



# A TÚLÉLÉS TITKAI

Ne olvasd el, amíg el nem  
kezdődik

**A KÍSÉRTÉS!**



Magyar változat: Bakk László  
(Ormay Tamás fordításának felhasználásával)

# A múmia színre lép

**P**or gomolyog a szobában és egy pillanatra árnyék vetül a szívedre. Halld, ahogy az egyik barátod felsikolt, a hangjában az elragadtatás és a rémület furcsa keveréke vegyül. Egy hideg, nyirkos hang reszket az elmédben. „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. Szerelmem most újjászületett. Semmi nem állhat közénk – és ha ellenem fordulsz, kitépem a lelked a halandó testedből és egészben falom fel.”

## Azonnali cselekedetek

- ◇ Rakj félre 2 tudás dobás jelzőt (háromszögletű).
- ◇ Az áruló elveszti a Lány kártyát, és vele minden bónuszt. Ehelyett betesz egy kis lila szőnyekent (ami a lányt jelöli) bármely szobába ugyanazon a kísértés felfedésének szintjén, és legalább 5 lapka távolságra a múmiától. Ha nincs ilyen szoba, akkor a lehető legtávolabbi szobába teszi ezen a szinten.
- ◇ Amikor egy játékos felfedezője a lány jelzőjét tartalmazó szobába lép, az a játékos felveszi a lány kártyáját.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló megpróbálja összehasználni a múmiát és a lányt.

## Akkor nyersz, ha ...

... visszaüzd a múmiát a holtak földjére, mielőtt feleségül venné a lányt.

## Hogyan kell a múmiát száműzni?

- ◇ Ha a könyv még nincs játékban, akkor a következő hős, aki felfedez egy ómen szimbólumos szobát, átválogatja az ómen kártyákat és elveszi a könyv kártyát.

- ◇ A könyvből fel kell olvasnod a múmia igaz nevét azért, hogy száműzhesd a holtak földjére. A következő lépéseket sorrendben kell végrehajtandó. Minden hős csak egy lépést kísérletet megfordulónként.

1. Egy hős megkísérletet egy 6+os tudás dobást a múmia igaz nevének felfedezéséhez a következő szobák egyikében (a következő módok egyikén):

- a sarkofagot tartalmazó szoba (hieroglifák tanulmányozása),
- a kutató laboratórium (a régész csoport fejezései tanulmányozása), vagy
- a könyvtár (a múmia történetének kutatása).

Ha sikerül a dobás, vedd el az egyik tudás dobás jelzőt.

2. A név felfedezése utáni forduló egyikében egy hős, akinél ott van a könyv, megkísérletet egy 6+os tudás dobást, kikeresi a múmia nevét a könyvből és megtanulja azt a varázsigét, ami a száműzéshez kell. Ha sikerül a dobás, vedd el az egyik tudás dobás jelzőt.

3. Miután már megvan a két jelzőtök, vidd könyvet abba a szobába, ahol a múmia áll. Bármely hős, aki egy szobában tartózkodik a múmiával és a könyvvel is, megpróbálhatja legyőzni a múmiát egy épelméjűség támadással, így ráolvasva a varázsigét, ami végleg száműzi a holtak földjére.

- ◇ A múmia immunis a sebesség támadásokra (mint pl. a revolver és dinamit).

## Ha nyertél...

Forró és száraz széláramlat suhan át a szobán, ahogy becsukod az ősi könyvet. A múmia feléd botorkál, szemei helyén az elkeseredés halott gödrei tátonganak. Ahogy a kezei a torkodra szorulnak, a múmia vászonkötései elporladnak. A lény felnyög, ahogy a teste egyre nagyobb darabjai omlanak porrá és szórja őket szét a forró légáramlat. „A menyasszonyom... az egyetlen szerelmem... nincs... többé ...”

Ahogy a múmia teljesen eltűnik, hirtelen a szél is eláll. Egyedül vagy.



# A szeánsz

**R**émületes hideg ereszkedik a házra, és köd gomolyog elő lusta bodrokban a padló repedéseiből. Egy zörgő hang hasít a levegőbe: „Pihenni vágyom... helyezd nyugalomra a lelkem... vagy pusztulj el...”

## Azonnali cselekedetek

Rakj félre annyi tudás dobás jelzőt (háromszögletű), ahány játékos van. Rakj félre ugyanennyi józanság dobás jelzőt (háromszögletű), egy szellem jelzőt (világoszöld), és egy holttest jelzőt (vörös).

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló megpróbál megidézni egy szellemet, mielőtt ti is megidéznétek azt.

## Akkor nyersz, ha ...

... legyőzöd a szellemet, miután már az áruló irányítja, vagy ha eltemeted a szellem csontjait, miután megidézted.

## Hogyan kell szellemet idézni?

Az árulóval azon versenyeztek, hogy ki tudja hamarabb megidézni a szellemet.

Minden hős megkísérelhet egy 5+os tudás-, vagy épelméjűség dobást a szeánsz elvégzéséhez.

- ◇ Minden felfedező megkísérelheti a fent említett dobások egyikét a fordulója során, de csak akkor, ha a karaktere a pentagramma szobában áll. Körönként minden hős csak egyszer dobhat.
- ◇ Minden alkalommal mikor egy ilyen dobás sikeres, rakj egy tudás-, vagy épelméjűség dobás jelzőt (a dobás alapján) abba a szobába, ahol a kísértést felfedték. Ha a hősök már legalább annyi jelzőt összeszedtek, mint amennyi a játékosok számának fele (lefelé kerekítve), akkor megidézték a szellemet.
- ◇ Az áruló szintén egy szeánszot végez. Ha a hősök az áruló előtt fejezik be a szeánszot, akkor megidézik a szellemet és irányítják is (kövesd a következő szekció utasításait). Ha az áruló fejezi be elsőként a szeánszot, akkor megidézi és irányítja is a szellemet.

## Ha ti idézitek meg a szellemet...

A szellem végakarata (hangosan olvasd fel):

„Temessétek el a csontjaim!”

- ◇ Rakd a szellem jelzőt abba a szobába, ahol az utolsó szeánsz dobás sikerült. Addig itt marad a jelző, amíg el nem veszted a kísértet felett az irányítást.

- ◇ Rakd az asztalra a forduló/sérülés jelzősávot, és rakj egy műanyag csíptetőt az 1-es mezőre. A szeánszot sikeresen befejező játékos minden ezután következő fordulójának végén mozgassd előre a csíptetőt a forduló/sérülés jelzősávon a következő számra. Az 5. forduló előtt el kell temetned a szellem csontjait.
- ◇ A fordulód során egyszer, ha a padláson, a hálósobában vagy a nagy hálósobában állsz, megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást a csontok megtalálása érdekében. Ha sikerült, rakd a holttest jelzőjét a felfedező karakter kártyájára, így jelezve a csontokat (mint egy tárgyat).
- ◇ Vidd el a csontokat a kriptába vagy a temetőbe. Míg ezen szobák valamelyikében tartózkodsz, a fordulód alatt egyszer megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást, így megtalálsd a megfelelő fejfát és elásod a csontokat.
- ◇ Míg ezt végzed a szellem nem támadhat senkit. Ha nem sikerül eltemetni a csontokat az 5. forduló kezdetéig, akkor az áruló átveszi a szellem irányítását, az *Áruló könyvében* leírtak szerint („Ha te idézed meg a szellemet.”). Ha ez történik, a csontok eltemetése már nem elég a szellem kiengeszteléséhez; meg kell ölnöd.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Senki nem támadhat meg senkit, csak a szeánsz sikeres befejezése után.
- ◇ Míg az áruló irányítja, megtámadhatod a szellemet, de csak akkor, ha képes vagy józanság támadásra. A szellem ellen józanság támadást a gyűrűvel lehet végezni. A gyűrű hiányában is végezhetesz józanság támadást a szellem ellen, de csak ha a pentagramma szobában állsz a szellemmel együtt. Ha a két féle józanság támadásból sikeresen végrehajtasz egyet, az megsemmisíti a szellemet.
- ◇ Ha a szellem támad és kevesebbet dob, mint a hős, akkor a szellem nem sérül.

## Ha nyertél ...

A köd visszahúzódik és a szívedet markoló szörnyű hideg is lassan felenged. Helyét eltölti a nyugalom és meglegedés. Egy lélek végre révbé ért.



# Békacomb pörkölt

## BÉKÁK

**R**eszélős, érdes hangú nevetés visszhangzik a házon át. Szinte azonnal előnt a nyirkos verejték. „Nem, nem, nem! Nem szabad elbűjnotok előlem, rosszcsont majmocskáim! Nagyon rossz kis békák voltatok, elloptátok Ooma könyvét. Nagyon rosszak! Attól félek Ooma kénytelen lesz az orrotokra koppintani ... vagy csinálni még valami ettől is rosszabbat, sokkal rosszabbat.”

### Mit tudunk a rosszfiúkról?

A boszorkány egy varázsigével sérthetetlen tette magát. Sőt, képes békává változtatni az embereket.

### Akkor nyersz, ha...

... megölöd a boszorkányt.

### Hogyan kell a boszorkányt megölni?

A varázsigék könyvét kell használnod (a könyv kártya) és egy "halandó test" ígét kell a boszorkányra olvasnod. Ezáltal sebezhetővé válik támadásokkal szemben. A varázsigéhez szükséges lesz mandragóra gyökérre (egy ötszögletű tárgytoken).

A boszorkány megöléséhez a következő lépéseket kell sorrendben elvégezned. A lenti lépéseket kísérlelheted meg, fordulónként egyet.

1. Találd meg a mandragóra gyökeret. Ha felfedezel egy olyan új szobát, amiben a mandragóra van, akkor az áruló rá kell, hogy rakja a szobára a gyökér jelzöt. További gyökerek lehetnek a már felfedezett szobákban is.
2. Ha egy olyan szobában vagy, ahol van gyökér jelző, megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a gyökér felkutatásához. Ha sikerül, rakd a gyökér jelzöt a karakterlapodra.
3. Ha nálad van a gyökér jelző és a könyv, és a boszorkánnyal egy szobában vagy, megkísérelhetsz egy 6+os tudás dobást a "halandó test" varázsigé elsütéséhez. Ha sikerül, megtámadhatod a boszorkányt normál támadással. Miután ráolvastad a varázsigét, bármilyen sikeres támadás a boszorkány halálát okozza.

- ◇ A felfedező, akit békává változtat a boszorkány, eldobja az összes tárgyát és a társait, ha van ilyen. Csökkentsd le a karakter erejét és tudását a legalacsonyabb értékre. (Egyik képességet se csökkentsd a koponya jelig.) Egy béka nem tud támadni, kártyát húzni vagy szobákat felfedezni. Egy másik felfedező (aki nem béka) felveheti a békát és magával viheti, mint egy tárgyat. A békák semmit sem tudnak csinálni, amíg hordozzák őket.
- ◇ Ha egy békával egy szobában állsz, és nálad van a könyv, megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a béka emberré változtatásához. Az így helyreállított hős képesség értékei visszaállnak a kezdő szintjükre.

### Speciális támadási szabályok

- ◇ A boszorkány sebezhetetlen és nem lehet megtámadni, csak a ráolvasott "halandó test" varázsigé elhangzása után.
- ◇ A felfedezők megtámadhatják a macskát, ha az felbukkanna.

### Ha nyertél ...

A boszorkány felsikolt: "Neeem! Ezt nem teheted! Állítsd le őket, drágaságom! Ezt még megbánod! Beszívárgok a rémálmaidba és a véreket veszem! Az agyad úgy fog viszketni, hogy lyukat kapsz a koponyádba csak, hogy megszabadulj az érzéstől! Én ..."

Ahogy épp felkészülsz, hogy szétzúzz egy lámpát a fejedben, azért hogy megszabadulj a koponyádban visszhangzó káralástól, a boszorkány egyszer csak eltűnik... legalábbis most.

Kisértés



# A Sors hálójában

**A** háló olyan nagy volt, hogy az elméd egyszerűen berzenkedett attól, hogy egyáltalán észrevedd. Most itt állsz, teljesen belegabalyodva, az arcod és a tested belenyomódott a ragadós fonalakba. Máris érzed, hogy a háló anyaga elkezd megkeményedni körülötted. Ha nem szabadulsz ki hamarosan, talán már soha nem menekülhetsz ki belőle. A látótered szélén egy árnyéket látsz, ahogy leereszkedik a plafonról. Nem, ez nem árnyék – egy gigászi pók fut végig a hálón. Már közvetlenül feletted lebeg, amikor úgy érzed, mintha a gyomrodban lángra lobbant volna valami. Ahogy lenézel rémülten veszed észre a hasadba mélyesztett, lüktető fullánkot. Felsikoltasz ... de meghallja-e egyáltalán valaki?

## Azonnali cselekedetek

- ◇ A kísértésfelfedő felfedező beleragadt egy óriási hálóba. Ez a karakter mostantól egy **csapdába esett felfedező**. A csapdába esett felfedező nem mozoghat, de megkísérelheti elpusztítani a hálót úgy, hogy megtámadja azt. A csapdába esett felfedező továbbra is használhatja a tárgyait.
- ◇ Ha az orvosi készlet kártyát még nem találtatok meg, akkor bármelyik hős, aki legközelebb tárgykártyát húz fel, átválogathatja a tárgy paklit és elveheti az orvosi készlet lapot, a normál húzás helyett. Ezután keverd meg a tárgy paklit.
- ◇ Rakj félre annyi erő dobás jelzőt (háromszögletű), ahány játékos van.
- ◇ A csapdába esett felfedező testébe az óriás pók petéket rakott. Előbb vagy utóbb, de biztosan kikelnek...

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Egy hatalmas pók portyázik a házban. Meg akarja védeni a csapdába esett felfedezőt, addig amíg a petéi ki nem kelnek.

## Akkor nyersz, ha...

...a csapdába esett felfedezőt kiszabadítod, a peték elpusztulnak és legalább egy felfedező elhagyja a házat.

## Hogyan pusztítsam el a hálót és a petéket?

Amíg a tojások meg nem semmisülnek, addig egy felfedező tulajdonsága sem csökkenhet a koponya szimbólumig.

- ◇ A hálót erő támadásokkal tudod megsemmisíteni. A háló 4-es erővel védekezik. Ha legyőződ, rakj egy erő dobás jelzőt abba a szobába (sebzés helyett). Ha a háló nyer a dobás során, akkor te nem sebzódsz. Ha a szobán már annyi erő dobás jelző van, mint a játékosok száma, akkor a háló megsemmisült. A csapdába esett felfedező ekkor kiszabadul és rendesen cselekedhet.
- ◇ Ha a csapdába esett felfedezővel egy szobában állsz, és nálad van az orvosi készlet, megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a peték elpusztításához. Ha van nálad gyógyító kenőcs, akkor azt felhasználhatod a peték elpusztítására tudás dobás nélkül.

## Hogyan hagyjam el a házat?

Miután a csapdába esett felfedező kiszabadult és a peték elpusztultak, a hősök elhagyhatják a házat. Megkísérelhetsz egy 6+os tudás dobást (zárfeltörés), vagy egy 6+os erő dobást (a zár szét-törése), ha a főbejáratnál állsz az előszobában. Ha sikerül, húzz egy esemény kártyát és fejezd be a fordulót. A következő fordulóban minden hős, aki életben van, elhagyhatja a házat a főbejáraton keresztül úgy, hogy 1 helynyi mozgást költ rá.

## Ha nyertél...

Elbotorkálsz a háztól, miközben pókhálót próbálsz lesöpörni az arcodról. Hátra nézve pislákoló fényt veszel észre egy feletted levő ablakból. A halvány fénynél csak egy rezdülésvényi mozgást látsz... majd rögtön egy másikat.

Itt az idő a távozásra... de most rögtön!



# Tini farkasember voltam

**E**gy sikoly hasít keresztül a házon, egyre hangosabban és egyre rémültebben, míg úgy nem érzed, hogy te is sikoltozni kezdesz, ha nem marad abba. Pont mikor már biztos vagy benne, hogy nem tudod tovább elviselni, a sikoly reszketeggé válik, majd egyre mélyülve átcsap a szintiszta düh vonyításába. Árnycéod megremeg ahogy rájössz, hogy a telihold fényében fürdesz.

## Azonnali cselekedetek

- ◇ Készíts elő annyi farkas jelzőt (kis vörös szórnytoken), ahány játékos vesz részt a játékban,
- ◇ Készíts elő egy ötszögletű tárgytokent (ez jelképezi az ezüst pisztolygolyókat).

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló egy farkasember, aki egyre erősebb és erősebb lesz. A farkasember megfertőzhet másokat lycantropiával, így a fertőzöttekből is farkasember lesz.

## Akkor nyersz, ha...

...minden farkasember elpusztul. A kutyát nem kell megölnöd a győzelem eléréséhez.

## Hogyan öljem meg a farkasembert?

Meg kell találnod a revolvert és ezüst pisztolygolyókat kell gyártanod. Ehhez a következő lépéseket kell végrehajtanod. Minden lépést fordulónként csak egyszer kísérlethsz meg.

1. Ha nincs még nálad a revolver, megtalálhatod a padláson, a trófea szobában, a lomos szobában, a nagy hálószobában, vagy a pánccéltéremben. Egy 5+os tudás dobást kell megkísérelned ezen szobák egyikében a revolver felkutatásához. Ha sikerült, nézd át a tárgy paklit és vedd el a revolver kártyát. Ezután keverd meg a tárgy paklit. Többször is kutathatsz ugyanabban a szobában, de fordulónként csak egyszer.

2. Menj a kutató laborba vagy a kazánházba. Egy 5+os tudás dobást kell megkísérelned az ezüst pisztolygolyók elkészítéséhez. Ha sikerült, vedd el az ezüst pisztolygolyó jelzőt. Egy felfedező dolgozhat a golyókon, míg egy másik keresheti a revolvert. (Ezt a két lépést bármilyen sorrendben teljesítheted.)
3. A hős, aki elkészítette a golyókat, át kell, hogy adja azokat a revolverrel rendelkező hősnek (vagy fordítva).
4. Ha egy felfedező már rendelkezik az ezüst pisztolygolyókkal, felhasználhatja azokat a revolverbe töltve egy farkasember vagy a kutya elpusztítására (lásd lentebb). Egyetlen találat az ezüst pisztolygolyóval elegendő egy farkasember elpusztításához.

## Kötelező lépések a fordulód során

Ha megtámadott egy farkasember vagy a kutya és sérülést szenvedtél el, rakj egy farkas jelzőt a karakterlapodra. A rákövetkező fordulód elején, ha van farkas jelző a karakterlapodon, akkor meg kell kísérlelned egy 4+os épelméjűség dobást a farkasember átka elleni ellenálláshoz. Ha sikertelen vagy, akkor farkasemberré válsz, és már nem leszel hős többé. (Ekkor el kell olvasnod ezt a kísértést az *Áruló könyvében* is és végrehajtanod az Azonnali cselekedeteket.)

Azok a felfedezők, akiket megharaptak, de ellen tudnak állni az átoknak továbbra is nyerne, ha a farkasemberek elpusztulnak... legalábbis a következő holdtöltéig.

## Speciális támadási szabályok

Ha egy hős ezüst pisztolygolyókkal és a revolverrel legyőz egy farkasembert, akkor az a farkasember meghal. (A revolver soha nem fogy ki a töltényekből.)

## Ha nyertél...

Felhők rohannak el a telihold előtt, elzárva a sápadt fény útját. A ház hirtelen csöndessé és sötétté válik, ahogy ott állsz halott barátod összetört teste felett. Meg kellett tenned, hogy túlélj... de tudsz majd azzal a tudattal élni, hogy mit tettél?



# A lebegő szem

**N**em vagy benne biztos, hogy amit hallasz az egy a fülednek túl magas sívítás, vagy egy olyan mély dübörgés, ami már-már az érzékelésed határán túl van. Talán mindkettő egyszerre. Hideg, kék fények pulzálnak. Valaki felsikolt, „A mesterek értünk jöttek! A nagy szemek fel fogják zabálni az agyunkat!!!”

## Azonnali cselekedetek

Rakj félre annyi erő dobás jelzót (háromszögletű), ahány játékos van.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az űrlények elmekontrollal tudják a hősöket manipulálni. Az elmekontroll minden hőst érint, aki az adott szobában áll, így érdemes szétszóródnotok, ha lehetséges.

