

# BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL

2. KIADÁS ÉS **WIDOW'S WALK**  
KIEGÉSZÍTŐ



## OMENS

Bite	1
Bloodstone	1
Book	1
Box	1
Cat	1
Crystal Ball	1
Dog	2
Girl	2
Holy Symbol	2
Key	2
Letter	2
Madman	2
Mask	3
Medallion	3
Photograph	3
Ring	3
Rope	3
Skull	3
Spear	4
Spirit Board	4
Vial	4



## ITEMS

Adrenaline Shot	5
Amulet of the Ages	5
Angel Feather	5
Armor	5
Axe	5
Bell	5
Blood Dagger	6
Blueprint	6
Boomstick	6
Bottle	6
Camcorder	6
Candle	6
Ceremonial Robe	7
Chainsaw	7
Chalk	7
Dark Dice	7
Device	7
Dynamite	7
Effigy	8
Healing Salve	8
Idol	8



## ITEMS

Locket	8
Lucky Stone	8
Medical Kit	8
Music Box	9
Pickpocket's Gloves	9
Puzzle Box	9
Rabbit's Foot	9
Revolver	9
Sacrificial Dagger	9
Smelling Salts	10
Snake Oil	10
Teapot	10

Eredeti fordítás:  
Ormay Tamás  
2013.11.12

BaHotH 2. kiadás szerinti átdolgozás,  
teljes Widow's Walk fordítás, tördelés:  
Jakab-M. Borbála és Jakab Zoltán

Elérhetőség, észrevételek:  
betrayalhousehun@gmail.com

Készült:  
2018.04.15



## EVENTS

A Moment of Hope	11
Acupuncture	11
Angry Being	11
Bloody Vision	11
Burial Mound	11
Burning Man	11
Closet Door	12
Contract	12
Creepy Crawlies	12
Creepy Puppet	12
Debris	12
Disquieting Sounds	12
Drip... Drip... Drip...	13
Flytrap	13
Footsteps	13
Funeral	13
Ghost in the Machine	13
Grave Dirt	13
Groundskeeper	14



## EVENTS

Hanged Men	14
Hideous Shriek	14
Image in the Mirror	14
Image in the Mirror	14
It is meant to be	14
Jonah's Turn	15
Lightning Strikes	15
Lights Out	15
Locked Safe	15
Mists from the Walls	15
Misty Arch	15
Mutant Housepet	16
Mystic Slide	16
Night View	16
Phone Call	16
Possession	16
Revolving Wall	16
Rotten	17
Secret Passage	17



## EVENTS

Secret Stairs	17
Shrieking Wind	17
Silence	17
Skeletons	17
Smoke	18
Something Hidden	18
Something Slimy	18
Spider	18
The Beckoning	18
The Left Hand	18
The Lost One	19
The Voice	19
The Walls	19
The Walls Have Eyes	19
Webs	19
What the ... ?	19
What Year is It?!	20
Whoops!	20

### Társ:

Cat (*Macska*), Dog (*Kutya*), Girl (*Lány*), Madman (*Őrült*)

### Kültéri helyek:

Balcony (*Balkon*), Conservatory (*Melegház*), Gardens (*Kert*), Graveyard (*Temető*), Patio (*Tornác*), Roof Landing (*Padlás*), Solarium (*Pihenő*), Tower (*Torony*), Tree House (*Lombház*), Widow's Walk (*Tetőpont*)

### Fegyver:

Axe (*Balta*), Blood Dagger (*Vér tőr*), Boomstick (*Mennydörgő bot*), Chainsaw (*Láncfűrész*), Revolver, Sacrificial Dagger (*Áldozati tőr*), Spear (*Lándzsa*)

### Ablakos szobák:

Bedroom (*Vendégszoba*), Chapel (*Kápolna*), Dining Room (*Étkező*), Drawing Room (*Társalgó*), Grand Staircase (*Nagy lépcsőház*), Master Bedroom (*Hálószoba*), Sewing Room (*Varróterem*)

## **BITE** (Harapás)

*Egy morgás és a halál illata.  
Fájdalom. Sötétség. Elmúlt.*

Amikor ezt a kártyát felhúrod, valami beléd harap. A tőled jobbra ülő játékos dob ellened egy 4-es szintű erő támadást (*Might attack*) a titokzatos valami nevében (mielőtt még eltűnne a sötétben). A szokott módon, annyi kockával dobva védekezel a támadás ellen, amennyi az erő (*Might*) értéked.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **BLOODSTONE** (Vérkő)

*Éjféle erdő mély sima zöldje, egy kövön  
bíborszínű erezet. Azt mondják egy kőből  
nem nyerhető vér. Ezt a követ azonban  
nem kérdezték meg.*

Fordulónként egyszer 2 plusz kockával dobhatsz képesség dobáskor (maximum 8 kockával dobhatsz), cserébe 1 ponttal csökkentened kell valamelyik képességed.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **BOOK** (Könyv)

*Egy napló vagy talán laborjegyzet?  
Ósi kézirat vagy modern zagyaság?*

Növeld a tudásod (*Knowledge*) 2 ponttal. Ha elveszted a Könyvet, vesztesz 2 tudás (*Knowledge*) pontot is.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **BOX** (Doboz)

*Mindig azt mondták,  
gondolkozz a dobozon kívül.  
Most pedig épp azon aggódsz,  
hogy a végén benne végzed...*

Amikor ezt a kártyát felhúrod, húzz egy tárgy kártyát és rakd rá erre a kártyára. Ezt a húzott tárgyat nem dobhatod el és nem cserélheted el. Ha bárki megpróbálná tőled ellopni, megválhatsz helyette a Doboztól. A fordulód során a tárgyat kiveheted a Dobozból és a saját tárgyaid közül egy másikat rakhatsz a helyére. Ha a Doboz üres, tehetsz bele egy tárgyat.

A Dobozt nem lehet ellopni.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **CAT** (Macska) - Társ

*Keresztezte az utad, így balszerencse  
kellene, hogy érjen. De talán Te keresz-  
tezted az ő útját és ő az, akinek ez a  
legkevésbé sincs így. Most Ő kísér  
Téged.*

A Macska szerencsét hozhat bármely képesség dobásod előtt.

Dobj 1 kockával:

- 0** Vonj le 2 pontot a képesség dobásod eredményéből!
- 1+** Adj 2 pontot a képesség dobásod eredményéhez!

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **CRYSTAL BALL** (Kristály gömb)

*Homályos képek jelennek  
meg a kristályban.*

Miután a szellemjárást felfedték, a fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy tudás (*Knowledge*) dobást, hogy belenézhes a gömbbe.

- 4+** Meglátod az igazságot. Nézd át a tárgy- vagy esemény kártyák pakliját és válassz egy lapot. Ezután keverd meg ezt a paklit, és rakd a kiválasztott lapot a pakli tetejére.
- 1-3** Elfordítod a tekinteted. Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 0** Belebámulsz a Pokolba. Vesztesz 2 épelméjűség (*Sanity*) pontot.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **DOG** (Kutya) - Társ

*Ez a vakarcs barátságosnak tűnik.  
Legalábbis reméled, hogy az.*

Növeld az erőd (*Might*) 1 és az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal. Ha elveszted a Kuttyát, vesztesz 1 erőt (*Might*) és 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot is.

Vegyél elő egy Szörny zsetont (*Monster token*), amivel a Kuttyát jelzed majd (a szörnyekétől eltérő színűt válassz, ha vannak a játékban!). Rakd le a szobádba. A fordulód során egyszer a Kutya elmehet tőled, legfeljebb 6 lépésnyi távolságra, már felfedezett szobákba, használva az ajtókat és lépcsőket, majd visszatér hozzád. Felvehet, magával vihet és/vagy eldobhat egy tárgyat, mielőtt visszatérne.

A Kuttyát nem lassítják le az ellenfelek. Nem használhat egyirányú átjárókat vagy olyan szobákat, ahol kockadobást kell végezni. Nem vihet magával olyan tárgyakat, amik lassítják a mozgást.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **GIRL** (Lány) - Társ

*Egy lány. Csapdába esett.  
Egyedül van. Kiszabadítod!*

Növeld az épelméjűséged (*Sanity*) 1 és a tudásod (*Knowledge*) 1 ponttal.

Ha elveszted a Lányt, vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) és 1 tudás (*Knowledge*) pontot is.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **HOLY SYMBOL** (Szent jel)

*A nyugalom szimbóluma egy  
nyugtalanító világban.*

Növeld az épelméjűséged (*Sanity*) 2 ponttal.

