért is nem fekszel le és szundítasz egy kicsit? Olyan kényelmes ez az ágy itt.

Hús-börtönöd szemei lecsukódnak, és életedben először a tudatalatti szemeid szélesre tárulnak! Itt az ideje szabadjára engedni az álmaid. Kezdődjék hát a sikoltozás!

Azonnali cselekedetek

- ◇ Fordítsd oldalára a figurád abban a szobában, ahol éppen álltál, mikor a szellemjárást felfedték. A tested alszik. Nem mozoghatsz és nem végezhetesz akciókat. Dobd el az összes tárgyad. Rakd félre a kutya, a lány vagy az örült kártyákat, ha nálad vannak és módosítsd a képességeid ennek megfelelően. Nem halhatsz meg ezen módosítás következtében.
- ◇ Rakj annyi kis lila szörnnytokent az alvó testeddel azonos szobába, ahány játékos van (ezek jelképezik a rémálmokat).
- ◇ Titokban számold össze a házban lévő „menekülő szobákat”. Menekülő szobának minősülnek azok a szobák, ahol a külvilágra néző ablak van, valamint ilyen még az üvegház, az előszoba, a kert, a temető, a tornác, a torony és a balkon is. Ha egy szobát úgy helyeznek le, hogy az ablaka egy fallal néz szembe, akkor külvilágra néző ablakból “vakablak” lesz, ennek ellenére ez továbbra is menekülő szobának számít és felhasználható egy rémálom házból való kijuttatására. Ha kevesebb menekülő szoba van, mint ahány játékos játszik, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és adj a házhoz annyi menekülő szobát a fenti listáról a megfelelő emeletekhez, hogy a menekülő szobák és a játékosok száma megegyezzen. Írd le a menekülő szobák számát, de tartsd titokban a többi játékos előtt.
- ◇ Rakj félre annyi „menekülés token”, ahány menekülő szoba van a házban. (Bármely megkülönböztethető tokenkészlet megteszi, pl. a tárgyjelzők is jók lehetnek.)

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják felébreszteni a fizikai tested.

Akkor nyersz ha...

...annyi rémálom kijut a házból, amennyi a menekülő szobák száma volt a kísértés felfedésekor. Ha ez megtörténik, mutasd meg a hősöknek a számot, amit korábban leírtál.

Hogyan juthatnak ki a rémálmok?

- ◇ Egy rémálom egy mozgáspont elköltésével kijuthat a házból, ha egy menekülő szobában áll.
- ◇ Ha egy rémálom már kijutott egy adott szobán keresztül, akkor további rémálmok már nem használhatják azt a szobát menekülésre. Rakj egy menekülés jelzőt a szobára, hogy ezzel jelezd, a menekülési útvonalat már használták. Ha új menekülő szobákat fedeznek fel, akkor ezeket felhasználhatod a rémálmok kijuttatására, de ezek nem számítanak bele győzelemhez szükséges kijutások számába.
- ◇ Ha egy rémálmot megölnek vagy kijut a házból, akkor egy újabb rémálmot engedhetsz szabadon a házban. Rakd a rémálom jelzőjét abba a szobába, ahol a figurád van. (Újrahasznosíthatod a jelzőket, ha szükséges.)

RÉMÁLMOK

sebesség 5, erő 4, épelméjűség 4

Speciális támadási szabályok

- ◇ A rémálmok megtámadhatják a felfedezőket erő támadással, de fizikai helyett szellemi sérüléseket okoznak.
- ◇ Ha egy hős megtámad egy rémálmot, és a hős győz, akkor a rémálom elkábulás helyett elpusztul. Ha a saját támadása közben győzik le, akkor a szokott módon elkábul.

Ha nyertél...

Belenézel a tested szemeibe, de ezúttal kívülről. A hús-börtönöd rémülten ismeri fel a saját tudatalattiját. Megpróbál sikoltani, de a hangját elfojtják a meglevenedett rémálmok.

Megfelelő csillagállás

Miután elváltál barátaidtól, vagy inkább ahogy szívesebben gondolsz rájuk, áldozataidtól, üdvözlöd szektád fanatikus híveit. Lassan elkezdesz kántálni, miközben ritmusra a földhöz vered a talpad. A többiek csatlakoznak hozzád. Hangotok egyre hangosabb és hangosabb lesz, ahogy a gonosz és szentségtelen hatalomhoz imádkoztok, hogy fogadja el ma éjjel tőletek az áldozatot. A szekta azért könyörög, hogy rémületes istenek megjelenjen előttetek... és megfürdjön barátaid kiontott vérében.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakj annyi kis lila szönytökent (amik a kultistákat jelzik) a pentagramma szobába, ahány játékos van.

Akkor nyersz ha...

...vagy meghal az összes hős, vagy megidézed az istened.

Mit tudunk a hősökről?

Csak úgy tudják megakadályozni, hogy megidézd az istened, hogy megszenteltelenítik a pentagrammát. Festékes flakonokat (festék jelzők) fognak felhasználni, amik a házban vannak különböző helyeken elrejtve.

Hogyan idézd meg az istent?

Áldozatokat kell felajánlanod az istened megidézéséhez. Összesen 13 pontnyi áldozatot kell felajánlanod úgy, hogy az áldozatokat a pentagramma szobába viszed:

Pontok	Áldozat
4	Egy felfedező holtteste
2	A lány, az örült vagy a kutya
1	Bármely más ömen vagy tárgy

A feláldozott tárgyak kártyáit el kell távolítani a játékból és egy külön halomban kell tárolni. Egy papírra felírva kövesd nyomon, hogy hány áldozati pontot gyűjtöttél.

Feláldozhatod a lányt, az örültet vagy a kutyát, ha nálad van az adott kártya és a pentagramma szobában vagy. Nem lophatod el, nem viheted, és nem áldozhatod fel a festékes flakonokat.

Kultisták szállíthatnak tárgyakat és a felfedezők hulláit. Egy náluk lévő tárgy bónuszát vagy képességeit sem kapják meg. Nem szállíthatnak festéktokeneket.

KULTISTÁK

sebesség 4, erő 4, épelméjűség 4

Speciális támadási szabályok

- ◇ Egy kultista lophat tárgyakat a felfedezőktől, akárcsak a felfedezők egymástól (lásd „Speciális támadások” a szabálykönyv 13. oldalán).
- ◇ Ha egy felfedező meghal, akkor fedtesd el a figuráját, így jelzed a hulláját.
- ◇ Egy kultista felvehet egy hullát ugyanúgy, mint egy tárgyat, de amíg nála van egy hulla, 2 mozgáspontjába kerül belépni egy másik szobába. Te is cipelhetsz hullákat, ugyanilyen megkötések mellett. Vedd magadhoz a felfedező figuráját, mikor a holttestét cipeled.

Ha nyertél...

A ház rázkódik és az üvegek széttörnek, ahogy az univerzum felsikolt. Egy sebszerű hasadék nyílik a téren és időn keresztül, melyen keresztül az istened újjászületik. A barátaid vérében fürdő istened gyönyörű és rémületes, áldás és átok egyben. A világ pórén fekszik előtte, és minden lakója az ő gyermeke, az ő vére ... az ő áldozata.



Kisértés



Itten sárkányok lakoznak

Agyerekrajzot nézed, amit a földön heverve találtál nemrég. Ujjaid egy tűzokádó sárkány képét érintik. „Bárcsak nekem is lenne egy sárkányom!” - mondogd tűnődve. Hihetetlen módon a bejáratú ajtó hirtelen kitárul és egy hatalmas sárkány ront be rajta bömbölve, tombolva és tüzet okádva!

Bizonyára álmodsz! Elmosolyodsz. Ezek azok az álmok, amiket szeretsz. Azok, ahol te döntöd el, hogy mi történik. A barátaid reakciói alapján úgy ítéled, hogy ők nem akarják elhinni, amit látnak. Ez eléggé zavaró, de úgy döntesz, hogy te viszont szeretnéd, ha ez az álom még tovább tartana. Erre a legjobb módszer, ha megszabadulsz a hitetlenektől.
„Fald fel őket, sárkány! Fald fel mindet!”

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakd a nagy sárkány tokent az előcsarnokba.
- ◇ Rakd a pajszs jelzőt (ötszögletű) a szakadékhoz vagy a kriptába. Rakd az antik páncélzat jelzőt a katakombába vagy a földalatti tóhoz. Ha valamelyik tárgyhoz tartozó két szobából még az egyiket sem fedezték fel, akkor rakd abba a szobába, amelyiket előbb felfedezik.
- ◇ Készítsd elő a forduló/sérülés jelzősávot és a műanyag csíptetőt, de még ne jelöld meg egyik mezőt sem. A jelzősávot a sárkány sérüléseinek nyomon követésére fogod majd használni.

Mit tudunk a hősokról?

Megpróbálják lemészárolni a sárkányt.

Akkor nyersz ha...

... minden hős meghal.

A SÁRKÁNY

sebesség 3, erő 8, épelméjűség 6

Használd a forduló/sérülés jelzősávot annak jelzésére, hogy a hősök mennyi sérülést okoztak a sárkánynak. Ha már annyi sebesülést okoztak, ahány játékos van, akkor a sárkány meghal. Az elszenvedett sérülések nem befolyásolják a sárkány képességeit.

A sárkány immúnis a sebesség támadásokra (mint pl., a revolver és a dinamit). Meg lehet sebezni, ha egy felfedező józanság támadást indít ellene a gyűrű segítségével.

Speciális támadási szabályok

A sárkány kétszer támadhat a fordulója során, egyszer **tűzokádással**, egyszer pedig harapással. Nem kell mindkét támadásfajtát végrehajtania ugyanakkor, és bármilyen sorrendben végrehajthatja a támadásokat.

- ◇ **Tűzokádás:** Bármelyik felfedezőnek (téged is beleértve), aki a sárkánnyal ugyanabban vagy egy szomszédos szobában áll, meg kell kísérelnie egy sebesség dobást, amikor a sárkány tüzet okád. (A szomszédos szobáknak ajtónyílással kell összekötve lenniük.)

A sárkánnyal egy szobában állva:

4+ Nincs sérülés
0-3 4 kockányi fizikai sérülés

A sárkánnyal szomszédos szobában állva:

4+ Nincs sérülés
0-3 2 kockányi fizikai sérülés

- ◇ **Harapás:** Ez egy erő támadás.
- ◇ **Szívós szörny:** Ha a sárkányt legyőzik, akkor 2 ponttal kevesebb sérülést szenved el.

Ha nyertél...

Először kicsit felfordult a gyomrod, különösen amikor a sárkány az első nagy falatot harapta ki az egyik barátodból. Az a sok vér, meg azok az undorító dolgok, amik előbuggyantak a testéből. Akkor sem érezted magad valami fényesen, amikor a sárkány a másik barátodból a lehetével sikoltozó és vonagló emberi fáklyát csinált (csak rövid időre, aztán a teste összeomlott és csak égett).

Még jó, hogy ez az egész csak egy álom.

A fantom ölelése

Azt hitték ismernek téged. Azt hitték, hogy mindig megcsinálod, amit mondanak neked, de tévedtek. Megpróbálták elvenni tőled a lányt és ez volt a legnagyobb hiba, amit elkövethettek.

A lány most már biztonságban van tőlük. Megidéztlél egy fantomot, hogy őrizze és rejtse el a lányt a házban. Amikor megpróbálják visszaszerezni őt, egy kis meglepetés vár majd rájuk. Nemsokára a régi "barátaid" nem lesznek olyan állapotban, hogy megint parancsolgassanak neked.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ A felfedező, akinél a lány van elveszti őt és a lány elmenekül előle. Rakd félre a lány kártyát és a lány jelzőt (vörös) és módosítsd korábbi tulajdonosa képességeit ennek megfelelően.
- ◇ Készíts elő egy kis lila szörnytokent, ami a fantomot jelképezi.
- ◇ Készíts elő legalább 20 **megkülönböztető token**. (Jók a vörös vagy narancs szörnytokenek.)
- ◇ Készítsd elő a forduló/sérülés jelzősávot és a műanyag csíptetőt rakd a 0 mezőre. Az idő múlásának jelzésére fogod használni a jelzősávot.

Mit tudunk a hősokról?

Megpróbálják megmenteni a lányt és saját magukat is.

Akkor nyersz ha...

...felrobbantod a házat, vagy ha az összes hő meghal.


Kötelező lépések a fordulód során

Minden fordulód végén léptesd a forduló/sérülés jelzősávot a jelzőt a következő számra. Ezután dobj annyi kockával, amennyi az aktuális szám a jelzősávot. A ház felrobban ha a következő értékeket (vagy többet) dobod:

Játékosok száma	A ház felrobban:
3	8+
4	7+
5	6+
6	5+

A FANTOM

erő 6, épelméjűség 5

- ◇ A fantom mindig akkor jelenik meg, amikor a felfedezők felfedeznek egy szobát a pincében, amin esemény  vagy ómen  szimbólum van. Ha egy ilyen szobát fedeznek fel, akkor rakd a fantom jelzőt és a lány jelzőt abba a szobába. Ezután rakd ide az egyik megkülönböztető jelzőt.
- ◇ Miután a fantom megjelent, egy hős megtámadhatja. Ha legyőzik a fantomot, akkor az meghal és a felfedezők megszerzik a lányt. Egyéb esetben a fantom elmenekül a lányal – mindkét jelzőt újra félre kell rakni. Akkor fog a fantom újra felbukkanni (visszarakjuk a két jelzőt), ha a felfedezők ismét felfedeznek egy szobát a pincében amin esemény vagy ómen szimbólum van.
- ◇ A hősök nem használhatnak speciális támadást a lány ellopására.
- ◇ Ha már az egész pincét felfedezték és a fantom még életben van, akkor válaszd ki bármelyik pincebeli szobát és jelentsd be a szörnyforduló elején, hogy a fantom és a lány az adott szobában van. A fantom soha nem megy kétszer ugyanabba a szobába, egészen addig, míg minden szobára nem került megkülönböztető jelző.

Speciális támadási szabályok

A fantom nem támad, de megvédi magát támadás esetén. Ha a védekezése sikeres, akkor elmenekül.

Ha nyertél...

Tik-tak-tik-tak... BUMM!



Egy szélfuvallat

A ház rengéséből és egy bosszúszomjas kacajból arra következtetsz, hogy társaid megzavarták öreg barátodat, a poltergeistet. Megdöbbenő az érzéketlenségük. Nem tudnák csak úgy egyszerűen pihenni hagyni, miután már annyit szenvedett? Nos, neked kell leszámolni a zavaró tényezőkkal...

Azonnali teendők

- ◇ A felfedeződ még mindig a játékban van, de áruházzá változott.
- ◇ Tegyél egy kis lila szörnytokent (ami a poltergeistet jelképezi) abba a szobába, ahol felfedték a kísértést.
- ◇ Vedd elő a forduló/sebzésjelölő sávot és tegyél egy műanyag csipeszt a 4-es számhoz.

Mit tudsz a hősökről

Megpróbálják elűzni a poltergeistet.

Akkor nyersz, ha...

...minden hős meghalt.

Hogyan segíts a poltergeistnek

Úgy segíthetsz a poltergeistnek, ha megtámadod eddigi társaidat, vagy keresel és lopsz tárgyakat a poltergeistnek.

A POLTERGEIST

sebesség 3, erő X, épelméjűség 4


A többi szörnytől eltérően a poltergeist fel tud venni, lophat, cserélhet és letehet bármennyi tárgyat, akárcsak a felfedezők. Azonban ő nem kapja meg a tárgya bónuszait, hatásait.