## Akkor nyersz, ha...

...megbénítod az űrhajót, és az így nem tud fel szállni és magával vinni a barátaidat.

## Kötelező lépések a fordulód során

Ha az űrlények elmekontrollja alatt állsz, akkor az áruló fog téged mozgatni az űrhajó felé. A következő fordulód elején, miután beléptél az űrhajót tartalmazó szobába, a fedélzetre kell menned és kiesel a játékból. Nem végezhetsz támadást és nem cselekedhetsz, amíg egy űrlény elmekontrollja hatással van rád.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Kiszabadíthatsz egy hőst az elmekontroll alól, ha megtámadod és legyőzöd az adott karaktert, vagy normál támadással, vagy józanság támadással, amit a gyűrűvel kell végezned. Ha legyőzöd a karaktert, akkor az csak fele értékkel sebződik (lefelé kerekítve). Te viszont a szokott módon sebződsz, ha a karakter győz le téged. Miután egy felfedező megszabadult az elmekontroll alól, többé már nem lehet irányítani.
- ◇ Megkísérelhetsz egy 5+os erő dobást az űrhajó megrongálásához. Minden alkalommal mikor sikerrel jársz, rakj egy erő dobás jelzót az űrhajó mellé. Ha az űrhajó mellett már annyi jelző van, ahány játékos játszik, akkor az űrhajót megbénítottad.
- ◇ Az űrlények immúnisak a sebesség támadásokra (mint pl. a revolver vagy dinamit).

## Ha nyertél ...

Az úgynevezett "barátod" segítségével az űrlények majdnem téged is elkaptak. Még most is, ahogy a bozotosban kúszol, láthatod a szemeket ahogy keresenek, egyre csak keresnek. Érzed, ahogy szólítanak téged. Egy szívdobbanásnyi időre a tested mintha visszafordulna a ház felé. Egy pillanattal később sarkon fordulsz és botladozva rohanni kezdesz az út és a biztonság felé.



# A húsevő repkény

**S**záraz, reszelős kaparászás visszhangjai áradnak szét a házban. Elsőre megesküdnél rá, hogy óriási csörgőkigyók próbálnak elkapni, de aztán meglátod az ablakoknak feszülő indákat. Ahogy az ablakok megrepednek és darabokra törnek, rájössz, hogy a növények betörték... és érted jönnek!

## Azonnali cselekedetek

Készíts elő egy ötszögletű tárgytokent, ami a növényirtó sprayt jelképezi.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

A kúszónövények megpróbálnak megragadni téged. (A házban minden egyező gyökér/hajtás pár egy „kúszónövénynek” tekintendő.) A növények holttestekből készült trágyával táplálkoznak.

## Akkor nyersz, ha...

... felhasználsz a növényirtó sprayt annyi kúszónövény elpusztítására, ahány játékos van. Ha ez bekövetkezik, akkor a többi kúszónövény visszavonulót fúj és a hősök megmenekülnek.

## Hogyan kell növényirtó sprayt készíteni?

Vidd a könyvet a kutató laborba vagy a konyhába. A fordulód során egyszer ezekben a szobákban megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást a növényirtó spray elkészítéséhez. Ha sikerült, vedd el a növényirtó spray jelzöt. Csak egy sprayt készíthetsz. Ha ez megsemmisül, akkor már nem lehet újat készíteni.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Automatikusan elpusztítasz egy kúszónövényt (egy egyező gyökér/hajtás párt) ha olyan szobába viszed a sprayt, ahol egy kúszónövény gyökere vagy hajtása van és a forduló során végezhető támadás helyett lelocsolod. (Van elég tölteted, hogy elég legyen az összes indára.)
- ◇ A gyökerek nem támadhatnak és nem hatnak rájuk a normál támadások, csak a növényirtó spray. A hajtásokat normál módon lehet támadni és azok is támadhatnak.
- ◇ Ha egy hajtás fizikai harcban legyőz egy hőst, a hős nem szenved sérülést. Ehelyett megragadja a hajtás, elveszti az összes tárgyát, amik a szobában maradnak. Ezzel a hajtás befejezte a mozgását.
- ◇ Ha legyőzöl egy hajtást, akkor elkábítod, mire a hajtás eljti azt, akit elragadott és magával cipelt.
- ◇ A gyökerek nem akadályozzák a hősök mozgását, csak a hajtások.

## Kötelező lépések a fordulód során

Ha elkapott egy növény, nem használhatsz tárgyakat, de továbbra is megtámadhatod a hajtást, ami fogva tart. Ha legyőzöd a hajtást, akkor az elkábul és elereszt téged. Ekkor mozoghatsz és végrehajthatod a körödet. Ha a támadásban legyőz a hajtás ami téged cipel, akkor nem sérülsz, de a fordulód azonnal véget ér.

## Ha nyertél...

Az indák örülten vonaglanak, lerombolva a környezetüket, vázákat, képeket és bútorokat söpörnek el. Egy pillanatra úgy tűnik, hogy az egész ház összeomlik a növények haláltusájában, de az indák végül összezsugorodva visszacsúsznak a talajba. A hirtelen beállt csendben csak szipogás hallatszik. De hát ki sír? Ja – te vagy az.



# A banshee sikolya

**E**lőször 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 rongyos, ezüst ruhát látsz örvényleni a szemed sarkából. Megfordulsz és az ajtóhoz rohansz, közben hallod, hogy valami a szobába lépett a hátad mögött. A lény sóhaja elhal a szobában, de a halk hang szörnyű hideget plántál a szívedbe. Közéleg a haláloz.

## Azonnali cselekedetek

Készíts elő annyi tudás dobás jelzót (háromszögletű), ahány játékos van. Rakj félre ugyanennyi épelméjűség dobás jelzót is.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló a szellemtábla segítségével megidézett egy balsorsjelző banshee-t. Míg nála van a szellemtábla, az áruló immúnis a szellem sikolyára.

## Akkor nyersz, ha...

...sikeresen elvégzel egy ördögűző rituálét és elpusztítod a sikoltó szellemet.

## Hogyan kell a banshee-t elűzni?

El kell végezned az ördögűzést, mielőtt a banshee végez veletek. Ehhez annyi sikeres „ördögűző dobás” kell, ahány játékos van. Minden dobás egy adott tárgyhoz vagy szobához kapcsolódik, és minden kísérlet épelméjűség-, vagy tudás dobást igényel. Minden felfedező a fordulója során egy ördögűző dobást kísérhet meg.

- ◇ Megkísérelhetsz egy 5+os épelméjűség dobást a kápolnában, a kriptában vagy a pentagarmma szobában az ördögűzéshez, ill. ha nálad van a szent jel vagy a szellemtábla, akkor bárhol.
- ◇ Megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást a könyvtárban vagy a kutató laborban az ördögűzéshez, ill. ha nálad van a könyv vagy a kristálygömb, akkor bárhol.

Minden alkalommal, amikor sikeres a dobás, rakj egy józanság-, vagy egy tudás dobás jelzót (attól függően, hogy melyiket végezted) a tárgy kártyára, vagy a szobára, ahol az ördögűzést végezted.

Ha a hősök felhasználnak egy tárgyat vagy egy szobát az ördögűzéshez és a kísérlet sikerrel jár, akkor azt a szobát/tárgyat további kísérletekre nem lehet felhasználni. (Pl. ha sikerrel jártál a kápolnában végzett épelméjűség dobásnál, akkor a kápolnát többet erre már nem használhatod.)

Ha a hősök már annyi jelzót leraktak, ahány játékos van, akkor elpusztították a banshee-t.

## Speciális támadási szabályok

A banshee-t nem lehet megtámadni. Ha ellopod a szellemtáblát az árulótól, akkor már az árulóra is hatni fog a banshee, de a szellemtábla új tulajdonosa nem kap immunitást.

## Ha nyertél...

A sikoly közelebről és közelebről hallatszik. A falak reszketni kezdenek és amikor az előtted lógó tükkörbe pillantasz, rémülten látod, ahogy a hajad a szemed láttára megőszül. A sikoltás most már közvetlenül az előtted álló ajtó túloldaláról hallatszik! Az ajtóki-lincs lassan lenyomódik, ahogy az ördögűző rituálé utolsó szavait üvöltöd. Aztán... csend.

Kisértés



# Haláltánc

**A** ház összes órája egyszerre éjfél üt... annak ellenére, hogy biztos vagy benne, 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 a lelked összezsugorodik, de ugyanakkor ajkaid mosolyra húzódnak. Hogyan lehet valami ennyire szörnyű és ennyire gyönyörű is egyben?

## Azonnali cselekedetek

- ◇ Ez a kísértés áruól nélkül kezdődik el. Minden hősnak esélye van arra, hogy áruólva legyen a fordulója során.
- ◇ Ha a pentagramma szoba és a pincéből felfelé vezető lépcső még nincs felfedve, akkor a kísértésfelfedőnek át kell néznie a szobalapkák pakliját és lerakni a fenti szobákat a pincébe. Hajtsd végre ugyanezt a bálteremmel, hozzákapcsolva azt az általad kiválasztott földszinti szobához. A pentagramma szobát a felfedő karaktertől számítva a lehető legmesszebb kell lehelyezni. Ezután keverd meg a szoba lapkák pakliját.
- ◇ Rakj félre annyi épelméjűség dobás jelzöt (háromszögletű), ahány játékos van.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Valahol a házban a Sötét Hegedűs járta örögi zenéjét, ami az agyadba mar. A haláltánc már kezdetét vette a bálteremben.

## Akkor nyersz, ha...

...elpusztítod a Sötét Hegedűst.

## Hogyan kell a Hegedűst elpusztítani?

A Sötét Hegedűs elpusztításához a következő lépéseket kell sorrendben végrehajtanotok. A fordulód során csak egy lépést kísérlethetsz meg.

1. Az a karakter, akinél ott van a szent jel, be-mehet a pentagramma szobába. Ez a karakter önszántából nem adhatja át a szent jelet senkinek sem.

2. Ha a szent jelet hordozó karakter a pentagramma szobában áll, megkísérlelhet egy 5+0s épelméjűség dobást a Sötét Hegedűs kihívásához. A kísérlethez nem szükséges, hogy a birtokodban legyen a szent jel, amennyiben azonos szobában állsz a hordozójával. Ha sikerül a dobás, akkor rakj egy épelméjűség dobás jelzöt a szobára.
3. Ha a pentagramma szobán már annyi jelzöt gyűlt össze, mint a kísértést elkezdő felfedzők száma, akkor a hősök sikeresen elpusztították a Sötét Hegedűst.

## Kötelező lépések a fordulód során

A fordulód kezdetekor meg kell kísérlelned egy 4+0s épelméjűség dobást, hogy ellenállj a Sötét Hegedűs játéka csábításának, ez alól csak a szent jelet birtokló felfedző a kivétel.

Ha nem sikerül a dobás és a bálteremben vagy, akkor áruólva válsz. Ekkor el kell olvasnod ezt a kísértést az *Áruól kötetében*.

Ha a dobásod egy másik szobában állva lesz sikertelen, akkor 1 józanság pont sérülést szenvedsz el. Ha a józanságod a koponya jelig csökken, akkor nem halsz meg; ehelyett áruólva válsz (és elolvashatod ezt a kísértést az *Áruól kötetében*). Egyéb esetben tovább kell mozognod a bálterem felé, a már felfedezett szobákon át, a lehető legrövidebb úton. Az utad során végrehajthatsz akciót, a szokott módon. Ha a kísértés során az épelméjűséged a koponya jelig csökken más okokból kifolyólag, akkor szintén megőrülsz.

## Speciális támadási szabályok

A Sötét Hegedűst nem lehet megtámadni.

## Ha nyertél...

A hegedűs egyre gyorsabban és gyorsabban játszik, ellenpontozva az ígéretet, amiket az elpusztításához kántálsz. Esőcseppek zuhognak a hegedűsre, amint a földre rajzolt pentagramma közepén áll. Ahogy egyre vesztebbül játszik, észreveszed, hogy az arca viaszként olvad el. A szörnyűségesen gyönyörű zene folytatódik, ahogy a hegedűs elolvad, és csak akkor hallgat el mikor a teste utolsó olvadt maradványait is elsodorja az özönvízszzerű eső.



# Családi összejövetel

**A** z őrült félrehajtott fejfel füle. „Hallod? Kérdezi társától. “A padló alatt vannak, ahová tettem őket. A családom.”

A padló deszkái hirtelen meggörbülnek és eltörnek, ahogy holttestek emelkednek ki a szétforgácsolódott borítás alól. Az egyik hulla férgectől hemzsegő mosolyt villant az őrült áruló társára. Ahogy a hullák az áldozatukhoz közelítenek, a ház megreszket, mintha szülési fájdalmi lennének. Ezután már csak a tompán csattogó lábdobogás visszhangzik a házban.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az őrült és a zombik meg akarnak gyilkolni. Csapdába ejtheted a zombikat, ha olyan szobába csalod őket, ami életükben fontos volt számukra.

## Akkor nyersz, ha...

... csapdába ejted az összes zombit.

## Hogyan ejthetem csapdába a zombikat?

A zombik meglehetősen egyszerű gondolkodásmódját kihasználva becsalogathatod őket a kedvenc szobáikba.

- ◇ A zombik viszonylag lassan mozognak, és mindig azután a felfedező után erednek, aki a legközelebb áll hozzájuk és a látóterükben van.
- ◇ A zombik csapdába ejtésére a fő hálószobát, a kápolnát, az üvegházat, a trófea szobát, a könyvtárat, és a padlást használhatod.
- ◇ Ha egy zombi belép, vagy a fordulóját az egyik fent említett szobában kezdi, akkor dobniá kell egy 4+os tudás dobást a csapda elkerüléséhez. Ha nem sikerült, akkor nem támadhat már ebben a fordulóban és a játék végéig az adott szobában marad, nem dob többet és általában békésen viselkedik.
- ◇ Miután csapdába ejtettél egy zombit egy szobában, akkor a továbbiakban már nem használhatod a szobát egy másik zombi csapdába ejtésére.

## Ha nyertél...

„Bocsáss meg, mama!” üvöltötte az őrült.

Halk zokogás buggyant elő az egyik csoszogó hulla szorosra zárt, bár félig elrohadt szájából.

Bár a mamát hátrahagyta aznap éjjel, de néha még úgy érzed, hogy hallod a padló deszkáin átszűrődő, fojtott zokogását.

# Engedjétek be őket!

**A**z ablak túlloldalán köd kavargó. Káprázó szemed mintha alakokat látna testet öltetni a párból. A ház másik részén az örült Nyissátok ki az ablakokat!"

Egyenként kinyíló ablakok hangja válaszol a hátborzongató parancsra. Hideg szél sópör keresztül a házon, belekap a hajadba és csábító fenyegetéseket suttog a füledbe.

## Azonnali cselekedetek

Rakj félre annyi józanság dobás jelzót (háromszögletű), ahány játékos van. Rakj félre ugyanennyi háromszögletű tudás dobás jelzót is.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

- ◇ Az áruló és az Örült megpróbálják beengedni a kísérteteket.
- ◇ A kísértetek megpróbálnak megölni titeket. Nem lehet őket fizikai úton megtámadni.

## Akkor nyersz, ha...

...elpusztítod az összes kísértetet, vagy ördögűzéssel, vagy egyesével legyőzöd őket épelméjűség támadásokkal, a gyűrű kártya segítségével.

## Hogyan kell ördögűzést végrehajtani?

Végrehajthatsz egy ördögűző rituálét, amivel az összes kísértetet elpusztíthatod. Ehhez annyi sikeres **ördögűző dobásra** lesz szükséged, ahány játékos van. Minden dobás egy adott tárgyat vagy szobát követel meg, és mindegyiknek tudás-, vagy épelméjűség dobásnak kell lennie. Fordulónként csak egy ördögűző dobást kísérelhetsz meg.

- ◇ Megkísérelhetsz egy 5+os józanság dobást az ördögűzés elvégzéséhez amíg a kápolnában, a kriptában, vagy a pentagramma szobában állsz, vagy ha nálad van a gyűrű vagy a szent szimbólum.
- ◇ Megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást az ördögűzés elvégzéséhez, ha a könyvtárban vagy a kutató laborban állsz, vagy ha nálad van a könyv vagy a kristálygömb.

Minden alkalommal ha sikeres az ördögűző dobás, rakj egy józanság-, vagy tudás dobás jelzót (attól függően, hogy melyik képességet használtad) arra a szobára, vagy tárgy kártyára, amit az ördögűzéshez felhasználtál.

Ha a hősök sikeresen felhasználnak egy szobát vagy tárgyat egy ördögűzés dobáshoz, akkor már más felfedező nem használhatja azt a szobát vagy tárgyat ördögűzés céljára. (Pl., ha végrehajtasz egy sikeres józanság dobást a kápolnában, akkor a továbbiakban már nem használható a kápolnát ördögűzésre.)

Ha a hősök már annyi dobásjelzót leraktak, ahány játékos van, akkor a kísérteteket elpusztították.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Végezthetsz józanság támadásokat egy kísértet ellen, ha nálad van a gyűrű. Ha legyőzöd, akkor elpusztul. Ha a kísértet támad meg téged és így győzöd le, akkor a kísértet csak elkabul.
- ◇ Míg az örült azzal van elfoglalva, hogy beengedje a kísérteteket, addig nem támad a felfedezőkre. Támadás esetén viszont továbbra is megvédi magát.

## Ha nyertél...

A rituálét elvégezted. Az ördögűzés sikeres volt. Az ablakok zárva vannak. A kísértetek elpusztultak. De várjunk csak... mi volt az a libbenő mozdulat az ablakon kívül? Legjobb ha nem engedünk be semmit újra.

# Testbitorlók

**A** kristálygömbben felvillan a szoba képe, ahol állsz, benne a kristálygömbbel, amiben a szoba képe látható, ahol állsz, ahol a kristály gömb azt a szobát mutatja, ahol állsz, és így tovább a végtelenségig, mintha az azonos tükörképek kútjába zuhannál.

Aztán egy új kép formálódik a gömb belsejében, ezúttal az előszoba képét látod, amint épp egy csoport ember érkezik a bejárati ajtón keresztül. Ismerősnek tűnnek... az újonnan érkezők egyike felnéz, tekintetetek összekapcsolódik a kristálygömbön keresztül. Elsápadsz a felismeréstől. Ezek a saját szemeid.

Ez a te hasonmásod... a te gonosz ikertestvéred.

## Azonnali cselekedetek

- ◇ Rakj annyi gonosz iker jelzőt (kék) az előszobába, ahány játékos van. A jelzők számozottak; mindegyik egy-egy meghatározott felfedezőhöz kapcsolódik.
- ◇ A kísértésfelfedőtől balra ülő játékos kezd.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Ebben a kísértésben nincs áruló. A rosszfiúk pont olyanok, mint ti, csak gonoszak... és gyilkolni akarnak.

## Akkor nyersz, ha...

...a hősöd életben van és az összes gonosz iker meghalt.

## A gonosz ikrek...

...a szellemjárást felfedő játékos fordulója után végzik el a „szörny fordulójukat”.

Egy gonosz iker mindig ugyanúgy dob a fordulónkénti mozgására, mint más szörnyek és a saját ikertestvére irányába mozog, a lehető legrövidebb utat választva. Ha egy gonosz iker olyan szobában fejezi be a fordulóját, ahol bármilyen felfedező is van, akkor támad. Mindig a hasonmását próbálja megtámadni, ha ez lehetséges. Egyébként véletlenszerűen kell kiválasztani támadása célpontját.

Ha egy játékos felfedezője meghal, az a játékos átveszi a gonosz ikertestvére irányítását és más felfedezők megtámadására használja a karaktert.