Ha elveszted a Szent jelet, vesztesz 2 épelméjűség (*Sanity*) pontot is.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **KEY** (Kulcs)

*Azon tűnődsz, hogyan nyisd ki az összes  
zárat a házban. De a kérdés valójában az,  
miért vannak egyáltalán zárva?*

Adj 4 kockát a képesség dobásodhoz, hogy kinyithass vagy megszerezzhess valamit az adott szobában, mint amilyen a Zárt szoba (*Locked Room*), a Széf (*Safe*) vagy a Páncélterem (*Vault*).

Átmehetsz a Zárt szobán (*Locked Room*) anélkül, hogy eltávolítanál egy Zárat. Minden kör elején, a Zárt szobában feltehetsz egy Zár zsetont (*Lock token*) egy nyitott ajtóra, amennyiben az adott ajtó mellett állsz.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **LETTER** (Levél)

*Macskakaparás tintával  
vagy ilyesmi.*

Átadhatod az egyik felfedező zsetonodat (*explorer token*) egy másik felfedezőnek. A fordulód során így átmehetsz a másik felfedező szobájába, majd dobd el ezt az óment és a másik felfedező is dobja el a zsetonodat (*discard*).



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **MADMAN** (Őrüjt) - Társ

*Egy dühöngő, habzó szájú őrüjt.*

Növeld az erőd (*Might*) 2 ponttal és csökkentsd az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal.

Ha elveszted az Őrüjtet, vesztesz 2 erőt (*Might*) és nyersz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **MASK** (Maszk)

*Egy komor maszk, mely elrejt  
a szándékaidat.*

A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy épelméjűség (*Sanity*) dobást a Maszk használatához:

**4+** Felveheted vagy leveheted a Maszkot. Ha felveszed, nyersz 2 tudás (*Knowledge*) pontot és vesztesz 2 épelméjűség (*Sanity*) pontot. Ha leveszed, nyersz 2 épelméjűség (*Sanity*) pontot és vesztesz 2 tudás (*Knowledge*) pontot.

**0-3** Ebben a fordulóban nem használhatod a Maszkot.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **MEDALLION** (Medál)

*Egy medál, melyre egy  
pentagrammát véstek.*

Immúnissá válsz a Pentagramma (*Pentagram Chamber*), a Kriptá (*Crypt*) és a Temető (*Graveyard*) szobák hatásaira.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **PHOTOGRAPH** (Fénykép)

*Ahogy nézed, megváltozik,  
más szobákat mutatva a házban.  
Remélhetőleg ebben a házban.*

Amikor felfedezel egy szobát, dönthetsz úgy, hogy eldobod és húzol helyette egy másik szobát.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **RING** (Gyűrű)

*Egy viharvert gyűrű érthetetlen  
vésetekkel.*


Ha megtámadsz egy ellenfelet, akinek van épelméjűség képessége (*Sanity trait*), akkor épelméjűséggel (*Sanity*) is támadhatsz erő (*Might*) helyett. (Ilyen esetben az ellenfeled is épelméjűséggel (*Sanity*) védekezik, és a sérülése is mentális lesz fizikai helyett.)



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **ROPE** (Kötél)

*Valószínűleg nem használták senki  
akasztására. Legalábbis ma.*

Felmehetsz a Széncsúszdán (*Coal Chute*) és a Bálteremből (*Ballroom*) a Galériára (*Gallery*). Nem kell dobnod, hogy átkelj a Szakadékon (*Chasm*). Az Összedőlt szoba (*Collapsed Room*) nem sebez meg és feljuthatsz az Összedőlt szoba alatt zsetonú (*Bellow Collapsed Room token*) szobából az Összedőlt szobába. Amikor az ételliftet  (*dumbwaiter*) használod, bármelyik emelet kezdő pontjára érkezhetsz.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **SKULL** (Koponya)

*Egy repedt koponya,  
hiányzó fogakkal.*

Ha mentális sérülést szenvednél, akkor átválthatod azokat fizikai sérüléssé.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **SPEAR** **(Lándzsa) - Fegyver**

*Egy erőtől lüktető fegyver.*

Ha erő támadást (*Might attack*) végzel ezzel a fegyverrel, dobj 2 plusz kockával (maximum 8 kockával dobhatsz).

Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **SPIRIT BOARD** **(Szellem tábla)**

*Egy tábla betűkkel és számokkal, a halottak megszólítására.*

A fordulód során mielőtt mozognál, megnézheted a legfelső szoba lapkát a pakliban.

Ha a szellemjárás felfedése után használod a Szellem táblát, akkor az áruló az összes szörnyet feléd mozgathatja 1 mezőnyit. (Ha te vagy az áruló, akkor nem kell mozgatnod a szörnyeket.) Ha nincs áruló, akkor minden szörny feléd mozog 1 mezőnyit.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## **VIAL** **(Fiola)**

*Az őrült öreg nő azt mondta, innod kell a főzetből, ami sárgás fénnel ragyog. Talán épp így lett ő is ily öreg és őrült.*

A fordulóban egyszer ihatsz a fiolából. Dobj 2 kockával:

- 0** Méreg! 2 pont fizikai sérülést szenvedsz.
- 1** Látomások és álmok. 2 pont mentális sérülést szenvedsz. Húzz egy tárgy kártyát.
- 2** Kudarcba fulladt kísérlet. Nem történik semmi.
- 3** Élénkítő tonik. Nyersz 1 fizikai pontot.
- 4** Valami ismeretlen vére. Nyersz 1 pontot mindenből, kivéve az épelméjűséget (*Sanity*), amiből vesztesz 2 pontot.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.



Most pedig végezz el egy szellemjárás dobást.

## ADRENALINE SHOT (Adrenalin injekció)

*Egy fecskendő, benne furcsa, fluoreszkáló folyadék.*

Mielőtt elvégeznél egy képesség dobást, használd ezt a tárgyat, és adj hozzá 4 pontot az eredményhez.

Használat után dobd el ezt a tárgyat (*discard*).



## AMULET OF THE AGES (Ósi idők amulettje)

*Egy ósi, ezüst és drágaköves amulett, melybe áldásokat véstek.*

Növel az erőd (*Might*) 1, a sebességed (*Speed*) 1, az épelméjúséged (*Sanity*) 1 és a tudásod (*Knowledge*) 1 ponttal.

Ha elveszted az Amulettet, minden képességedből vesztesz 3 pontot.



## ANGEL FEATHER (Angyal toll)

*Egy tökéletes toll táncol a kezekben.*

Bármilyen dobást is végeznél, kijelölhetsz egy számot 0 és 8 között. Ezt a számot használd fel kockadobás helyett.

Használat után dobd el ezt a tárgyat (*discard*).



## ARMOR (Páncélzat)

*Csak egy korhű páncél egy reneszánsz vásárról, de azért fémből készült.*

Bármikor (nem csak fordulónként egyszer), ha fizikai sérülést szenvednél, 1 ponttal kevesebbet sérülsz.

Ezt a tárgyat nem lehet ellopni.



## AXE (Balta) - Fegyver

*Nagyon éles.*

Ha erő támadást (*Might attack*) végzel ezzel a fegyverrel, dobj 1 plusz kockával (maximum 8 kockával dobhatsz).

Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.



## BELL (Csengő)

*Egy réz csengő, rezonáns hanggal.*

Növel az épelméjúséged (*Sanity*) 1 ponttal. Ha elveszted a Csengőt, vesztesz 1 épelméjúség (*Sanity*) pontot is.

Miután a szellemjárást felfedték, a fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy épelméjúség (*Sanity*) dobást a Csengő használatához:

- 5+** Mozgasd feléd 1 mezővel az összes hőst, akit nem akadályoznak.
- 0-4** Az áruló 1 mezővel közelebb mozgathatja feléd bármely szörnyét. (Ha te vagy az áruló, akkor ennek az eredménynek nincs hatása.) Ha nincs áruló, akkor az összes szörny közelebb lép feléd 1 mezőnyit.



## BLOOD DAGGER (Vér tőr) - Fegyver

*Egy ocsmány fegyver. Csövek és tűk állnak ki a markolatából... és egyenesen a vénádba szúródnak!*

Ha erő támadást (*Might attack*) végzel ezzel a fegyverrel, dobj 3 plusz kockával (maximum 8 kockával dobhatsz). Mikor így teszel, vesztesz 1 sebesség (*Speed*) pontot.


Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.

Ezt a tárgyat nem lehet eldobni vagy elcserélni. Ha ellopják tőled, akkor 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.