- ◇ A poltergeist 4-es erő értékkel indul. Mindig, amikor felvesz egy tárgyat, növeld meg 1-gyel a forduló/sérülés skálán az értéket. Minden szörnyforduló végén, ha a poltergeist a lomtár, raktár, padlás, borospince, kutatólabor vagy műtőszoba helyiségekben van, akkor növeld meg 1-gyel a sáv értékét.
- ◇ Mindig, amikor a poltergeist elveszt egy tárgyat, csökkentsd 1-gyel a sáv értékét.

Speciális támadási szabályok

- ◇ A poltergeist minden körben külön erő alapú támadást intéz minden hős ellen, akit elér (de egy hőst nem támadhat egynél többször). A poltergeist támadása közben az ereje mindig a forduló/körjelző sáv aktuális értékével egyenlő (maximum 8). Ha 2 vagy nagyobb sebzést okozna, akkor úgy is dönthet, hogy elrabol egy tárgyat (és ezzel növeli az erejét). A poltergeist nem sérül és nem kábul, ha a hős nyeri a harcot.
- ◇ A poltergeist immúnis az erő alapú támadásokra, és nem sebezhető meg a revolverrel. Ha dinamit robban abban a szobában, ahol a poltergeist van, a poltergeist eldobja minden nála lévő tárgyát és azok megsemmisülnek, kikerülnek a játékból. Azonban a poltergeist újjáformálódhat (lásd alább).

A poltergeist újjáformálása

Minden szörnykör elején a poltergeistnek lehetőség van újjáformálódni bármely szobában, ami ómen  szimbólumot tartalmaz. Ha így tesz, akkor elejt minden eddigi tárgyat és állítsd a forduló/sérülésjelzőt a 3-as értékre. Ezután a poltergeist rendszeren folytatja a körét. Ha a lomtárban formálódik újjá, akkor 4-es értékről indul.

Ha nyertél...

A lebegő tárgyak vidáman pörögnek, amint az utolsó betolakodó is a padlóra rogy. Végre minden békés, és leülhetsz egy csendes beszélgetésre öreg barátoddal...

Kisértés



Egyesült erővel

Először gyötrelmes a kín, de hamarosan megvilágosodást ad – és megértést. A hús gyenge... de azt lehet alakítani, akárcsak a viaszt. Minél alakíthatóbb a viasz, annál erősebbre nősz. Áramlik a hússod. Most már csak több húsrá van szükséged. Sokkal több húsrá.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A felfedeződ még mindig játékban van, de áruházzá változott.
- ◇ Vedd elő a forduló/sérülésjelző sávot és két műanyag csipeszt. Az egyiket állítsd be felül 5-re, ami az új Erő értéket jelzi. Az alsót állítsd be alul a felfedező száma +1 értékre, ami az új Sebesség értéket jelzi. A szellemi tulajdonságaid változatlanok maradnak.

Mit tudsz a hősökről

Meg akarnak téged ölni úgy, hogy megolvastják a pompás új hússodat. El is akarnak menekülni a bejárati ajtón keresztül. Visszatarthatod őket új, hatalmas erőddel.

Akkor nyersz, ha...

...megölsz legalább két hst, hogy beolvaszd őket magadba, hogy erőt kapj és elmenekülj a bejárati ajtón keresztül. Másik lehetőség, hogy akkor nyersz, ha egy kivételével minden hős meghal (úgysem hiszi el senki az őült történeteit).

Speciális mozgási szabályok

A rendes mozgásod helyett minden körben dobj a sebességednek megfelelő számú kockával, hogy megállapítsd, mennyit mozogsz. A dobásod értékétől függetlenül mindig legalább 1-et mozgatsz.

Speciális támadási szabályok

- ◇ Nem sérülsz fizikai támadásoktól; túl erős a hússod.
- ◇ A gyűrűt használó hős megtámadhat Épelméjűséggel. Ha a hős legyőz téged, akkor ő sebzés helyett annyit mozgathat téged, amennyi a dobások különbsége volt. Ha dinamit robban abban a szobában, ahol tartózkodsz, egy körre megbénulsz.
- ◇ Ha egy hős elmenekül a házból, megpróbálhatod visszarántani. Vagy a bejáratnál kell lenned, vagy valamelyik külső ablakkal rendelkező helyiségben: valamelyik hálószobában, kápolnában, étkezőben), vagy egy olyan szobában, amelyik nyílt kifelé: üvegház, bejárat, kert, temető, tornác, torony és erkély. Tégy egy Erő dobást a házon kívül lévő legerősebb hős ereje ellen. Az a hős minden kint lévő hős után kap 1-et a dobásához. Ha te nagyobbat dobsz, egy általad választott hóst visszarántasz a házba, és rendesen megtámadhatod (tedd a hóst a szobádba). Ezt többször is megteheted egy körben, amíg el nem buksz egy támadást.
- ◇ Ha megölsz egy hóst, akkor a testedbe olvasztod őt. Növeld meg 1-gyel az Erő értéket, és 1-gyel a Sebességedet.

Ha nyersz...

Hús, hús, pompás hús! Bugyog és áramlik és dagad minden egyes izom és pórus, mind nagyobbá, mind erősebbé válva, egyre több és több áldozatot beolvasztva! Meg fog ez állni? Meg lehet ezt állítani? Nem tudod, de már nem is érdekel. Csak a hús a lényeg.

Örök barát

Már három évszázad is eltelt, hogy neked adta a portrét egy kedves, drága barátod. Ebben tároltad betegségeidet, sérüléseidet, korodat – valamint erkölcsödöt, mert mostanra teljesen gonosszá váltál. Ez volt minden sérülés elleni védelmed, és ennek tudatában boldogan álltál elébe minden olyan helyzetnek, amivel megsértheted a körülötted lévőket.

De nincs többé biztonságban. Biztos vagy benne, hogy a nyomában vannak. Maguknak akarják. Meg kell védened... mindenáron.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A felfedeződ még mindig játékban van, de áruházzá változott.
- ◇ Ha bármely tulajdonságod a kezdőérték alá csökkent, növeld azokat a kezdőértékre.
- ◇ Aztán tedd meg a következőket annyiszor, ahány hős van a játékban: határozd meg, hogy mely tulajdonságod van legkevésbé a kezdőérték fölött. (Egy olyan tulajdonság, amely a kezdőértéken van, az 0-val van a kezdőérték fölött.) Egyenlőség esetén te választasz. Ezt a tulajdonságot növeld meg 1-gyel.

Mit tudsz a hősökről

Megpróbálnak megölni téged úgy, hogy átfestik a portrédat.

Akkor győzől, ha...

...megsemmisítesz legalább három festéktokent, vagy minden hős meghal.

Festéktokenek megsemmisítése

- ◇ A hősök festéktokeneket helyeznek szerteszét a házban a megfelelő alkalmakkor. ezeket fel lehet venni, le lehet tenni, át lehet adni és el lehet lopni, mint a többi tárgyat, de nem szállíthatja a kutya. Minden felfedező egyszerre csak egy festéktokent szállíthat.
- ◇ Ha a körödben szállítasz egy festéktokent, támadás helyett megsemmisítheted.

A következőt teheted...

...miután befejezted a mozgást a körödben. Mivel ez a te házad, átkutathatod a szobalapkák halmát, kiválaszthatasz egyet és leheteted egy érvényes helyre. Aztán keverd meg a paklit.

A portréd

Nem nézhetsz a portrédra. Amikor belépsz a galériába, vagy ott kezded a körödet, tenned kell egy 4+ Épelméjűségpróbát. Ha elbukod, kap 1 kockányi szellemi sérülést (ez a sérülés átmegy az általános immunitásodon, lásd lentebb).

Speciális támadási szabályok

- ◇ Nem sebezhetnek meg rendes módon A tulajdonságaidat nem lehet eseményekkel, szobahatásokkal vagy sérülésekkel lecsökkenteni, kivéve, ha a kísértés szabályai másképp nem rendelkeznek. De a galériába lépve továbbra is szenvedhetsz sérülést, lásd fentebb.
- ◇ Amikor szerzel vagy elvesztesz egy tárgyat, rendes módon növeled vagy csökkented az értékeidet, ahogyan a kártyán is meg van írva. (Kivétel: nem szenvedsz sérülést, ha a vértört ellopják tőled.)
- ◇ Egy ellenfél ellophat egy tárgyat tőled fizikai támadás során (lásd a szabálykönyv 13. oldalát a „Speciális támadások” résznel).

Ha nyersz...

Az utolsó közülük kétségbeesetten küzd, de tudod, hogy nem sebezhetnek meg. A portréd továbbra is véd téged, ahogyan te is megvédted azt. Végül mindnyájan megtörnek végtelen életerő előtt. Mindent kibírsz... örökké.

A kísértet menyasszony

Fehér csipkébe öltözött kísértet jelenik meg előtted. „Egyedül hagytlál annyi hosszú éven át!” - mondja egy női hang. „De én vártam. Rád vártam. Az esküvőnkre vártam.” A szellem az egyik felfedező társad felé lebeg és azt mondja: „Ha már halott leszel mint én, akkor örökre együtt maradhatunk.”

A kísértet szertefoszlik, de nyomában ott marad az egész házat lágyan átlengő esküvői induló dallama. Könyvek szöknek a szemébe. Utálod, ha valaki megtagadja a szerelmet. Te majd teszel róla, hogy ez az esküvő létrejőjön...

...akár akarja a vőlegény, akár nem.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakd a egy kis bíbor szörnytokent (a menyasszonyt jelképezendő) abba a szobába, ahol állsz. Úgy mozgathatod majd, mint egy szörnyet.
- ◇ A kísértet menyasszony választ magának egy vőlegényt a hősök közül. Azt a hőst választja, akinél a gyűrű van, de csak ha az a karakter nem nő. Ha nőnél van a gyűrű, akkor a a legidősebb férfi hőst választja. (Ha nincs férfi hős, akkor válassz egy férfi figurát taláalomra a dobozból és rakd le az előszobába. Ez a figura nem fog mozogni vagy akciót végezni a szellemjárás alatt, de meg lehet támadni.)
- ◇ Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyommonkövetni, a menyegző elkezdődése után.
- ◇ Ha a kápolna még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a szobát a házba. Ezt célszerű nehezen megközelíthető helyre lerakni. Keverd meg a szobalapok pakliját.

Mit tudsz a hősökről?

Megpróbálják megállítani a menyegzőt.

Akkor nyersz ha...

... hozzáadod a kísértet menyasszonyt a kiválasztott vőlegényhez.

A KÍSÉRTET MENYASSZONY

A menyasszony képességei a résztvevő játékosok számától függenek.

3-4 játékos:

sebesség 4, épelméjűség 6

5-6 játékos:

sebesség 5, épelméjűség 7

A menyasszony képes falakon át mozogni. Sehogyan sem lehet megsebezni vagy elkábítani, beleértve a gyűrűvel végzett épelméjűség támadásokat is. Ha ő támad és vesz, nem csökkennek az értékei.

Speciális támadási szabályok

- ◇ A menyasszony épelméjűség támadásokat végez, szellemi sérüléseket okoz mindenkinek, kivéve a kiválasztott vőlegényt.
- ◇ Amikor a kísértet menyasszony a kiszemelt vőlegényt támadja, a szellemi sérülés helyett az Erő értékét csökkenti a következő táblázat szerint

Szellemi sérülés	Erő
1-2	-1
3-4	-2
5+	-3

Hogyan adjam férjhez a menyasszonyt?

1. Öld meg a választott vőlegényt. Ezután ő egy szellemé válik, akit te irányítasz. Eldobja minden tárgyát, beleértve a gyűrűt is.
2. Vidd a kiválasztott vőlegényt és a menyasszonyt a kápolnába.
3. Kezdd el a ceremóniát.
4. Minden fordulód végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő számra, az 1-el kezdve. A menyegző a 3. forduló végén fejeződik be.

Ha nyertél ...

A menyegzők mindig könnyeket csalnak a szemedbe.

Az élőholtak háza

Fáradtan nekidőlsz a falnak. Valami furcsa zajokat kelt a falban, épp a hátad mögött. Kopp. Kopp-kopp. Kopp.

Mi a fene? Patkányok talán, vagy valami rovar? Eszedbe jut mikor darazsak költöztek a házatok falába. A fene ezekbe a dögökbe! Letérdelsz, hogy bekukucskálj a lambéria egyik nagy repedésén. Egy hamuszürke kéz nyúl feléd a résből, megragadja a nyakad és átránt a fal repedésén keresztül. Halott vagy mielőtt sikoltani tudnál.

Pislogsz, pislogsz, szaglászol. „Mmmm, éhes.” Enni kell húst. Ölni. Enni. ENNI!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A felfedező halott. Dobd el az összes tárgyad és cseréld ki a karaktered figuráját a zombi fejedelem jelzőre (nagy méretű).
- ◇ Vegyél el annyi kis vörös szörnytokent (a zombikat jelképezik), ahány játékos van. Rakd le őket a következő szobákba (sorrendben): kriptá, temető, előszoba, földalatti tó, kert, kápolna, üvegház és pentagramma szoba. Ha több játékos van, mint ahányat a fent felsorolt szobákból már felfedeztek, akkor rakj egynél több zombit egy-egy szobába, sorrend szerint haladva mindaddig, amíg az összes zombitokent leraktad.
- ◇ Miután leraktad azokat a zombi jelzőket, rakj még egy zombi jelzőt minden olyan szobába, ahol csak egy zombi van (sorrendben haladva rakd le őket).
- ◇ Készítsd elő a forduló/sérülés jelzősávot, a műanyag csíptetővel együtt. A sérülések nyomonkövetésére fogod használni.

Mit tudunk a hősökről?

Harcolni fognak ellened. Ha lehet kerüld az összecsapást azokkal a felfedezőkkal, akiknek van fegyvere.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

ZOMBIK

sebesség 2, erő 5, épelméjűség 2

Speciális zombi támadási szabályok

- ◇ Ha legyőznek egy zombit egy olyan fegyvert használva, amely erő támadást ad, akkor az a zombi meghal. A dinamit szintén megöli a zombikat. Bármely más támadás a szokott módon csak elkábítja őket.
- ◇ Ha egy felfedező meghal, akkor zombivá válik (és ezután a zombikra érvényes képességekkel rendelkezik.) Ez a játékos elolvashatja az Áruló könyvét és folytatja a mozgást zombi karakterével, a rendes fordulója alatt. Ha az áruló győz és egy zombi játékos megölt egy hőst is, akkor az a játékos is nyer.
- ◇ A zombik nem használhatják a misztikus felvonót, de a zombi fejedelem igen.

ZOMBIFEJEDELEM

sebesség 3, erő 7, épelméjűség 2

Speciális zombi fejedelem támadási szabályok

- ◇ A zombi fejedelem (te) a szörnyekre vonatkozó rendes szabályok szerint működik – dobsz a mozgásra és nem vehetsz fel tárgyakat, nem fedezhetsz fel új szobákat, stb.
- ◇ A zombi fejedelmet csak a medált viselő felfedező tudja megsebezni. Elkábulás helyett sebződsz, összesen 7 pontnyit sérülhetsz, mielőtt meghalsz. Használd a forduló/sérülés jelzősávot a sérüléseid nyomonkövetésére. A sérülések nem befolyásolják a képességeid.

Ha nyertél...

Mindenki halott. Szimatolsz. Még mindig éhes vagy. Egy gondolat bukkan felszínre halott, elátkozott öntudatodban: bár nem olyan zamatos mint az emberhús, a zombihús attól még hús marad.

Előrevánszorogsz. „Mmmm, éhes.”

Zombi kell húst enni. Ölni. Enni. ENNI!