## A GONOSZ IKREK

- ◇ Minden gonosz iker ugyanolyan képességekkel rendelkezik, mint a hozzá tartozó felfedező értékei voltak a kísértés kezdetén.
- ◇ A gonosz ikrek képességei nem változnak. A gonosz ikrek nem hordozhatnak tárgyakat és nem lehetnek követőik.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Ha nincs a birtokodban a kristálygömb, amikor megtámadod vagy védekezel a saját gonosz ikred ellen, akkor veszítesz 1 plusz pontot minden képességedből, függetlenül attól, hogy ki támadott meg kit. Ha az ikred legyőz, akkor a szokott módon sebződsz. Ha legyőzöd a gonosz ikred, akkor az elkábul. Ha másvalaki gonosz ikertestvérevel küzdesz, nem kell levonnod a kristálygömb hiánya miatti pontot.
- ◇ Ha nálad van a kristálygömb, akkor megölöd a gonosz ikred, ha sikerül legyőznöd.
- ◇ Ha egy másik játékos ikerpárját győzöd le, akkor az elkábul, **hacsak** nincs nálad a kristálygömb, és az adott felfedező már halott. Ebben az esetben, megölöd a gonosz ikret, ha sikerül legyőznöd.
- ◇ A kristálygömb tulajdonosa megtámadhat elkábított ikreket is. Egy elkábult szörny a szokott számú kockával dob a védekezésre, de nem okoz sebzést, ha többet dob, mint a felfedező.
- ◇ A fordulód során elveheted a kristálygömböt egy másik felfedezőtől, ha ugyanabban a szobában álltok és a másik felfedező beleegyezik ebbe.

## Ha nyertél...

Reszketve hátrálsz el a földön fekvő, élettelen testedtől. Nem a te tested, mondogatod magadnak. A hasonmásod. Meg kellett ölnöd. A helyedre akart lépni, ugye? Ő vagy ez a gonosz hasonmásod volt, ugye?

Ugye?

# Talán álmodtam...

**É**bresztő, felkelni! Miért nem ébred fel az álmodó?

Az egyik felfedezőtársad elaludt a hálszobában. Hiába bökdösöd és piszkálsz, még egy csattanós pofont is kiosztasz, de semmi sem használ, csak alszik tovább. Egy ilyen szörnyű helyen ez biztos nem jelent jót.

Az álmodó forgolódva kiabál, „Gyere vissza! Ne csináld!” Bizonyára rémálma van.

## Azonnali cselekedetek

Készíts elő annyi épelméjűség dobás jelzöt (háromszögletű), ahány játékos van. Rakj félre ugyanennyi erő dobás jelzöt is.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az álmodó tudatalattija rémálmokat szabadított a házra. Ha egy ismeretlen számú rémálom kijut a házból, akkor elveszted a játékot, tehát meg kell akadályoznod a szökésüket. (Az áruló leírta egy lapra ezt a bizonyos számot az Áruló kötete utasításai alapján.)

## Akkor nyersz, ha...

...felébreszted az álmodót, mielőtt az ismeretlen számú rémálom kiszökne a világba. (Az áruló tudja a pontos számot.)

## Hogyan ébresszem fel az álmodót?

El kell vinned a szent szimbólumot az álmodó szobájába és fel kell használnod az álmodó felébresztéséhez.

1. Vidd a szent szimbólumot abba a szobába, ahol az álmodó teste van.
2. Ha egy hősnél van a szent szimbólum az adott szobában, akkor bármelyik hős, aki szintén ott áll megkísérelhet egy 5+os józanság vagy erő dobást az álmodó felébresztéséhez. Minden sikeres dobásnál vegyél el egy józanság vagy erő dobás jelzöt. Az álmodó akkor ébred fel, ha a hősök begyűjtöttek annyi jelzöt, ahány játékos van.
3. A repülő (Smelling salts) kártyát nem lehet felhasználni az ébresztéshez.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ A rémálmok szellemi sérüléseket okoznak a fizikai sérülések helyett.
- ◇ Ha egy rémálmot legyőzöl, akkor az meghal ahelyett, hogy elkábulna.

## Ha nyertél...

A kóborló rémálmok elvesztik anyagi formájukat és elillannak a levegőbe. Az álmodó már nem hanykólódik, de még feltör belőle egy utolsó mély hangú, pokoli sikoly: „NEEEEM! Nem akarok visszamenni!”

A barátod felébred, álmosan pislog és a megszott hangján annyit mond, „Életem legfurább álmát láttam.”

# Megfelelő csillagállás

**A**z öreg ház könyvespolcai roskadoznak a gonosz, baljóslatú könyvek és főliánsok súlya alatt. Rémisztó könyvcímek mesélnek a Gonoszról, a Halálról, az Örületről, és azon lények neveiről Akiknek Nem Szabadna Létezniük. Miért hoztak magukkal a társaid ide, ehhez a kísérteties gyűjteményhez? Milyen tiltott tudás birtokába próbálnak jutni?

A kérdéseidre a folyosókon áthullámozó, ritmikus kántálás adja meg a választ. A házat birtokló szekta rituáléját hallod, amint egy ősi teremtmény megidézését végzik — és közülük a lehangosabb üvöltés az áruló barátotól jön. Az áruló elhozott mindent, amire szektának szüksége lesz a rituálé elvégzéséhez... beleértve az emberáldozatokat is.

## Azonnali cselekedetek

Készíts elő annyi ötszögletű tárgytokent (amik festékesdobozokat jelölnek), ahány játékos van. Rakj egyet-egyet a felsorolt szobákba az alábbi sorrendben (ahányat csak tudsz): konyha, kamra, lomos szoba, raktár szoba, kutató labor, padlás. Ha több festék jelző van, mint ahány lehetséges szoba, plusz egy jelzőt rakhatsz a fenti szobákban, ismételten csak sorrendben. Ha a fenti szobák egyike sincs még játékban, akkor válogasd át a szoba lapka halmot, addig amíg megtalálsz az egyiket, ezután rakd le a szabályoknak megfelelően a talált szobát a megfelelő emeletre, majd rakd rá az összes festék jelzőt.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló egy fanatikus szektával működik együtt. Megpróbálják megidézni az istenüket úgy, hogy ismeretlen számú áldozatot visznek a pentagramma szobába. Feláldozhatnak tárgyakat és néhány meghatározott öment... valamint a felfedező hulláit is.

## Akkor nyersz, ha...

...megszentségteleníted a pentagrammát.

## Hogyan szentségteleníthetem meg a pentagrammát?

A pentagramma szoba megszenségtelenítéséhez festékes kannákat kell gyűjtened (festék jelzők) és a szoba padlójára kell hajtanod azokat.

- ◇ Szedd össze a házban szétszórott festékes kannákat (festék jelzők). Egyszerre csak egy festékes kannát vihetsz magaddal.
- ◇ Behajthatsz egy festékes kannát a pentagramma szobába egy szomszédos, ajtóval összekötött szobából. Ez a művelet egy mozgáspont költséggel jár.
- ◇ Az összes festékes kannát be kell hajtanod a pentagramma szoba meggyalázásához.

## Speciális támadási szabályok

Ha meghal a felfedező, akkor fedtesd el a figurát abban a szobában, hogy jelezzük a holttestét. Egy kultista (vagy az áruló) felveheti és magával viheti a felfedező hulláját, mint egy tárgyat. (Ez a játékos elveszi a lefektetett figurát, jelezve hogy viszi azt.) Míg az áruló vagy kultista egy testet cipel, minden szobába belépés két mozgáspontot emész fel számára.

## Ha nyertél...

A ház megrázkódik és körülötted mindenhol széttört üvegtáblák hangja hallatszik. A falak vért izzadnak a szekta hívők rettegett istenének közeledtére.

Éppen amikor már azt hiszed, hogy elszakítják tőled ezt a világot, festék csapódik a fapadlóra rajzolt pentagrammára, meggyalázva az őrdögi szimbólumot. Megállítottad a szörnyű rituálét. A világ ez alkalommal megmenekült, de a szekta hívők kántálásának visszhangjai még mindig a füledet égetik. A fejedet szorongatva érzed, amint a véred folyamatosan szívárog a füleidből.

Idővel a tested majd meggyógyul ... de meggyógyulhat-e a lelked valaha is?

Kisértés





# Itten sárkányok lakoznak

**E**gyik felfedező társad lehajol, felvesz egy papírfecnit a földről, majd mormol halkán valamit, amit nem igazán hallasz. Mielőtt megkérdezhetnéd a barátod, hogy mit talált, a bejárati ajtó kivágódik.

Egy hatalmas sárkány nyomul be ülvölte, tombolva és tüzet okádva! A barátod fintorog, rátok mutat és felkiált, "Fald fel őket, sárkány! Fald fel mindet!"

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

A sárkány meg akar ölni mindannyiótokat. Képes tüzet okádni és harapni is. Fegyverekre és páncélzatra lesz szükségetek egy ilyen kegyetlen fenevad legyőzéséhez.

## Akkor nyersz, ha...

...lemészárolod a sárkányt.

## Hogyan mészároljam le a sárkányt?

Nincs szükséged különleges tárgyakra a sárkány legyőzéséhez, de mivel a fenevad annyira szívós, szükséged lesz az antik páncélzatra (ötszögletű tárgytoken), a pajzs kártyára és a lándzsa kártyára, hogy egyáltalán esélyed legyen szembeszállni vele. (Az antik páncélzat és a pajzs is valahol a pincében van.)

**Antik páncélzat:** az antik páncélzat a pincében van. (Ez egy egyedi tárgy, ami nem azonos a páncél tárgy kártyával.) Az antik páncélzatot nem lehet különleges támadással ellopni másoktól. Nem viselheted egyidejűleg az antik páncélzatot és a normál páncélzatot (kártya).

- ◇ Egy teljes fordulót felelést az antik páncél felöltése, vagy levétele és átadása egy másik karakternek. Abban a fordulóban már nem mozoghatsz, vagy nem végezheted más akciót.
- ◇ Amíg az antik páncélzatot viseled, 5-tel kevesebb pontnyi fizikai sérülést szenvedsz el. Fordulónként eggyel kevesebb mozgáspontod van, amíg viseled. Nem véd viszont a tűz-, és a hó által okozott sérülésektől.

**Pajzs:** amikor a pajzsod viseled, immúnis vagy a tűz-, és a hó által okozott sérülésekre, de a pajzs nagyon nehéz: fordulónként eggyel kevesebb mozgáspontot költhetsz el, amíg nálad van. Ha egyszerre viseled az antik páncélt és a pajzsot, akkor együtt már 2-vel csökken a mozgásod (ne feledd, legalább egy mezőt léphetsz minden fordulóban). Minden hős, aki a pajzs hordozójával egy szobában áll, immúnis a sárkány tűzokádó támadásával szemben.

**Lándzsa:** a lándzsa kifejezetten hatékony a sárkány ellen. Amikor erő támadást végzel (vagy védekezel) a sárkány ellen, adj 4-et a dobásod eredményéhez, a lándzsa erő bónusza mellett.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Ha eltalál a sárkány tűzokádó támadása, kiválaszthatasz egy tárgyat, amit el kell dobnod, így 2 ponttal kevesebb fizikai sérülést szenvedsz el. Ezt több tárggyal is megteheted, minden eldobott tárgy további 2 ponttal csökkenti a sérüléset.
- ◇ Az áruló tartja számon a sárkánynak okozott sérüléseket és bejelenti, ha a sárkány elpusztult.

## Ha nyertél...

A sárkány megremeg, majd elterül mozdulatlanul, egyedül az orrikaiból felszálló füstoszlányok tekerőznek lassan a mennyezet felé. A szörny teteme véres a küzdelemtől, de közel sem annyira, mint a barátaid.

Most az árulón a sor, aki idióta módjára vigyorog. Ahogy felé közelítesz, korábbi barátod ráébred, hogy ki akarod egyenlíteni a számlát.

„De hát ez csak egy álom!” tiltakozik az áruló. Eléggé szálnalmas utolsó szavak ezek.

# A fantom ölelése

**A**társad mindig is megszállottja volt annak a lánynak, féltékeny volt még rád is a lánnyal kötött barátságod miatt. Most meg csapdába ejtette szegény lányt a házbán. Hallod a sikolyait, hangja egyre magasabb és magasabb tónusba csap át. Aztán csak a síri csönd. Ahogy teleszívod a tüdőd, hogy a lány nevéte kiáltsd, mély hangú nevetés hallatszik lentebbről. Ahogy a hang elhal, halk ketyegést hallasz. Úgy hangzik, mintha egy bomba időzítő szerkezete lenne. Valójában pont olyan. Miféle örület folyik itt?

## Mit tudunk a rosszfiúkról?



Áruló társad megidézett egy fantomot, aki a lányt őrzi. Az áruló valahová a pincébe rejtette a lányt, és csapdát állított neked. Hallod, ahogy egy bomba időzítője ketyegve jár. Nincs túl sok időd.

## Akkor nyersz, ha...

...megmented a lányt, továbbá vagy hatástalanítod a bombát, vagy elmenekültök a házból, mielőtt az felrobbanna.

## Hogyan kell megmenteni a lányt?

Elsőként meg kell keresned a fantomot és meg kell mentened a lányt. Ezután meg kell keresned a bombát és hatástalanítanod azt, vagy minél gyorsabban kimenekülni a házból.

- ◇ A fantom (és a lány) a következőnek felfedezett olyan pincebeli szobában fog megjelenni, amelyen esemény  vagy ómen  szimbólum van. Az áruló abba a szobába helyezi a jelzőiket.
- ◇ Ahelyett, hogy eseménykártyát húznál abban a szobában, meg kell támadnod a fantomot. Ha legyőzöd a fantomot, akkor az meghal és te visszaszerzed a lányt. Ha a fantom legyőz, akkor a szokott módon sérülsz és a fantom elmenekül a lánnyal együtt (mindkét jelzőt le kell venni a házról). A fantom a következőnek felfedezett pincebeli, esemény szimbólummal jelölt szobában fog megjelenni.
- ◇ Ha már az egész pincét felfedezted, az áruló kiválaszt egy pincebeli szobát és odarakja a fantomot és a lányt. A fantom soha nem mozog kétszer ugyanabba a szobába.

## Hogyan hatástalanítsam a bombát?

Fordulónként egyszer megkísérelhetsz egy 7+os tudás dobást a bomba hatástalanításához, abban a szobában, ahol legyőzték a fantomot.

## Hogyan meneküljek el a házból?

Megkísérelhetsz egy 6+os tudás dobást (zárfeltérés), vagy egy 6+os erő dobást (az ajtó betörése) az előszobai bejárati ajtó kinyitásához. Ha sikerül, húzz egy eseménykártyát és fejezd be a fordulód. A soron következő fordulók során minden felfedező elhagyhatja a házat a bejárati ajtón keresztül.

## Ha nyertél...

*A lány a karjaiban sírdogál, ahogy elhagyjátok az ősi házat. Még mindig fűledbe cseng a pokoli ketyegés, annak ellenére, hogy megmenekültél. Ahogy visszapillantasz a házra, egy magányos figura körvonalaait látod az egyik emeleti ablakban. A figura kezét az üvegre nyomja, ahogy kiléptek a birtok vaskapuján kívülre.*

Kisértés



# Egy szélfuvallat

**A** hogy keresztülvágsz a szobán, némi törmelék elkezd rázkódni. Lehajolsz, hogy megvizsgáld, de az felemelkedik a padlóról, és követi több darab is. Hamarosan törött tárgyak felhője pörög a levegőben. Őrült vihogást hallasz, amint a törmelékdarabok feléd lódnak.

## Azonnali cselekedetek

Készíts elő több ötszögletű tárgytokent, amik gyertyákat jelképeznek.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Megpróbálnak megölni titeket.

## Akkor nyersz, ha...

...kiüzöd a poltergeistet.

## Hogyan hajtsd végre az exorcizmust?

Ez az ördögűző rituálé égő gyertyákat igényel.

- ◇ Körönként egyszer, ha a konyhában, ebédlőben, kápolnában vagy galériában vagy, megkísérelhetsz egy 3+ sebességdobást, hogy találj egy gyertyát. (Egy szobában több gyertya is található.) Ha sikeres, tegyél egy gyertya token a karakterkártyádra.
- ◇ Ha van nálad gyertya, azt elhelyezheted azon a szinten bármely szobának a padlójára, ahol a kísértést felfedték, és megkísérelhetsz egy tudás 5+ dobást. Ha sikeres, helyezd a gyertya token arra a szobára, további tudásdobásra ott nincs szükség. Ha nem sikerült, akkor elveszted a gyertyát; tedd vissza a token a félretett kupacba. Amikor gyertya token kerül egy szobára, azt nem veheti fel a poltergeist vagy az áruló. Amikor annyi gyergya token helyeztetek le, mint ahány hős volt a kísértés felfedésekor, akkor kiüzöd a poltergeistet.
- ◇ Egy hős, akinél a gyertya tárgykártya van, használhatja azt is (aztán dobja el) a begyűjthető gyertya helyett. Siker esetén tegyél a szobára egy ötszögletű jelzőt.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ A poltergeist immúnis az erő alapú támadásokra és nem lehet megsebezni a revolverrel. A dinamit ellenben hat rá (az Áruló kötete leírja, hogy ekkor mi történik).
- ◇ Bármely hős, aki egy szobában van a poltergeisttel, rátámadhat sebességgel. Ha legyőzted, nem okozol sérülést, de ellophatsz tőle egy tárgyat. Ha ő győz le téged, akkor 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz (a rendes harci sérülés helyett).
- ◇ Egy hős, akinél a gyűrű, koponya vagy csengő tárgy van, épelméjűség-alapú támadást hajthat végre a poltergeist ellen. Ha legyőzöd, csökkentsd le a kör/sebzésjelző skálán a különbözettel az értéket. Ha ő győz le téged, 1 kockányi szellemi sérülést szenvedsz (a rendes harci sérülés helyett).

## Ha nyertél...

*A gyergya sercen és megégeti a kezed, amint utoljára is elismétled a szavakat. Undorító csattanással repül szerteszét minden lebegő törmelék, felborogtatva az asztalokat, betérítve a falakat. Végül minden elcsendesedik.*

# Egyesült erővel

**H**allottad a barátod üvöltését, de mire megérkeztél, már átváltozott egy szörnyeteggé - a húsa olvadt gumiként növekedett és burjánzott eltorzult csontjain. Olyan hús, amit nem lehet megvágni vagy összezúzni rendes fegyverekkel. De a tűz az leolvasztja az egészset. Egy elég nagy tűz örökre elégetheti szörnyűséges barátodat és a ház rémségeit.

## Azonnali teendők

Ha a pince lépcsőfeljáró lapka még nincs a házban, keresd meg a halomból és helyezd el a pincében. Aztán keverd meg a halmot.

## Mit tudunk a rosszfiúkról

Az áruló a húsdra éhezik és csak a ház leégetésével lehet megölni a szörnyet.

## Akkor nyertek, ha...

...a ház felégetésével megölik az árulát.

## Hogyan égesd le a házat

- ◇ Fel kell fedezni a kazánházat és odamenni. Amikor ott vagy, tegyél egy 5+ tudás dobást. Siker esetén túlfűtésre állítod a kazánt.
- ◇ Annak a hősnek a következő körének végén, aki túlfűtésre állította a kazánt, a kazánház felrobban. Fordítsd fel ezt a lapkát, hogy a hátoldala legyen felül. Bármely felfedező (az árulát is beleértve) aki itt tartózkodik, azonnal meghal.
- ◇ Mostantól minden felfedező körének végén (beleértve az árulát is) egy újabb szoba kap lángra, megölve mindenkit, aki ott van (fordítsd fel a lapkát). Egy szoba nem kaphat lángra, amíg a szomszédos szoba el nem kezdett égni. A szomszédos szobáknak nem kell ajtóösszeköttetésben állniuk. Halott hősök játékosai nem terjeszthetik tovább a tüzet, de az árulát mindig ezt teszi.

- ◇ Amikor a tűz eléri a feljáró lépcsőt, a soron következő hős eldöntheti, hogy megsemmisíti az előcsarnokot. A tűz aztán továbbterjed a bejárathoz és a nagy lépcsőházhoz (ezeket a helyiségeket ötszögletű tárgytokenekkel jelöld meg, hogy megsemmisültek). A tűz a pincelejárattól a szencsúszdára is átterjedhet, vagy egy pincehelyiségből a leomlott szobára is terjedhet.
- ◇ Amikor a tűz megsemmisíti a bejáratot, előcsarnokot és nagy lépcsőházat, a ház összeomlik és mindenki meghal, aki bent van.

## Hogyan menekülünk meg a házból

- ◇ A bejáratnál megkísérelhetsz egy 4+ tudás dobást (feltörni a zárat) vagy erő dobást (áttörni az ajtón). Ha sikerrel jársz, húzz egy eseménykártyát a köröd végén. A következő körökben minden felfedezőnek 1 mozgásba kerül kilépni a bejáratától a szabadba.
- ◇ Az árulát nem tud átmenni a bejárat ajtón – a menekülő hősök elbarikádozzák maguk mögött.