## BLUEPRINT (Tervrajz)

*Egy öreg térkép a házról.*

Amikor egy lépésért, szobába való belépésért, kilépésért vagy áthaladásért dobsz, megválaszthatod a dobásod eredményét. Utazhatsz szobák között is, ahol étellift van  (*dumbwaiter*).



## BOOMSTICK (Mennydörgő bot) Fegyver

*Rozsdás és agyonhasznált, valaki lefűrészelte a puskacsövet. Legalább hagyott 2 jó töltény is.*

Amikor ezt a kártyát felhúzod, tegyél rá 2 tárgy zsetont (*item token*).

Vegyél le a kártyáról 1 zsetont (*discard*), hogy egy 7 pontos sebesség támadást (*Speed attack*) hajthass végre, erő támadás (*Might attack*) helyett.

Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.



## BOTTLE (Fiola)

*Egy áttetsző fiola, melyben fekete folyadék van.*

Miután a szellemjárást felfedték, a fordulód során egyszer 3 kockával dobhatsz, hogy ihass a Fiolából.

- 6 Válaszd ki az egyik szobát és rakd oda a felfedeződ.
- 5 Növeld az erőd (*Might*) 2 és a sebességed (*Speed*) 2 ponttal.
- 4 Növeld a tudásod (*Knowledge*) 2 és az épelméjűséged (*Sanity*) 2 ponttal.
- 3 Növeld a tudásod (*Knowledge*) 1 ponttal. Vesztesz 1 erő (*Might*) pontot.
- 2 Vesztesz 2 tudás (*Knowledge*) és 2 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 1 Vesztesz 2 erő (*Might*) és 2 sebesség (*Speed*) pontot.
- 0 Vesztesz 2 pontot minden képességedből.

Használat után dobd el ezt a tárgyat (*discard*).



## CAMCORDER (Kamera)

*Egy korábbi felfedező hagyta el, és mintha lenne valami a szalagon. Meg kéne nézned.*

Amikor ezt a kártyát felhúzod, tegyél rá annyi háromszögletű Tudás dobás zsetont (*Knowledge Roll token*), amennyi a felfedezők száma. Akinél a kamera van, elvehet róla egy zsetont, így 1 ponttal növelheti a tudás (*Knowledge*) értékét. Ha már van nála Tudás dobás zseton, nem élhet ezzel a lehetőséggel. Ha minden zseton elfogyott, dobd el ezt a tárgyat (*discard*) és minden Tudás dobás zsetont.



## CANDLE (Gyertya)

*Az árnyékok mozgatója, legalábbis reméled, hogy ezt a gyertya okozza.*

Ha húzol egy esemény kártyát, akkor dobj plusz 1 kockával az adott esemény képesség dobásánál (maximum 8 kockával dobhatsz).

Ha nálad van a Csengő (*Bell*), a Könyv (*Book*) és a Gyertya (*Candle*), akkor növeld minden képességed 2 ponttal. Ha később bármelyik tárgyat elvesztenéd közülük, akkor első alkalommal csökkentsd az összes képességed 2 ponttal.





## CEREMONIAL ROBE (Ünnepi köpeny)

*Kérdésszerű, hogy az áldozónak  
vagy az áldozatnak szánták.*

Fordulónként egyszer, amikor épelmé-  
jűség (*Sanity*) vagy tudás (*Knowledge*)  
dobást végzel, bármennyi kockát újra  
dobhatsz, egyszer.



## CHAINSAW (Láncfűrész) - Fegyver

*Brrrrümm, bébi, brrrrümm*

Ha felberreg a láncfűrész (ténylegesen  
utánozd a hangját), adj 1 kockadobásnyi  
eredményt az erő (*Might*) dobásodhoz.  
Védekezés esetén is használhatod.

Nem használhatsz másik fegyvert,  
ha éppen ezt használod.



## CHALK (Kréta)

*Egy mezei rajzeszköz,  
őrölt csontból és viaszból.*

Erő (*Might*) helyett tudással (*Knowledge*)  
védekezhetsz.



## DARK DICE (Sötét dobókockák)

*Szerencsésnek érzed magad?*

Fordulónként egyszer 3 kockával dobhatsz:

- 6 Mozogj egy olyan felfedező mellé,  
akiről nem derült még ki, hogy áruló.
- 5 Mozgass egy felfedezőt a szobádból  
egy szomszédos szobába.
- 4 Növelj 1 ponttal valamelyik fizikai  
képességed.
- 3 Mozogj azonnal egy szomszédos  
szobába (nem kerül mozgáspontba).
- 2 Növelj 1 ponttal valamelyik mentális  
képességed.
- 1 Húzz egy esemény kártyát.
- 0 Csökkentsd az összes képességed a  
koponya jel feletti legalacsonyabb  
értékre. Dobd el a Sötét dobókockákat  
(*discard*).



## DEVICE (Készülék)

*Üveg műszerek és kábelek sokaságát  
használták arra, hogy megmérjék vele  
olyan dolgokat, amik nem e világról  
származnak.*

A köröd végén, ha egy ellenféllel  
azonos szobában tartózkodsz, növelj  
a tudásod (*Knowledge*) 1 ponttal.

Dobd el ezt a tárgyat (*discard*), ha 3  
plusz kockával akarsz támadni, viszont  
a támadást csak akkor használhatod,  
ha valamit el szeretnél lopni.



## DYNAMITE (Dinamit)

*A gyújtózsínór nem ég.  
Még...*

Támadás helyett bedobhatod a  
Dinamitot egy szomszédos szobába, egy  
ajtónyíláson át. Minden felfedezőnek,  
illetve erő (*Might*) és sebesség (*Speed*)  
képességgel rendelkező szörnynek  
meg kell kísérelnie egy sebesség (*Speed*)  
dobást, aki a szobában tartózkodik:

- 5+** Nem sérül a Dinamittól.
- 0-4** 4 pont fizikai sérülést szenved.

Használat után dobod el ezt a tárgyat  
(*discard*).



## **EFFIGY (Képmás)**

*Gondos kezek munkája,  
a babán a ruháid pontos,  
kicsinyített mása.*

Amíg nálad van a Képmás, adj 1 kockadobásnyi eredményt minden képesség dobásodhoz, kivéve, ha támadsz vagy védekezel.

Ha valaha is elveszted vagy eldobod a Képmást, minden képességedből vesztesz 1 kockadobásnyi eredményt.



## **HEALING SALVE (Gyógyító kenőcs)**

*Ragadós kenőcs egy sekély tálban.*

Használhatod a Kenőcsöt magadon vagy egy másik élő felfedezőn, aki veled egy szobában áll. Ha a felfedező erő (*Might*) vagy sebesség (*Speed*) értéke a kezdőértéke alatt van, akkor állítsd vissza az értékeket a kezdőértékre.

Használat után dobd el ezt a tárgyat (*discard*).



## **IDOL (Bálvány)**

*Talán valami magasztosabb  
cél miatt választott ki Téged.  
Mint például az emberáldozat.*

Fordulónként egyszer megdörzsölheted a Bálványt, mielőtt elvégeznél egy képesség-, harc- vagy esemény dobást, hogy 2 plusz kockával dobhass (maximum 8 kockával dobhatsz). Minden alkalommal mikor így teszel, vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.



## **LOCKET (Medál)**

*A szerelem emléke  
egy vékony arany láncon.*

Növeld az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal.

Bármikor (nem csak fordulónként egyszer), ha mentális sérülést szenvednél, 1 ponttal kevesebbet sérülsz.

Ha elveszítet a Medált, vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot is.



## **LUCKY STONE (Szerencse kavics)**

*Egy sima, szokványosnak tűnő  
kavics. Úgy érzed, szerencsét  
hoz majd.*

Bármilyen jellegű dobásod után, megdörzsölheted a kavicsot, és bármennyi kockát újra dobhatsz, egyszer.

Használat után dobd el ezt a tárgyat (*discard*).



## **MEDICAL KIT (Orvosi készlet)**

*Egy orvosi táska,  
némihiányos készlettel.*

A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy tudás (*Knowledge*) dobást, saját magad vagy egy másik, veled egy szobában álló felfedező meggyógyítására:

- 8+** Növeld a fizikai képességed 3 ponttal.
- 6-7** Növeld a fizikai képességed 2 ponttal.
- 4-5** Növeld a fizikai képességed 1 ponttal.
- 0-3** Semmi sem történik.

Nem növelheted a képesség értékeket a kezdőértékük fölé az Orvosi készlettel.