Kisértés



A mélység visszánéz

Dühödöt rúgással egy újabb lyukat ütsz a padlóba. Ez alkalommal a por és az elrohadt deszkák helyett végre azt látod, amit kerestél. A Mélység. Lángok. Átjáró a Pokolba. Vihogva dörzsölöd össze a tenyered. Ha még az egyre szélesedő szakadéka omló padló hangja nem hívta volna fel mindenki figyelmét a történésekre, még te is felkiáltasz: „Mindenkinek kapaszkodjon! Most a pokolra kerülünk!” A falat villódzó fény festi be, szürke köd árasztja el a szobát. A ház egy része leomlik, egynesen bele egy égő tűztóba.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Válasz ki egy szobát a pincében, amin ómen-vagy esemény szimbólum van. Ha még nincs ilyen szoba felfedezve, akkor húzd fel az első megfelelő pincebéli lapkát a szoba lapkák közül és rakd le a pincébe. Ez az a szoba, ahonnan kiindul a ház Pokolba omlása. Mondd el ezt mindenkinek.
- ◇ Vedd elő a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múltását fogod rajta nyomonkövetni.

Mit tudunk a hősről?

Megpróbálnak végrehajtani egy ördögűzést, hogy megakadályozzák a ház Pokolba omlását.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

- ◇ Az első fordulód végén omlaszt be azt a pincebéli szoba lapkát, ahol a Pokolba omlás elindult (fordítsd a lapkát képpel lefelé).
- ◇ Akkor is omlasztasz be szobákat (és végül nyersz), ha közben megölnek.
- ◇ Minden fordulód végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve.
- ◇ Ha eseménykártyát húzol, mialatt a pincében vagy, akkor a normál laphúzás helyett átválogathatod az eseménykártyák pakliját és felhúzhatod a titkos átjáró vagy a titkos lépcső lapot, ha ezek a pakliban vannak. Aztán keverd meg a paklit.

Kötelező cselekedetek minden játékosnak, minden fordulóban

- ◇ A 2. fordulóval kezdődően minden játékos a fordulója végén meg kell, hogy semmisítse a ház egy részét. A Pokol mindig olyan szobát nyel el, ami szomszédos egy már elnyelt szobával. (A szobáknak nem kell ajtónyílással kapcsolódnia egymáshoz. Az átlósan elhelyezkedő szoba nem tekintendő szomszédosnak).
- ◇ A Pokol a következő ütemben nyeli el a szobákat:
2. forduló: minden játékos egy szobát omlaszt be.
3. forduló: minden játékos dob 2 kockával és annyi szobát omlaszt be, amennyit dobott.
4. forduló: minden játékos dob 3 kockával és annyi szobát omlaszt be, amennyit dobott.
5. forduló: minden játékos dob 4 kockával és annyi szobát omlaszt be, amennyit dobott.
- ◇ Ha a Pokol egy egész emeletet elnyel, akkor egy emelettel feljebb folytatódik az omlás, az általában kiválasztott olyan üres szobában, amelynek van felfedezetlen ajtónyílása.
- ◇ Ha bármely felfedező (beleértve az árulót is) egy olyan szobában áll, amit éppen elnyel a Pokol, annak a karakternek meg kell kísérelnie egy 4+os sebesség dobást a meneküléshez. Ha a dobás sikeres, akkor a felfedező megmenekül úgy, hogy átugrik egy szomszédos, felfedezett, ajtónyílással kapcsolódó szobába (ha van ilyen). Ha a dobás sikertelen vagy nincs menekülésre alkalmas, fentebb leírt szoba, akkor az a karakter meghal.
- ◇ Az előszoba, az előcsarnok és a nagy lépcső mind külön szobának számítanak. Használj jelzőket, hogy jelezhesd melyik omlott már be a Pokolba.

Ha nyertél...

A Pokol üdvözöl téged. Nem tudsz ellenállni a mosolygásnak, ahogy barátaid csontjairól füstölögve ég le a hús. De a te bőröd is elkezd leválni a mindent felemészítő tűzben. Látod már, hogy a lobbanékony-ság mire vezet?

Csápos rémség

Nyálkás csápok izomkötegei csapkodnak felétek. Göcsörtös, szarvakkal ölelt szívókorongok borítják a gerinctelen csápokot, lüktetve és csattogva, mintha a testről leválasztott fogak lennének. A gumiszerű csáp rátekeredik a lábadra, majd hirtelen görcsösen megszorítja. A fogakkal borított szívókorongok bele-marnak a húsodba, kishíján leszakítva a lábad. Vér spriccel mindenfelé. A csáp összeszorít és magával ránt, végigvonszolva a házon, mintha hal lenné egy pecabot végén. Egy utolsó sikoly... a csáp pedig már az újabb áldozatát keresi a házban.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A felfedező halott. Távolítsd el a játékból a figuráját. Dobd el minden tárgyat.
- ◇ Készíts elő annyi kis narancssárga szörny-tokent (a karokat jelképezendő) és annyi kis zöld szörnytokent (a tapadókorongok), ahány játékos van. Minden jelzőpár egy csápot szimbolizál.
- ◇ A kar jelzőt a következő szobák bármelyikébe rakhatod: kazánház, üvegház, orgona szoba, földalatti tó, kert és szakadék. Ha a jelenleg játékban levő szobák száma kevesebb, mint a játékosok száma, akkor válogasd át a szobalapkák pakliját, helyezd le annyi szobát a megfelelő emeletekre, hogy elegendő számú szoba legyen a játékban. Nem tartalékolhatsz csápokot későbbre. Minden kar mellé rakj egy-egy tapadókorongot is, ugyanabba a szobába.
- ◇ Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Mit tudunk a hősökről?

A csápos szörny fejét keresik, hogy megölhessék. Meg kell állítanod őket.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

Minden fordulód végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre.

A FEJ

Erő 6

A szörny feje megtámadhatja a hősöket. Ha harcban alulmarad, nem sérül. A hősök elmondják, hogy mi történik ebben az esetben.

A TAPADÓKORONGOK

Forduló	Sebesség	Erő	Épelméjűség
1-2	2	4	7
3-4	3	5	7
5-7	3	7	7
8+	4	8	8

A tapadókorongok annál erősebbek lesznek, minél hosszabb ideig van életben a szörny.

- ◇ Ha egy tapadókorong bemegy a misztikus felvonóba, akkor az addig nem mozdul, amíg nem távozik a lény.
- ◇ A karok nem, de a tapadókorongok lassítják a hősöket.

Speciális támadási szabályok

- ◇ A karok nem mozognak, nem támadnak és nem támadhatóak, de a tapadókorongok igen.
- ◇ Ha a szörny egy tapadókorongja legyőz egy hőst, akkor a hős nem sérül. Azt a karaktert a csáp megragadja, ezért az az összes tárgyat elejti abban a szobában.
- ◇ Egy megragadott hőst nem támadhatja meg másik tapadókorong, de te megtámadhatod.
- ◇ Amikor egy tapadókorong úgy kezdi meg a fordulóját, hogy egy karaktert tart fogva, a normál mozgása helyett egy mezőnyit mozog a hozzátartozó kar szobájának irányába. A tapadókorong bármely útvonalon visszaindulhat a karjához. A felfedezőket cipelő tapadókorongok nem támadhatnak.
- ◇ Ha egy karakter, akit megragadott egy tapadókorong, egy olyan szobában kezdi meg a fordulóját, ahol a hajtáshoz tartozó kar van, akkor az a karakter meghal, mivel megeszik. Távolítsd el ezt a csápot (kar és tapadókorong) a játékból.
- ◇ Ha egy tapadókorongot legyőznek bármely támadással, akkor rakd vissza a gyökere szobájába és fordítsd a jelzőjét az elkábult felére.
- ◇ A csengő nem hat a megragadott hősökre. A lélektábla nem hat a hajtásokra.

Ha nyertél...

A ház közepén terpeszkedő lény szürcsölvé szippantja ki a csontokból áldozatai velőjét. Az obszcén, elmezsibbasztó entitás, melynek Nem Szabadna Léteznie reszket az örömtől.

Máris erősebbnek érzi magát, megszűnik tudja küldeni csápjait, mint eddig... a csápok máris a bejárati ajtón túl merészkedtek.

Repülj szépen haza

Csapkodó, sűrűlódó hangok hallatszanak egyre erősebben a házon kívülről. Az egyik ablakon kinézve vörös szemű denevérek egész felhőjét látod gyülekezni. Nevetsz és sírsz egyszerre. Érzed, ahogy az arcodat melegítik a vércseppek, amik könny helyett hullanak szemeidből. Igen, ez éleled értelme... hogy beengedd mestereidet és nekik ajándékozod a véred. Szélesre nyitod az ablakokat és boldogan adod a véred az éjszaka urainak.

Azonnali cselekedetek

- ◇ Karaktered halott. Távolítsd el a figurádat a játékból. Dobj el minden tárgyadat.
- ◇ Készíts elő 24 kis vörös szörnytokent (denevéreket jeleznek). Rakj hármat a toronyba vagy a padlásra. Ha ezek közül még egyik szobát sem fedezték fel, akkor a kísértés ennyivel kevesebb denevérral indul el.
- ◇ Rakj három denevért a szakadékhöz vagy a katakombákba a fentebbi feltételekkel.

Mit tudunk a hősről?

Megpróbálják valami módon elüldözni a bőregeket.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

A hősök kötelező cselekedetei...

...a fordulójuk alatt. Egy hős a saját fordulójának kezdetén 1 pont fizikai sebzést szenved el minden denevér után, ami a hős karakterlapján van.

DENEVÉREK

sebesség 5, erő 2, épelméjűség 1

- ◇ A kísértés közben egyre több denevér repül be a házba. A szörnyforduló alatt dobj annyi kockával, ahány játékos van. Rakj félre annyi denevérjelzőt, amennyit dobtál.
- ◇ Ezeket a jelzőket rakhatod a toronyba, a szakadékhöz, az előcsarnokba, a kertbe, a temetőbe, a tornácra, a balkonra és bármely olyan szobára, ahol a külvilágra néző ablak van. Ha a szoba olyan helyzetben áll, hogy az ablak a szomszédos szoba falára néz, akkor "vakablaknak" minősül, de a denevérek továbbra is használhatják. Csak egy denevér repülhet be szobánként, hacsak nincs több denevér, mint ahány alkalmas szoba van. Ebben az esetben, te választod ki, hogy melyik helyszínen jönnek be az extra denevérek.
- ◇ A denevérek a házba lépés után folytathatják a mozgást. A házba belépés egy mezőnyi mozgásnak felel meg.
- ◇ Ha kifogysz a denevér jelzőkből, akkor addig nem léphet be újabb denevér, míg néhány korábbi denevér el nem pusztul. Ez azt jelenti, hogy egyszerre 24 denevérnél több nem lehet a házban.

Speciális támadási szabályok

- ◇ A denevérek nem a szokott módon támadnak. Ehelyett dobj 1 kockával minden denevér után, aki a felfedezőt támadja. Ha kettést dobysz, akkor az a denevér rátapad arra a felfedezőre. Rakd ezt a denevért a felfedező karakterlapjára. A denevérek, akik még nem tapadtak rá senkire, nem akadályozzák a felfedezők mozgását. Minden denevér után, aki egy adott felfedezőre van tapadva, az a felfedező 1-gyel kevesebb mezőt mozoghat abban a fordulóban. (Egy felfedező mindig mozoghat legalább 1 mezőnyit.)

Ha nyertél...

Lassan alábbhagy a denevérszárnyak suhogása, ahogy a hajnal bevilágítja az eget és a vámpír denevérek nyugovóra térnek a házban. Alattuk fekszenek a felfedezők kiszáradt tetemei, amelyek egykor bolond módjára szaladgáltak fel-alá a házban. A tetemek máris elkezdtek porrá válni, csatlakozva számos korábbi áldozathoz, akik véruket áldozták a ház denevér urainak.



Vudu

Itt az ideje, hogy félredobd az álcádat. Erre az éjszakára készültél régóta. Begyűjtötted az összes új barátod esszenciáját, ó, mily titokban! Megvarrtad a babákat is, ó, mily alaposan! Elhelyezted a babákat a házban, ó, mily tökéletesen! És most az összes barátod itt van! Minden barátod és az összes baba is. Mámoros jókedved azzal fenyeget, hogy ha elkezded nevetni, akkor abba sem tudod hagyni majd. De a lényeg, ami a lényeg. Itt az idő egy kis vudura!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.
- ◇ Nézd meg a vudu babák felsorolását. Válassz egy-egy babát minden hősnek. Ezután írd le egy papírra, hogy melyik baba melyik hőshöz tartozik, és a felsorolt két szoba közül melyikben van az adott baba.
- ◇ Ha az egyik szobát már felfedezték, a másikat pedig még nem, akkor a felfedezett szobát kell választanod. Ha mindkét szobát felfedezték, vagy ha még egyiket sem, akkor bármelyiket választhatod közülük. Ne mondd el a játékosoknak, hogy hol vannak a babák.
- ◇ Miután kiválasztottad a babákhoz tartozó hősokeket, olvasd fel hangosan minden hősnek a hozzá tartozó baba leírását és az idézetet.

Mit tudunk a hősokról?

Megpróbálják felkutatni és megsemmisíteni a babákat.

Akkor nyersz ha...

...a szellemjárást megkezdő hősok több mint a fele meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

Minden fordulód végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre. Bármelyik, még el nem pusztított baba hatással van a hozzá kötődő felfedezőre, ez a hatás most érvényesül. Olvasd fel hangosan minden vudubaba hatás idézetét, mikor az megtörténik.

Vudu baba leírások

- ◇ Egy **viaszbaba** olvadozik a kazánházban vagy a konyhában a sütőben. „Lassan elégsz!”
- ◇ Egy **porcelánbaba** egyensúlyoz bizonytalanul a szélben a balkonon, vagy a toronyban. „A föld messze alattad egyre csak vár.”
- ◇ Egy **kőbaba** süllyed a sárba a földalatti tó mellett vagy a temetőben. „Iszap van a szádban. Fulladozol.”
- ◇ Egy **üvegbaba** pihen a pislákoló, szentségtelen gyerták fényében a pentagramma szobában vagy a kápolnában. „Gonosz, gonosz van mindenütt. Szentségtelen gonosz.”
- ◇ Egy **rongybaba** akadt fenn a kerti rózsabokor tövisei közt vagy az üvegházban. „Szurkálás, döfködés. Föld és vér.”

A vudubabák hatásai

- ◇ A **viaszbaba** hatása: A hős eldöntheti, hogy veszít 1 erő vagy 1 sebesség pontot. „A tűz eléget jót és gonoszt egyaránt.”
- ◇ A **porcelán** baba hatása: Dobj 4 kockával; ha az eredmény kisebb, mint az aktuális forduló száma, akkor a baba lezuhan, összetörik és a hős meghal. „Egy erős széllokés odébbtaszít.”
- ◇ A **kőbaba** hatása: A hős lassan fuldoklik, meg kell kíséreljen egy erő dobást; ha az eredmény kisebb, mint az aktuális forduló száma, akkor a hős veszít 1 pontot minden képességéből. „Lassan süllyedsz a mocsokba. Olyan sötét. Olyan koszos.”
- ◇ Az **üvegbaba** hatása: A hős eldöntheti, hogy veszít 1 épelméjűség vagy 1 tudás pontot „Szentségtelen jelenlét van ott, ahol korábban jószág volt.”
- ◇ A **rongybaba** hatása: A hősnek meg kell kísérelnie egy tudás dobást; ha az eredmény kisebb, mint az aktuális forduló száma, akkor a hős elszenved 2 pont fizikai sérülést. „Vérvörös, rózsza halál.”

Ha nyertél...

Előveszed a nagy, piros filctolladat és leveszed róla a kupakot. Kinyitod a fényképalbumod, átlapozod a korábbi babák képeit, míg az utolsó pár oldalhoz nem érsz. Gyors mozdulattal egy-egy nagy piros jelet rajzolsz azokra a képekre, amiket még a házba érkezés előtt ragasztottál be az albumba.