## Ha nyertek...

A ház lángoló pokollá változik, ahogy összeomlik. Úgy gondold, illő vég egy ilyen gonosz helynek és szörnyű lénynek, amivé a barátod változott. De mégis, ahogyan a forró vörös lángokba bámulsz, menthetetlenül csodálsz a bennük veszett titkokat. De végülis nem erősebbek vagyunk, ha egyesítjük erőnket?

Kisértés



# Örök barát

**R**égóta hallgattad már, hogy ez a ház egy ősi gonosz erő otthona. A galériájában megannyi antik festmény lóg, amik gyönyörűen be vannak keretezve és nem lepi őket a por. Ahogy nézed ezeket a műalkotásokat, a tekinteted megakad az egyikén, ami furán ismerősnek tűnik. Az egyik barátod arcát látod, de a kor és a halálos sebek mély nyomokat hagytak rajta. A festmény alatt egy poros plaketten ez olvasható: „Örök barátomnak. Kerüljön messzire a halál, amíg ez az oltalom tart.”

## Azonnali teendők

- ◇ Vegyél elő annyi ötszögletű tárgytokent (festékesdobozokat jelképeznek), amennyi a hősök száma +2.
- ◇ Készíts elő annyi háromszögletű Tudáspróba tokent, amennyi a hősök száma.
- ◇ A festéktokeneket helyezd a következő szobákba: padlás, elhagyatott szoba, leomlott szoba, tornác, szoborfolysó, raktár és borospince. Helyezz minden szobába egy tokent. Ha több szoba van a játékban, mint festéktoken, akkor a felfedezőktől legtávolabbi helyekre tegyél tokeneket. Ha több festéktokened van, mint ahány megfelelő szoba, akkor tedd félre a fennmaradó tokeneket. Mindig, amikor egy megfelelő szobát felfedtek, tegyél rá egy festék tokent.

## Mit tudunk a rosszfiúkról

Az árulót egy rejtélyes portré védi, ami minden baját és sérülését elnyeli. Az áruló megpróbálja ezt mindenáron védelmezni.

## Akkor nyertek, ha...

...megtöröd a festmény varázslatát azzal, hogy újrafested, vagy meghal az áruló.

## Hogyan kell újrafesteni a portrét

- ◇ A festéktokeneket fel lehet venni, le lehet tenni, át lehet adni és el lehet lopni, mint a rendes tárgyakat, de a kutya nem szállíthatja. Minden felfedező egyszerre csak egy festéktokent szállíthat.
- ◇ Ha a galériában vagy és van nálad festéktoken, a körödben megkísérelhetsz egy 4+ Tudáspróbát, hogy újrafest a portrét. Ha ez a dobás sikeres, elveszted a festéktokent, és 1 Tudáspróba tokent teszel a szobára. Egy hős ezt csak egyszer teheti meg egy körben.
- ◇ Amikor annyi Tudáspróba token összegyűlt, mint ahány hős volt a Kísértés kezdetekor, a varázs megtörik.

## Speciális támadási szabályok

Az árulót nem lehet rendes módon megsebezni. Ha fizikai harcban 2 vagy nagyobb különbséggel legyőzöd az árulót, akkor lophatsz tőle egy tárgyat (lásd a szabálykönyv 13. oldalán a „Speciális támadások” részben).

**Kivétel:** Amikor egy hős a Korok amulettjét viseli, miközben legyőzi az árulót, akkor az áruló rendes módon sérül.

## Ha nyertek...

Amint végzel az utolsó ecsetvonással, érzed, amint a festmény végül behődol az ecsetednek és feladja a benne lakozó hatalmat. Áruló társad tántorogni kezd, haja megnő és megöszül, arca beráncosodik, végül az ősi test egyszerűen szétesik. Egy pillanat múlva már csak egy kupac hamu marad a helyén.

De amint az új arcképre nézel, ami előtted van, töprengeni kezdesz... hol láttad vajon ezt az arcot?

# A kísértet menyasszony

**F**ehér csipkébe öltözött kísértet jelenik meg előtted. „Egyedül hagytál ennyi hosszú éven át!” mondja egy női hang. „De én vártam. Rád vártam. Az esküvőnkre vártam.” A szellem egyik felfedező társad felé lebeg és így szól: „Ha már halott leszel, mint én, akkor örökké együtt maradhatunk.” A kísértet szertefoszlik, de nyomában ott marad az egész házat lágyan átlingó esküvői induló dallama.

## Azonnali cselekedetek

- ◇ Ha a kriptá még nincs felfedezve, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd a kriptát a pincébe. Ezután keverd meg a lapkákat.
- ◇ Tegyel egy ötszögletű tárgytokent a kriptára, ami a hullát jelképezi.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

A kísértet menyasszony azt hiszi, hogy egyik felfedező társad az ő új vőlegénye.

## Akkor nyersz, ha...

...megtalálod a vőlegény gyűrűjét (a gyűrű kártyát) és a valódi vőlegény maradványait, majd elviszed ezeket a kápolnába a menyasszonyhoz, mielőtt az hozzámenne a barátodhoz.

## Hogyan állítsam meg a kísértet esküvőt?

Fel kell kutatnod a vőlegény nevét és az elhantolt maradványait. Ezután el kell vinned a gyűrűt és a testet a kápolnába, ezzel a menyasszony lelke békét lel.

Ehhez a következő lépéseket kell sorrendben elvégezned. Minden hős körönként csak egy lépést kísérhet meg körönként.

1. Megkísérelhetsz egy 5-os tudás dobást a hálósobában, az ebédlőben vagy a könyvtárban, vagy felhasználhatod a könyvet (a menyasszony régi naplója), hogy megismerhesd a valódi vőlegény nevét.
2. Megkísérelhetsz egy 4-os tudás dobást a kriptában, hogy megtaláld a valódi vőlegény maradványait.
3. Ha megtaláltad a testet, megkísérelhetsz egy 4-os erő dobást a kriptában az exhumáláshoz.
4. Miután exhumáltad a testet, vidd el hullát jelképező tokent a kápolnába. A test nehéz, amíg cipeled két pontba kerül egy szobába való belépés. Átadhatod a testet egy másik felfedezőnek, épp úgy, mint egy tárgyat.
5. Vidd a gyűrűt a kápolnába. Nem számít, hogy a gyűrű, vagy a test ér előbb a kápolnába. Miután már a gyűrű és a valódi vőlegény teste is a kápolnában van, a kísértet menyasszony meg fog jelenni és végső nyugovóra tér.

## Speciális támadási szabályok

A birtokodban kell, hogy legyen a gyűrű, hogy épelméjűség támadást intézhess a menyasszony ellen. Más módon nem támadhatod a menyasszonyt.

## Ha nyertél ...

A sír földje a gallérod mögé hullik és a karcolja a szemedet, de megtaláltad amit kerestél: a néhai vőlegény összeaszott, mumifikálódott holttestét. Ráerőlteted a gyűrűt a hulla törékeny ujjára. Végül átlököd terhed a kápolna küszöbén, csontokat és hajat szórva szerteszt, ahogy a holttest egy gyorsmorforgató roppanással földet ér.

A fehér csipkés kísértet megjelenik és a hulla felett lebeg. A holttest összetört torzójából egy fekete ruhás szellem kél. Kezüket összekulcsolva, a szerelmes pár lassan elillan ebből a létsíkból.

# Az élőholtak háza

**M**i ez az örületes zaj? Úgy hangzik, mintha valami a falból vagy a padlóból akarna előmászni. Szent isten! Rothadó testek, feketére rohadó fogak, sírszagú lehelet! Sárga és fekete gennytől csöpögő hullák próbálnak megragadni vékonyra oszlott kezükkel. Ott vannak mindenhol!

Fel fogják falni a testeteket, darabokat tépve belőle feketére rohadó fogaikkal. De nem fogsz meghalni. Megcsonkított holttested örökké éhesen, tudatától megfosztva az élőhalottak sorait erősíti majd.

Meg kell állítanod őket valahogy!

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

A zombik lassúak (de erősek). Meg akarnak ölni mindenkit. Egy ősi zombi fejedelem irányítja őket.

## Akkor nyersz, ha...

...megölsz a zombi fejedelemet vagy az összes zombit.

## Speciális támadási szabályok

Ha meghalsz, akkor zombivá válsz a következő fordulóddal kezdődően. Az áruló ekkor elmondja neked az új képességeidet.

- ◇ Megtámadhatsz és megölhetsz egy zombit bármilyen fegyverrel, ami erő támadást tesz lehetővé. A dinamit szintén elpusztítja a zombikat, viszont a revolver nem hat rájuk. A fentiekben említett fegyverek hiányában a zombik csak elkábulnak, ha legyőzöd őket. Ha megsérülsz egy zombival folytatott harc során, akkor nem számít, hogy van-e ellenük megfelelő fegyvered vagy nincs.
- ◇ Ha egy hősnak alkalma nyílik egy tárgykártya felhúzására, akkor az adott hős három tárgykártyát húz, kiválaszt egyet közülük, és a többi a pakli aljára teszi vissza.

- ◇ Ha nálad van a szent jel, akkor minden, ellened erő támadást végző zombi két kockával kevesebbel dob a támadáskor. (Ez nem vonatkozik a zombi fejedelemre.)
- ◇ A zombi fejedelemet csak akkor tudod megsebezni, ha nálad van a medál. A medál birtokosának nem kell fegyver a zombi fejedelem sebzéséhez, de ha van nála ilyen, akkor az felhasználható a sebzésre. Az áruló nyomon követi a fejedelem sérüléseit és bejelenti, ha az elpusztult.
- ◇ A medál hiányában a játékosok támadásai nem hatnak a zombi fejedelemre (nem is kábitják el).

## Ha nyertél...

A hullaszürke kezek által széthasított hús hangjai... a szörnyű, szörnyű csámcsogás, ami ezt követte... még mindig hallod. Ez a hang fog felébredteni az éjsötét éjszaka közepén, talán még évekig. Ha eszedbe jut, mindig a falból jövő zajokra kell összpontosítanod. Majd az oldaladra fordulsz és megpróbálsz visszaaludni. Soha semmi jó nem származott abból, ha a hang forrását próbáltad felkutatni.

# A mélység visszanez

**A** ház megremeget és recsegés hallatszik. Hóhullám burkol magába. Egy újabb remegés, amelyet recsegő fa és morzsolódó beton robaja követ. Egyik felfedező társad felkiált, „Mindenki kapaszkodjon! Most a pokolra kerülünk!”

A falat villódzó fények festik be, szürke köd árasztja el a szobát. A ház egy része leomlik és egyenesen belezuhan egy égő tűztóba. Biztonságba botladozol, miközben kétségbeesetten töröd a fejed, hogyan akadályozhatnád meg, hogy az egész ház beleomoljon a Pokolba, veled együtt.

## Azonnali cselekedetek

Készíts elő annyi épelméjűségdobás jelzöt (háromszögletű), ahány játékos van. Készíts elő ugyanennyi tudásdobás jelzöt is.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló szívesen fogadja a Pokol eljövételét és azt akarja, hogy a többiek is vele tartsanak.

## Akkor nyersz, ha...

...sikeresen elvégzel egy ördögűzést, ezzel megelőzve a ház összeomlását.

## Hogyan hajtsam végre az ördögűzést?

Végre kell hajtaniod egy ördögűzést, hogy megakadályozd, hogy a házat magába szippantsa a Pokol. Ehhez annyi sikeres ördögűző dobás kell, ahány játékos van. Minden dobáshoz egy adott szoba vagy tárgy szükséges és minden dobás épelméjűség-, vagy tudás dobás kell legyen. Fordulónként egy ördögűzést végezhetesz.

- ◇ Az ördögűzéshez megkísérelhetsz egy 5+os épelméjűségdobást a kápolnában, a kriptában, vagy a pentagramma szobában, vagy ha nálad van a szent jel vagy a gyűrű.
- ◇ Az ördögűzéshez megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást a könyvtárban vagy a kutató laborban, vagy ha nálad van a könyv vagy a kristálygömb.

Minden sikeres dobás esetén, rakj egy épelméjűség-, vagy tudásdobás jelzöt (attól függően, hogy melyik képességed használtad) a felhasznált szobára vagy tárgyra. A már lerakott jelzők még akkor is beleszámítanak a végeredménybe, ha a kapcsolódó szoba vagy tárgy már megsemmisült.

Ha a hősök felhasználnak egy szobát vagy tárgyat és az ördögűzés ezen része sikeres, akkor a továbbiakban más felfedező már nem használhatja azt a szobát vagy tárgyat ördögűzésre. (Pl. ha sikeres épelméjűség dobást végzel a kápolnában, akkor a kápolnát már nem használhatod többet ördögűzésre.)

Ha a hősök már annyi jelzöt leraktak, ahány játékos van, akkor a ház omlása megáll.

## Kötelező lépések a fordulód során

A fordulód végén az áruló megfordítottat veled egy vagy több szobalapokát a házban. Ezek a szobák beomlottak és már a Pokol részei lettek.

## A Pokol és hatásai

- ◇ Az áruló nyomon követi az idő haladását a forduló/sérülés jelzősávon.
- ◇ Ha nálad van a szent jel és olyan szobában állsz, ami szomszédos egy megsemmisült szobával, feláldozhatod a szent jelet a szoba lapkák átfordítása helyett. (A szomszédos szobának egy ajtóval kell kapcsolódnia a tiedhez.) Ha így teszel, eldobod a tárgy kártyát és nem kell a kijelölt szoba lapkákat átfordítanod. Ez meggátolja a ház további omlását a következő fordulód végéig. Az idő múlását jelző forduló/sérülés jelzősávra nincs hatással ez a cselekedet.
- ◇ Ha egy olyan szobában állsz, amit elnyel a Pokol, akkor meg kell kísérelned egy 4+os sebesség dobást a meneküléshez. Ha sikerül, akkor átugorhatsz egy már felfedezett, ajtóval kapcsolódó, szomszédos szobába, ami nem omlik éppen össze (ha van ilyen). Ha nem sikerül a dobás vagy nincs menekülésre alkalmas szoba, akkor elnyel a Pokol és meghalsz.
- ◇ Ha egy esemény, vagy a misztikus lift dobás olyan szobába vagy emeletre küld, ami már megsemmisült, akkor te is lezuhansz a Pokolba. Az előszoba, előcsarnok, és a lépcsőház mind külön szobának számít. Használj jelzőket annak jelzésére, ha valamelyik a Pokolba zuhanna.

## Ha nyertél...

Az utolsó ráolvasás is véget ér, az ördögűzés befejeződött. Vársz, gondolatban könyörögsz, imádkozol és bármit megígérnél, csak megmenekülj... A ház omlása megáll. A szürke köd visszahúzódik. A vörös ragyogás kialszik. Felsőhajtasz. A Pokol ma nem ragadtott magával.



# Csápos rémség

**N**yálkás 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 egyik felfedező társad lábára, majd hirtelen görcsösen megszorítja. A fogakkal borított szívókorongok belemarnak társad lábába, kishíján leszakítva helyéről a végtagot, mielőtt még végleg kirántaná a szerencsétlent a szobából, mintha csak egy halat húzna be pecabottal. Barátod sikolyai a távolság növekedtével egyre halkulnak, mielőtt hirtelen végleg abbamaradnak.

Aztán a csáp visszatér.

## Azonnali teendők

Készíts elő 3 háromszögletű erődobás tokenet.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Egy borzalmas, csápos szörnyeteg kutat utánatok. Minden csápot egy Kar és Tapadókorong jelzőpár jelképez. Ha egy csáp tapadókorongja a hozzá tartozó Karhoz vonszol, akkor a következő szörnyforduló elején meghalsz, hacsak addig valaki meg nem ment. A csápok az idő előrehaladtával egyre erősebbek lesznek.

## Akkor nyersz, ha...

...elpusztítod a teremtményt.

## Hogyan pusztítsam el a szörnyet?

Találd meg a csápos borzalom fejét és pusztítsd el a következő módon:

- ◇ A hős, akinél ott van a kristálygömb, felhasználhatja azt a szörny fejének felkutatására. A gömböt birtokló hősnek meg kell kísérelnie egy 4+os tudás dobást a kristálygömbbe pillantáshoz, viselve a kártyán leírt negatív következményeket, ha a dobás sikertelen lenne. Ha a dobás sikeres, akkor tárgykutatás helyett dobj négy kockával a szörny fejének megtalálásához:

Eredmény	Szoba
0	Kamra
1	Konyha
2	Orgona szoba
3	Szakadék
4-5	Földalatti tó
6	Üvegház
7	Kripta
8	Kazánház

- ◇ A kristálygömb darabokra török, ha felhasználod a szörny fejének felkutatására. Dobd el ezt a tárgy lapot.
- ◇ Ha az adott szobát még nem fedeztétek fel, válogasd át a szoba lapkákat, amíg elő nem kerül. Ezután add oda az árulónak és utasítsd, hogy a megfelelő emelet egyik felfedezetlen ajtónyílásához tegye azt le. (A földalatti tavat a pincébe kell lerakni).
- ◇ Tegyel egy kis szörnytokenet abba a szobába, ami a szörny fejét jelképezi.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Karok nem támadnak és nem támadhatók. Tapadókorongok támadnak és támadhatók.
- ◇ Ha egy tapadókorong fizikai harcban legyőz egy hóst, a hős nem sérül. Ehelyett megragadja a tapadókorong és elejti minden tárgyát, s ezek a szobában maradnak. Aztán a tapadókorong befejezi a mozgását.
- ◇ Ha legyőzől egy tapadókorongot fizikai támadással, akkor elkábul és visszavonul. Elejti a hóst, akit eddig cipelt. Rakd a tapadókorong tokenjét a karjának szobájába.
- ◇ A karok nem lassítják a hősök mozgását. Csak a hajtások lassítanak le.

## Kötelező lépések a fordulód során

...ha egy tapadókorong megragad. Nem használhatsz tárgyakat, de megtámadhatod. Ha legyőződ, akkor a tapadókorong elejt téged és visszavonul, de a fordulód fennmaradó részére minden szobába való bemozgás 2 mozgáspontot emészt fel. Ha legyőz a tapadókorong vagy döntetlen a támadás végeredménye, akkor nem sebződsz, de a fordulód azonnal véget ér.

## Ha nyertél...

A tapadókorongos csápok agonizálva előre-hátra csapkodnak, magukra rántva a plafon egy részét és az egyik falat is. A lény felsikolt, rikoltása mélyen az érzékeid alatt indul, végighullámszik a hangskálán, gyorsan emelkedve a hallásküszöböd fölé. A teremtmény utolsó kiáltása olyan dimenziókat tör át, melyeket el sem tudsz képzelni.

Végre nincs többé Aminek Nem Szabadna Létezni. Bár az a gyanúd, hogy az álmaidban még találkozni fogtok.

# Repülj szépen haza

**C**sapkodó, sűrűlódó hangok hallatszanak egyre erősebben a házon kívülről. Az ablakon kinézve vörös szemű denevérek egész felhőjét látod a ház körül gyülekezni.

Helyére rántod a függönyt és elhátrálsz a szörnyű látványtól. De hirtelen meghallod. Egy puffanás... majd egy újabb... aztán pedig egy borzalmas, fuldokló nevetés. Csapkodó szárnyak hangja mindenütt.

Itt vannak!

## Azonnali cselekedetek

Ha az orgonaszoba még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkákat és rakd le az orgonaszobát a házba. Ezután keverd meg a szobalapkákat.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló vérszívó denevéreket engedett be a házba. A denevérek már meg is ölték az árulót. Most te következel.

## Akkor nyersz, ha...

...elzavarod a denevéreket, úgy hogy a megfelelő zajokat játszod le az orgonán (az orgonaszobában) és megöled az összes denevért, ami a felfedezőkre tapadt.

## Hogyan űzzem el a denevéreket?

Úgy hallottad, hogy az erős zajok összezavarják a denevéreket. Be kell indítanod az orgonát az orgonaszobában a denevérek elzavarásához, majd meg kell ölnöd a visszamaradt denevéreket. Ehhez a következő lépéseket kell sorrendben végrehajtanod. Minden lépést fordulónként egyszer kísérelhetsz meg.