## MUSIC BOX (Zenélő doboz)

*Kézvel készült antik darab.  
Egy kísérteties dallamot játszik,  
melyet nem tudsz kiverni a fejedből.*

Fordulónként egyszer kinyithatod vagy bezárhatod a Zenélő dobozt.

Míg a doboz nyitva van, bármely felfedezőnek vagy épelméjűség (*Sanity*) képességgel rendelkező szörnynek, aki veled egy szobában kezdi a fordulóját vagy oda belép, dobni kell egy 4+ épelméjűség (*Sanity*) dobást. Ha a dobás nem sikerül, akkor a felfedező vagy szörny itt befejezi a fordulóját, mivel elvarázsolja a zene.

Ha a dobozt hordozó felfedezőt vagy szörnyet elvarázsolja a zene, akkor elejti a Zenélő dobozt. Ha a doboz nyitva volt, amikor elejtették, akkor nyitva is marad.



## PICKPOKET'S GLOVES (A zsebtolvaj kesztyűje)

*Még soha nem tűnt ennyire könnyűnek,  
hogy magadon segíts.*

Ha egy szobában tartózkodsz egy másik felfedezővel, akkor eldobhatod ezt a tárgyat (*discard*), hogy cserébe elvehesd a felfedező bármelyik tárgyát.



## PUZZLE BOX (Trükkös doboz)

*Valahogy biztos  
ki lehet nyitni.*

A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy tudás (*Knowledge*) dobást, hogy kinyisd a doboz:

**6+** Kinyitod a dobozt. Húzz 2 tárgy kártyát és dobd el a Trükkös dobozt (*discard*).

**0-5** Egyszerűen nem sikerül kinyitnod.



## RABBIT'S FOOT (Nyúlláb)

*A nyuszi nem volt  
annyira szerencsés.*

A fordulód során egyszer újra dobhatod egy kockadobás eredményét. A második dobás eredményét kell megtartanod.



## REVOLVER (Revolver) - Fegyver

*Egy öreg, de erősnek  
tűnő fegyver.*

A Revolver segítségével erő (*Might*) helyett sebességgel (*Speed*) támadhatsz. (Az ellenfeled is sebességgel (*Speed*) védekezik és fizikai sérülést szenved.) 1 plusz kockával dobhatsz sebesség támadáskor (maximum 8 kockával dobhatsz).

A Revolverrel megtámadhatod a veled egy szobában állókat, a látómeződben lévőket (nyitott ajtónyílások egyenes, megszakítás nélküli vonala). Ha megtámadsz valakit, aki egy másik szobában áll, akkor nem sebzódsz, ha sikertelen lesz a támadásod.

Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.



## SACRIFICIAL DAGGER (Áldozati tör) - Fegyver

*Egy sötét tör, melyet  
titokzatos szimbólumok  
és vérfoltok borítanak.*

Ha erő támadást (*Might attack*) végzel ezzel a fegyverrel, dobj 3 plusz kockával (maximum 8 kockával dobhatsz), de előtte el kell végezned egy tudás (*Knowledge*) dobást:

**6+** Nincs hatása.

**3-5** Vesztesz 1 mentális képesség pontot.

**0-2** A tör kicsavarodik a kezedből! 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. Nem támadhatsz többet ebben a körben.

Nem használhatsz másik fegyvert, ha éppen ezt használod.



## **SMELLING SALTS (Repülősó)**

*Phú, ez aztán erős!*

Ha neked vagy egy másik élő felfedezőnek, aki veled egy szobában áll, a tudás (*Knowledge*) szintje a kezdőérték alatt van, akkor a Repülősó használatával a kezdőszintre állíthatod a képességet.

Használat után dobd el ezt a tárgyat (*discard*).



## **SNAKE OIL (Kígyó olaj)**

*A kopottas címke a frissítő életerő homályos ígéretével kecsegtet.  
Nem érződik mérgezőnek.*

Válassz egy veled egy szobában álló felfedezőt (ez lehetsz te is), hogy a kezdőszintre emeld egy fizikai és/vagy egy mentális képességét.

Használat után dobd el ezt a tárgyat (*discard*).



## **TEAPOT (Teáskanna)**

*Porcelán teáskanna, szép virág motívumokkal. Adományokat ad, amiknek ára van.*

A fordulód során egyszer, amikor egy veled egy szobában álló felfedező (ez lehetsz te is) fizikai sérülést szenved, húzhatsz egy tárgy kártyát.

Ha te vagy/leszel az áruló, keverd vissza ezt a kártyát a tárgy kártya pakliba!



## A MOMENT OF HOPE (Egy pillanatnyi remény)

Valami furcsán pozitív érzésed van ezzel a szobával kapcsolatban. Itt valami ellenáll a házban lévő gonosznak.

Rakd az Áldás zsetont (*Blessing token*) ebbe a szobába.

Minden hős 1 plusz kockával dob bármely képesség dobásnál (maximum 8 kockával), míg ebben a szobában áll.



## ACUPUNCTURE (Akupunktúra)

Kellemesen világítja be a gyertya fénye a szobát. Egy sötét, hosszú hajú nő, tiszta fehér köpenyben, melegen mosolyog rád. Felemel egy tűt, ami olyan vékony, mint a hajszáj és olyan hosszú, mint a kézfeje. A tű hegye megcsillan a gyertyafényben, ahogy a szemed felé közelít.

Menj egy szomszédos, már felfedezett szobába, ahol vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot vagy pedig kísérj meg egy erő (*Might*) dobást:

- 0-2** Vesztesz 1 sebesség (*Speed*) és 1 erő (*Might*) pontot.
- 3-4** Növel a sebességed (*Speed*) 1 és az erőd (*Might*) 1 ponttal.
- 5+** Növel a sebességed (*Speed*) 1, az erőd (*Might*) 1 és az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal.



## ANGRY BEING (Dühös lény)

A falon lévő nyálkából emelkedik ki, közvetlenül melletted.

Meg kell kísérned egy sebesség (*Speed*) dobást:

- 5+** Elmenekülsz. Növel a sebességed (*Speed*) 1 ponttal.
- 2-4** 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.
- 0-1** 1 kockányi mentális és 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.



## BLOODY VISION (Véres látomás)

A szoba falai vértől nedvesek. A vér a plafonról a falakra csöpög, végigfolyik a bútorokon és összekeni a cipőd. Egyet pislogsz és a látomás eltűnik.

Meg kell kísérned egy épelméjűség (*Sanity*) dobást:

- 4+** Megemereled magad. Növel az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal.
- 2-3** Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 0-1** Ha egy felfedező vagy egy szörny van a szobádban vagy egy szomszédos szobában, akkor meg kell támadnod (ha teheted). Lehetőség szerint a legkisebb erő (*Might*) értékkel rendelkező felfedezőt válaszd.



## BURIAL MOUND (Sírhalom)

Egy halom kőzet borítja be a friss hullát. Túl friss.

Rakd a Sírhalom zsetont (*Burial Mound token*) ebbe a szobába. Amikor egy felfedező a szellemjárás felfedése után elhagyja a szobát, a hulla támadásba lendül. A felfedezőtől jobbra ülő játékos dob a felfedező ellen egy 4-es szintű erő támadást (*Might attack*). Ha a felfedező 3 vagy több ponttal nyer, távolítsd el a zsetont.



## BURNING MAN (Lángoló ember)

Egy lángoló ember rohan keresztül a szobán. Bőre felhólyagzott és kifakadt, foltokban válik le róla, felfedve egy lángoló koponyát, mely a földre zuhan, megpördül, gurul, majd hirtelen eltűnik.

Meg kell kísérned egy épelméjűség (*Sanity*) dobást:

- 4+** Kicsit meleged lett, de amúgy jól vagy. Növel az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal.
- 2-3** Kifelé, kifelé, ki kell jutnod innen! Rakd a felfedeződet az Előszobába (*Entrance Hall*).
- 0-1** Lángolni kezdesz! 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. Majd 1 kockányi mentális sérülést is szenvedsz, ahogy eloltod magadon a lángokat.



## CLOSET DOOR (Szekrényajtó)

*A szekrény ajtaja nyitva... résnyre.  
Valaminek lennie kell odabent.*

Rakd a Szekrény zsetont (*Closet token*) ebbe a szobába.

Egy felfedező a fordulója során dobhat 2 kockával, hogy megkísérelje kinyitni a szekrényt:

- 4** Húzz egy tárgy kártyát.
- 2-3** Húzz egy esemény kártyát.
- 0-1** Húzz egy esemény kártyát és távolítsd el a Szekrény zsetont.