A jól végzett munka öröme mosolygásra készítet. De sajna soha nem tart túl sokáig ez az érzés. Ideje új barátok után nézni.

Patkányok ura

Most már állandóan a kaparászást hallod. A barátaid úgy tűnik még nem vették észre. De te igen!

Patkányok vannak a falakban.

Először nem vettél tudomást a patkányokról, de aztán hallani kezdted suttogó hangjukat a fejedben. A barátság ígéretéről, bizalomról, sőt odaadásról, elkötelezettségről suttognak. Mindezt csak neked, csak érted! De miért? Azért mert a barátjuk vagy, egy közülk. Egy vérpatkány vagy, különleges erővel és felelősséggel. Patkány testvéreid kaparászása pontosan elárulja neked, hogy mit kell tenned.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Ha bármely képességed a kezdő értéke alatt van, akkor azokat állítsd vissza a kezdő értékekre most. Ezután adj egy-egy pontot minden képességedhez.
- ◇ Készíts elő annyi kis vörös szórnytoket (a patkányokat jelzik), mint amennyi a játékosok számának duplája. Rakj egyet minden üres, esemény-, tárgy-, vagy ómen szimbólumos szobába. Ha több patkány van, mint alkalmas szoba, akkor tetszésed szerint megduplázhatod őket. Ha kevesebb patkány van, mint alkalmas szoba, akkor te döntöd el, hogy melyik szobába rakod őket.
- ◇ Készíts elő 5 józanságdobás jelzöt (háromszögletű).

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megölni az összes patkányt a házban, ami megakadályozná, hogy végrehajtsd a rituálédát.

Akkor nyersz ha...

...megölöd az összes hőst vagy elvégzed a gonosz patkányrituálédát.

PATKÁNYOK

sebesség 3, erő 2, épelméjűség 1

Speciális támadási szabályok

- ◇ Ha legyőznek egy patkányt, akkor az elkábulás helyett elpusztul.
- ◇ Az azonos szobában levő patkányok csoportos támadást végezhetnek. Ha ezt teszik, akkor összeadódik az erő értékük egy nagy támadásban, egy ellenfél ellen (maximum 8 kockányi erő). Ha a patkánycsoport támadása sikertelen, akkor a patkányok nem sebződnek.
- ◇ Míg a pentagramma szobában tartózkodsz a felfedezők semmiképp nem hathatnak rád. Sem patkányok, sem hősök nem léphetnek be a pentagramma szobába.

Hogyan végezzem el a rituálét?

- ◇ Menj a pentagramma szobába. Ha már ott vagy, akkor biztonságban dolgozhatsz a rituálédon.
- Megkísérhetsz egy 3-os épelméjűség dobást a rituálé elvégzéséhez. Ha sikerrel jársz, rakj egy épelméjűség dobás jelzöt a karakterlapodra és rakj egy patkány jelzöt (ha van elérhető) egy, a pentagramma szobával szomszédos szobába. (Nem kell, hogy ajtónyílás kösse össze a szobákat.) A rituálé elvégzéséhez szükséges józanság dobások száma a résztvevő játékosok számán múlik:

Játékosok száma	Szükséges dobás
3 vagy 4	5
5 vagy 6	4

Ha nyertél...

Kedves, szeretett gyermekeid felhőrpintik a kiontott vért és a nagyobb darabokon tusakodnak, egymással sziszegve. A gyerekek már csak gyerekek maradnak. És a gyerekeknek rendesen kell enniük!

Burjánzó hús

Széthasadó kristály csilingelése üti meg a füled. Tehát a klónozott szövetmintád kiszabadult bőrtönéből. Máris hallod, ahogy növekszik. Ezredszerre is azt kívánod, bárcsak kevésbé instabil protoplazmát használtál volna a kísérleteidben. De sajnos nem így történt! Felsőhajtasz.

Itt az ideje összegyűjteni minden barátod. Gyűlölnéd, ha bármelyikük is megsérülne, miközben menekül a te növekvő, mindent elnyelő húsdod elől.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakj félre legalább 20 kis narancssárga szörnytokent. Ezeket fogod felhasználni, hogy szimbolizáld az egyre növekvő, hatalmas massa-teremtényt, amely az egész házat próbálja elfoglalni.
- ◇ A kristálygömb tulajdonosa dobja el a kristálygömb kártyát.

Mit tudunk a hősokról?

Megpróbálják megölni a becses masszátod úgy, hogy olyan tárgyakat keresnek, amik árthatnak neki és beledobják ezeket a masszába. Megpróbálhatod megölni őket vagy ellopni tőlük ezeket a tárgyakat.

Akkor nyersz ha...

...az összes hős meghal vagy átalakul massaemberré.

A massa

- ◇ Az első szörnyforduló alkalmával a massa elnyeli azt a szobát, ahol a kristálygömb volt és a szomszédos, ajtónyílással csatlakozó szobákat is. Rakj massa jelzőket ezekben a szobákba.
- ◇ Az ezt követő összes szörnyforduló során a massa továbbterjed a szomszédos, ajtónyílással csatlakozó szobákba. Rakj massa jelzőket ezekben a szobákba. A növekvő massa mindenféle mozgási lehetőséget felhasznál, beleértve az ajtókat, lépcsőket, a széncsúszdát, a beomlott szobát, a titkos lépcsőt, a titkos átjárót, stb. A massa terjedhet fel- vagy lefelé a széncsúszdán, a galérián és a leomlott szobában. Ha a massa belép a misztikus felvonóba, az működésképtelen lesz.

- ◇ Miután a massa továbbterjedt a szomszédos szobákba, dobj egy kockával. Ha 2-est dobsz, akkor másodjára is növeled a masszát. (Ha kifutsz a masszajelzőkből, azokból a belső szobákból vedd el a jelzőt, amit nem érhetnek el a hősök.)
- ◇ A masszajelzők nem egyedi szörnyeket jelképeznek, így nem is támadhatnak és nem lehetnek hatással rájuk olyan dolgok, amik normál esetben a szörnyekre hatnak.
- ◇ Bárki, aki egy masszajelzővel egy szobában áll (beleértve téged is) azonnal egy massa-emberré válik és eldobja összes tárgyát és ömenét. Rakj egy masszajelzőt annak a személynek a karakterlapjára, hogy jelezd: ő egy massa-ember. Az a személy, aki a felfedezőt irányította, mostantól a massa-embert irányítja. Neki az az új célja, hogy győzelemre segítsen téged.
- ◇ A masszára nem hat a csengő vagy a lélektábla.

MASSZA-EMBEREK

sebesség 2

- ◇ Egy massa-ember nem támadhat, nem támadhatják, nem húzhat kártyákat, nem használhatja a misztikus liftet és nem fedezhet fel új szobákat. A játékos a fordulója során mozog és a massa jelzős szobákban is szabadon közlekedhet.
- ◇ A szörnyforduló elején rakj egy massa jelzőt abba a szobába, ahol egy massa-ember áll. A massa nem terjed tovább ebből a szobából mindaddig, amíg összeköttetésbe nem kerül a nagy masszával.

Ha nyertél...

Klónozott szöveted már majdnem az egész házat kitölti. A barátaid, a falakban bújkáló kártevők, a molylepkek, amik a lámpák körül verdestek – most már mind szervesen kapcsolódnak a masszához, testben és lélekben egyaránt. Már csak egy dolog marad hátra.

Hátrazuhan sz kitért karokkal, bele a bugyogó hús várakozó ölelésébe...

Kisértés



Salamon király gyűrűje

Még gyerekként pentagrammákat találtál a hálószoba padlója alatt, ekkor találtad meg az éjszakánként téged kísértő véres álmok, sikolyok és a betegesen vonzó rémület forrását.

Ezután mondták neked azt a hangok, hogy hogyan készülj fel az Érkezésre.

Először csak annak fejében ígérted meg, hogy felkészülsz, ha cserébe az álmok megszűnnek. Később, amikor ébren és egyedül voltál, éjszakáról éjszakára csak a saját halvány képzeleted nyújtott sanyarú társaságot, megígérted, hogy csak akkor fejezed be az előkészületeket, ha az álmok visszatérnek.

Közeleg az Érkezés ideje. Elegend volt az álmodozásból!

Eljött a Pokol!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Válaszd ki azt a szobát, ahol a Pokolba vezető átjáró lesz. Ennek a szobának üresnek és eseményszimbólummal ellátottnak kell lennie, és legalább 4 szobányira kell legyen a legközelebbi felfedezőtől. Ha nincs eseményszimbólumos szoba több mint 4 szobányi távolságban, akkor válassz olyat ami olyan messze van, amennyire csak lehet.
- ◇ Rakd a kiválasztott szobába a nagy démon fejedelem tokenet és annyi kis sárga tokenet (amik a démonokat jelzik) ahány hős van (sorrendben, az 1. démonnal kezdve).

Mit tudunk a hősookról?

Megpróbálják megölni a démonokat valamilyen módon.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

A démonok kötelező cselekedetei...

...a szörnyforduló során. A démonok gyűlölnek minden élőlényt. Egy démonnak mindig teljes sebességgel egy olyan felfedező felé kell mozognia az elérhető legjobb útvonalon, akit meg tud támadni. Ha lehetséges, elvégez egy támadást a fordulója során. Ha több, azonos távolságra levő hős közül lehet választani, akkor te döntöd el, hogy melyik felé fog mozogni és kit fog támadni.

DÉMONOK

	Sebesség	Erő	Épelméjűség
Démon 1	3	5	5
Démon 2	4	4	4
Démon 3	5	3	3
Démon 4	6	2	2
Démon fejedelem	2	7	7

Speciális támadási szabályok

- ◇ Ha egy démon legyőz egy felfedezőt, akinél ott van a gyűrű, ellophatja a gyűrűt sebzés helyett, ha 2 vagy több ponttal nyer, de nem használhatja azt. Ha egy démonnal már ott van a gyűrű, nem adhatja oda azt egy másik démonnak, nem dobhatja el, de ha egy felfedező legyőzi a démont, akkor elveheti tőle a gyűrűt.
- ◇ A revolver és más sebesség támadások nem használhatóak a démon fejedelem ellen.

Ha nyertél...

A Pokolkapu nyitva. Kézhátaddal kitöröld a vért a szemedből. A levegőben terjengő beteges, csipős szag pont olyan, mint az álmaidban. Felfedezőtársaid kicsavart testéből készült hús-trón a démon fejedelemre vár. A sikoltozás még csak most kezdődik!

Pont, mint ahogy mindig is álmodtad.

Frankenstein hagyatéka

Atlapozod a könyvet és taláломra beleolvassol egy-egy bekezdésbe: „...az életműködés okait vizsgálva először vissza kell térnünk a halálhoz. Egy temető pusztán gyűjtőhelye az élettől megfosztott testeknek, melyek így csak a férgek eledelei. Egyedül én fedeztem fel a bámulatos titkot: ami egyszer halott volt, újra feléleszthető!”

Azután:

„A csontokat a kriprából szerzem. A bőrt három napnál frissebb férfiak hullájáról kell begyűjteni. A testrészeket, kicsit és nagyot egyaránt, egy emberi alakhoz hasonló elrendezésben kell összevarrni egymással. Ezután már csak a megfelelő feszültségű áram kell, hogy újra járni tudjon, **ÉLŐKÉNT!**”

Egyre erősödő izgatottsággal jössz rá, hogy egy labor feljegyzéseit találod meg, mely a halott szövetek újraélesztését kísérletezte ki. Te be is tudnád fejezni a kísérletet. Be kell fejezned!

A tudomány nevében.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakd a Frankenstein szörnye jelzőt (nagy-méretű) vagy a kutatólaborba, vagy a műtő laborba. Ha még egyik szoba sincs a házban lerakva, akkor válogasd át a szobalapkák pakliját és rakd le az emeletre, a Frankenstein szörnye jelzővel együtt. Ezután keverd meg a szobalapkák pakliját.

Mit tudunk a hősökről?

Úgy gondolják, hogy a szörnyed egy undorító szentségtelenség és megpróbálják majd megölni. Tisztában vannak azzal is, hogy a szörny sérülékeny a tűzzel szemben.

Akkor nyersz ha ...

...minden hős meghal.

FRANKENSTEIN SZÖRNYE

sebesség 3, erő 8

Frankenstein szörnye mindig teljes sebességgel a legközelebbi hős felé mozog. Ha több, azonos távolságra levő hős közül is lehet választani, te döntöd el, hogy melyikük felé fog mozogni. Fordulója során támad is, ha teheti.

Speciális támadási szabályok

- ◇ Támadódobás esetén a szörny 2-t hozzáad a dobott értékhez. Viszont nem kell hozzáadni semmit, ha a szörny támadás ellen védekezik.
- ◇ Frankenstein szörnye immúnis a sebesség támadásokra (mint pl., a revolver és a dinamit).
- ◇ Ha 2 pontnál több sebzést érsz el egy erő támadással, akkor sebzés okozása helyett ellophatsz egy fáklját az ellenfeledtől. Ha sikerül, akkor elpusztítod a fáklját – a hősnek pedig vissza kell mennie új fáklját keresni.

Ha nyertél...

Ahogy begyűjtöd a bőrt korábbi barátaid testéről, óvatos vagy nehogy elszagasd és próbálsz egyenes vonalak mentén vágni. Örvendhetsz a szerencsédnek. A laborban talált test felélesztésével (és a későbbi tetteinek hatására) bőségesen áll rendelkezésedre bőr, szervek, fogak és csontok. Ennyi készlettel már akár a nulláról indulva reprodukálhatod a könyvben leírt kísérletet. Hát nem csodálatos a tudomány?

Kisértés

< 29 >

Drakula sírja

A lány gyámoltalannak és magányosnak tűnik. Habozva jön feléd. Kinyújtod a kezed, hogy megnyu-
gatsd, de amikor megfogja a kezed, megrázkodsz. Élő ember keze nem lehet ennyire sápadt és hideg,
mint az övé. Aztán amikor kinyitja a száját meglá-
tod az agyszerű szemfogait.

Kicsit később magadhoz térsz. Nagyszerűen
érezd magad – jobban is mint nagyszerűen. De
szomjas is vagy, annyira szomjas!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Karaktered mostantól egy vámpír. Adj 1 pontot minden képességedhez.
- ◇ Rakd a Drakula jelzőt (nagyméretű) a kriptába vagy a temetőbe. Ha még egyik szoba sincs lerakva a házba, akkor rakd a jelzőt egy üres szobába, legalább 4 szobányira a legközelebbi felfedezőtől. Ha nincs ilyen távolságra szoba, akkor olyan messze rakd, amennyire csak lehetséges.
- ◇ Dobd el a lány kártyáját és tegyél egy kis bíbor szörnytokent (a menyasszonyt jelzi) a szobádba.
- ◇ Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Mit tudunk a hősökrol?

A Nap nemsoká felkel. Minél hamarabb meg kell ölnöd a felfedezőket, mivel a vámpírok akarata gyengül, ahogy a Nap egyre magasabba hág az égen. Amikor ez megtörténik a felfedzők közlik majd veled, hogy hogyan befolyásolja a napfény a vámpírokat.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal, vagy mind vámpírrá változik.

Kötelező lépések a fordulód során

Minden fordulód végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve.

DRAKULA

sebesség 5, erő 8, épelméjűség 6

A MENYASSZONY

sebesség 4, erő 4, épelméjűség 4

A vámpírok

- ◇ Drakulának időre van szüksége, hogy felébredjen. Nem mozog és nem támad a szokott módon a 2. fordulóig (az őt ért támadások ellen tud védekezni).
- ◇ Minden alkalommal, ha egy vámpír megpróbál belépni a kápolnába, vagy bármely egyéb szobába, ahol az ott levő felfedezőnél van a Szent Szimbólum, meg kell kísérelnie egy 6+os épelméjűség dobást a szobába lépéshez. Ha nem sikerül a dobás, akkor az a vámpír nem léphet be az adott szobába.