1. Menj az orgonaszobába. Ha már ott vagy, megkísérelhetsz egy 5+os erő dobást az orgona elindításához.
2. Ha egy felfedező már elindította az orgonát, megkísérelhetsz egy 6+os tudás dobást az orgonaszobában, hogy lejátszhasd a megfelelő zajokat, ami elűzi azokat a denevéreket, akik még nem tapadtak senkire. Ez megakadályozza a további denevérek házba repülését is. (Egy felfedező, akinek a zenélés a hobbjaja, megkísérelhet egy 5+os tudás dobást, a zajok keltése helyett.)
3. Végül, támadj meg és pusztíts el minden denevért, ami felfedezőkre tapadt.

## Kötelező lépések a fordulód során

A fordulód elején 1 pont fizikai sérülést szenvedsz el minden, rád akaszkodott denevér után. Ha nálad van a páncélzat, akkor 1 ponttal kevesebbet sebződsz.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ A denevéreket – beleértve a felfedezőkre tapadt példányokat is – erő támadással támadhatod. Ha legyőzöd őket, akkor elkábulás helyett elpusztulnak.
- ◇ A szabadon repülő denevérek nem akadályozzák a felfedzők mozgását. Azonban, minden rád tapadt denevér után eggyel kevesebb mezőt mozoghatsz. (Legalább egy mezőnyit mozoghatsz.)

## Ha nyertél...

Az utolsó átkozott denevér is a földre hullik és a szoba egyből világosabbnak tűnik. Felnézve, a hajnal gyenge sugarait látod kelet felől beszűrődni. A kinti csapkodó zaj elhal. Remegsz a megkönnyebbüléstől tudván, hogy nem kell még egy éjszakát eltöltened ezen az átkozott helyen.

Kisértés



# Vudu

**F**elütöd a naplót, amit találtál és azt veszed észre, hogy naplóbejegyzések helyett minden oldalra vudubabák fényképeit ragasztották be. Minden képet összefirkáltak. Mindegyiken egy nagy, vörös jel fut a képeken keresztbe. Furcsa. De várjunk csak, az utolsó néhány képet még nem csúfították el. Ez a kép pont úgy néz ki, mint az egyik barátod! Ezen pedig pont, mintha te lennél...

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló vudubabákat rejtett el a ház különböző pontjain. Minden baba egy-egy felfedezőhöz kötődik. A babák veszélyes helyeken vannak. Ahogy a forduló/sérülés jelzósávon az idő előrehalad, a vudubabák által kifejtett hatások egyre rosszabbak lesznek.

## Akkor nyersz, ha...

...megsemmisíted az összes vudubabát, és legalább a kalandot elkezdő hősök fele (felfelé kerekítve) még életben van.

## Hogyan pusztítsam el a babákat?

Először az áruló tippjei alapján fel kell kutatnod azokat a szobákat, ahol a babák vannak. Ezután meg kell találnod a babát az adott szobában és meg kell semmisítened. (Meggérheted az árulát, hogy ismételve el a tippüket.)

Ebben a szellemjárásban nem érvényes az a szabály, hogy a felfedezőknak meg kell állniuk, ha olyan felfedezetlen szobába lépnek, amin valamilyen ikon van. Annyi új szobát fedezhetsz fel, amennyit akarsz, és csak akkor húzol kártyát, ha azon a szobán is ikon van, ahol végül megállsz. Akkor is kártyát kell húznod, ha olyan újonnan felfedezett szobában keresel babát, amin ikon van.

- ◇ Menj egy olyan szobába, ahol szerinted egy baba van elrejtve. A áruló tippüket fog adni, amik segítenek kitalálni, hogy melyik szobában van vudubaba.
- ◇ Megkísérelhetsz egy 2+os tudás dobást, a baba felkutatására. Ha elvégzed a dobást, kérdezd meg az árulát, hogy van-e baba abban a szobában; válaszában igazat kell mondania. A fordulód alatt egy szobát kutathatsz át. (Ha nem a megfelelő szobában vagy, akkor nem találhatsz babát.)

Ha megtaláltál egy babát, akkor automatikusan elpusztítod, ha a baba a te felfedeződhöz kötődik. Bármely baba rejtekhelyét felfedezheted, de csak a hozzád tartozót semmisítheted meg biztonságosan. Ha egy hős meghal, a hozzá kötődő baba is megsemmisül.

## Ha nyertél...

Megragadod a babát és belenézel a gombszemekbe. A szemek, melyek bár élettelenek, mégis hátborzongatóan hasonlítanak a saját szemeidre. Nem! Földhöz csapod a babát, újra meg újra. A gombszemek összetörnek, a varrások felszakadnak. Végül maga a szövet is elszakad, tépett anyagdarabokkal és a tömésnek használt kóccal terítve be a padlót. A vudu baba megsemmisült.

Várjunk csak, mit tettél? Egy vudubabával így elbánni nem a legjobb ötlet. Nem érzed magad igazán jól... de lehetett volna sokkal rosszabb is.

# Patkányok ura

**E**zek az átkozott zajok! Ököllem a falra ütsz, mire a kaparászás és motozás azonnal abbamarad.

„Látjátok?” - mutatod a barátaidnak. „Kártevők lepték el a falakat. Bogarak, vagy talán patkányok.”

Másodpercekkel később a kaparászás újratekődik, ha lehet még hangosabban, mint előtte. Ez már komoly fertőzéses lehet!

Egyik felfedező társad olyan üdvözült képpel hallgatja a zajokat, hogy az már feltűnő. Barátod pillantása a tiedbe kapcsolódik. Eddig soha nem is vetted észre, milyen patkányszerű a barátod kinézete. Áruló társad csak egy szót ejt ki, de azt olyan szörnyen magas hangon, amit eddig még soha nem hallottál tőle: "Zabáljatok!"

Apró testek özönlenek elő a padlódeszkák alól! Patkányok! Ezer meg ezer patkány mindenfelé!

Vagy Te, vagy ők.

## Azonnali cselekedetek

Mielőtt az áruló patkányjelzőket rakna le a házba, rakd a pentagramma szobában levő felfedezőket egy szomszédos szobába. (A szomszédos szobának nem muszáj ajtóval kapcsolódnia.)

## Mit tudunk a rosszfűkről?

Az áruló egy gonosz patkányrituálét végez a pentagramma szobában. Csak úgy tudod a rituálét megállítani, ha minden patkányt megölsz a házban. Légy óvatos, a patkányok csapatban is támadhatnak.

## Akkor nyersz, ha...

...megölöd az összes patkányt, vagy megölöd az árulót, mielőtt az elérné a pentagramma szobát.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Ha sebesülést okozol egy magányos patkánynak, akkor az elpusztul.
- ◇ A hősök nem befolyásolhatják az árulót semmiféleképpen sem, míg a karaktere a pentagramma szobában van. Sem patkányok, sem hősök nem léphetnek be a pentagramma szobába.

## Ha nyertél...

A karjaid, lábaid és a fejbőröd is patkányharapásoktól vérzik. Az átkozott férgek majdnem legyűrték. Még mindig érzed az apró, meleg, szőrös és lökdösődő testeket, amint megfeszülve harapnak, karmolnak és elárasztják a tested. De a falka halott, végre. Reméled, hogy most már biztonságban vagy.

... riccs-reccs, megint a kaparászás...

# Burjánzó hús

**A** barátod valamilyen „szennyezett mintáról” motyogott, amikor megmutattad neki a csinos kis kristálygömböt. Felismerte vajon? A szemedhez emeled a gömböt és belenézel a belsejébe. A gömb közepén valami apró, magzatszerű ízét látsz.

A kristály pulzálni kezd a kezdedben. A meglepetéstől hirtelen elengeded, mire a kristály elejtett üvegtobjásként darabokra török a földön. A napvilágra került szövetszerű massa remegő tojásfehérjeként fekszik a kristály szétszóródott szilánkjai között...

...de aztán a massa bugyborékolva tágulni kezd, másodpercenként megduplázva előző méretét! Kishíján felbuksz, ahogy elhártrálsz. A massa feléd hullámozik, mintha előnyt próbálna kovácsolni az előbbi botlásodból. Ha nem nyerted volna vissza az egyensúlyod, egyenesen rád folyt volna.

Vajon megáll ez a növekedés valamikor?

## Azonnali cselekedetek

- ◇ A kristálygömb kártya tulajdonosa dobja el a kártyát. Aki abban a szobában áll, minél előbb menjen el onnan, mivel ez lesz az a hely, ahol a massa nőni kezd.
- ◇ Készíts elő annyi tudásdobás jelzőt (háromszögletű), ahány játékos van. Készíts elő ugyanennyi épelméjűségdobás jelzőt is.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

A massa egyre terjed. Ha olyan szobába kerülsz, ahol massa jelző van, akkor a massa elnyel. (Új célod az áruló győzelemre segítése lesz.)

## Akkor nyersz, ha...

...megsemmisíted a masszát.

## Hogyan pusztítsam el a masszát?

- ◇ Egy felfedező a fordulója alatt egy alkalommal megkísérelhet egy 3+os tudás dobást a massa tanulmányozásához, ha a karaktere egy olyan szobában áll, aminek szomszédjában massa jelző van (ajtónyílással kapcsolódnak egymáshoz a szobák). Minden sikeres dobás esetén, rakj egy tudás dobás jelzőt a felfedező karakterlapjára.

- ◇ A massa gyenge pontjának felderítéséhez annyi sikeres tudásdobás kell, ahány játékos van. Ha az utolsó dobás is sikerült, akkor ismételten rakd félre a jelzőket.
- ◇ Ha már megtaláltad a massa gyenge pontját, akkor meg kell találnod a megfelelő vegyi anyagok képletét, amivel elpusztíthatod. A vegyszer előállításához annyi összetevő kell, ahány játékos van. Egy felfedező fordulója során egyszer megkísérelhet egy 3+os tudás dobást az összetevők felkutatásához a lenti szobák egyikében: padlás, üvegház, kazánház, kert, könyvtár, bármelyik labor, lomos szoba, konyha, kamra, raktárszoba, a nyitott pánccépterem, és a borospince. Rakj egy tudásdobás jelzőt a felfedező karakter lapjára minden sikerrel végződő összetevő keresés után, ez jelzi majd a megtalált összetevőket. Majd rakj egy józanság dobás jelzőt abba a szobába; a dobást itt már nem lehet többször megkísérelni.
- ◇ Egy felfedező egy mozgáspontért bedobhat egy összetevőt a masszába, ha az egy szomszédos szobában van (ajtóval összekötte). Ha egy felfedező így tesz, akkor rakd át a tudásdobás jelzőt a karakter lapjáról a masszára. Ha már annyi összetevőt bedobtatok a masszába, ahány játékos van, akkor az egész massa elpusztul.

## Ha nyertél...

Keményen szorítod az edényt, aminek a parafinos bevonata megakadályozza, hogy a benne levő zöld trutyi kilöttyenjen. Reméled, hogy a keverék megfelelő lesz a célnak. Nem lesz újabb esélyed próbálkozni.

A massa bugyborékolása és a félig megemészett áldozatainak sikolyai a szomszéd szobából szűrődnek át. Egy gyors imát elmormolva behajítod az edényt a fortlyogó, lüktető massa közepébe. A massa szinte azonnal elnyeli az edényt.

A ház úgy rázkódik, mintha földrengés lenne. A massa rázkódik, elpárolog, és füstöt ergetve, görcsös vonaglással felemesztí önmagát!

A végén csak néhány töcsányi bűzös folyadék, ruhafoszlányok, csontdarabkák és fogak, valamint néhány félig emészett bőfoslány marad vissza a szoba padlóján.

# Salamon király gyűrűje

**A** hogy ráérősen szemléled a kezekben tartott gyűrűt, szemeid megakadnak egy véseten, ami eddig elkerülte a figyelmed. Lehetséges volna, hogy csak most jelent meg? A furcsa jelek piktogrammkra emlékeztetnek, de ahogy bámulod őket, a szemed előtt rendeződnek át általad is olvasható jelekké:

„Salamon király gyűrűje.”

A betűk ismét átalakulnak:

„A démonok meghajolnak előtted.”

Majd egy utolsó váltás:

„A Pokol kapuja nyitva áll.”

A ház megrepeg. Forró, betegségtől terhes szél süvít keresztül a házon. Egy sikoly hangzik fel egy másik szobából, eonokon át tartó fájdalom ígérését hordozva. Soha nem hallottál még ilyen szörnyűséges hangot, igazán el sem tudod képzelni, miféle teremtmény képes ennyi rosszindulatot sűríteni egy sikolyba.

Kivéve persze, ha poklbéli démonról van szó.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Egy, a Pokolba vezető térkapun keresztül démonok lépnek be a házba. Mindenkiel végezni akarnak. A különböző démonoknak különféle fizikai és mentális képességei vannak.

## Akkor nyersz, ha...

...elpusztítod a démon fejedelmet a gyűrű felhasználásával. Ehhez, a gyűrű birtokában kétszer le kell győznöd a démon fejedelmet. A támadások bármelyike lehet erő-, vagy józanság támadás is.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Ha a gyűrű segítségével józanság támadás végzel a démon fejedelem ellen, akkor adj plusz 2-t a dobott értékhez. A démon fejedelem első legyőzése alkalmával elkábul. Ha másodjára is legyőzöd, akkor elpusztul. Ha a démon fejedelem megtámadja a gyűrűhordozót és veszít, akkor ezt is beszámíthatod a szükséges két legyőzésbe.
- ◇ Ha sikeres józanság támadást végzel a gyűrű segítségével bármely más démon ellen, akkor a soron következő fordulókor átveszed az adott démon felett az irányítást, mozoghatsz vele és megtámadhatod a többi démont vagy az árulót. Ha a gyűrű egy másik hőshöz kerül, akkor az esetlegesen irányított démonok is az ő befolyása alá kerülnek. Ha a hősök a gyűrűt elejtik vagy ellopja azt az áruló, akkor a démonok ismét önállóvá válnak, mint a kísértés elején. Ha legyőzöl egy démont vagy a démon fejedelmet, de nincs nálad a gyűrű, akkor célpontod a szokott módon csak elkábul.

## Ha nyertél ...

Salamon király gyűrűje felizzik az ujjadon, ahogy a démon fejedelem végre összeroskad előtted.

A ház ismét remegni kezd. Az undorító szél, amely üvöltve tört elő a Pokol kapujából most legyengül, majd a visszafordul. A Pokol kapuja alagúttá alakul, mely mindent visszaszippant magába, a bűzt, a vörös lángokat, s mindent ami korábban a Pokolból jött. Tűzből formálódott csápok kúsznak elő a térkapuból, s mind brutális mozdulattal egy-egy démonra fonják magukat. Ismét sikolyok hangzanak fel, ezúttal megkínzott lelkek végső töréspontja zeng a pokoli ricsajban, ahogy a vergődő démonokat az alagút gyomrába rántják a csápok.

Az alagút szája összeomlik, mint egy hirtelen bezárt szem, ahogy az utolsó visítózó démont is elnyeli. Csend zuhan hirtelen a házra. A Pokol már végzett veled.

De vajon te, gondolod a gyűrűt vizsgálgatva... te már végeztél a Pokollal?

# Frankenstein hagyatéka

**F**elfedezőtársad teljesen elmerül a megsárgult könyvlapok tanulmányozásában, ügyet sem vetve a környezetére. Barátod az orra alatt mormol valamit a halálról, testekről és a halott hús új életre keltéséről. Kész örület!

A barátod felpillant, szemében izzik a hév szent-ségtelen tüze. „Irány a laboratórium!” mondja.

„Ma éjjel valóra váltom a az üszkös holtak újjáélesztésének álmát! Halott végtagok mozdulnak meg újra, az élettelen agy újra ébred, és az egykor haldokló test felkel. Ma éjjel ami halott, új életre kel!”

## Azonnali cselekedetek

◇ Készíts elő öt ötszögletű tárgytokent, amik fáklyákat jelképeznek.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Áruló társad felélesztette Frankenstein szörnyetegét. A szörny erejének kipróbálásaként az áruló meg akar öletni mindannyiótokat a lényvel. A szörny nagyon szívós, legjobb ha megpróbálsz elkerülni. Szerencsére van egy gyenge pontja: a tűz.

## Akkor nyersz, ha...

...a szörny meghal.



## Hogyan öljem meg a szörnyet?

Kétféleképp lehet megölni Frankenstein szörnyetegét:

1. **Tűz általi halál:** Menj a kiégett szobába, a kazánházba, a pentagramma szobába, vagy a konyhába, hogy meggyújts egy fáklyát. Ha így teszel, rakj egy fáklya jelzőt a felfedező karakterlapjára. Nincs limitálva a játék során fellelhető fáklyák száma, de minden felfedező egyszerre csak egy fáklyát vihet magával. Ha a szörny szobájában, vagy azzal szomszédos (ajtóval kapcsolódó) szobában vagy, megkísérelhetsz egy sebesség támadást, a fáklyát a szörnyhöz vágva. Ha legyőzöd a szörnyet, akkor az elszenved egy fáklya találatot és elveszted a fáklyát. Ez a támadás nem kábítja el a szörnyet. Ha a szörny legyőz, akkor csak a fáklyát veszted el. Minden hős csak egy fáklyát dobhat fordulónként. A szörny akkor hal meg, ha annyi fáklya találta már el, ahány játékos van.
2. **Zuhanás általi halál:** A szörny nem túlzottan okos. Mindig a legközelebbi megtámadható felfedező felé kell mozognia. Csalogasd be a toronyba vagy a szakadék szobájába. Ezután megkísérelhetsz egy 6+os erődobást a fenti szobák egyikében, így lökve a szörnyet a halálos zuhanásba. Fordulónként egy ilyen kísérletet tehetsz.

## Ha nyertél...

Egyesével a gyertya lángjába tartod a könyv lapjait. Ezek a feljegyzések igazi istenkáromlások. Reméled, hogy ha a könyv elpusztul, akkor a halottak feltámasztásának titka örökre feledésbe merül.

Most a bevezetőt emészik fel a lángok. A következő néhány oldalon táblázatok és számítások, diagrammok és ábrák hemzsegnének...

Igen. Egyszerre az egész valami borzalmas értelmet nyer. Hirtelen megvilágosodsz — a felismerés olyan egyszerű, de mégis olyan briliáns és csodálatos, hogy szinte beleszédülsz a lehetőségekbe, amiket a könyv rejt. Milyen meglepő, hogy egyedül te fedezheted fel a bámulatos titkot.

Épp csak egy picit égeti meg az ujjad a lap, ahogy elotlod a papírt emésztő lángot...

# Drakula sírja

**G**yomrodát csomóba szorítja a ocsmány felismerés, ahogy a koporsó fedele nyikorogva felnyílik. Túl sok nyom, túl sok egybeesés és túl sok felfedezés egyszerűen megkérdőjelezhetetlenné teszi a sápadt kéz valóságosságát, mely hirtelen félrelöki a koporsó tetejét. A kéz durva és széles, tömzsi ujjakkal. Durva szőrök nőnek az ujjakon, a körmöket hosszúra és hegyes végűre vágták. A melletted álló lány a karodba kapaszkodik.

„Meg kell ölnünk,” kiáltod „még mielőtt teljesen felébred!”

Ekkor veszed észre a friss harapásnyomokat barátod nyakán és a hegyes szemfogakat a szájában...

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló és a lány mindketten vámpírok, és Drakula gróf segítői. Drakula nagyon erős, de ébredése sok időt vesz igénybe. Még néhány fordulónyi idő van a gyors cselekvésre, mielőtt teljesen felébred. A gróf és szolgálai megpróbálnak megölni, vagy vámpírrá változtatni titeket.

## Akkor nyersz, ha...

...Drakula gróf és a menyasszonya is elpusztul.

## Hogyan öljem meg a vámpírokat?

- ◊ Ha nálad van a lándzsa kártya és felhasználod egy sikeres erő támadásra egy vámpír ellen, akkor átdöföd a vámpír szívére és ezzel elpusztítod. Bármely más támadás az árulót megsebzí, a gróft és menyasszonyát pedig a szokott módon elkábítja.