## CONTRACT (Szerződés)

*Tessék, itt van a szerződés,  
egy lehetőség, cserébe a lelkedért.*

Aláírhatsz a szerződést. Ha ezt szeretnéd, kísérelj meg egy tudás (*Knowledge*) dobást, hogy elolvassd az apróbetűs részt:

- 0-1** Eladtad a lelked a semmiért. Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 2-3** Elveszted a lelked, de tiéd a lehetőség. Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot. Húzz egy tárgy kártyát!
- 4** Találsz egy kiskaput és megtartod a lelked. Húzz egy tárgy kártyát!
- 5+** Rájössz, hogy a szerződés még nincs megkötve és megtartod a lelked. Növeld az épelméjűség (*Sanity*) 1 ponttal. Húzz egy tárgy kártyát.



## CREEPY CRAWLIES (Hátborzongató bogarak)

*Ezernyi bogár lepi el a bőrödöt,  
bemásznak a ruhád alá és a hajadba.*

Meg kell kísérelned egy épelméjűség (*Sanity*) dobást:

- 5+** Egyet pislogsz és a bogarak eltűnnek. Növeld az épelméjűség (*Sanity*) 1 ponttal.
- 1-4** Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 0** Vesztesz 2 épelméjűség (*Sanity*) pontot.



## CREEPY PUPPET (Ijesztő bábu)

*Egy olyan bábút nézel,  
amitől kiráz a hideg. Rád veti magát,  
kezében egy apró lándzsával.*

A tőled jobbra ülő játékos dob ellened egy 4-es szintű erő támadást (*Might attack*) a bábu nevében. A szokott módon, annyi kockával dobva védekezel a támadás ellen, amennyi az erő (*Might*) értéked.

Ha sebzódsz a támadás során, akkor a Lándzsát (*Spear*) birtokló felfedező kap 2 erő (*Might*) pontot (kivéve, ha nálad van a Lándzsá).



## DEBRIS (Törmelék)

*Malter hullik a plafonról  
és a falakról.*

Meg kell kísérelned egy sebesség (*Speed*) dobást:

- 3+** Elkerülsz a lezuhanó törmeléket. Növeld a sebesség (*Speed*) 1 ponttal.
- 1-2** Maga alá temet a törmelék. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.
- 0** Maga alá temet a törmelék. 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

Ha maga alá temetett a törmelék, akkor tartsd meg ezt a kártyát. Nem csinálhatsz semmit, míg ki nem szabadítanak. Egy felfedező a fordulója során egyszer megkísérelhet egy erő (*Might*) dobást, hogy kiszabadítson. (Te is megkísérelheted ezt a dobást.) A 4+ értékű dobással sikerül kiszabadulnod. 3 sikertelen kísérlet után automatikusan kiszabadulsz a következő fordulóban, ami után már a szokott módon végezheted a fordulód.

Dobd el ezt a kártyát, ha kiszabadultál.



## DISQUIETING SOUNDS (Nyugtalanító hangok)

*Egy baba felsír, elhagyatva, elveszve.  
Sikoly csendül. Elroppanó üveg zaja.  
Aztán csak csend.*

Dobj 6 kockával. Ha annyit vagy többet dobasz, mint az eddig felfedett ómenek száma, növeld az épelméjűség (*Sanity*) 1 ponttal. Ha nem, akkor 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.



## DRIP... DRIP... DRIP... (Csöpp... Csöpp... Csöpp...)

*A ritmikus zaj az agyadra megy.*

Rakd a Csöpögés zsetont (*Drip token*) ebbe a szobába.

Minden felfedező 1 kockával kevesebbel dob bármely képesség dobásnál (minimum 1 kockával), míg ebben a szobában áll.



## FLYTRAP (Légycsapó)

*Egy hatalmas, egzotikus növény áll egy bonyolult lámpa együttes és vízhálózat alatt. A levelei megbarnultak és fonnyadtak, hatalmas bibéje résznyire nyitva, táplálékra vár. Folyadékra van szüksége. A véredre.*

1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. Rakd a Növény zsetont (*Plant token*) ebbe a szobába, és tartsd meg ezt a kártyát. Miután a szellemjárást felfedték, és egy hős, áruló vagy szörny belép ebbe a szobába, megkísérelhetsz ellene egy 7-es szintű erő támadást (*Might attack*).



## FOOTSTEPS (Lépések)

*A padlódeszkák halkán nyikorognak. Por száll fel. Lábnymok jelennek meg a koszos padlón. Mikor elérnek hozzád, eltűnnek.*

Dobj 1 kockával. (A Kápolnában (*Chapel*) álló felfedező plusz 1 kockával dobhat.)

- 4** Te és a hozzád legközelebb álló felfedező kap 1 erő (*Might*) pontot.
- 3** Növeld az erőd (*Might*) 1 ponttal, míg a hozzád legközelebb álló felfedező veszít 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 2** Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 1** Vesztesz 1 sebesség (*Speed*) pontot.
- 0** Minden felfedező veszít 1 pontot az általa kiválasztott képességéből.



## FUNERAL (Temetés)

*Egy nyitott koporsót látsz. Te fekszel benne.*

Meg kell kísérelned egy épelméjűség (*Sanity*) dobást:

- 4+** Pislogsz és a látomás eltűnik. Növeld az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal.
- 2-3** Felkavar a látomás. Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 0-1** Tényleg a koporsóban fekszel! Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) és 1 erő (*Might*) pontot, miközben kiásod magad. Ha a Temetőt (*Graveyard*) vagy a Kriptát (*Crypt*) már felfedezték, akkor rakd a felfedeződ a két szoba egyikébe (Te választod ki, hogy melyikbe).



## GHOST IN THE MACHINE (Szellem a gépben)

*Felriadsz, ahogy a statikus sistersgésből a kis tévé életre kel. A hangyás képen át látod, ahogy valahol a házban egy kislány játszik. Abbahagyja a játékot, feléd fordul és játszani hív. A tévé ismét elsötétül.*

Meg kell kísérelned egy épelméjűség (*Sanity*) dobást:

- 0-2** Vesztesz 1 erő (*Might*) pontot. Rakd ezt a kártyát magad elé. Az összes felfedező csak 1 szobányit mozoghat a következő körödíg. Utána dob el ezt a kártyát.
- 3+** Húzz egy tető szobát, tedd le a házba, majd rakd a figurád ebbe a szobába.



## GRAVE DIRT (Temetői por)

*Ezt a szobát vastagon borítja a por. Köhögnöd kell, ahogy a bőrödre és a tüdődbe jut a porból.*

Meg kell kísérelned egy erő (*Might*) dobást:

- 4+** Lerázod magadról a port. Növeld az erőd (*Might*) 1 ponttal.
- 0-3** Valami nem stimmel. Tartsd meg ezt a kártyát. Minden fordulóod elején 1 pont fizikai sérülést szenvedsz. Dobd el ezt a kártyát, ha valamilyen másik tárgy hatására az egyik képességed emelkedik, vagy ha a fordulódat a Balkonon (*Balcony*), a Kertben (*Gardens*), a Temetőben (*Graveyard*), a Tomateremben (*Gymnasium*), a Kamrában (*Larder*), a Tornácon (*Patio*) vagy a Toronyban (*Tower*) fejezed be.



## GROUNDKEEPER (Gondnok)

Megfordulsz és egy gondnok ruhát viselő alakot látsz. Felemeli az ásóját és neked ront. Mikor már centikre van tőled, hirtelen eltűnik és csak sáros lábnyomok maradnak utána.

Meg kell kísérned egy tudás (Knowledge) dobást. A Kertben (Gardens) álló felfedező 2 kockával kevesebbel dob ennél a dobásnál.

- 4+** Találsz valamit a sárban. Húzz egy tárgy kártyát.
- 0-3** A gondnok újra megjelenik előtted és az arcodba sújt az ásójával. A tőled jobbra ülő játékos dob ellened egy 4-es szintű erő támadást (Might attack) a Gondnok nevében. A szokott módon, annyi kockával dobva védekezel a támadás ellen, amennyi az erő (Might) értéked.



## HANGED MEN (Akasztott ember)

Egy fuvallat hűti le a szobát. Előtted három férfi himbálózik kopott kötelekkel a nyakuk körül. Hideg, halott szemekkel téged bámulnak. Csendben himbálózni, majd szétporladva a földre hullanak. Fulladozni kezdesz.

Meg kell kísérned egy-egy dobást minden képességedre:

- 2+** Az adott képességed érintetlen marad.
- 0-1** Vesztasz 1 pontot az adott képességedből.