Speciális támadási szabályok

- ◇ **Dominálás:** Ha bármelyik vámpír megtámad valakit az ellenkező nemből, megkísérelhet egy épelméjűség támadást. Ha legyőzi azt a karaktert, akkor az sebesség sérülést szenved el a mentális sérülés helyett. Ha a karakter legyőzi a vámpírt, akkor a vámpír nem sérül. Ezt a speciális támadást egy ajtóval összekötött, szomszédos szobából is el lehet végezni. Ha a dominálás támadás sikerrel jár, akkor a legyőzött hőst bemozgathatod a vámpír szobájába.
- ◇ Miután egy felfedező sebesség értéke a koponya jelig csökken dominálás következtében, akkor a karakter vámpírrá válik és többé már nem hős. (Olvassa el ezt a kísértést az Áruló könyvében.) Emeld meg a karakter sebesség értékét a kezdő értékre. Az új vámpír ezután hozzáad 1-1 pontot minden képességéhez és továbbra is a tulajdonosa irányítja. A saját fordulója során tevékenykedhet.
- ◇ A vámpírok megtámadhatják és megölhetik a hősöket a szokott módokon is – ebben az esetben a legyőzött hős nem alakul át vámpírrá.

Ha nyertél...

Az összes eddig kóstolt gyümölcsnél zamatosabb a vér. Az élet elixírje tiltakozó vacsorád elhaló szívverésének ritmusára lüktet keresztül a testeden. De mint mindig, ez a forrás is kiapad egyszer. Drakula tudni fogja, hol találhattok még többet.



Levegőben

Ennek a kalandnak nincs árulója, csak hősei.
Mindnyájan megpróbálnak elmenekülni a házból.
Lásd a Túlélés titkai füzetet.

Elveszve

A kristálygömb villog és mennydörgésszerű akkord tör elő az orgonasípokból. A ház rázkodik és megváltozik, átalakul. A levegő sűrűbbé és émelítően zöld, mérgező köddé válik. A házon kívül az ég mélyvaszínú, a fák pulzáló, féregszerű rémálmok és a járókelők fogainak száma jóval több, mint amennyi elvárható lenne.

Megkönnyebülten felsóhajtasz és leveszed arcodról a maszkot, felfedve valódi kinézeted. Végre itthon vagy!

Most már csak a példányok begyűjtése maradt hátra. Ha meg tudod akadályozni, hogy visszamene-
küljenek a saját dimenziójukba, akkor majd maga a lékör megöli és szépen be is pácolja őket.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakd félre azokat a szobalapkákat, amiket már felfedeztek és a házba raktak, kivéve a kezdőlapkát és azokat a szobákat, ahol éppen áll valaki.
- ◇ Távolítsd el a titkos átjáró, titkos lépcső vagy fali kapcsoló jelzőket, amik olyan szobákhoz vezetnek, amelyeket félreraktál.
- ◇ Ha az orgonaszoba még nincs a házban, akkor vedd ki a szobalapkák közül és rakd a házba az általad kiválasztott kezdőlapka mellé. Ezután keverd meg a paklit.
- ◇ Keverd össze az összes félretett lapkát, az eddig fel nem húzott lapkákat, valamint az eldobott lapkákat is.
- ◇ Azok a lapkák amiken áll valaki, továbbra is a házban maradnak. Mozgasd őket az adott emelethez tartozó kezdő lapkák mellé.
- ◇ Készíts elő 5 háromszögletű tudásdobás tokenet.

Mit tudunk a hősökről

Megpróbálnak módot találni rá, hogy a házat a saját dimenziójukba mozgassák vissza. Minden fordulóban sérülnek az anyabolygód számukra mérgező levegője miatt.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

Hogyan akadályozd meg a hősök menekülését

A hősök megpróbálnak valami módot találni az orgonaszobában található dimenziók közötti utazás eszközeinek újraindításához, ami hazavihetné őket. Ez nem történhet meg! Megpróbálhatod simán csak megölni őket, de lehetséges az irányító karok módosítása is, ami "emberbiztossá" teszi azokat.

Megkísérelhetsz egy 4-os tudás dobást a kápolnában, a trófea szobában, bármelyik laborban és a pentagramma szobában is. Ha sikerül az egyik ilyen dobás, rakj egy tudásdobás jelzőt (háromszögletű) abba a szobába. Egy ilyen jelzőt rakhatsz minden felsorolt szobába. Mondd el a hősöknek, hogy minden lerakott tudásdobás jelző -3-mal módosítja az ő dobásaikat, amik a dimenziókapu aktiválásához kellene.

Ha nyertél...

Lecipeled a begyűjtött példányokat a laboratóriumodba. Már ki is találtad, melyik üvegbűrőt használod majd fel a tárolásukra. Óh! Lehet, hogy némelyik példányt méretre kell fűrészelned, mielőtt a búra alá rakhatnád őket. De ez rendben van. Már úgymint halottak.

A sötétség megidézése

Minden itt van leírva: a szertartás, ami elhozza egy sötét isten szörnyű uralmát, aki évezredekken keresztül uralkodik majd a bolygón! Először ódzkodtál a gondolattól, de minél többet olvastál, annál kevésbé tudtál ellenállni a könyv varázsának. *El kell menned a megfelelő helyre és meg kell nyitnod a kaput, ami megidézi az ősi istent.*

Azonnali teendők

- ◇ A felfedeződ még mindig játékban van, de áruházzá változott.
- ◇ Készíts elő egy nagy kör alakú Démonúr tokenet, ami az Ősi Istent fogja jelképezni.
- ◇ Készíts elő 5 háromszögletű Tudáspróba tokenet.
- ◇ Ha a tulajdonságaid közül valamelyik a kezdőérték alatt van, azt állítsd be a kezdőértékre. Aztán minden tulajdonságra dobj 2 kockával és növelj meg az értéket az eredménnyel.
- ◇ A kísértés felfedését követően azonnal kapsz egy extra kört. Aztán rendesen megy tovább a körsorrend.

Mit tudsz a hősökről

Megpróbálják megsemmisíteni a könyvet, hogy megállítsák az idézést vagy visszaűzzék az Ősi Istent.

Akkor nyersz, ha...

...minden hős halott.

Hogyan idézed meg az Ősi Istent

- ◇ Vidd a könyvet vagy a kápolnába vagy a pentagramma terembe.
- ◇ Miután a könyvet elvitted valamelyik szobába, 5+ Tudáspróbákat kell tenned. Minden dobás 1 mozgásba kerül.
- ◇ Akkor is folytathatod a tudáspróbákat, amikor ellopják tőled a könyvet (szerencsére jó a memóriád). Továbbra is a megadott helyiségekben kell maradnod.
- ◇ Amikor egy dobás sikerül, vegyél el egy Tudáspróba tokenet. Amikor összegyűjtöttél 5 tokenet, egy dimenziókapu nyílik a szobában, és a szörnyűséges Ősi Isten lép át rajta. Rossz hír, hogy az Ősi Isten azonnal megöli téged. Távolítsd el a tábláról a felfedeződ bábuját. Dobj el minden tárgyat, ami nálad volt, és azok a szobában maradnak. A jó hír az, hogy a következő körben te irányítod az Ősi Istent, és elkezdheted levadászni szerencsétlen egykori barátaidat.

ŐSI ISTEN

Sebesség X, erő 12, épelméjűség 7

Az Ősi Isten sebessége egyenlő a kísértés felfedésekor jelen lévő játékosok számával.

Ha nyersz...

Semmi sem állíthat meg téged! Iä, iä! Vessünk hát véget az emberiség korának!

Nyaktilók

Ez a kísértés a szabálykönyv 17. oldalán olvasható rejtett áruló szabályt használja. Minden játékos olvassa el a Túlélés titkaiban található kísértést.

Egy kis változás

Most, hogy az összes kísérleti alany és a macskáid is mind a házban vannak, kezdődhet az igazi móka! Elhajítod a zsugorító anyaggal teli foliát és végignézed, ahogy az ezüstös folyadék gázzá alakul. Csodálatos módon a gáz egér méretűre zsugorít téged és a kísérleti alanyokat is. Már hallod is, ahogy a macskáid a rémült kísérleti alanyok felé osonnak. Úgy tűnik, hogy te és a macskák is rendkívül élvezni fogjátok ezt a kis kísérletet, melynek a következő címet adta: „A házimacskák emésztési reakciói a Homo Sapiens Minutus elfogyasztása esetén.”

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulovává vált.
- ◇ Ha 3 vagy 4 játékos játszik, akkor rakj egy macska jelzőt (narancsszínű) az előszobába. Ha 5 vagy 6 játékos játszik, akkor rakj egy macska jelzőt az előszobába és egyet abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték.

Mit tudunk a hősokról?

Megpróbálnak elszökni a házból egy játékreplő segítségével.

Akkor nyersz ha...

...a szellemjárást elkezdő hősök legalább felét megölik a macskák.

Összezsugorodva

- ◇ Minden tárgyad és ömened veled zsugorodott és a szokott módon működik.
- ◇ Nem húzhatsz fel új kártyákat. Ha egy esemény-, ömen-, vagy tárgyszimbólumos új szobába lépsz, köröd véget ér.
- ◇ Minden ajtónyílás egy mezőnek számít, tehát egy ajtón keresztüli belépés egy szobába összesen 2 mezőnyi mozgásnak felel meg. Megállhatsz az ajtónyílás mezőjén is.
- ◇ A lépcsőkön való fel- és lefelé közlekedéshez el kell végezned egy 3+os erő dobást. Ha nem sikerül, akkor a fordulóod véget ér, de újra próbálkozhatod a következő fordulódban.
- ◇ Nem használhatod a leomlott szobát vagy a misztikus liftet. Nincsenek rád hatással az erkély, a tornaterem vagy a páncléterm szobák lapkára írt hatásai.

A MACSKÁK

sebesség 6, erő 7, épelméjűség 5, tudás 5

A macskáknak is külön mezőként kell, az ajtónyílásokat beszámítaniuk a mozgásukba, pont mint a felfedezőknak. Egy alkalommal, egy macska csak egy hőst kaphat el.

Speciális támadási szabályok

- ◇ Nem támadhatod meg a felfedezőket. Ehelyett azt szeretnéd, hogy a macskáid egyék meg őket.
- ◇ Amikor egy macska sikeres támadást végez egy felfedező ellen, akkor egy fordulóig csak eljárszik vele „mint macska az egérrel”, ahelyett hogy sebesülést okozna. Ennek az adott hősnek a fordulója alatt, a felfedezőnek lehetősége van elmenekülni a macskától (a hősök majd elmondják hogyan). Ha bárki legyőzi az adott macskát annak következő fordulója előtt, akkor a macska elejt az elfogott felfedezőt. Más esetben a felfedezőt felfalja a macska és meghal a következő szörnyforduló elején. Az elfogott hősökre nem hat a csengő.
- ◇ Egy macska, aki a játékreplővel egy szobában áll megkísérelhet egy 7+os sebesség dobást, hogy lecsapja a replőt. Az áruol is megkísérelheti ezt, de ő egy 5+os sebesség dobást végez. Ezután egy macska azonnal megtámadhatja a gépen ülő egyik felfedezőt (és a hősök megpróbálhatják újraindítani a gépet a saját fordulóik során).

Ha nyertél...

Hónapokig tart majd az összes adat analízisének, de egy dolog biztos – a macskáid kiemelkedő sikeréért értékelik ezt a kísérletet!



Jobb a barátokkal

Sok évvel ezelőtt belefúladtál a ház alatti mocsárba. Azóta szellemként létezel, egyedül és elveszve vizes sírodban. Aztán egyszer megtaláltad a medált. A medál ereje lehetőséget adott neked, hogy visszatérj haladó alakban és találj másokat, akik talán megosztanák veled szürke létezésed.

Gondosan kiválasztottad hát és a házba csaltad új barátaidat. Most pedig itt az idő, hogy ők is csatlakozzanak hozzád a halálban. Már hallod is, ahogy a víz feltölti a pincét. Nem szabad hagynod, hogy elszökjenek!

A halál jobb barátokkal együtt.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakj egy ötszögletű tárgytokent (ami az evezőshajót jelöli) a padlásra. Ha a padlás még nincs játékban, akkor kell odaraknod az evezőshajó jelzót, ha a padlást felfedezik.
- ◇ Rakj félre 4 erő dobás jelzót (háromszögletű). Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomkövetni.

Mit tudunk a hősről?

A ház és a környező területek folyamatosan süllyednek egy földalatti mocsárba. A hősök megpróbálnak majd elmenekülni innen.

Akkor nyersz ha...

...a szellemjárásat elkezdő hősök legalább fele meghal, vagy ha tönkreteszed az evezőshajót.

Kötelező lépések a forduló során

Minden forduló végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve.

Az áradás

A forduló számától függően a ház egyes szintjeit el fogja önteni a víz. Mikor előreléptetted a forduló/sérülés jelzősávot egy új számra, akkor mondd el a többi játékosnak, hogy a ház melyik szintjét önti el a víz, illetve hogy az elárasztás teljes vagy csak részleges.

Kör Áradás szintje

- 1 A pince részben elárasztva.
- 2 A pince teljesen elárasztva.
- 3 A pince teljesen elárasztva és a földszint részben elárasztva.
- 4 A pince és a földszint teljesen elárasztva.
- 5 A pince és a földszint teljesen elárasztva, az emelet részben elárasztva.
- 6 Az egész ház teljesen elárasztva a játék hátralevő részére.

Az elárasztás minden hősrre hat, de rád nem. Az áradás hatásai a Túlélés titkai könyvben vannak leírva.

Speciális támadási szabályok

Megtámadhatod az evezőshajót forduló során egyszer, de csak erő támadással. Megkísérelhetsz egy 3+0 erő támadást az evezőshajó megrongálásához. Minden alkalommal, amikor megrongárod az evezőshajót, rakj egy erő dobás jelzót a karakterkártyádra. Az ötödik sikeres erő támadás megsemmisíti az evezőshajót; távolítsd el a házból, amikor ez megtörténik.

Ha nyertél...

Barátaid élettelen teste a tied mellett lebegnek, gyengéden egymásnak ütközve a zavaros vízben. Egy kis idő után kinyitják a szemüket, te pedig levezeted őket a hideg, sötét víz mélyére. Hazavezed őket.

Sakkmatt

HALÁL

Tudás 8

Jól ismered a szöveget, amit azok a bolondok épp most olvasnak Ebenezer nagybácsi naplójában: „Én, Ebenezer Slocum, megtaláltam a módszert, amivel magát a Halált kényszeríthetem, hogy jelenjen meg előttem. Felkészültem, hogy kihívjam és legyőzzem a Halált egy versenyben! Tanulmányok segítségével felvérteztem az elmém. Óh, a Halál nem lesz büszke ma éjjel!”

Nos, az öreg főszer csontjai még mindig a saktábla mellett porladnak. Kétled, hogy ezek a bolondok jobban teljesítenének nála. Legyőzni a Halált?! Na persze!

Biztos, ami biztos teszel róla, hogy egyikük se nyerjen a játékban. Végül is, nem tudnád elviselni még a gondolatát sem, hogy bárki okosabb lenne nálad, és biztosan tudod, hogy te képtelen lennél legyőzni a Halált sakkban!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakj egy kis lila szörnytokent (ami a halált jelzi) egy szobába az általad kiválasztott hős mellé.
- ◇ Rakj öt ötszögletű tárgytokent (amik a szent pecsétet jelzik) a következő szobákba, vagy most, vagy amikor felfedezik őket: a páncéltér, a kriptá, a kutatólabor, a műtő labor és a trófea szoba. Mondd el a hősöknek, hogy öt ilyen szent pecsét létezik, de ne közöld velük, hogy melyik, még felfedezetlen szobákban vannak.