- ◊ Az áruló tartja számon a kísértés kezdete óta eltelt fordulók számát. Miután az áruló előremozdítja a jelzőt a forduló/sérülés jelzősávon, az egyik felfedezőnek azonnal dobnia kell annyi kockával, ahány játékos van. Ha a dobott érték kisebb, mint az aktuális forduló száma, akkor felkelt a Nap.
- ◊ A vámpírok egyre gyengülnek, ahogy a nappal órái telnek. A napkelte utáni összes áruló forduló kezdetén minden vámpír elveszít 1-1 pontot minden képességéből. Mondd meg az árulónak, hogy a két szörny képesség értékeit egy papíron vezesse. Ha egy vámpír képesség értéke a 0-ra, vagy a koponya jelre esik vissza, akkor a vámpír lángra kap és megsemmisül.

## Speciális támadási szabályok

Ha legyőzöl egy vámpírt, akkor a szokott módon sebez meg. Ha nálad van a Szent Szimbólum kártya, akkor kényszerítheted a vámpírt, hogy minden okozott sérüléspon után egy szobányi távolságra eltávolodjon tőled (egy érvényes, kapcsolódó ajtón keresztül).

## Ha nyertél...

Egy karó a szíven átverve és az áldott napfény – ezek voltak a fegyvereid a vérszívó féreg és éjjeli gyermekei ellen. Eljött a nappal. A vámpírok elpusztultak. Drakula gróf legendája tényleg csak egy legenda marad.

Tényleg elpusztultak, biztadod magad gondolatban, miközben tűnődve dörszölgetsz egy apró sebet a nyakadon. Biztos, ami biztos ezt meg kéne egy orvossal is néznetni!





# Levegőben

**F**ülsiketítő visítás hagyja el a torkodat, ahogy pörögsz. Egy pillanattal később a ház mint-ha összegyűrődne és a levegőbe szökkenne. De hát ez képtelenség lenne.

Az ablakhoz rohansz és látod, hogy a képtelenség igazi: egy 747-es méretű madár szállítja a levegőben a karmai közt a házat, valószínűleg, hogy megetesse szárnyú ivadékait. alattad a talaj egyre messzebbnek és messzebbnek látszik. Ha élni akarsz, gyorsan ki kell jutnod a házból – de valahogy túl is kell élni a zuhanást.

Emlékszel, hogy egy barátod emlegetett valami ejtóernyőket, amibe belebotlott. Találnod kell egyet. Lehet, hogy nem jut majd mindenkinek, de biztos vagy benne, hogy a többiek szerint is te megéred-melsz egyet.

## Azonnali teendők

- ◇ Készíts elő annyi ötszögletű tárgytokent, ami a jelenlévő játékosok fele, lefelé kerekítve. Ezek jelképezik az ejtóernyőket.
- ◇ Távolsíts el minden pincszinti lapkát a házból. Ha volt felfedező a pincében, tedd őket a Misztikus felvonóba, és azt illeszd egy földszinti ajtóhoz. Ha nincs játékban, akkor keresd ki a Misztikus felvonót és illeszd a földszinthez vagy emelethez. Aztán keverd meg a paklit.

## Mit tudsz a rosszfűkről

Ennek a kísértésnek nincs árulója, csak hősei. De még így is csak kevesen élhetik túl.

## Akkor nyersz, ha...

...kilépsz a házból egy ejtóernyővel. Azok a hősök, akik nem találnak ejtóernyőt, meghalnak.

## Az ejtóernyő keresése

- ◇ A hősök továbbra is felfedezhetik a házat és kereshetnek új szobákat. Azonban nem mehetnek a pincébe. (Ha a következő szobalapka csak a pincéhez illene, tedd félre azt a lapkát és addig húzz továbbiakat, amíg nem találsz megfelelőt.)
- ◇ Ejtőernyők vannak elrejtve a házban. Bármely ömen szimbólummal rendelkező szobában kereshetsz ejtóernyőt úgy, hogy teszel egy Tudás vagy Sebesség 4+ dobást. Ha sikerrel jársz, vegyél el egy Ejtőernyő tokenet, és tedd a karakterlapodra. Csak egy ejtóernyő található egy adott szobában.

- ◇ Abban a körben, amelyikben megtaláltad vagy elloptad az ejtóernyőt, nem mozoghatsz tovább. Egyszerre csak egy ejtóernyő lehet nálad.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Úgy lophatsz másik hőstől ejtóernyőt, hogy Erő alapú támadást intézel ellene (szokásos módon Erővel védekeznek), vagy Tudással téveszted meg ellenfeledet (Tudással védekeznek ellene). A tárgyak lopására vonatkozó szabálytól eltérően akkor is elveheted az ejtóernyőt, ha 1-gyel nyered meg a dobást. A vesztes nem sérül. A támadó köre véget ér, akár sikeres volt a támadás, akár nem.
- ◇ A többi hőst az ejtóernyő ellopása helyett megtámadhatod sérülés okozásának céljából is, a rendes szabályok szerint. Az elhunyt hős eldobja a nála lévő ejtóernyőt, és bármely hős felveheti.
- ◇ A hősök úgy korlátozzák egymás mozgását, mintha ellenfelek lennének.

## Kijutni a házból

Amint nálad van az ejtóernyő, elhagyhatod a házat. Ehhez menj a bejáratához, erkélyhez, toronyhoz, széncsúszdához vagy leomlott szobához és költés el 1 mozgáspontot. Aztán tegyél egy Tudásdobást (hogy megbizonyosodj arról, hogy működik) vagy egy Épelméjűségdobást (hogy felkészülj léleklében) 4+ célszámra. Siker esetén sikeresen távozol.

## Ha nyersz...

A levegő hurrikánként súvít körülötted. Hatalmas megkönnyebbülést érzel, amint egy rándulással kinyílik fölötted az ejtóernyő és lassan süllyedsz. Aztán csapkodás hangját hallod. Felnezel, és szakadásokat látsz az ejtóernyő szövetén. Néhány zsinór is összegabalyodott. Lehet, hogy az ejtóernyő megsérült a küzdelem folyamán, de egyelőre úgy néz ki, kitart. A szakadások nem bővülnek. Legalábbis most...

## Ha vesztesz...

Az úgynevezett barátaid hátrahagytak téged, hogy ennek a démoni madár fiókáinak edeledül szolgálj. Másrészt, ha egy másik emberi testen landolnál, akkor talán túlélnéd a zuhanást. Az a másik barátod elég puhának néz ki...

# Elveszve

**A** kristálygömb villog és mennydörgésszerű akkord tör elő az orgonasípokból. A ház rázkódik és megváltozik, átrendeződnek a ház szobák, a bennük levő tárgyak és maga a ház alaprajza is. A levegő sűrűbbé és émelyítővé válik, betegesen zöld színű és enyhén mérgező lesz. A házon kívül az ég mályvaszínű, a fák pulzáló, féregszerű rémálmok, és a járókelőknek több foga van, mint kellene.

Tanácsos lenne visszavinni a házat a saját dimenziódba, még mielőtt túlonúl sok rétegnyi bőr égne meg és hámlana le a testedről.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló egy idegen lény, aki a saját dimenziójába ragadta a házat. A helyi légkör szép lassan megmérgezte és megölt titeket.

## Akkor nyersz, ha...

...visszaviszed a házat a saját dimenziódba.

## Kötelező lépések a fordulód során

Minden hősnek dobnia kell két kockával a fordulója kezdetén. A dobott értéket vond le bármely képességedből, vagy szétoosztva, több képességedből.

## Hogyan vigyem vissza a házat?

Az orgona nem csak egy egyszerű hangszer, ez teszi lehetővé a dimenziók közti utazást is. Le kell játszani a megfelelő dallamot az orgonán, mely a helyes frekvenciák elhangzása után elindítja a dimenziók közti utazást.

Ha az orgona szobában áll, akkor a felfedező megkísérelhet egy tudás dobást a helyes dallam lejátszásához. Ezt körönként egyszer kísérheti meg. A következő értékek juttatják vissza a házat a helyére:

Játékosok száma	Szükséges eredmény
3	15+
4	16+
5	18+
6	20+

A felfedezők átvizsgálhatják a házat a helyes dallamra vonatkozó nyomok után. A megtalált nyomok minden résztvevőnek előnyt jelentenek, ha az orgonán próbálna játszani. Ugyanazt a nyomot nem találhatod meg kétszer.

- ◇ Adj az eredményhez 1-et minden felfedett ómen ikonnal jelölt szoba után.
- ◇ Adj az eredményhez 2-t, ha te játszol az orgonán és a hobbid a zenélés.
- ◇ Adj az eredményhez 2-t, ha megtaláltad a zenéről szóló könyvet a könyvtárban. Fordulónként egyszer, ha a könyvtárban állsz megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást a könyv felkutatásához.
- ◇ Adj az eredményhez 2-t, ha elmész a trófea szobába és sikeresen elvégzel egy 5+os épelméjűség dobást a trófeák megtekintéséhez, és a trófeák alapján jelenlegi dimenziód meghatározásához.
- ◇ Adj az eredményhez 2-t, ha elmész a toronyba és sikeresen elvégzel egy 5+os tudás dobást felfedezve a jelenlegi dimenziód, a csillagok állása alapján.
- ◇ Adj az eredményhez 2-t, ha az örült az orgona szobában van. Ő már többször végrehajtott dimenziók közti utazást.
- ◇ Adj az eredményhez 2-t, ha a Könyv az orgona szobában van. (Ez egy extradimenzionális atlasz.)

## Ha nyertél ...

Az orgona egy újabb ziháló, vérszegény szusszanást ad ki magából. Ismételten semmi sem történik. Az orrod most már folyamatosan vérzik, bőröd nagy foltokban hámlik, látásod pedig alagútszerűen egy foltra szűkül. Még egy dobásod van...

Leütöd az utolsó akkordot az orgonán. Ezúttal a hang rezonálva végigdübörög a házon. A ház rázkódik és újra megváltozik. A levegő kitisztult és átlátszóvá válik. Kint még sötét van.

A fájdalmaid is mérséklődnek, ahogy a vérzés is csillapodik. Megmenekültél! Visszatértél a saját dimenziódba. De vajon a szülőbolygódon vagy egyáltalán?

Ennek kiderítése még a jövő zenéje...

# A sötétség megidézése

**A** barátod, amióta kinyitotta a könyvet, csak örülten fecseg, valami kapuról és a csillagok közti térről zagyválva. Egyértelműen megkattant – csak egy módon vagy képes észhez téríteni, mégpedig úgy, hogy megsemmisíted a kegyetlen kötetet, amit magával cipel.

## Azonnali teendők

Ha kápolna és a pentagramterem nincs a játékban, a kísértésfelfedőtől balra lévő játékos átkutatja a szobalapkák halmát és az épület megfelelő szintjeire helyezi azokat, lehetőleg a lehető legtávolabb helyezve az áruólótól. Ezután megkeveri a halmot.

## Mit tudtok a rosszfúkról

Az áruóló a Könyvet használja egy szörnyű Ősi Isten megidézésére, aki felfalja a világot, veletek kezdve.

## Akkor nyertek, ha...

...megsemmisítitek a könyvet. Akkor is nyertek, ha megölitek az áruólót, mielőtt befejezi az idéző szertartást.

## Hogyan lehet a könyvet megsemmisíteni

- ◇ Mielőtt megidézné az Ősi Istent, el lehet lopni az áruólótól (lásd a szabálykönyv 13. oldalán a „Speciális támadásokat”).
- ◇ Megidézés után a könyv annak a szobának a padlóján hever, ahol végrehajtotta a szertartást. Rendes módon felveheted.
- ◇ Vidd a könyvet a Kazánházba vagy a Szakadékhoz. Aztán költö el 1 mozgáspontot, hogy eldobjd a könyvet, ezáltal megsemmisítve és elűzve az Ősi Istent.

## Ha nyersz...

*Nem vagy benne biztos, hogy valaha is felépiülsz abból, amit ezen az éjjelen láttál. Vannak dolgok, amiket az embereknek nem szabad megismerniük, és ez határozottan azok egyike volt. Talán meggyőzőheted magad arról, hogy az egész csak álom volt...*



# Nyaktilók

**F**rogni kezd előtted a világ. Lassan elveszted az eszméletedet.

Felébreds. Mennyi idő telt el? Ahogy talpra küzdöd magad, egy hangszóróból megszólal egy hang.

„Helló! Nem ismertek engem, de én ismerlek titeket. Játsszunk egy játékot. A ház ajtaja egy óra múlva kinyílik, de egyikőtök sem marad élve, ha nem vagytok jók a dolgok megtalálásában.”

„Észrevehetitek, hogy mindenkinek van a nyakán egy acélgyűrű. Ebben a gyűrűben van egy penge, amit egy erős rugó tart megfeszítve. Amikor az egyik ilyen szerkezet időzítője lejár, akkor a viselője egy fejjel alacsonyabb lesz.”

„Kulcsok vannak elrejtve a házban. Minden nyakörvet két kulcs nyit ki. Ha kinyitottátok, szabadon távozhattok. Persze néhány kulcs elég megközelíthetetlen helyen lehet.”

„Induljon hát a játék!”

## Amit az áruló hall

„A házban az összes többi ember szemtanúja volt édesanyád közlekedési balesetének. Lángra kapott az autója, de mindnyájan túlságosan féltek, hogy kihúzzák az eszméletlen testét, mielőtt a benzintank felrobbant volna. Most itt az alkalmaid a bosszúra. A nyakörved nem működik, de a többiek ezt nem tudják. Vajon lesz bennük elég bátorság, hogy rajtad segítsenek, ha már édesanyádon nem segítettek?”

## Azonnali teendők

- ◇ Tegyél ötszögletű tárgytokeneket (amik a kulcsokat jelképezik) a következő szobákba most, vagy amikor felfedezik: padlás, katakombák, szakadék, leomlott szoba, kripta, kazánház, galéria, szeméttároló, operáló laboratórium, pentagramma terem, torony és pánccéletterem.
- ◇ Vegyél elő vörös szörnytokeneket, szám szerint az 1-est, és addig növekedjen a számsor, ahány játékos van. Keverd meg a tokeneket és mindenkinek ossz egyet lefordítva (mindenki csak a saját számát ismerheti). Az 1-es számú tokennel rendelkező felfedező az áruló.
- ◇ Vegyél elő ötszögletű tárgytokeneket, szám szerint az 1-est, és addig növekedjen a számsor, ahány játékos van. A játékosok ezeket a tokeneket számmal láthatóan magukhoz veszik.
- ◇ Vedd elő a forduló/sebzésjelző sávot, 4 vagy kevesebb játékos esetén tedd a 0-hoz a csíp-tetőt, öt vagy hat játékos esetén az 1-re. Ezen tartjátok nyilván az időt.

## Mit tudtok a rosszfiúkról?

Ez a kísértés a szabálykönyv 17. oldalán olvasható rejtett áruló szabályt használja. Mindnyájan olvassátok el ezt a két oldalt, de egyikőtök az áruló.

Valaki bezárt titeket egy időzített nyakörvvel, ami hamarosan le fog titeket fejezni. És ha ez nem lenne elég, az egyik társatok az, aki úgy gondolja, hogy jobban mutattok fej nélkül.

**Áruló:** Az árulónak fel kell fednie magát, amikor rá kerül a sor, hogy megöli a nyakörv. Azelőtt ő is gyűjthet kulcsokat, és cserélhet is másokkal, hogy elnyerje a bizalmukat.

## Akkor nyersz, ha...

A hősök akkor nyernek, ha legalább felükről lekerült a nyakörv (felfelé kerekítve), és életben maradnak. Ha több mint felük meghal, az áruló nyer.

Egy nyakörv akkor távolítható el, ha kinyitották vagy aktiválódik. Akkor is eltávolítottnak tekinthető egy nyakörv, ha másképp halt meg a viselője, vagy egy felfedett, vagy halott árulón van.

## Hogyan nyiss ki egy nyakörvet

- ◇ Akkor veheted fel a nyakörvet egy szobában, miután felhúztad a szoba által megkövetelt kártyákat, és teljesítetted a szoba egyéb utasításait; nem kötelező felvenni a kulcsot. Az alábbi keretes írás tisztázza a szoba hatásainak időzítését.
- ◇ Nem mozdulhatsz, miután megtaláltál egy kulcsot, de megpróbálhatod használni, vagy átadni másik felfedezőnek. Minden kulcsot csak egyszer lehet használni egy nyakörv kinyitására, aztán dobod el a toket.
- ◇ Ha legalább két kulcstoken van nálad, a köröd folyamán bármikor bejelentheted, hogy kinyitod a saját nyakörvedet, vagy bárki másét ugyanabban a szobában. (De ne feledd, hogy egy felfedező nem cserélheti el és használhatja a kulcsot ugyanabban a körben.)
- ◇ A kulcsokat nem lehet egy már lefejezett felfedező nyakörvének kinyitására használni.

**Kripta, kazánház:** Vedd fel a kulcsot, miután elszenvetted a szoba hatása miatti sérülést.

**Galéria:** A kulcs megszerzéséhez le kell ugrnod a bálterembe (aminek a házban kell lennie).

**Leomlott szoba:** Először dobnod kell rá, hogy ne ess le. Ha sikerrel jártál, megkapod a kulcsot. Ha nem sikerült, akkor a kulcs nélkül zuhansz a pincébe.

**Páncélterem:** Az első felfedező, aki itt fejezi be a körét, miután kinyílt a páncélterem, megkapja a kulcsot.

**Katakombák, szakadék, torony:** Meg kell dobnod a próbát, hogy átkelj a másik oldalra, ahol megkapod a kulcsot. Ha nem sikerült, a következő körben újra próbálkozhatsz. Ha sikerrel jársz, akkor a szoba túlfelére kerülsz, és majd egy újabb próbával tudsz visszajönni, ahonnan jöttél.

**Padlás, szeméttároló, pentagramma terem:** A kulcs begyűjtéséhez meg kell tenned azt a próbát, ami a szoba elhagyásához szükséges. Ha az nem sikerül, akkor elszenvetted a leírt sérülést, és nem találd meg a kulcsot. Akár sikerrel jársz, akár nem, a távozáskor is meg kell dobnod a próbát.

**Operáló laboratórium:** Egy röntgenfelvétel megmutatja, hogy benned van a kulcs! Tened kell egy 3+ próbát minden tulajdonságodra, és elszenvetsz 2 kockányi fizikai sérülést, hogy megszerezd a kulcsot. Ha bármely dobás nem sikerült, akkor nem jutsz a kulcshoz, de elszenvetted a sérülést.

## Kötelező lépések...

...a kísértésfeldelő minden körének végén 1-gyel léptessétek feljebb a forduló/sérülésjelző sáv értékét. Aztán minden felfedező, akinek a tárgytoken száma kisebb vagy egyenlő ezzel a sávval, dobni kell 3 kockával. Ha az eredmény kisebb mint a jelzősáv száma, az a felfedező azonnal meghal.

**Példa:** egy négyjátékos játszmaiban ha Longfellow professzor és Zoe Ingstrom az 1 és 2 számú tárgytokennel rendelkezik, akkor két kör után mindkét játékos dob 3 kockával. O vagy 1 eredmény esetén a felfedező meghal.

## Ha a hősök nyernek...

Ahogy az utolsó nyakörv is kinyílik, feltárul a ház bejárati ajtaja, és érzed, ahogyan friss szellő járja át az előcsarnokot. De ki tette ezt és miért? Ha elég embernek tetszett ez a szörnyű megkínztatás, akkor talán lesz egy vagy öt folytatás...

## Ha az áruló győz...

Ahogy lenézel azoknak az embereknek a fej nélküli hullájára, akik hagyták anyádat meghalni, úgy érzed, mintha egy hasznos élettapasztalattal lennél gazdagabb. Bárki is tette ezt, biztosan egy megalapozott erkölcsű személy lehet, és úgy érzed, követned kellene nyomdokait. Vagy ez, vagy mindketten hibbantak vagytok. Kí a megmondhatója?



# Egy kis változás

**N**éhány cirmos cicát láttál a ház körül settenkedni. Idegesnek tűnnek, de egyáltalán nem törődnek veletek. Ha ezek a macskák a legfélelmetesebb lények ebben a házban, akkor nincs mitől tartanotok!

Úvegcsörömpölés vonja el a figyelmed. Ahogy megfordulsz egy széttört fiolát látsz a földön heverni, amiből ezüstszínű folyadék ömlik ki, ami szinte azonnal ezüstös, szikrázó köddé alakul, körbefolyva a tested. Egy pillanatra megszédülsz és hányinger vesz rajtad erőt....