Ha mind a 4 dobás során 2 vagy többet dobasz, akkor növel 1 ponttal az egyik általad választott képességed.



## HIDEOUS SHRIEK (Rémisztő visítás)

Suttogásként indul, de egy lelket tépő visításként ér véget.

Minden felfedezőnek meg kell kísérnie egy épelméjűség (Sanity) dobást:

- 4+** Ellenállsz a hangnak.
- 1-3** 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.
- 0** 2 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

A dobott értékek csak az adott felfedezőre hatnak.



## IMAGE IN THE MIRROR (Kép a tükörben)

Egy öreg tükör van ebben a szobában. Ré múlt tükörképed tőled függetlenül mozog. Rájössz, hogy ez te vagy, csak egy másik időpontban. Tükörképed a tükörré ír:

EZ SEGÍTENI FOG

Majd átad neked egy tárgyat a tükrön keresztül.

Húzz egy tárgy kártyát.



## IMAGE IN THE MIRROR (Kép a tükörben)

HA NINCS NÁLAD TÁRGY KÁRTYA, AKKOR EZ AZ ESEMÉNY A TŐLED BALRA ÜLŐ, TÁRGY KÁRTYÁVAL RENDELKEZŐ FELFEDEZŐRE HAT. DOBD EL EZT A KÁRTYÁT, HA EGYIK FELFEDEZŐNEK SINCS MÉG TÁRGY KÁRTYÁJA.

Egy öreg tükör van ebben a szobában. Ré múlt tükörképed tőled függetlenül mozog. Rájössz, hogy ez te vagy, csak egy másik időpontban. Segitened kell a tükörképednek, ezért a tükörré írsz:

EZ SEGÍTENI FOG

Majd átadsz magadnak egy tárgyat a tükrön keresztül.

Válaszd ki az egyik tárgyad (ne ómen kártyát), rakd a tárgy paklira és keverd meg a paklit. Növel a tudásod (Knowledge) 1 ponttal.



## IT IS MEANT TO BE (Így kell lennie)

A földre zuhansz, a jövő eseményeinek képei rohannak át a fejedre.

Válassz az alábbi 2 lehetőség közül:

- Megnézheted a felső 3 szoba lapkát vagy kártyát bármely paklinál. Ha így teszel, akkor az általad választott sorrendben rakhatod vissza a lapkákat/kártyákat az adott pakli tetejére. Ne mondd el senkinek a végeredményt.
- Dobhatsz 4 kockával, írd le a dobott eredményt. Egy általad választott jövőben elvégzendő kockadobásnál felhasználhatod a leírt számot, dobás helyett. Ha ez a szám nagyobb, mint az elérhető maximális érték, akkor használd az elérhető maximális értéket helyette.





## JONAH'S TURN (Jónás köre)

Két fiú játszik egy fa bűgőcsigával. "Akarsz most te jönni, Jónás?" - kérdezi az egyik. "Nem." - mondja Jónás. "Mindig én akarok jönni!" Jónás felveszi a bűgőcsigát és a másik fiú arcába vágja. A fiú elesik. Jónás csak üti és üti, míg kettejük képe el nem halványul.

Ha egy felfedezőnél ott van a Trükkös doboz (*Puzzle Box*), akkor el kell dobni (*discard*) és húznia kell egy másik tárgyat helyette. Ha ez megtörténik, akkor növeld az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal. Máskülönben 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.



## LIGHTNING STRIKES (Villámcsapások)

A villámlást követően nekiállsz számolni a másodperceket. 1 másodperc.

Minden felfedezőnek, aki a tetőn vagy egy kültéri helyen áll, meg kell kísérelnie egy erő (*Might*) dobást:

- 0** 2 pont fizikai sérülést szenvedsz.
- 1-3** 1 pont fizikai sérülést szenvedsz.
- 4+** Nem történik semmi.



## LIGHTS OUT (Kialszanak a fények)

A zseblámpád fénye kialszik. De ne aggódj, valakinél van még elem.

Tartsd meg ezt a kártyát. Csak 1 mezőnyit mozoghatsz, mindaddig, míg egy olyan szobában fejezed be a fordulód, ahol egy másik felfedező áll. Annak a fordulónak a végén dobd el ezt a kártyát. Ezután már a szokott módon mozoghatsz.

Ha nálad van a Gyertya (*Candle*) vagy, ha a Kazánházban (*Furnace Room*) ér véget a fordulód, akkor dobd el ezt a kártyát.



## LOCKED SAFE (Zárt széf)

A falon lévő portré mögött egy széf rejtőzik. Nem nyílik, természetesen.

Rakd a Széf zsetont (*Safe token*) ebbe a szobába. Egy felfedező a fordulója során egyszer megkísérelhet egy tudás (*Knowledge*) dobást a Széf kinyitásához:

- 5+** Húzz 2 tárgy kártyát és távolítsd el a Széf zsetont.
- 2-4** 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. A Széf nem nyílik.
- 0-1** 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. A Széf nem nyílik.



## MISTS FROM THE WALLS (A falakból szivárgó köd)

Köd szivárog elő a falakból.

Arcokat látsz a ködben, emberi és... embertelen arcokat.

Minden felfedezőnek, aki a pincében áll, meg kell kísérelnie egy épelméjűség (*Sanity*) dobást:

- 4+** Az arcok csupán a fény és árnyék játéka. Minden rendben van.
- 1-3** 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz (és plusz 1 kockányit, ha az adott felfedező esemény szimbólummal ellátott szobában áll).
- 0** 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz (és plusz 2 kockányit, ha az adott felfedező esemény szimbólummal ellátott szobában áll).

A dobott eredmények csak a saját felfedezőjükre hatnak.



## MISTY ARCH (Ködös boltív)

Egy boltíves átjáró, színes ködbe burkolózva.

Dönthetsz úgy, hogy átsétálsz alatta. Vedd el a figurád a házból és dobj 3 kockával.

- 0** Rakd a felfedeződ az Előszobába (*Entrance Hall*). Útközben valamit elvesztettél. Dobj el az egyik tárgy kártyádat (*discard*).
- 1-2** Valahogy megváltoztál. Rakd a felfedeződ az Előszobába (*Entrance Hall*), de fordítsd meg a karakter kártyádat, és állíts vissza minden képességet a kezdőértékre.
- 3-4** Rakd a felfedeződ egy olyan szobába, aminek van nyitott ajtaja.
- 5-6** Rakd a felfedeződ egy olyan szobába, aminek van nyitott ajtaja. Húzz egy tárgy kártyát.



## MUTANT HOUSEPET (Mutáns háziállat)

Nyöszörgés. A falból. Mi ez, macska?  
Egy másik nyivakolás tör fel a fal  
ugyanazon pontjáról, eltérő macskás  
hangként. Két macska lenne? De csak  
egy állat kaparászását hallod, ahogy  
ki akar jutni. Két fej? Bontani kezded a  
vakolatot, hogy kiderítsd.

Meg kell kísérned egy sebesség  
(Speed) dobást.

- 0-3 1 pont fizikai sérülést szenvedsz,  
ahogy az állat rád támad.
- 4+ Növel az épelméjűség (Sanity) 1  
és a sebesség (Speed) 1 ponttal.



## MYSTIC SLIDE (Misztikus csúszda)

HA A PINCÉBEN TARTÓZKODSZ, AKKOR EZ AZ ESEMÉNY  
A TÖLED BALRA ÜLŐ FELFEDEZŐK KÖZÜL AZ ELSŐ, NEM  
A PINCÉBEN TARTÓZKODÓ JÁTEKOSRA HAT. DOBD EL EZT  
A KÁRTYÁT, HA AZ ÖSSZES FELFEDEZŐ A PINCÉBEN ÁLL.

A padló leszakad alattad.

Rakd a Csúszda zsetont (Slide token) ebbe a szobába,  
majd kísérj meg egy erő (Might) dobást a Csúszda  
használatához.

- 5+ Te irányítod a Csúszdát. Rakd a felfedező  
a csúszda szintje alatti emelet bármely  
felfedezett szobájába.
- 0-4 Addig húzz a szoba lapkák paklijából,  
míg egy pincebeli szobát nem húzol.  
Rakd le a szoba lapkát. (Ha nincsenek  
pince lapkák a pakliban, akkor válassz ki  
az egyik játékban lévő pincebeli szobát.)  
Ebbe a szobába zuhansz és 1 kockányi  
fizikai sérülést szenvedsz. Ha ez nem  
a te forduló alatt történik, akkor ne  
húzz kártyát abban a szobában, ahová  
zuhansz.