Mit tudunk a hősökről?

Egyikük megpróbálja majd megverni a Halált egy sakkjátszmában. A szent pecsétek segítik őket ebben. Ha csak egyszer is legyőzik a Halált, akkor vesztesz.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal. Akkor is nyersz, ha nincs felfedező a Halál szobájában a szörnyforduló elején. (Ha senki nincs ott, az azt jelenti, hogy a hősök feladták a játszmát.)

A Halál kötelező cselekedetei

A szörnykör alatt a Halál a szobájában levő, legmagasabb tudással rendelkező felfedező ellen játszik. Mind a ketten tudás dobást kísérlelnek meg, de a Halál csal. Az első dobás után újradobhatja bármely üres kockát. (Pl., ha a Halál 8 kockával dob és közülük 2 kocka sikertelen, akkor azt a két kockát „üres kockának” tekintjük. Ezt a két üres kockát újradobja, de csak egy alkalommal.)

A Halál és ellenfele ezután összehasonlítják az eredményeiket. Ha az eredmény döntetlen, akkor semmi sem történik. Ha a Halál eredménye nagyobb, akkor levesz egy sakkbábút:

- ◇ Ha a Halál 1 vagy 2 ponttal nyer, akkor levesz egy gyalogot és minden hős veszít 1 épelméjűség pontot.
- ◇ Ha a Halál 3 vagy 4 ponttal nyer, akkor levesz egy tisztet és minden hős veszít 1 erő pontot.
- ◇ Ha a Halál 5 vagy több ponttal nyer, akkor síri hangon közli: „sakk.” Minden hős veszít 1 épelméjűség és 1 erő pontot.

Speciális támadási szabályok

- ◇ A Halál semmi más módon nem befolyásolható, csak a sakkjátszmában.
- ◇ Nem mehetsz be a Halál szobájába, illetve nem befolyásolhatod a bent levő hősöket semmi módon, mint pl. a csengő, a revolver vagy a dinamit használata. (Mestered nem szereti, ha elvonják a figyelmét a játékról.) Nem veheted fel a szent pecsétet, de ellophatod azokat a hősöktől.

Ha nyertél...

Ha! A bolondok! Tudtad, hogy nem képesek legyőzni a Halált saját játékában. Na és ha egy kicsit segítettél is a Halálnak, akkor mi van? Az a fontos, hogy most már halottak és te pedig még mindig itt vagy.

Sakkmatt!

Pokolfajzatok

Atűzdenevérek válogatós állatok. Csak éjszaka jönnek elő és nem képesek szaporodni emberi vér fogyasztása nélkül. Ennek ellenére aranyosak, ők a te kedvenc kisállataid. Elhoztad nekik az embereket, akikre szükségük van. Most már csak annyi a dolgod, hogy meggyőződj róla, hogy megkapják a szükséges vért.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Készíts elő kis vörös szörnytokeneket, amik a tűzdenevéreket fogják jelképezni. Tegyél annyit, amennyi játékosok számának fele felé kerekítve abba a szobába, ahol a kísértést felfedték.

Mit tudunk a hősről?

A testükben hordozzák azt a vért, amire a denevéreidnek szüksége van a szaporodáshoz. A hősök megpróbálnak majd megállítani téged.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

Mikor a denevérek szörnyforduló alatti mozgására dobsz, akkor a dobott értéknek megfelelő számú denevérjelzőt le kell rakjál abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték. A denevérek nem tudnak abban a fordulóban mozogni, amikor megjelennek.

TŰZDENEVÉREK

sebesség 3

Speciális támadási szabályok

- ◇ A denevérek nem támadnak és nem lehet őket megtámadni.
- ◇ Miután mozgattad a szörnyeid, dobj 1 kockával minden denevér után, aki egy vagy több hőssel osztozik egy szobán. Minden jelenlévő hős annyi fizikai sérülést szenved el, amennyit dobtál. (A páncél kártya csak 1 pontnyi sebést véd ki.)
- ◇ A denevérek nem lassítják le a hősök mozgását.

Ha nyertél...

Kis denevéreid mohón lakmároznak a házban szét-szórt felfedezők testéből. Rövid idő múlva még több tűzdenevér fogja égető jelenlétével felfűteni a házat. Az élet körforgása... mi lehetne ennél gyönyörűbb?

A trónörökös

Végeztek, ahogy azt mindig is tudtad. Az ősi Romanescu család vagyonának és hatalmának utolsó örökösei. Jelenleg a te családod gondoskodik a vagyonról, de ha az igazi örökös felül a trónra, miközben a Romanescu gyűrűt és lándzsát hordozza, akkor el fog venni tőletek mindent. Ennek nem szabad megtörténnie!

Ma éjjel a lesben álló orgyilkosaid végeznek az örökösrel, és a családod hatalomban marad.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Ha a szobrok folyosója még nincs játékban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a ház egy elérhetetlen részére. Ezután keverd össze a szobalapok pakliját.
- ◇ Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomon követni.
- ◇ Annyi orgyilkosod rejtőzött el a házban, ahány játékos vesz részt a játékban. Titokban írd le egy papírra a szobákat, ahol rejtőznek, a következő megszorítások figyelembe vételével:
 - ◇ Minden orgyilkosnak már játékban levő szobákban kell elrejtőznie.
 - ◇ Nem rakhatsz egy orgyilkosnál többet egy szobába.
 - ◇ Nem rakhatsz orgyilkost foglalt szobákba, vagy a szobrok folyosójára.

Mit tudunk a hősökről?

Egyikük az igazi örökös, de nem tudod melyikük.

Akkor nyersz ha...

...az örökös meghal.

ORGYILKOSOK

Erő 2

Az orgyilkosok használata

- ◇ Amikor egy hős olyan szobába lép be, ahol orgyilkos van, dönthetsz úgy, hogy felfeded az orgyilkost. Ha így teszel, azonnal támadd meg a hőst az orgyilkossal (még akkor is, ha éppen nem a te fordulód van). Az orgyilkosok minden támadása lesből történik. Minden orgyilkos ereje csak 2, de ha támad, akkor ellenfele nem védekezhet.
- ◇ Egy támadás elvégzése után, az orgyilkos megmérgezi magát és meghal. Húzd le a papírodról ezt az orgyilkost.
- ◇ Amikor egy hős meghal, megkérdezheted, hogy ő volt-e az örökös. A hősöknek igazat kell válaszolniuk.

Kötelező lépések a fordulód során

A fordulód végén, léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve.

- ◇ A 3. forduló végén annyi új orgyilkos jelenik meg a házban, mint a játékot elkezdő felfedzők száma. Titokban írd le a nevüket és a rejtőzködő helyüket. Egy olyan üres szobába rakható őket, ahol nincs másik orgyilkos.
- ◇ A 6. forduló végén helyezz le új orgyilkosokat, úgy, ahogy azt 3. forduló végén tetted.

Ha nyertél...

Az örökös halott. Családod lopott vagyona biztonságban van. Ahogy elsetálsz az összetört test mellett, egy papírkoronát ejtesz mellé. A korona vörössé válik az örökös kiontott véréből, te pedig csendesen becsukod magad mögött az ajtót.

Élve eltemetve

A lélektáblán előre-hátra siklik a jelző a rajzolt betűk felett anélkül, hogy bárki is hozzáérne. Mindenki elszörnyedve nézi, ahogy a betűk lassan a következő szöveget adják ki:

É L V E E L T E M E T V E.

Hülye tábla. Ez a kis akciója épp elég volt ahhoz, hogy megtörje a varázsige hatását, amit arra használtál, hogy a többiek ne vegyék észre egyikük hiányát – az áldozatod hiányát, akit élve temettél el, pont mielőtt ők a házba érkeztek volna.

Ha nem csinálsz valamit gyorsan, talán még megtalálják áldozatodat. Ez soha nem történhet meg! Az mind szép és jó, ha valakit megkínozhatsz, de ha az áldozat nem hal meg az olyan, mint... nos, mint egy kellemes ebéd desszert nélkül. És te imádod a desszertet.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Állítsd össze a forduló/ sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomon követni.
- ◇ Válassz ki egy már felfedezett szobát a pincében. Titokban ird le a választott szoba nevét. Az általad elásott személy ebben a szobában van. Ha ötnél kevesebb szoba van jelenleg a pincében, beleértve a lejárót is, akkor felhúzhatsz és lehelyezhetsz még szobákat a pincébe, addig amíg legalább öt nem lesz, majd ezután ird le a kiválasztott szoba nevét.

Mit tudunk a hőskről?

Megpróbálják megmenteni az elásott személyt.

Akkor nyersz ha...

...az elásott személy meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

Tatsd számon, hogy mennyit sebződik fordulónként az elásott személy. Az eltemetett személy 12 pontnyi sérülést tud elviselni, mielőtt meghal. A fordulód végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve. Ezután dobj annyi kockával, amennyi az aktuális forduló száma. Az eltemetett személy annyit sebződik, mint a dobott érték.

A lélektábla

- ◇ A lélektábla segíti a hősöket. Az a felfedező akinél éppen van, nem adhatja oda senkinek és nem is dobhatja el.
- ◇ Ha legalább 2 pontnyi sérülést okozol egy erő támadással, sebzés okozása helyett ellopható a lélektáblát. Ha ellopod a lélektáblát az egyik felfedezőtől, akkor az azonnal megsemmisül és a kártyáját el kell dobni.

Ha nyertél...

Ahhhh, igen. Örjögő társaid túl későn érkeztek.

Valahogy megehéztél ettől a kis tesztmozgástól.

Itt az idő egy kis kései vacsorához... valami finom desszerttel!

Láthatatlan áruló

A hogy átkutatjátok ezt a poros, öreg házat, észreveszed, hogy szavakat véstek az ujjadon viselt gyűrű belső felére. Hangoosan kimondod a szavakat, erre szörnyű fájdalom hasit a bal szemgolyódon keresztül mélyen a koponyádba. Olyan szörnyű fájdalom tölt el, hogy a saját bőröd is lekaparnád, hogy elműljék.

Hirtelen eltűnik a fájdalom és vele együtt az öntudatod is. A tested is eltűnt. Nem, várjunk csak, láthatatlan lettél... egy láthatatlan vadász, aki kész ölni.

Igen, ez az, ölni! Valami mindig visszatartott ezelőtt, de most már tehetsz amit akarsz. Úgy érzed magad, mint egy kályök karácsonykor. Itt az ideje felnyitni a barátaid... öő, az ajándékokat!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Vegyél elő egy darab papírt. Válaszd ki az egyik lerakott szobát a házban. Írd le a szoba nevét – itt állsz most. Ezután távolítsd el a figurádat a házból.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálnak megtalálni és megölni téged.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

Hogyan mozogjak?

- ◇ Ahelyett, hogy a figurádat mozgatod a ház szobáiban, írd le a szoba nevét, ahol be fogod fejezni a mozgást. (Használd a sebesség értéked és a normál mozgási szabályokat.) Ha ki akarsz menni egy olyan szobából, ahol van felfedező, akkor nem kell extra mezőként számolnod azt a szobát (ahogy a szörnyek tennék).
- ◇ Továbbra is felfedezhetsz új szobákat, de így a hősök nyilván tudni fogják, hogy hol állsz amikor az új lapkát lerakod a házba.

Tárgyak ellopása

A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy sebességdobást azért, hogy ellopj egy tárgyat egy felfedezőtől, ha ugyanabban a szobában fejezed be a mozgásod, ahol ő áll. (Ez nem sebesség támadás, és ellenfeled nem védekezhet ellene.) Az eredmények:

Dobás Eredmény

- 4+: Elveszed a tárgyat.
- 1-3: Sikertelen vagy, de nem kell megmondanod a játékosoknak, hogy melyik felfedezőtől próbáltál lopni.
- 0: Sikertelen vagy, és meg kell mondanod a játékosoknak, hogy melyiküktől próbáltál lopni.

Speciális támadási szabályok

- ◇ Nem végezhetsz a továbbiakban élméjűség támadásokat a gyűrű segítségével.
- ◇ Hacsak nem egy tárgy segítségével támadsz, akkor minden támadásod lesből történik. A normál támadás helyett, dobj annyi kockával, mint a játékot elkezdő hősök számának fele, felfelé kerekítve. A megtámadott hős ennyi fizikai sérülést szenved el. Ellenfeled nem védekezhet a támadás ellen.
- ◇ Ha egy hős sejt (vagy tudja) melyik szobában vagy és megtámad téged, akkor azt a támadást a szokott módon kell kezelni.
- ◇ Egy fordulód alatt megkísérelhetsz egy lopást és egy támadást is.

Ha nyertél...

Barátaid a házon belül szétszórva fekszenek. Az arcodat bámulod, amely láthatóvá vált a ráfolyt vér maszkja alatt. Ahogy letörled a vért ismét eltűnsz a szem elől. Ez jó móka volt!

Legközelebb talán a gyűjtogatást próbáld ki. Mindig is érdekelt, milyen lehet végignézni, ahogy valaki szénné ég.

Kisértés

41

Itt jó a hős

A halhatatlanság olyasvalami, amiért a legtöbb ember bármit megadna. Ezért is csodálkoztál, hogy a te halhatatlanságodhoz milyen olcsón jutottál hozzá. Csak annyit kell tenned, hogy kinyitasz egy kis kaput a Pokolba, és az uraid hagyják, hogy megtarthatd ezt az ajándékot örökre.

Bár már halhatatlan vagy, azért nem szereted az időt pocsékolni. Legjobb lenne minél előbb kinyitni a rémületes kaput.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Emeld meg az összes olyan képesség értéked a kezdő szintre, ami esetleg lecsökkent korábban.
- ◇ Ha még nincs semmilyen fegyverkártya nálad (mint pl., a revolver, a balta vagy a vértőr), akkor válogasd át a tárgypaklit és vedd magadhoz az első fegyvert, ami a kezvedbe kerül. Ezután keverd meg a tárgypaklit.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálnak megakadályozni a Pokolkapu kinyitásában.

Akkor nyersz ha...

...kinyitod a Pokolba vezető kaput.

Hogyan nyissam ki a Pokol kapuját?

Végezd el a következőket, sorrendben:

1. Fel kell áldoznod (megölnöd) az egyik hóst egy fegyver segítségével és elvinni a testét a katakombába, a szakadékbába vagy a pentagramma szobába. Úgy veheted fel és viheted a testet, mint egy tárgyat. Míg egy testet cipelsz, minden szoba ahová belépsz két mezőnyi mozgásnak számít. A kutya nem vihet magával testeket.
2. Ha a test már a fenti szobák egyikében van, akkor megkísérelhetsz egy 4+os épelméjűség-, vagy tudásdobást a kapu kinyitásához. Fordulód során egyszer kísérelheted meg ezt a dobást.

A halhatatlanság hatásai

- ◇ A képességpontjaid nem változnak egyik irányba sem, még akkor sem ha felveszel vagy eldobsz tárgyakat, ha csak a hősök nem találnak valami speciális módot képességeid csökkentésére.
- ◇ Nem lehet tőled tárgyakat ellopni.
- ◇ A felfedezők nem akadályozzák a mozgásodat.

Speciális támadási szabályok

- ◇ Nem lehet téged megtámadni, és a szobalapok és tárgykártyák hatásaitól sem sérülsz.
- ◇ A szokott módon támadsz, de nem sérülsz ha közben legyőznek.

Ha nyertél...

Ahogy a kapu belehasít a házba és a világodba, már hallok is ahogy az elátkozottak sikolyai elkeverednek a később elkárhozókéval. Kárhózat és rémület, halál és pusztulás... és te immúnis vagy az egésze. Élvezd hát!