Mikor végre kitisztul a fejed, egy széket bámulsz, ami mintha kilométernyire magasodna föléd. Körülbélül akkora lehetsz most, mint egy egér. Ekkor meghallod a szobán kívülről beszűrődő hangot: „miaú”

## Azonnali cselekedetek

Készíts elő egy ötszögletű tárgytokent, ami a játékrepülőt jelképezi.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló összezsugorított benneteket és beengedte a macskákat. A macskák éhesek...

## Akkor nyersz, ha...

...legalább a hősök fele (felfelé kerekítve) el tud menekülni a játékrepülővel a következő szobák egyikén: balkon, kert, temető, tornác vagy torony, vagy egy külvilágra néző ablak.

## Összezsugorodva

- ◇ Minden birtokodban levő tárgy és ómen veled együtt zsugorodott és rendszeren működik.
- ◇ Nem húzhatsz új kártyákat. Ha kártyaikkal jelölt szobába lépsz be, köröd véget ért.
- ◇ Az ajtónyílások is mezőknek számítanak, így ha egy ajtónyíláson keresztül haladsz egy új szobába, az két mezőnyi mozgásnak számít. Megállhatsz az ajtónyílásban.
- ◇ A lépcsőkön való fel- és lefelé közlekedéshez el kell végezned egy 3+os erő dobást. Ha nem sikerül, akkor a fordulód véget ér, de a következőben újra próbálhatsz.
- ◇ Nem használhatsz a leomlott szobát vagy a misztikus felvonót. Nincs rád hatással az erkély, a tornaterem vagy a pánccélterem hatása.
- ◇ A házat a játékrepülővel hagyhatod el.

## A játékrepülő használata

- ◇ A játékrepülő a hálósobában, a nagy hálóban, a raktársobában, a padlason vagy a trófea szobában van. Körönként egyszer megkísérelhetsz egy 3+os tudás dobást, e szobák átkutatásához. Ha sikerül, rakd a játékrepülő jelzőjét abba a szobába.
- ◇ A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a játékrepülő beindításához. A repülő a földön állva várakozik addig, amíg a repülőt elindító hős következő fordulója eljön. Ezalatt az idő

alatt a többi hős beszállhat a repülőbe, de a bent ülő hősöket megtámadhatják a macskák.

- ◇ A repülőt beindító hős mozgatja a repülőt az elkövetkező fordulók során, saját sebessége helyett a repülő 5-ös sebesség értékét használva. A korábban leírtak szerint az ajtónyílások is különálló mezőknek számítanak mozgáskor.
  - ◇ A repülőben utazó hősök csak a revolverrel, a gyűrűvel és a dinamittal támadhatnak és őket is csak ezekkel támadhatják.
  - ◇ Nem hagyhatod el a házat, míg az összes életben levő hóst össze nem szedtétek a repülővel.
  - ◇ Egy hős felszedése a földről egy mezőnyi mozgásba kerül a repülőnek. Ha így teszel, a repülőben ülő, legnagyobb sebességértékkel rendelkező hős megkísérel egy sebesség dobást:
- | Dobás | Eredmény  |
|-------|---|
| 4+    | Vedd fel a felfedezőt.  |
| 2-3   | Sikertelen, de próbálkozhatasz még egyszer (ez újabb mezőnyi mozgásnak számít). |
| 0-1   | Lezuhanál; újra kell indítanod a repülőt.                                       |
- ◇ A repülőben ülő hősöknek nem kell erő dobásokat végezni, ha lépcsőn közlekednek, illetve fel és le közlekedhetnek a leomlott szobán át és az erkélyen is, valamint dobás és sérülés nélkül átkelhetnek a szakadékon.
  - ◇ Az áruló nem tud a repülővel repülni.

## Ha elkap egy macska

- ◇ Ha elkap egy macska, esélyed van elmenekülni. A következő fordulód elején válaszd ki az egyik képességed. Te és a macska is megkíséreltek egy dobást a kiválasztott képességet használva: ezt „versenynek” nevezzük. Egy erő verseny azt jelenti, hogy megküzdesz a macskával; egy sebesség verseny esetén megpróbálsz elfutni; józság esetén farkasszemet néztek; tudás esetén megpróbálsz átverni. Ha nagyobbat dobsz, mint a macska, akkor elmenekülsz és a szokott módon folytatod a fordulód. Ellenkező esetben továbbra is fogságban maradsz és a fordulód véget ér.
- ◇ Ha egy másik hős megtámadja és legyőzi a macskát, akkor a macska elejt téged és elkábul.
- ◇ Macskák által fogvatartott hősöket nem veheti fel a repülő.

## Ha nyertél...

A kis repülő köhög és rázkódik, de aztán egész simán reppen át az ablakon, ki a külvilágra. Mögötted elkeseredett nyivákolást hallasz, ahogy elhúzol a verszomjas macskákat elől. Megmenekültél! Most már csak annyit kell élned, hogy újra a régi méretű legyél, mielőtt még valami súlyom levadászna ehédre...

# Jobb a barátokkal

**A** medál kézfeketésén pulzálva ragyog a sötétben. Érzed, ahogy a ház megcsúszik a pincébe ömlő víz miatt.

Valaki nem egy hajót említett, amit a padláson tárolnak? Mindannyian felrohantok a lépcsőn... mindenki, kivéve az árulót, aki erre a helyre csalt benneteket. Áruló társadat szemmel láthatóan nem érdekli a menekülés.

A ház egyre süllyed! Arra nincs elegendő idő, hogy kitaláld a süllyedés okát, de elmenekülni talán még van esélyed.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló idecsalt benneteket, hogy meghaljatok. A ház folyamatosan süllyed bele egy földalatti mocsárba és megfulladtok, hacsak nem sikerül időben elmenekülnötök.

## Akkor nyersz, ha...

...legalább a játékot elkezdő hősök fele (felfelé kerekítve) élve elmenekül a házból. Meneküléskor nem hagyhat sz hátra még életben levő hőst a házban.

## Hogyan meneküljek el a házból?

- ◇ Az evezőshajó a padláson van. Ha a padlás még nincs a házban, akkor addig kell az emeletet felderítenetek, amíg elő nem kerül.
- ◇ A hajót vigyétek ebből a szobából a balkonra vagy a toronyba. (Rakd a hajó jelzőt a karakterlapodra, amíg te viszed.) Az evezőshajó súlya nagy, ezért amíg cipeled, minden szoba ahová belépsz, két mezőnek számít. (Csak egy felfedező cipelheti az evezőshajót, de tárgyként el lehet cserélni.) A kutya nem képes a hajót cipelni.
- ◇ Ha minden életben levő hős a balkonon vagy a toronyban van a hajóval együtt, akkor elmenekülhettek. Nem menekülhettek el, amíg még van élő hős valahol a házban.

## Az áradás hatásai

Ha bárki (beleértve az árulót is) a ház egy elárasztott szintjén kezdi meg a fordulóját, akkor a következő hatások érvényesülnek rá:

- ◇ Részben elárasztott: 2-vel kevesebb mezőt mozgathatsz abban a fordulóban.
- ◇ Teljesen elárasztott: 4-el kevesebb mezőt mozgathatsz és 2 pontnyi fizikai sérülést szenvedsz el (nem kerülhető el).
- ◇ Attól függetlenül, hogy mennyire van a ház elárasztva, fordulónként 1 mezőt mindenképp mozgathatsz.

## Az áradás lelassítása

Az áruló a forduló/sérülés jelzősávon tartja számon az idő múlását. A forduló alatt eldobhatod a medált egy részben vagy egészben elárasztott szobában, így egy fordulóig megállíthatod a süllyedést. Ha így teszel, akkor dobd el a medál kártyát. Az áruló soron következő fordulójá során a forduló/sérülés jelzősávon nem halad előre a jelző. (Figyelj oda, hogy az áruló ne léptesse előre a jelzőt.)

## Ha nyertél...

Evezel, ahogy csak az erődből telik, nagy nehezen eltávolítod a hajót a süllyedő ház közeléből. Hallod ahogy a barátod azt üvölti, újra meg újra: „Gyertek vissza! Gyertek vissza! A halál jobb barátokkal együtt! Osztozzatok velem!”

Hmmm. Ez egy olyan ajánlat, amit vissza kell, hogy utasíts.

# Sakkmatt

**N**agy nehezen sikerül kislabizálnod a kusza kézírást, amit az öreg naplóban találtatok: „En, 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. Oh, a Halál nem lesz büszke ma éjjel!”

Körülnézve egy alakot veszel észre, aki egy sakk-táblára van borulva. Ahogy hozzáérsz, azonnal porrá omlik az érintésedtől. Űgy tűnik Ebenezer mégsem volt annyira felkészült, mint állította.

A tábla túoldalán egy sötét árnyalak jelenik meg. Az alak egyik társad felé int és a sakk-táblára mutat. Egy ébenfából és elefáncsontból készült sakk készlet fekszik közöttetek.

Reméled, hogy jobban teljesítesz mint Ebenezer.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

A Halál kihívott téged egy sakkpartira. Ha a Halál fordulójának kezdetén senki nem tartózkodik vele egy szobában, aki sakkozhatna vele, akkor elvesztettétek a játszmát és mind meghaltok.

## Akkor nyersz, ha...

...mattot adsz a Halálnak, úgy hogy nagyobbat dobssz tudás dobásban, mint ő. A Halál fordulói során egyszer egy hős megpróbálkozhat ezzel a dobással, ha a Halállal egy szobában tartózkodik.

## Hogyan győzzem le a Halált?

A házban található néhány tárgy segíthet a Halál dobásánál nagyobb tudás dobás eredmény eléréséhez:

- ◇ A felfedezők felvehetnek egy szent pecsét jelzőt. Ha felveszel egy szent pecsétet, megkísérelhetsz egy 4+os épelméjűség dobást a pecsét feltöréséhez. A fordulód során csak egy pecsétet törhetsz fel. Minden alkalommal, ha egy felfedező feltör egy szent pecsétet, a Halál egy kockával kevesebbet dob a soron következő tudásdobásnál. Ha csak 3 vagy 4 játékos játszik, akkor a Halál két kockával kevesebbet dob.
- ◇ A könyvben sakk stratégiákat találsz. A felfedező, akinél ott van a könyv hozzáadhat egy kockát (max. nyolc kockával dobhat összesen) a tudás dobásához, ha a Halál elleni sakkjátszmában dob.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ A Halált nem támadhatod meg, ill. nem hatatsz rá semmi módon, kivéve ha megvered sakkban.
- ◇ A Halál jelenléte nem lassítja le a mozgásod.

## Ha nyertél...

„Sakkmatt.”

A Halál meredten bámulja a királyját, majd elkezd porrá omlni. A Halál rádmosolyog, és ettől érzed, ahogy a hajad egy pillanat alatt megőszül.

„Viszlát a következő alkalommal!” mondja a Halál...





# Pokolfajzatok

**A**szemed sarkából egy vörös csíkot látsz elröppenni melletted. Megfordulsz, de már semmi sincs ott. Ezután a másik oldalról egy újabb tüzes valamit látsz a levegőben csapkodni. Majd egy újabbat. És még egyet.

Ahogy megperdülsz egy csapkodó denevér kerül a szemed elé, testén és szárnyain pattogó lángok futnak fel és alá. De a denevérenek nem fáj a tűz, nem is haldoklik tőle. Körbe-körbe repül körülötted, a szárnyai által kibocsájtott hőtől megpörkölődik a hajad. Egyik barátod vidáman kacag, míg a többiek sikoltoznak rémületükben.

Ebből baj lesz.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló egy csapatnyi tűzdenevért irányít és mindötöket holtan szeretné látni. A tűzdenevérek nem tudnak megtámadni titeket, de megégetnek, ha egy szobában maradsz velük.

## Akkor nyersz, ha...

...sikeresen elvégzel egy ördögűzést és ezzel elűzöd a denevéreket a házból.

## Hogyan hajtsam végre az ördögűzést?

Végre kell hajtanod egy ördögűzést, mielőtt a denevérek végeznek veletek. Ehhez annyi sikeres „ördögűzés dobást” kell végrehajtanotok, ahány játékos van. Minden dobás egy adott szobát vagy tárgyat követel meg, és minden dobás vagy tudás, vagy épelméjűségdobás kell, hogy legyen. A fordulód alatt csak egy ördögűző dobást kísérhetsz meg.

- ◇ Megkísérhetsz egy 5+os józanság dobást a kápolnában, a kriptában vagy a pentagramma szobában, vagy ha nálad van a szent szimbólum vagy a gyűrű.
- ◇ Megkísérhetsz egy 5+os tudás dobást a könyvtárban vagy a kutató laborban, vagy ha nálad van a könyv vagy a kristály gömb.

Minden sikeres ördögűző dobás esetén, rakj egy épelméjűség- vagy tudásdobás jelzőt (attól függően, hogy melyik képességet használtad) arra a szobára, vagy tárgyra kártyára, amit az ördögűzésben használtál.

Ha a hősök sikeresen használták egy szobát vagy tárgyat egy ördögűzés dobás részeként, akkor más felfedező már nem használhatja fel az adott szobát vagy tárgyat ördögűzésre. (Pl., ha sikerül a józanság dobás a kápolnában, akkor ezt követően a kápolnát már nem használhatod újra.)

Ha a hősök már annyi jelzőt leraktak, ahány játékos van, akkor a denevérek elpusztultak.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ A denevérek nem támadnak és nem lehet őket megtámadni.
- ◇ A denevérek nem lassítják le a hősök mozgását.
- ◇ Az áruló fogja elmondani, hogy mennyi sérülést szenvedsz el, ha egy denevérral egy szobában maradsz.

## Ha nyertél...

A denevérek eltávoztak, vissza abba pokolba, amely a világra szabadította őket. A ház több helyen még mindig izzik és az égett hús szagától gőrcsbe rándul a gyomrod. Kibotorkálsz a házból, fogadkozva, hogy többé nem térsz vissza soha erre az elátkozott helyre. Ha ezek a pokoli vadállatok valami úton mégis visszakerülnének ebbe a világba, te már nem akarsz ott lenni.

# A trónörökös

**A** ház felfedezése közben egy érdekes történetre bukkansz. Évekkel ezelőtt egy ősi királyi családot, a Romanescu familiát épp ebben a házban érte utol a végzete. Egy kivételével mindegyiküket meggyilkolták a saját öreik.

A családja tanulmányozása során rájöttök, hogy egyikőtök a Romanescu familia leszármazottja, így ő a roppant vagyon örököse. Ha egy igazi örökös elfoglalja a helyét a ház trónján, akkor a vagyon az utolsó Romaescu utódé lesz.

Ahogy meglepődve körülpillantasz, észreveszed, hogy egyik barátod eltűnt. Elsápadsz, mikor eszedbe jut, hogy a „barátod” miket motyogott „a szálak elvarrásáról”.

Jobb ha minél előbb megtaláljátok a trónt és ráültetitek az örököst.

## Azonnali cselekedetek

A kísértésfelfedő titokban kiválaszt egyet a felfedezők közül, mint örököst (magát nem válasszhatja). Ezután leírja a kiválasztott nevét egy darab papírra és megmutatja azt a többi hősnek. Ha az örökös meghal, akkor az áruló nyer, tehát mindenképpen titokban kell tartanotok az örökös kilétét az áruló előtt.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló több rejtőzködő orgyilkost bűjtatott el a házban.

## Akkor nyersz, ha...

...az örökös ráül a trónra, és nála van a lándzsa és a gyűrű kártya. A trón a szobrok folyosóján van. Amint az örökös belép ebbe a szobába, úgy hogy mindkét tárgy nála van, megnyeritek a játékot.

## Ha nyertél...

Ahogy az örökös a trónra ül, a fények először eltompulnak, majd egyszerre csak ragyogóbbak lesznek, mint valaha. A gyűrű dagadni kezd, míg korona méretűre nem nő, ezalatt a lándzsa összemegy és egy öreg kulccsa változik. Az örökös mosolyog. „Emlékszem... mindenre. Gyere, elvislek a családi kincstárba. Meg szeretném jutalmazni a barátaimat és az új őrangyalomat.”

# 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 az alábbi szöveget adják ki:

## ÉLVEELTEMETVE

Ahogy körül nézel, rádöbbsz, hogy egyik barátodat azóta nem láttad, hogy beléptetek a házba. Valamilyen torz mágia a memóriád működését gátolja! Ha valamelyik felfedező barátod tényleg élve van eltemetve, akkor azonnal meg kell találnod őt!

## Azonnali cselekedetek

Rakj félre annyi erődobás jelzőt (háromszögletű), ahány játékos van.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló eltemette az egyik barátod (nem játékos karakter) egy szobában, valahol a pincében. (Az áruló titokban leírja a szoba nevét egy papírra.) Nem tudod, hogy melyik ez a szoba, de azt tudod, hogy az a bizonyos szoba már a kísértés kezdete-kor a házban volt.

## Akkor nyersz, ha...

...kiásod az eltemetett barátod, mielőtt az meghalna. A lélek tábla segíthet a keresésben.

## Hogyan mentsd meg a barátod?

- ◇ Minden alkalommal, ha belépsz egy szobába, átkutathatod. Megkísérelhetsz egy 3+os tudás dobást abban a szobában, hogy kiderítsd, ide temették-e a barátod. Ha sikerül a dobás, akkor kérdezd meg az árulót, hogy ez-e az a szoba. Az igazságot kell válaszolnia. Fordulók alatt egy szobát csak egyszer kutathatsz át, de más szobákat még megvizsgálhatsz ugyanazon forduló során.
- ◇ Ha megtaláltad a temetkezési szobát, megkísérelhetsz egy 4+os erő dobást, a barátod kiásásához. A barátod megmentéséhez a hősöknek annyi sikeres erő dobást kell elvégezni, ahány játékos a játékot elkezdte. Minden felfedező egy ilyen dobást kísérrelhet meg a fordulója során, ha az adott szobában tartózkodik. Minden alkalommal ha egy felfedező sikerrel jár, rakj egy erődobás jelzőt a szobára.

## A lélek tábla

- ◇ Miután a kísértés elkezdődött, tovább már nem használható a lélektáblát a szobalapka pakli legfelső lapjának megnézésére. Ehelyett a barátod felkutatására használható.
- ◇ A felfedező, akinél a lélektábla van, önszántából nem adhatja át, cserélheti el vagy dobhatja a földre azt. Ha ez a felfedező meghal, a lélektábla és személy összes többi tárgya a földre hullik; rakj ebbe a szobába egy tárgyhalom jelzőt. Bármely felfedező felveheti a lélektáblát és a többi tárgyat is.
- ◇ A lélektábla tulajdonosa fordulónként egyszer felhasználhatja a táblát mindaddig, míg a temetkezés helye elő nem kerül. Ha ez megtörtént, akkor dobd el a lélektáblát.
- ◇ Amikor a lélektáblát használod a temetkezési szoba felkutatására, akkor abban a fordulóban már nem mozgathatsz vagy végezhetsz bármely más akciót. A szoba felkutatásához meg kell kísérledned egy épelméjűségdobást:

### Dobás Eredmény

- 0-2 Nincs hatás.
- 3-4 Mozgasd bármely felfedezőt 3 mézónyit.
- 5-6 Gyógyítsd meg az elásott barátod. Az áruló tartja nyilván, hány pontnyi sebzést szenved el a barátod. Dobj két kockával és mondd meg az árulónak, hogy vonja ki ezeket a pontokat a barátod elszenvedett sérülés pontjaiból.
- 7+ Az árulónak fel kell fednie a temetkezési szoba helyét, ahol elhantolta a barátod.

## Ha nyertél...

Eszelős módjára ásol, mire végül sikerül kiszabadítanod a csapdába esett barátod. Társad körmei töredezettek és beszakadtak, ahogy kézzel a koporsó belső falát próbálta kaparni. Vér folyik le remegő kezeiről. Még egy hang sem hagyta el az ajkait, mióta kiástátok. Lassan kitámogatod a házból, és reméled hogy a megfelelő kezelés után ismét olyan lesz, mint régen... majd valamikor.