Későbbi fordulók során bármelyik felfedező  
megkísérelheti, hogy a Csúszdán közlekedjen.



## NIGHT VIEW (Éjszakai látomás)

A látomásban egy szellempárt látsz,  
ahogy csendesen sétálnak az esküvői  
ruhájukban.

Meg kell kísérned egy tudás (Know-  
ledge) dobást.

- 5+ Felismered a ház korábbi  
tulajdonosait a szellempárban.  
A nevükön szólítod őket, mire ők  
feléd fordulnak és sötét titkokat  
suttognak a házról. Növel a  
tudásod (Knowledge) 1 ponttal.
- 0-4 Iszonyodva elhárírsz, képtelen  
vagy újra rájuk nézni.



## PHONE CALL (Telefonhívás)

Egy telefon csörög a szobában.  
Úgy érzed, fel kell vened.

Dobj 2 kockával. Egy aranyos nagy-  
mamas hang így szól:

- 4 "Tea és süti! Tea és süti! Mindig is te  
voltál a kedvencem!" Növel az  
épelméjűség (Sanity) 1 ponttal.
- 3 "Én mindig itt leszek neked,  
pogácsám! És figyelj..." Növel a  
tudásod (Knowledge) 1 ponttal.
- 1-2 "Itt vagyok, cukormázam! Adj egy  
puszikát!" 1 kockányi mentális  
sérülést szenvedsz.
- 0 "A rossz gyerkőcöket meg kell bü-  
ntetni!" 2 kockányi fizikai sérülést  
szenvedsz.



## POSSESSION (Megszáll a gonosz)

Egy árnyék válik el a faltól. Döbbenet  
állsz, míg az árnyék körülölel  
és a csontod velejéig dermeszt.

Válassz ki az egyik képességed és  
végezz el rá egy képesség dobást:

- 4+ Ellenállsz az árnyék gonosz  
erejének. Növel az általad  
választott képességed  
1 ponttal.
- 0-3 Az árnyék elszívja az energiád.  
A kiválasztott képességed a  
legalacsonyabb értékre csökken.  
(Nem csökken a koponya jelég.)  
Ha ez a képességed már a leg-  
alacsonyabb értéken áll, akkor  
válassz egy másikat és azt csök-  
kentsd a legalacsonyabb értékre.



## REVOLVING WALL (Forgó faldarab)

A falszakasz egy másik helyre fordul át.

Rakd a Fali kapcsoló zsetont (Wall Switch  
token) ebbe a szobába, egy olyan falra, ahol  
nincs kijárat, vagy rakd a szoba sarkába. Ha  
nincs szoba a Fali kapcsoló túloldalán, akkor  
húzz szoba lapkákat addig, míg az adott  
emelethez tartozót nem találsz és tedd le  
a házba. (Ha már nincs több szoba az adott  
emelethez, akkor dobd el ezt a kártyát.)  
Rakd a felfedező abba a szobába.

Egy felfedező a fordulója során egyszer, ha  
a Fali kapcsoló szobáinak valamelyikében áll,  
megkísérelhet egy tudás (Knowledge) dobást  
a kapcsoló használatához:

- 3+ A felfedező megtalálja a rejtett  
kapcsolót és áthalad a falon. Ez nem  
számít mozgásnak.
- 0-2 A felfedező nem találja meg a rejtett  
kapcsolót, így nem haladhat át.



## ROTTEN (Rohadt)

*Elviselhetetlen a szag ebben a szobában. Haláliszagú, vérszagú. Egy mézsárszék szaga.*

Meg kell kísérelned egy épelméjűség (*Sanity*) dobást:

- 5+** Ezek csak zavaró szagok, semmi más. Növeld az épelméjűséged (*Sanity*) 1 ponttal.
- 2-4** Vesztesz 1 erő (*Might*) pontot.
- 1** Vesztesz 1 erő (*Might*) és 1 sebesség (*Speed*) pontot.
- 0** Összegörnyedsz a hányingertől. Vesztesz 1 erő (*Might*), 1 sebesség (*Speed*), 1 épelméjűség (*Sanity*) és 1 tudás (*Knowledge*) pontot.



## SECRET PASSAGE (Titkos átjáró)

*A fal egy szakaszon félrecsúszik. Mögötte egy dohos alagút vár.*

Rakd az egyik Titkos átjáró zsetont (*Secret Passage token*) ebbe a szobába. Dobj 3 kockával és rakd le a másik Titkos átjáró zsetont az eredmény alapján:

- 6** Bármely létező szobába.
- 4-5** Bármely létező emeleti szobába.
- 2-3** Bármely létező földszinti szobába.
- 0-1** Bármely létező pincebéli szobába.

Lerakás után használhatod a Titkos átjárót, akkor is, ha már nem maradt mozgáspontod.

Az egyik Titkos átjáró zsetonról a másikra mozogni egy mezőnyi mozgásnak számít. (Maga az átjáró nem számít mezőnek.) A későbbi fordulók során bármely felfedező használhatja a titkos átjárót. Egy felfedező fordulója nem érhet véget magában az átjáróban.



## SECRET STAIRS (Titkos lépcső)

*Szörnyű nyikorgó hangok visszhangzanak körülötted. Felfedeztél egy titkos lépcsőt!*

Rakd az egyik Titkos lépcső zsetont (*Secret Stairs token*) ebbe a szobába, a másik Titkos lépcső zsetont pedig egy másik emeleten lévő szobába. Az egyik Titkos lépcső zsetonról a másikra mozogni egy mezőnyi mozgásnak számít. (Maga a lépcső nem számít mezőnek.)

Most akár használhatod is a Titkos lépcsőt, akkor is, ha már nem maradt mozgáspontod. Ha így teszel, akkor húzz egy esemény kártyát az új szobában.



## SHRIEKING WIND (Visító szél)

*Feltámad a szél, lassú crescendóból visító vonyítással erősödve.*

Minden felfedező, aki a Kertben (*Gardens*), a Temetőben (*Graveyard*), a Tornácon (*Patio*), a Toronyban (*Tower*), a Balkonon (*Balcony*) vagy egy külvilágra néző ablakos szobában áll, meg kell kíséreljen egy erő (*Might*) dobást:

- 5+** Talpon maradsz.
- 3-4** Fellök a szél. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.
- 1-2** A szél a lelked mélyéig megborzongat. 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.
- 0** A szél keményen a földhöz vág. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. Rakd az egyik tárgyat az előszobába (*Entrance Hall*), ha van nálad.

A dobott eredmények csak a saját felfedezőjükre hatnak.



## SILENCE (Csend)

*A föld alatt minden elcsendesül. Még a lélegzés hangjai is megszűnnek.*

Minden pincében álló felfedezőnek meg kell kísérelnie egy épelméjűség (*Sanity*) dobást.

- 4+** Nyugodtan vársz, míg a hallásod visszatér.
- 1-3** Néma sikoly hagyja el a szád. 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.
- 0** Teljesen kiborulsz! 2 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

A dobott eredmények csak a saját felfedezőjükre hatnak.



## SKELETONS (Csontvázak)

*Anyja és gyermeke, még mindig egymást ölelik.*

Rakd a Csontvázak zsetont (*Skeletons token*) ebbe a szobába. 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

Egy felfedező a fordulója során megkísérelhet egy épelméjűség (*Sanity*) dobást, hogy átkutassa a csontvázakat:

- 5+** Húzz egy tárgy kártyát. Távolítsd el a Csontvázak zsetont.
- 0-4** Mindenfelé ásol, de semmit sem találsz. 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

A dobott eredmények csak a saját felfedezőjükre hatnak.



## **SMOKE** (Füst)

*Magába burkol a füst.  
Köhögsz és a könnyeidet törölgeted  
a szemedből.*

Rakd a Füst zsetont (*Smoke token*) ebbe a szobába. A Füst akadályozza a szomszédos szobákban állók látómezőjét. Egy felfedező 2 kockával kevesebbel dob bármely képesség dobásnál (minimum 1 kockával), míg ebben a szobában áll.



## **SOMETHING HIDDEN** (Valami rejtett)

*Valami furcsa van ebben  
a szobában, de micsoda?  
Nem vagy nyugodni a gondolat.*

Meg kell kísérned egy tudás (*Knowledge*) dobást, ha ki akarod deríteni mi olyan furcsa a szobában:

- 4+** A fal egy szakasza félrecsúszik és felfed egy hálófülkét. Húzz egy tárgy kártyát.
- 0-3** Nem sikerül rájönnöd és ez egy kissé felbosszant. Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.