A csillagkór

Ez a kísértés a szabálykönyv 17. oldalán olvasható rejtett áruló szabályt használja. Minden játékos olvassa el a Túlélés titkaiban található kísértést.



Mindannyiunkat utolér a halál

Miert nem tudják mások is megérteni, hogy ez a ház életben van? Ez egy élő, potens lény. Mint minden élőlénynek, neki is ennie kell, hogy életben maradjon.

Hosszú idővel ezelőtt üzletet kötöttél a dombtetőn álló öreg házzal. Tíz évente mindig egy új csapat embert hozol a házba. Ha már megérkeztek, a ház majd kiszívja belőlük az életet, felgyorsítva öregíti őket, míg csak porrá nem válnak. Viszonzásul te is kapsz újabb 10 évnyi életerőt és fiatalságot.

Már látod is a megjelenő ráncokat és a reszketést tagjaikban. Elkezdődött!

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Minden hős azonnal öregszik 10 évet, beleértve a medált hordozó felfedezőt is. Olvasd el a lenti „Évtizedek hatásai” táblázatot és mondd el minden hősnek, hogyan állítsa be a képességeit a változások hatására.

Mit tudunk a hősről?

Gyorsan öregednek, de találtak egy medált, ami valahogy meghiúsítja az öregedési folyamatot.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

A fordulód végén ...

...minden hős dob egy kockával és annyi évtizedet öregszik, amennyit dobott. Ha egy felfedező egy újabb évtizedbe lép, akkor a következő hatások érik:

Évtized Hatás

20-as	Kapsz 1 erő és 1 sebesség pontot.
30-as	Kapsz 1 józanság és 1 tudás pontot.
40-es	Vesztesz 1 sebesség és kapsz 1 józanság pontot.
50-es	Vesztesz 1 pontot egy fizikai képességből és 1 pontot egy mentális képességből.
60-as	Vesztesz 1 erő és 1 sebesség pontot, és elszenvedsz 1 pont mentális sérülést.
70-es+	Vesztesz 1 pontot mind a négy tulajdonságodból.

A hatások összeadódnak. Pl., ha egy karakter egy forduló alatt a 40-es éveiből a 60-as éveibe került, akkor veszít 1 erő és 1 tudás pontot az 50-es éveibe lépés miatt, majd ezután még veszít 1 pontnyi erőt, sebességet és tudást is, mivel a 60-as éveibe lépett.

Táplálkozni a halálból

Amikor egy hős meghal (bármely okból), azonnal dobhatsz 3 kockával és hozzáadhatod a dobott eredményt a karakterlapodon szereplő képességekhez, bármely kombinációban.

A medál

Nem veheted fel, nem lophatod el, nem szállíthatod a medált.

Ha nyertél ...

Hamu a hamuhoz, por a porhoz. A Halál mindannyiunkat megtalál ... nos, majdnem mindannyiunkat. Te egészen jól érzed magad. Elhagyod a házat, bezárod magad mögött az ajtót és búcsút intesz – a következő évtizedig.

Kisértés



Tik-tak-tik-tak

Ellenőrizhetetlenül vihogsz, ahogy a munkád eredményét szemléled. Mindegyik felfedezőre egy-egy bombát erősítettél. Most már, ha akarják, ha nem, akkor is tisztelniük és szolgálniuk kell téged.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Ha nincs nálad a dinamit kártya, akkor vagy vedd el attól akinél van, vagy válogasd át a tárgypaklit, vedd el a lapot, majd keverd meg a tárgy paklit.
- ◇ Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a csipeszt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomónkövetni.

Mit tudunk a hősről?

Egy-egy időzített bombát erősítettél rájuk. Megpróbálják majd hatástalanítani a bombákat.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal, vagy ha elkészülsz a nagy bombával.

A nagy bomba

A 12. fordulóra készülsz el a nagy bomba összeszerelésével. Ezután a nagy bomba felrobban és mindenki meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

A fordulód végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve. Ezután add hozzá ezt a számot a még a játékban levő játékosok számához. Dobj ennyi kockával (maximum 8-al dobhatsz). Ha az eredmény 8+, akkor a hozzád bal felől legközelebbre ülő élő hős, akin aktív bomba van, felrobban. Az a hős és minden más hős is, aki abban a szobában áll, meghal. Bármely tárgy vagy ómen, amit ezek a hősök birtokoltak, megsemmisül (ezeket a kártyákat el kell dobni).

Speciális támadási szabályok

- ◇ Nem mozoghatsz; akármelyik szobában is voltál a szellemjárás elején, ott kell maradnod. Elmélyülten dolgozol a nagy bombán. Ha a misztikus felvonóban vagy, akkor az nem működik többé.
- ◇ Van nálad egy közelségi kapcsoló, amivel be tudod indítani az időzített bombákat. Az első forduló vége után, bármely felfedező, akin időzített bomba van és belép a szobádba, vagy azzal szomszédos szobába, azonnal felrobban, összes tárgyával és ómenével együtt. (A szomszédos szobáknak nem kell ajtóval összekötni lenniük.) Minden hős, aki ugyanebben a szobában áll szintén felrobban (tárgyaival és ómenével együtt). Rád nem hatnak ezek a robbanások.
- ◇ Miután egy hős bombáját hatástalanították, már nem hat rá a 8-os dobás, sem a közelséged. Vagy megvárod, míg a nagy bomba felrobban és elintézi őt is, vagy megvárod, míg a szobádba lép, hogy megtámadhasd.
- ◇ Használhatod a dinamitot a saját szobádban is (az ajtónyílással összekötött szomszédos szoba helyett), de rád nem hat.

Ha nyertél...

A bombád gyönyörű. Egy igazi, művészi mester-munka. Az összes tudásod és örült szenvedélyed csúcspontja. Itt az idő büszkén megmutatni a világnak!

A lakoma

A ház folyosóin bolyongva ízletes étel illata üti meg az orrod. Meghívtak egy lakomára! Ahogy megpróbálsz kitalálni, hogy mi lesz a fő fogás, várakozásod hamarosan ördögi örömmé válik. Emberi testrészek hevernek a folyosókon szerteszét, félig megrágcsálva, túlfőzve, és a maradványok ösvénye egy levágott fejhez vezet, amit ezüst tálcán szolgáltak fel. A hegyen álló öreg házbéli barátaid a kedvenc ételeidet készítették el.

Te egy civilizált kannibál vagy, akinek szívesen segítenek a házban élő szörnyszülöttek a következő fogás elkészítésében az áldozatokból, akiket te magad hoztál ide.

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Ha az ebédlő még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a szobát a földszintre. Ezután keverd meg a lapkák pakliját. Rakj az ebédlőbe annyi kis lila szörnytokent, ahány hős játszik. Ezek jelképezik a kannibálokat.

Mit tudunk a hősökről?

A kannibálok által korábban elfogott áldozatok kiszöktek a padlásról. A hősök valószínűleg megpróbálják majd megmenteni őket.

Akkor nyersz ha ...

...az összes áldozatot megeszik, vagy ha minden hős meghal. Ha csak egyetlen áldozat is megszökik a bejárati ajtón keresztül, akkor már csak a hősök megölésével győzhetsz.

A KANNIBÁLOK

sebesség 2, erő 4, épelméjúség 4

Speciális támadási szabályok

- ◇ Ha egy kannibált elkábítana egy támadás, akkor az a támadás megöli.
- ◇ Ha egy kannibál, vagy az áruló sikeres támadást indít egy áldozat ellen, akkor az áldozat meghal, elkábulás vagy sérülés helyett, és a támadó felfalhatja. Az áldozatok nem okoznak sérülést, ha sikertelennek bizonyul az ellenük indított támadás.
- ◇ Az áruló és a kannibálok nem lassítják le az áldozatokat; az áldozatok sem lassítják az árulót és a kannibálokat.

Zabálás

- ◇ Amikor egy áldozatot megölnek, akkor holttest lesz belőle (fordítsd meg az áldozatjelzőt a kábultságot jelző oldalára). Amikor egy felfedező megölnek, fektesd el a figuráját. Ha a fordulód elején egy szobában állsz egy holttesttel vagy halott felfedezővel, akkor te vagy egy kannibál „felzabálhatjtok” a testét, ha nincs a szobában élő felfedező.
- ◇ Ha egy teljes fordulót azzal töltesz, hogy egy holttestet felzabálsz (más akciót nem is végzel), akkor 1 pontot hozzáadhatsz minden képességedhez. Egy kannibál is növelheti képességei értékét ezen a módon. (Egy darab papíron kövesd a képességei változását.) Miután egy holttestet felzabáltak, távolítsd el a tokent, vagy a figurát a játékból.

Ha nyertél...

Magasra emeled áldozatod levágott fejét és elkántálod a rituálé utolsó mondatát: „Húson, véren és csonton keresztül, a magam húsa, vére és csontja nincs többé!” Mágikus erő ömlik végig a testeden és érzed, ahogy sejtjeidből kimosódik a halandóság átka.

Halhatatlanság tölti meg húsd kiürült csatornáit. A kannibálok meghajolnak előtted és téged imádnak.

Az Ouroboros féreg

Érzed, ahogy a tested megnyílik. Koponyád kétfelé nyílik és a tested is két részre válik a gerinced mentén, hogy végül egy hihetetlenül hosszú kígyó váljon belőle. Kezeid és lábaid beleolvadnak kígyószőrű testedbe. Óriásnak érzed magad, de még ettől is nagyobbra szeretnél nőni. Erős késztetést érzel, erősebbet mint bármi ezelőtt – olyan erős késztetést, hogy összeroppantánád a világot miatta. Talán azzal kezded, hogy ezt a házat roppantod össze.

Azonnali cselekedetek

- ◇ Távolítsd el a figurád a játékból. Mostantól egy óriási, kétféjú kígyó-szörny vagy: az Ouroboros féreg.
- ◇ Minden tárgyadat a földre ejted; rakj egy tárgyalom jelzöt abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték. Ha nálad van a lány, a kutya vagy az örült kártya, akkor felfalod őket, a kártyájukat pedig el kell dobnod.
- ◇ Rakd a két Ouroboros fej jelzöt (nagyméretű) abba a szobába, ahol a kisértést felfedték.
- ◇ Készíts elő 16 kis zöld szörnytokent (Ouroboros teste).

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálnak megölni téged.

Akkor nyersz ha ...

...mind a 16 féreg test jelzöt le tudod rakni a házba. Ekkor már elég nagyra nőttél ahhoz, hogy elpusztítsd a házat és megszökj innen.

OUROBOROS FEJ

sebesség 1, erő 6

- ◇ A féreg fejait nem lehet elkábítani. A fordulód során külön kockával dobsz a féreg két fejének mozgáspontjainak meghatározásához. Adj egy féreg test jelzöt minden olyan szobába, amit elhagy a féreg egyik feje és senki nem volt akkor abban a szobában. Minden szobába csak egy féreg test jelzöt rakhatsz.
- ◇ Keresztülmozoghatsz azokon a szobákon is, ahová korábban már raktál féreg test jelzöt; ide már nem kell további jelzőket leraknod.

- ◇ Nem mozoghatsz át a titkos lépcsőn, a titkos átjárón, ill. nem mehetsz be a misztikus liftbe sem.
- ◇ Mindkét Ouroboros fej felfedezhet új szobákat. Hagyd figyelmen kívül ezen szobák szimbólumait. Egy szimbólummal megjelölt szoba felfedezése nem vet véget a fej mozgásának (ha képes lenne tovább menni).

Speciális támadási szabályok

- ◇ Miután a hősök elvégeznek egy speciális rituálét, már képesek lesznek megtámadni Ouroboros fejait. Mindkét fejet annyiszor kell megütni, amennyi a játékosok számának fele (felfelé kerekítve). Ha ez bekövetkezik, akkor az a fej elpusztul. A forduló/sérülés jelzésávon kövesd nyomon a bevitt találatok számát.
- ◇ Csak a féreg fejei tudnak támadni, de mind a fej, mind a test jelzők gátolják a hősök mozgását. A hősök nem befolyásolják a féreg fejének mozgását.
- ◇ Ouroboros fejait nem lehet elkábítani.
- ◇ A féregre nem hatnak a revolver és egyéb sebesség támadások.

Ha nyertél...

Az egész házat körbekerítetted. Masszív tested feltekerve kígyózik körülötte, összeroppantva a ház faanyagát. Nagyobbá és erősebbé válsz a felszabaduló energiáktól. Nemsokára elég nagyra nősz majd, hogy az egész világot körbetekerd és rabul ejtsd tested tekervényeinek szorításában.

Miután a világ már a tiéd, a csillagok lesznek a következők.

Mint egy halom tüzifa

Az öreg házhoz vezető kocsúton az öt évvel ezelőtt ebben a házban történt brutális gyilkosságsorozatról mesélsz a többieknek. Egy csapat tinédzser kiszökött a nyári tábor biztonságából, hogy felfedezzék a hegyen álló öreg házat. Talán egy romantikus kalandra vágytak... de egy örült egyenként lemészárolta őket. Elmondtad nekik, hogy a gyilkost nem lehet megölni és mindig visszatér, hogy újra ölhessen.

Jó oka van annak, hogy ennyit tudsz a dologról. Az örült egy távoli rokonod volt. Most vissza akar térni az öreg házba, és szüksége lesz új áldozatokra...

Azonnali cselekedetek

- ◇ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◇ Rakd a Vörös Jack jelzőt (nagy méretű) az előszobába, közvetlenül a bejárati ajtó mellé.

Mit tudunk a hősökről?

Egy olyan fegyver után kutatnak, amivel megölhetik Vörös Jacket.

Akkor nyersz ha...

...minden hős meghal.

VÖRÖS JACK

sebesség 3, erő 3, épelméjűség 3

- ◇ Ha legyőzik Vörös Jacket egy támadással, akkor időlegesen el kell távolítod a házból ahelyett, hogy elkábulna vagy megsérülne. Következő fordulód elején Vörös Jack visszatér; rakd a jelzőjét újra az előszobába.
- ◇ Minden alkalommal, mikor Vörös Jack visszatér, adj hozzá minden képességéhez 1 pontot (írd le ezeket egy papírra).
- ◇ Vörös Jack félelmet sugároz magából. Minden felfedező forduló elején, ha az adott felfedező Vörös Jackkel egy szobában áll, akkor az a karakter el kell végezzen egy sikeres 3+ épelméjűségdobást, vagy veszít 1 pontot egy szellemi-, és 1 pontot egy fizikai képességéből.

Ha nyertél...

Vörös Jack esetlen alakja barátaid teste felett imbolyog. Feléd fordul, halovány arcát eltorzítja a letörölhetetlen, természetellenes vigyor. De te máris unatkozol. Ne aggódj. Ha jól rémlik, egy kollégiumot láttál idefelé az út mellett...

Jól áll neked

Még csak öt éves voltál, amikor rajtakaptál egy szellemet édesanyád hálószobájában, ahogy az épp anyukád lelkét készült ellopni. Könyörögtél a szellemnek, hogy ne tegye és az hajlott is a szavadra... de ennek ára van. Azért hoztad ma ide a barátaidat, hogy az ő lelkükkel fizess meg a kialkudott árat.

Most a barátaid egyenként a padlóra omlanak. Egy erős szellem kiszakította lelküket a testükből, kilökte őket az asztráltérbe. Az élet nem fair... de a kisgyerekeknek szükségük van az anyukájukra.

Azonnali cselekedetek

- ◊ A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.
- ◊ Tegyel egy kis lila szörnytokent (ami az asztrálszellemet jelzi) a karaktereddel egy szobába.
- ◊ Az asztrálszellem kiszakította a hősök lelkeit a testükből. A fizikai testük most eszméletlenül fekszik.