## **SOMETHING SLIMY** (Valami nyálkás)

*Mi mozog a bokád körül? Egy bogár?  
Egy csáp? Egy halott kéz?*

Meg kell kísérned egy sebesség (*Speed*) dobást:

- 4+** Kiszabadítod magad. Növel a sebességed (*Speed*) 1 ponttal.
- 1-3** Vesztesz 1 erő (*Might*) pontot.
- 0** Vesztesz 1 erő (*Might*) és 1 sebesség (*Speed*) pontot.



## **SPIDER** (Pók)

*Egy öklömnyi méretű pók landol  
a válladon... és a hajadba mászik!*

Meg kell kísérned egy sebesség (*Speed*) dobást, hogy lesöpörhesd magadról a pókot, vagy egy épelméjűség (*Sanity*) dobást, hogy csak állj ott, rezzenéstelenül:

- 4+** Eltűnt. Növel 1 ponttal azt a képességed, amit a dobásnál használtál.
- 1-3** A pók beléd harap! 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.
- 0** A pók kiszakít belőled egy jókora darabot! 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.



## **THE BECKONING** (A csábítás)

*A szabadba! Ki kell jutnod a szabadba!  
Repülj a szabadság felé!*

Minden felfedező, aki a Kertben (*Gardens*), a Temetőben (*Graveyard*), a Toronyban (*Tower*), a Balkonon (*Balcony*) vagy egy külvilágra néző ablakos szobában áll, meg kell kísérjen egy épelméjűség (*Sanity*) dobást:

- 3+** Elhártrálsz a mélység peremétől.
- 0-2** Leugrasz a Tornágra (*Patio*). Ha a Tornác még nincs a házban, keresd elő a szoba lapkák paklijából, tedd le a házba, majd keverd meg a szoba lapkák pakliját. Rakd ide a felfedező és 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.


A dobott eredmények csak a saját felfedezőjükre hatnak.



## **THE LEFT HAND** (A bal kéz)

*A kezed viszketni kezd. Majd jön az égető  
fájdalom, és nem tudsz mást tenni, mint  
megragadni a kezed és sikítani. A sikoly  
a torkodban ragad, mikor rájössz, már  
nem érzel benne semmit. Megpróbálsz  
mozgatni az ujjaidat, de a kezed önálló  
életre kelve a torkod felé tart.*

Válassz:

- Levágod a kezed. Vesztesz 1 erő (*Might*) és nyersz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- Kezet cserélsz. Vesztesz 1 erő (*Might*) pontot, és húzz egy tárgy kártyát.
- Megtartod a kezed. Vesztesz 2 épelméjűség (*Sanity*) és nyersz 1 erő (*Might*) pontot. Menj a legközelebbi ómen szimbólummal ellátott  szobába, és húzz egy ómen kártyát.



## THE LOST ONE (Az Elveszett)

*Egy polgárháborús ruhát viselő nő int neked. Transzba esel.*

Meg kell kísérned egy tudás (*Knowledge*) dobást. Ha az eredmény 5 vagy több, akkor kitörsz a transzból és növel a tudásod (*Knowledge*) 1 ponttal; máskülönben dobj 3 kockával, hogy kiderüljön hová vezet téged az Elveszett:

- 6** Rakd a felfedező az Előszobába (*Entrance Hall*).
- 4-5** Rakd a felfedező az Emeleti folyosóra (*Upper Landing*).
- 2-3** Húzz szoba lapkákat addig, míg találsz egy emeleti szobát.
- 0-1** Húzz szoba lapkákat addig, míg találsz egy pincebeli szobát.

Ha szoba lapkát kellett húznod, akkor tedd a szoba lapkát a házba és rakd oda a felfedező. Ha kifogysz a szoba lapkákból, mielőtt az adott emelethez tartozó szobát találnál, akkor rakd a felfedező az Előszobába (*Entrance Hall*).



## THE VOICE (A hang)

*"A padlódeszkák alatt vagyok, a padló alá temetve..." - suttogja egy hang, majd csend lesz.*

Meg kell kísérned egy tudás (*Knowledge*) dobást:

- 4+** Találsz valamit a padlódeszkák alatt. Húzz egy tárgy kártyát.
- 0-3** Keresel, kutatsz a hang forrása után, de sikertelenül.



## THE WALLS (A falak)

*Ez a szoba meleg. Hússzerű falak lüktetnek együtt egy állandó ritmusú szívveréssel. A saját szíved is a ház ritmusa szerint ver. Magukba ölelnék a falak... és valahol másutt engednek el.*

Húzd fel a következő szoba lapkát és tedd le a házba. Rakd a felfedező ebbe a szobába.



## THE WALLS HAVE EYES (A falak szeme)

*Megfakult portrék sora a falon. A szemeik mintha téged követnének. Festői trükk csupán? Nem, a szótlán, halott arcok mondani próbálnak neked valamit.*

Meg kell kísérned egy épelméjűség (*Sanity*) dobást.

- 0-2** Vesztessz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot.
- 3** Növel a tudásod (*Knowledge*) 1 ponttal.
- 4+** Ha a Fegyverraktár (*Arsenal*) játékban van, rakd a figurád abba a szobába és húzz egy tárgy kártyát. Ha a Fegyverraktár még nincs játékban, keresd elő a szoba lapkák paklijából, tedd le a házba, majd keverd meg a szoba lapkák pakliját, és rakd a figurád a Fegyverraktárba, mintha csak most fedezted volna fel a szobát.



## WEBS (Pókháló)

*Felnyúlsz, hogy félresöpörj néhány pókhálót, de nem tudod elsöpörni. Csak csüngenek ott.*

Meg kell kísérned egy erő (*Might*) dobást:

- 4+** Kiszabadítod magad. Növel az erőd (*Might*) 1 ponttal és dobd el ezt a kártyát.
- 0-3** A háló fogságába estél. Tartsd meg ezt a kártyát.

Ha fogságba estél, akkor nem csinálhatsz semmit, míg ki nem szabadítanak. Egy felfedező a fordulója során egyszer megkísérelhet egy erő támadást (*Might attack*), hogy kiszabadítson. (Te is megkísérelheted ezt a dobást.) A 4+ értékű dobás számít sikeresnek, de ettől az erőd (*Might*) nem nő majd. Ha sikertelen egy kísérlet, akkor a próbálkozó már nem mozoghat tovább a fordulója során. 3 sikertelen kísérlet után automatikusan kiszabadulsz a következő forduló elején, majd a szokott módon végezheted a fordulód. Ha kiszabadultál, dobd el ezt a kártyát.



## WHAT THE ... ? (Mi a... ?)

*Ahogy visszatekintesz arra, amerről jöttél... nem látsz semmit. Csak köd és füst van ott, ahol korábban egy szoba volt.*

Vedd fel annak a szobának a lapkáját, ahol állsz (miután minden ott lévő dolgot félreraktál róla). Rakd a szobát egy másik helyre ugyanazon az emeleten úgy, hogy az ajtaja egy felfedezetlen ajtónyílás felé nézzen (majd rakd vissza a félretett dolgokat). Ha nincs felfedezetlen ajtónyílás ezen az emeleten, akkor rakd a szobát egy másik emeletre.



## WHAT YEAR IS IT?! (Milyen évet írunk?!)

*Átlépsz az ajtón és megállsz. Már voltál itt valamikor. Évekkel korábban, még Az incidens előtt. Az ablak üvegén meglátod az arcod tükörképét, mely oly fiatalnak tűnik. De ezúttal nem leszel annyira naiv.*

Vesztesz 1 épelméjűség (*Sanity*) pontot, és nyersz 1 erő (*Might*), illetve 1 tudás (*Knowledge*) pontot.

Miután a szellemjárást felfedték, a másik oldalnak hangosan fel kell olvasnia a dőlt betűs kezdő és záró történetét a füzetből. Ha még nem fedték fel, rakd ezt a kártyát magad elé, míg a szellemjárás elkezdődik.



## WHOOOPS! (Hoppá!)

*Egy testet érzel a talpad alatt feküdni. Mielőtt elugorhatnál, valami fellök. Egy kuncogó hang szalad el melletted.*

Fordítsd meg az összes tárgy kártyádat (az ómen kártyákat nem), és keverd össze őket. A tőled jobbra ülő játékos taláalomra húzz tőled egy lapot és eldobja (*discard*). Fordítsd vissza a lapjaidat.