Mit tudunk a hősokról?

Megpróbálják elpusztítani az asztrálszellemet. Ha sikerül nekik, akkor visszatérhetnek a fizikai testükbe.

Akkor nyersz ha...

...az összes hős lelke elpusztul, vagy ha az asztrálszellem elfoglalja az egyik hős lélektelen testét.

Hogyan száll meg a szellem egy testet?

Miután elpusztítottad egy hős lelkét, az asztrálszellem megkísérelhet egy rituálét, hogy elfoglalhassa az adott hős lélektelen testét.

- Fordulója során egyszer az asztrálszellem megkísérelhet egy épelméjűségdobást, hogy az azonos szobában levő hős testére hathasson. A sikerhez többet kell dobnia, mint az elfoglalni kívánt felfedező kezdő épelméjűség értéke. Minden sikeres dobás után rakj egy épelméjűségdobás jelzőt (háromszögletű) a test mellé.
- ◊ Ha egy hős teste mellett összegyűlik annyi épelméjűségdobás jelző, mint ahány játékos van, akkor az asztrálszellem megszállja azt a testet, te pedig nyersz.

ASZTRÁLSZELLEMEK

sebesség 3, épelméjűség 6, tudás 6

- ◊ Az asztrálszellem képes falakon át úgy mozogni, mintha a szomszédos helyiségeket ajtó kötné össze, de padlón és mennyezetben át nem mehet.
- ◊ Az asztrálszellem nem támadhatja meg egy felfedező fizikai testét. Megtámadhatja egy felfedező lelkét, de csak épelméjűség vagy tudás támadásokkal.
- ◊ Az asztrálszellem nem kábul el, ha legyőzik.

A felfedező lelkének legyőzése

- ◊ Te megtámadhatod egy hős eszméletlen testét. Az a hős nem védekezik a támadás ellen. Dobj két kockával és annyi mentális sebzést okozol a hősnek, amennyit dobtál.
- ◊ Ha elpusztítod egy hős lelkét a teste ellen irányuló támadással (úgy, hogy lecsökkented a koponya jelig a tudás- vagy a épelméjűség értékét), akkor az asztrálszellem nem lesz képes elfoglalni azt a testet.

Ha nyertél...

Egyik barátod teste álló helyzetbe vergődik, úgy kapkodva levegő után, mintha most tanulna lélegezni. Nem túl sok dolog változott meg a barátodon... ugyanakkor mégis minden másképp van. Barátod rád néz és azt suttozza, „Ahhhh ... olyan régóta nem hardtam ilyen hús-ruhát.”

„Jól áll neked” mondd. És tényleg, igazán jól áll neki.

Kisértés



Kincsvadászat

Ebben a kísértésben nincs áruló – csak hősök.
Minden hős azért vetélkedik, hogy megtalálja a
rejtett kincset. A kísértés szabályait megtalálod a
Túlélés titkai kötetben.





Heather Granville
 Kor: 18
 Magasság: 158 cm
 Súly: 54 kg
 Hobbik: Televízió, vásárlás
 Születésnap: Augusztus 2.

Heather mindig is tökéletes volt – tökéletesen vékony, tökéletes szőke, tökéletesen udvarias. Tökély, tökely, tökély. Ha az életében a legkisebb, icurka-picurka dolog nem stimmel, attól már fejfájást kap. Néha olyan szörnyű fejfájásai vannak, mintha valami ki akarna törni a koponyájából. De még ez sem törli le a tökéletes mosolyt az arcáról.

Heather nővére Jenny barátnője – hogy miért, azt Heather fel nem foghatja. Végül is Jenny határozottan nem tökéletes. Heather az iskolából ismeri Villámot és Longfellow professzort. Vivian az édesanyja barátnője már évek óta. Heather legnagyobb félelme, hogy valójában mégsem olyan tökéletes.



Jenny LeClerc
 Kor: 21
 Magasság: 170 cm
 Súly: 64 kg
 Hobbik: Olvasás, foci
 Születésnap: Március 4.

Jenny egy csendes lány. Szeret focizni, de néha túl félénk, hogy rendesen együtt tudjon működni a többiekkel. Jenny számára az a legelvezetesebb dolog, ha egyedül bekucorodhat egy kis helyre egy nagy könyvvel – minél régebbi a könyv, annál jobb. A könyvek tartják vissza, hogy sokat gondolkodjon édesanyja eltűnéséről, és arról a napról 14 évvel ezelőtt, amikor anya elment a boltba, és soha nem tért vissza, otthagya Jennyt egyedül. Örökre egyedül.

Jenny egyetlen barátja Caitlyn, Heather nővére. Jenny ismeri Bikát is, mert csak pár házzal odébb laktak egymástól a Mulberry-közben. És Jenny ismeri Madame Zostrát is a könyvtárból, amit annyira csodálnak mindketten. Jenny legnagyobb félelme, ha nagy embertömegbe kerül, vagy eltéved a pusztában.



Üvöltő Bika
 Kor: 23
 Magasság: 193 cm
 Súly: 130 kg
 Hobbik: Foci, fényes tárgyak
 Születésnap: október 18.

Üvöltő Bika mindig is nagy gyerek volt. Sosem verték meg, mindig ő volt, aki vert... de csak amikor muszáj volt. (Kivéve talán egy alkalmat.) Bika sosem szeret arra rá gondolni, de a vér és a sikolyok beférkőznek az álmaiba a hideg, magányos éjszakákon. Legnagyobb félelme a sötétség.

Bika már gyermekkorra óta ismery Jennyt, mert együtt nőttek fel a Mulberry-közben. Longfellow professzorral a Greenwich Egyetemen találkozott. Bika azóta ismeri Rhinehardt professzort, amióta az esztét tudja. Már gyermekkorra óta neki gyónja meg bűneit (kivéve azt a bűnt, amiről nem szeret beszélni.)



Darrin „Villám” Williams
 Kor: 20
 Magasság: 180 cm
 Súly: 85 kg
 Hobbik: Futás, zene, Shakespeare irodalma
 Születésnap: június 6.

A Villám nem olyan eredeti név olyasvalakinek, aki olyan gyors, mint Darrin. De ő szereti. Kényelmes, és illik hozzá, mint kedvenc futócipője. Darrin a futásnak él, és azért fut, hogy éljen. Amikor nem fut, akkor úgy érzi, mintha valami érte jönne... valami Nem Jó. Amikor fut, néha akkor is a fülebe sutog a szél, és hallja, amint a Nem Jó Dolgok felzárkóznak mögé – gyorsan. Nem csoda, hogy ő a futócsapat sztárja.

Villám a környékről ismeri Jennyt. Nincs vele baj, bár, elég csendes. Madame Zostrát azóta ismeri, amióta az esztét tudja. Végülis ő a nagynénje. Zoe Villám unokahúga, de csak néhányszor találkoztak. Darrin legnagyobb félelme, hogy elkapják a Nem Jó Dolgok (akármik is legyenek azok).



Vivian Lopez
 Kor: 42
 Magasság: 165 cm
 Súly: 64 kg
 Hobbik: Régi filmek, lovak
 Születésnap: január 11.

Vivian tökéletes napja úgy néz ki, hogy későn kel, kávézik fánkkal, és az egyik lován lovagol egész nap. Sajnos nem tölthet így túl sok napot, mert sokat kell törődnie antikváriumával, hogy fennmaradjon. Néha úgy felidegesíti magát, hogy legszívesebben az egész kócerájt felégetné, vagy elég lenne, ha valami kies vidéken légegetne egy fészert... vagy az iskolát. De sosem tesz ilyet. Mégis vannak olyan rémálmai, amikben meggyújtja a gyufát...

Vivian Heather édesanyjának, Sarah-nek a barátnője. Ismeri Madame Zostrát és Rhinehardt atyát is, mert gyakran megfordulnak könyvesboltjában, a „Valami írás”-ban. Vivian az utóbbi pár évben némi extra bevételért elvállalja Missy Dubourde gyermekfelügyeletét havonta legalább egyszer. Vivian legnagyobb félelme a tűz... és ez a megszállottsága is.



Madame Zostra
 Kor: 37
 Magasság: 152 cm
 Súly: 68 kg
 Hobbik: Asztrológia, főzés, baseball
 Születésnap: december 10.

Madame Zostra, avagy „Belladina” (ahogyan az édesanyja nevezi) már egyetemista kora óta foglalkozik tarot-val és tealevél-olvasással. Először részmondkaidőben dolgozott egy okkult könyvesboltban, de most már megvan a saját otthoni asztrológiai vállalkozása. Bár Madame Zostra hivatásszerűen olvassa a kártyákat, azokat soha nem veti ki a saját sorsára. Retteg attól, hogy meglátná bennük a saját halálát, és az olyasmí lenne, amivel nem tudna megbirkózni lelkileg.

Madame Zostra ismeri Viviant és Rhinehardt atyát, mert össze szottak futni Vivian könyvesboltjában. Villám az unokaöccse, és mindig szokott neki adni születésnapra és karácsonyra ajándékokat. Jennyt rendszeresen szokta látni a könyvtárban. Zoe édesanyja tarot jövőmondásért jár Madame Zostrához. Madame Zostra retteg a haláltól... főleg a sajátjától.

**Missy Dubourde**

Kor: 9
Magasság: 127 cm
Súly: 28 kg
Hobbik: Úszás, orvoslás
Születésnap: február 14

Missy nem hiszi, hogy valamikor is más akart volna lenni, mint orvos. A kedvenc ajándéka, amit a világon a legjobban imád, az első orvosi készlete. Mindenkiel, „orvosost” játszik, aki hagyja magát. Még döglött békákat is felvados és egyéb dolgokat is, amit a kertben talál. De néha ez rosszul sült el, és álmaiban egy döglött béka felugrik az ágyára és megfojtja. Aztán sikoltva ébred.

Missy ismeri Petert (és az egész undorító bogárgyűjteményét) az iskolából. Ismeri Rhinehardt atyát a vasárnapi iskolából (mókásan beszél és csokillata van). Missy azon a környéken él, mint Brandon. Ő hordja ki az újságot, mégsem ismeri igazán őt (bár cukinak találja). Missy legnagyobb félelme, hogy a halott dolgok visszatérnek és levadászzák őt.

**Zoe Ingstrom**

Kor: 8
Magasság: 114 cm
Súly: 22 kg
Hobbik: Babák, zene
Születésnap: november 5.

Zoe szeret a szobájában a babáival játszani. Minden babának megvan a saját neve, családja, története, állata és minden más, ami csak egy babát boldoggá tehet. Zoe segít a babáinak, hogy kis történeteket játsszanak, többnyire vidámakat, de néha a babák megharagudnak egymásra és ütnek. Nem mintha az Apukák valaha is megütnék az Anyukákat. Ilyesmi nem történhet. Még kevésbé szabad erről beszélni, ha ez történik. Így Zoe a babáival játszik.

Villám Zoe unokatestvére, de nem igazán ismeri őt. Zoe anyukája Madem Zostrához jár tarot jóvendómondásra. Zoe ott szeret az asztal alatt játszani. Zoe családja néha elmegy Brandon családjával kempingezni. De Zoe ezt nem szereti, inkább a sátorban marad és a babáival játszik. Zoe leginkább a mumustól fél... akárki is legyen az.

**Peter Akimoto**

Kor: 13
Magasság: 149 cm
Súly: 44 kg
Hobbik: Bogarak, kosárlabda
Születésnap: szeptember 3.

Peter két kedvenc helye a világon a kosárpályá és a házuk alatti hely. A kosárlabda-pályát azért szereti, mert ott játszhatja kedvenc játékát. A házuk alatt azért szeret lenni, mert ott sok bogarat össze tud szedni, és ott jól el tud bújni őt bátyja elől. A nagyobb fiúk általában kikezdenek fiatalabb testvérükkel, de Peter bátyjai igazán rászáltak. De hát mi az a pár törött csont, ha családban marad? Peter imádja a bogarakat és entomológus szeretne lenni, ha felnő – egy olyan entomológus, aki sosem beszél a testvéreivel.

Peter egy kis mellékést szokott keresni, hogy gondját viseli Longfellow professzor udvarának (és ott is szuper bogarakat talál). Missyt az iskolából ismeri. A lány szereti, ha orvosi vizsgálatosdit játszhat vele, és megvizsgálhatja az igazából eltört csontjait, de nem szereti, ha megmutatja a bogárgyűjteményét. Peter legnagyobb félelme, ha bezárják valahová, és nem találja a kiutat.

**Brandon Jaspers**

Kor: 12
Magasság: 154 cm
Súly: 49 kg
Hobbik: Számítógép, túrázás, jégkorong
Születésnap: május 21.

Brandon imádja a számítógépeket és a túrázást. Akárhová megy, mindenhová magával cipeli új laptopját. Így tud egyszerre programozni ES túrázni. Király! Brandon sosem szeretett hagyományos játékokkal, hősfigurákkal és ilyesmikkel játszani. Valójában gyűlöli a bábukat. Kiskorában volt egy bohócbábuja, és amikor felébredt, kezebb találta magához, mint elalvás előtt. Egyszer még egy konyhakés is volt a kezében. Brandon biztos benne, hogy a bátyja, Chris szórakozott vele. De attól még utálja a bábukat.

Brandon néha találkozik Zoe családjával, amikor közösen kempingeznek. Zoe leginkább elrejtőzik a sátrukban babázni. Fúj! Brandon viszi ki az újságot Longfellow professzornak (az ódon, nagy, rémisztő házukhoz) és Missy családjához Brandon legnagyobb félelme a bábuk, főleg a bohócbábuk.

**Longfellow professzor**

Kor: 57
Magasság: 180 cm
Súly: 69 kg
Hobbik: Ír zene, színház, jó borok
Születésnap: július 27.

Josiah Longfellow professzor nagyon büszke nemesi származására. A családjának volt pénze... amíg az apja el nem itta és kártyázta az egészét. A professzor még mindig idős édesanyjával él egy ódon viktoriánus házban, ami régebben a város legjobb háza volt. Az apja már régebben eltűnt. Elbujdokolt. Az anyjának nagy értékű életbiztosítása van, de természetesen a professzor nem kívánja egyhamar begyűjteni, akármennyire is jól jönne az a pénz.

Longfellow professzor az egyetemről ismeri Bikát, Villámot és Heathert. Brandon az újságkirohó fiú. Peter nyírja a kert fűvét és kisebb dolgokat elvégez a ház körül. A professzor legnagyobb félelme, hogy elveszti mindenét, és kiderülne, hogy szemernivel sem jobb, mint csavargó apja.

**Rhinehardt atya**

Kor: 62
Magasság: 175 cm
Súly: 83 kg
Hobbik: Vívás, kertészkedés
Születésnap: április 29.

Rhinehardt atya a németországi Münchenben született. A családjával 15 éves korában költözött Amerikába... és a következő három éven keresztül folyamatos verésben volt része. Rhinehardt atya a valláshoz fordult, amiért ilyen rosszul bántak vele az emberek. Végül bekerült a papneveldébe és pap lett belőle. Azóta, jó régóta, már sok ember meggyónja neki a bűneit. De van egy ember, aki pár évente kísérti őt – egy idegen, aki leül a gyóntatófülkébe és gyilkosságokról és örületről suttog. Az utóbbi pár évben Rhinehardt atya azon kapta magát, hogy kezdi megérteni az örült érvelését. Vér, fájdalom, halál – hát ezek nem mind az élet részét, Isten tervét képezik?

Rhinehardt atya ismeri Viviant és Madame Zostrát, mert szoktak találkozni az antikváriumban. Ismeri Bikát, mert neki szokta meggyónni apró bűneit. Missyt is ismeri a vasárnapi iskolából. Rhinehardt atya mindennél jobban fél a megőrüléstől.