# Láthatatlan áruló

**H**allod, amint egyik barátod egy furcsa szót suttog... majd hirtelen felsikolt. Soha nem hallottál még élő embertől ennyire borzalmas hangot. Odarohansz a barátodhoz, de mikor odaérsz ahol állt, nem találsz ott senkit. Rögtön ezután csoszogást és durva, hideg röhögést hallasz.

Az a szörnyű érzésed támadt, hogy egyik barátod ellenséggé változott.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló láthatatlanná vált és úgy döntött, hogy végez mindőtökkel.

## Akkor nyersz, ha...

...az áruló meghal.

## Hogyan kell vakon harcolni?

- ◇ Ha az áruló megtámad egy hőst, aki túléli ezt a támadást, az a hős megkísérelhet egy tudásdobást az áruló fordulójának végén:  
**Dobás    Eredmény**
  - 0-2    Semmi sem történik.
  - 3-4    A felfedező megtudja, hogy az áruló a szobában van-e még. Ha az áruló már elhagyta a szobát, akkor a hős megtudja, hogy az áruló melyik kijáratot használta.
  - 5+    A felfedező érzékeli az áruló mozgását és tudja, melyik szobában van éppen.
- ◇ Fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy támadást a láthatatlan áruló ellen. Ha az áruló veled egy szobában tartózkodik, akkor a szokott módon harcoltok. Ha az áruló nincs ott, akkor sikertelen a támadás és ebben a fordulóban már nem támadhatsz többet.
- ◇ Ha elsütöd a revolvert, vagy dinamitot dobsz abba a szobába, ahol az áruló van, akkor a szokott módon hajtsd végre a támadást.

## A koponya és a lélektábla

- ◇ Ha nálad van a koponya kártya a fordulód elején, akkor megkísérelhetsz egy 4+os józanságdobást az áruló felkutatásához. Siker esetén az áruló megmondja, hogy melyik emeleten van éppen.
- ◇ Ha nálad van a lélektábla a fordulód elején, akkor megkísérelhetsz egy 4+os tudásdobást az áruló felkutatásához. Siker esetén az áruló megmondja, hogy milyen ikon van (ha van egyáltalán) azon a szobán, ahol éppen áll.

## Ha nyertél...

Az áruló holtan hever előtted, teste újra látható vált most, hogy az átváltozását előidéző gonosz elhagyta. Most, hogy már látható, egyáltalán nem is néz ki olyan szörnyen.

Nem tudod, hogy a barátod miért fordult ellened. Csak remélni mered, hogy az ami az átalakulását okozta nem fogja valami más, ennél is szörnyűbb formában visszarángatni ebbe a világba ...

# Itt jó a hős

**E**gy szobor áll előttetek, keze kinyújtva, mintha azt várná, hogy valamit belerakj a markába. Egy mondatot véstek a szobor talapzatán levő táblára: „A legyőzhetetlen legyőzésére.”

Mit jelenthet ez a mondat? És miért remegsz szinte megállíthatatlanul? Valami nagyon rossz dolog történik és ez a szobor lehet az egyetlen mód arra, hogy megakadályozd a dolgok még rosszabbra fordulását.

## Azonnali cselekedetek

Rakj egy ötszögletű tárgytokent (ami a szobrot jelzi) abba a szobába, ahol a kísértésre fény derült.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló legyőzhetetlenné vált és egy rituálé segítségével kaput akar nyitni a Pokolba. Nem vagy biztos benne hogyan működik a rítus, de azt gyanítod, hogy emberáldozatokat is fel akar használni a rituáléhoz.

## Akkor nyersz, ha...

...az áruló meghal.

## Hogyan öljem meg az árulót?

Az árulót nem lehet megsebezni vagy megtámadni a szokott módon, ezért egy szokatlan módszerrel kell legyőznödök.

A szobor karja ki van nyújtva és a szobor talapzatán levő tábla felirata a következő: „A legyőzhetetlen legyőzésére.” A szobor mozdulatlan marad mindaddig, amíg a megfelelő tárgyat nem helyezed a kezébe a fordulód során. Ha ez megtörténik, a tárgyat el kell dobni és a szobor életre kel:

Tárgy	A szobor ezzé változik
Szent szimbólum	Bíró
Balta	Harcos
Kristálygömb	Látnok
Könyv	Varázsló

## ÉLŐ SZOBOR

sebesség 8, erő 8, épelméjűség 8, tudás 8

Ha a szobor életre kelt, akkor a játék végéig abban az alakban marad, amiben életre kelt. A szobor életre keltésekor mondd el az árulónak, hogy milyen alakot öltött a szobor.

- ◇ A szobor nem a szokott módon mozog. Ehelyett a hősök mentális ereje kell a mozgathoz. Fordulónként egyszer egy hős, aki a szoborral ugyanazon szobában tartózkodik, megkísérelhet egy tudás vagy józanság dobást a szobor mozgathatása érdekében. A hős annyi mezőt mozgathatja a szobrot, amennyi a dobása eredménye.
- ◇ Ha a szobor az árulóval egy szobában áll a szobrot életre keltő hős fordulója alatt, akkor nem támad, hanem csökkenti az áruló egyik képességét 1 ponttal.

Szobor	Csökkentett érték
Bíró	Sebesség
Harcos	Erő
Látnok	Épelméjűség
Varázsló	Tudás

- ◇ Ha az áruló megtámadja a szobrot és legyőzi azt, akkor a szobor nem fog elkabulni, hanem a következő fordulója során nem fog képességpontot csökkenteni. A szobor továbbra is mozoghat, ill. követheti az árulót.

## Ha nyertél...

A szobor úgy küzdött, mintha nem csak értetek, hanem az egész világért is harcolt volna. Az áruló holtan hever és te irigykedve figyeled a szobor haktalmát. Most leült, állát az öklén nyugtatja. Minden szöveg eltűnt a talapzatáról. Minden csendes.

Kisértés



# A csillagkór

**A** lándzsa mellett találsz egy feljegyzést, amin ez áll: „Amióta megérintettem azt a meteoritot, érzem, hogy valami változás munkál bennem. Tanulmányoztam, megnéztem mikroszkóp alatt, és találtam egy torz DNS-t, ami nem erről a világról származik. De még ennél is rosszabb, hogy hallottam a véremben a lényeket. Beszéltek hozzám. Elmondták, mennyivel jobban tudnák használni a testemet, mint ahogyan én használtam.”

„Kerestem egy ellenszert, de kifutok az időből és hamarosan teljesen a mikrobáké leszek. Mielőtt ez megtörténne, ha sikerül megacéloznom magamat, magamba döföm a lándzsát, mint az ókori rómaiak, és remélhetőleg végleg kiirtom az idegen spórákat.”

„Ha nem járok sikerrel, akkor talán ezek a feljegyzések segítenek azoknak, akik engem követnek. De imádkozom, hogy a ragály velem együtt pusztuljon.”

„Három fázisa van. Először úgy érzed, mint egy különösen erős lázat, ahogy az immunrendszered felveszi vele a harcot.”

Ajaj. Már azóta tompulnak érzed magad, amióta idejétől.

„A második fázisban a spórák átveszik a gazdaszervi elméje fölötti uralmat.”

Vajon megbízhat az barátaidban?

„A harmadik fázis pedig maga a rettenet.”

## Azonnali teendők

- ◊ Vegyetek elő szörnytokent 1-től emelkedő számsorrendben, a felfedezőik számának duplájára mennyiségben, és keverjétek össze. Minden játékos elvesz kettőt, megnézi, de nem mutatja meg a többieknek. Akinék az 1. számú tokenje van, az az áruló. Több áruló is megjelenhet, ahogyan a halad előre a kísértés. Akkor is áruló maradsz, ha később elveszted az 1. számú tokent.
- ◊ Ha a kutató laboratórium nincs játékban, a kísértésfelfedő előkeresi azt a szobalapkák paklijából és egy érvényes helyre teszi azt. Aztán keverd meg a paklit.
- ◊ Vedd elő a forduló/sérülésjelző sávot és tegyél az 1. helyre egy csipeszt. Ezen tartjátok nyilván az időt.
- ◊ Készítsd elő a tudásdobás háromszögletű tokenjeit, valamint egy ötszögletű tárgytokent az ellenszérumnak.

## Mit tudunk a rosszfiúkról

Ez a kísértés a szabálykönyv 17. oldalán található rejtett áruló szabályt használja. Olvassátok el mindnyájan ezt a kísértést, de egyikőtök áruló.

Az árulót megfertőzte egy idegen vírus, és arra törekszik, hogy a többieket is idegenekké változtassa.

Bárkinél is van az áruló token, sosem fedheti fel azt.

## Akkor nyersz, ha...

A hősök akkor nyerik meg a játékot, ha elkészítik az ellenszérumot és minden élő felfedező beoltanak vele.

Ha az összes felfedező meghalt, vagy árulókká vagy idegenekké alakultak, akkor az áruló vagy árulók nyernek. Ha az árulók nyernek, a legutoljára átváltoztatott áruló veszít.

## Kötelező cselekedetek a körödben

Minden köröd kezdetén ha egy másik felfedezővel azonos szobában vagytok, cserélnetek kell egymással egy-egy lefordított szörnytokent, amit véletlenszerűen választottok ki. Ha több felfedező is van a szobában, akkor is csak egyikükkel cserélj, lehetőleg olyasvalakivel, akivel még nem cseréltél. Minden körödben csak egy ilyen cserét tehetsz.

Ha ezen cserék alkalmával megkapod az 1. számú tokent, véglegesen árulóvá változol, még ha később el is cseréled ezt a tokent.

## A kísértésfelfedőnek ezt kell tennie...

...minden körének a végén. Léptesd előre a forduló/sérülésjelzőn a jelölőt egy számmal. Aztán dobj annyi kockával, amennyi a körök száma. Ez egy Erő alapú fizikai támadás minden a házban lévő felfedező ellen, ami ellen szokás szerint az Erő értékkel lehet védekezni. Az árulók **nem** immunisak ez ellen a támadás ellen. Az idegen kór mindenkinek az immunrendszerével csatát vív. Ennek a támadásnak nincs felső kockakorlátja

## A szérum elkészítése

- ◇ Körönként egyszer, ha a kutató laboratóriumban vagy, megkísérelhetsz egy 5+ Tudás dobást. Adj 1 kockát minden a szobában tartózkodó többi felfedező után és egy további kockát, ha itt van a Könyv is. Ha sikeres a dobás, akkor tegyél a szobába egy tudásdobás tokenet.
- ◇ A felfedezők az üvegházban és a kertben felkutathatnak gyógynövényeket is a szérumhoz, ha ezek a szobák játékban vannak. Ha ezekben a helyiségekben vagy, a köröd végén tehetsz egy 3+ tudásdobást. Ha sikeres a dobás, vegyél egy tudásdobás tokenet (ezek jelzik a gyógynövényeket) és tedd a karakterlapodra. Ezeket a tokeneket tárgyként kezelheted. El lehet dobni, cserélni, vagy lopni. Minden körben kereshetsz gyógynövényeket, és több mint egy tudásdobás token is lehet nálad.
- ◇ A játékosok számánál több tudásdobás token összegyűjtése is lehetséges.
- ◇ A szérum elkészítése legalább annyi tudásdobás token igényel, mint amennyi a felfedezők száma. Legalább egy tokenet a laborban kell felfedezni és legalább egynnek gyógynövénynek kell lennie. Aki létrehozza vagy behozza az utolsó ehhez szükséges tokenet, megkapja a szérum tokenet.
- ◇ Ha nálad van a szérum, magadba fecskendezheted azt, vagy bármely beleegyező felfedezőbe, ha elköltesz 1 mozgáspontot. Ha be lett oltva, annak a felfedezőnek, aki nem áruóló, többé nem kell cserélnie lefordított szörnnytokeneket a többi felfedezővel, és őt már nem támadhatja meg az idegen vírus. Ha a beinjektált felfedező valamely tulajdonsága a kezdőérték alatt lenne, azok visszaállnak a kezdeti értékre.

## Speciális támadási szabályok

Ebben a kisértésben minden felfedező megtámadhatja a másikat.

Ha egy áruóló bármilyen más okból meghal, ami nem a szérum beadása volt, akkor az a játékos bejelenti, hogy ő egy áruóló, és megkezdődik a harmadik stádiumba történő átalakulása. Az átalakuló áruóló kihagyja a következő körét. Ennek a játékosnak a következő körében a felfedezője átalakul egy idegenné. Eldobja minden tárgyát (köztük a tudásdobás tokeneket is).

## IDEGENEK

### Sebesség 4, Erő 6, Épelméjűség 4

- ◇ Idegeneket nem befolyásol a kór és nem cserélnek tárgyakat vagy tokeneket.
- ◇ Az idegenek szörnnynek számítanak a mozgás és sérülés szempontjából.
- ◇ Ha nálad van a szérum, ha azonos szobában tartózkodtok, befecskendezheted egy vonakodó felfedezőbe vagy idegenbe, ha azt a karaktert fizikai harcban legyőződ a Sebesség tulajdonsággal. Ezzel megölöd az áruólót vagy idegent. Az áruóló, akibe befecskendezték a szérumot, végérvényesen meghal és nem alakul idegenné.
- ◇ Ha nálad van a szérum és ugyanabban a szobában vagy, mint az átalakuló áruóló, befecskendezheted az áruólót 1 mozgáspont elköltésével. Ez is véglegesen megöli az áruólót.

### Ha a hősök nyerne...

*A befecskendezett barátaid ugyanúgy néznek ki, de mégis valahogy... mások. Ahogy elhagyjátok a házat, tudjátok, hogy mostantól mindekivel, akivel találkoztok, jól meg fogjátok nézni... keresve a jeleket.*

### Ha az áruóló nyer...

*Hallottad, hogy többmilliárd ilyen lény van ezen a bolygón, mint ez! Ideje keresni egy nagyobb populációs központot és mihamarabb elkezdni szaporodni.*

# Mindannyiunkat utolér a halál

**A**mióta csak beléptél erre a helyre, furcsán érzed magad. Először azt gondoltad, hogy csak a képzeleted játszik veled, de most már nem vagy olyan biztos a dologban. Fáradtnak érzed magad, remegsz és mintha ezer éves lennél. Letörled a port egy tükörről és a saját arcod tükörképére meredsz. Ráncok vésődtek a bőrödbe, mélyebbre, mint eddig valaha. A hajad kifakult, vállaid előre esnek. Öregebbnek tűnsz, mint ez az átkozott, vén ház. Minél előbb meg kell ezt a folyamatot állítanod, mert elveszted az ifúságod ... vagy talán még az életet is.

## Azonnali cselekedetek

- ◇ Készíts elő öt épelméjűségdobás jelzőt és öt tudásdobás jelzőt (háromszögletű).
- ◇ Készíts elő több ötszögletű tárgytokent is; ezek lesznek az „öregedés jelzők.”
- ◇ Minden hős (köztük az is, akinél ott van a Medál) egy „öregedés jelzőt” rak a karakterlapjára.
- ◇ A felfedeződ jelenlegi életkorát úgy kapod meg, ha megnézed a karakterlapon feltüntetett életkort és hozzáadsz 10 évet minden „öregedés jelző” után, ami a karakterlapodon van. Az áruló elmondja az öregedés hatásait.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló nem öregszik, valójában fiatalabbnak tűnik, mint eddig volt.

## Akkor nyersz, ha...

...megállítod a természetellenes öregedési folyamatot.

## Kötelező lépések a fordulód során

Minden évtizednyi öregedés után tegyél egy öregedés jelzőt a karakterlapodra. Az áruló elmondja az öregedés hatásait.

## Hogyan állítsam meg az öregedési folyamatot?

A hősöknek végre kell hajtaniuk a megfiatalító rituálét.

- ◇ A rituálé elvégzéséhez annyi sikeres „rituálé dobás” kell, ahány játékos van. Minden dobást egy-egy adott szobában kell elvégezni és a dobásoknak épelméjűség vagy tudásdobásoknak kell lenniük. Az 5+ értékek sikeresek. A felfedezők saját fordulóik során egy-egy rituálédobást kísérhetnek meg.
- ◇ Egy felfedező csak az alábbi szobák egyikében állva kísérhet meg rituálé dobást: a katakomba, a kiégett szoba, a kriptá, az erkély, a konyha, a pentagramma terem vagy a torony.
- ◇ Minden sikeres rituálédobás után rakj egy józanságdobás jelzőt vagy tudás dobás jelzőt (attól függően, hogy melyik képességet használtad) arra a szobára, amit a rituálé részeként használtál.
- ◇ Ha a hősök egy szobában sikeres rituálédobást végeztek el, akkor a továbbiakban más felfedező már nem használhatja azt a szobát rituálé dobás céljából.

## A medál

- ◇ Bárkinél is van a medál, az a személy az áruló fordulója alatt elszenvedett öregedésből egy évtizednyit levonhat, akár egészen a nulla értékig.
- ◇ Minden alkalommal, ha egy felfedező meghal, a medál tulajdonosa öregszik egy évtizedet.

## Ha nyertél ...

A varázsige elhangzott, minden csendes. Percekig senki nem mozdul vagy beszél. Egymást bámuljátok, arra várva, hogy a testetek tovább öregszik és elpusztul. Nemsokára mindannyian hisztérikusan nevettek és sírtok. Életben vagytok, igen, de az életek egy részét ellopták tőletek, örökre.



# Tik-tak-tik-tak

**E**lőször fel sem tűnik a ketyegés. Aztán egy múltó pillanatnyi csendben már tisztán hallod: tik, tak, tik, mint egy kísérteties, mechanikus szívverés. Az őrült vihogását hallva ráébredsz, hogy a ketyegés tőled jön. Az áruló egy bombát erősített a testedre!

## Azonnali cselekedetek

Minden hős elvesz egy ötszögletű tárgyotkent (időzített bombát jelöl).

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló egy robbantási szakértő, aki egy-egy időzített bombát rakott minden hősrre. Nem tudod mennyi időd maradt még hátra. Az áruló rendelkezik egy távirányítóval, amivel felrobbanthatja a bombákat, de csak akkor ha veled egy szobában, vagy veled szomszédos szobában áll. (A szomszédos szobának nem kell ajtóval kapcsolódnia a te szobádhoz.) A rajtad levő bomba is ketyeg, akár fel is robbanhat, ha már elég idő eltelt.

Ha ez még nem lenne eléggé rossz, az áruló ráadásul még egy nagy bombán is dolgozik. Meg kell állítanod a robbantási szakértőt, mielőtt mindannyiatokat megölne.

## Akkor nyersz, ha...

...az áruló meghal és legalább egy hős túléli a kalandot.

## Hogyan állíthatom meg az árulót?

Legalább egyikőtöknek hatástalanítania kell a testére erősített bombát, így aztán lehetőség nyílik megölni az árulót, mielőtt a nagy bomba felrobbanna.

- ◇ Fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy 7+os tudás dobást a rád erősített bomba hatástalanításához. Ha nálad van az őrült kártya, akkor a fenti helyett egy 5+os tudás dobást kísérelhetsz meg. (Az őrült egyben géniusz is, aki felismeri a bomba gyenge pontját.) A hős, akinek a bombáját hatástalanították, eldobhatja az „áldozat” jelzőjét. Ha a dobás eredménye 2 vagy kevesebb, akkor aktiváld a bomba időzítőjét és minden felfedező, aki veled egy szobában van, felrobban. Az összes tárgyaikat és ömenkártyáikat el kell dobni.
- ◇ A saját bombád hatástalanítása helyett, megkísérelheted valaki más bombájának leállítását, ha egy szobában állsz vele és az a felfedező erre engedélyt ad. A 7+os tudás dobás (5+os az őrült segítségével) erre az esetre is vonatkozik, ahogy a büntetés is a 2 vagy kevesebb dobott érték esetén.
- ◇ Az áruló addig fog a nagy bombán dolgozni, amíg meg nem ölitek.

## Ha nyertél...

A robbantási szakértő óriási bombájának alkatrészei ártalmatlanul hevernek szanaszét. Az áruló mániákus elméjének hiányában nincs aki összeállítaná őket, így csak veszélytelen kutyuk.

# 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 rémületbe csap át. Emberi testrészek hevernek a folyosókon szerteszét, félig megrágcsálva, túlfőzve és a maradványok ösvénye egy levágott emberi fejhez vezet, melyet egy ezüst tálcán szolgáltak fel. Egyik felfedezőtársad elárult, kiszolgáltatva titeket a házban lakó undorító kannibáloknak – és nagyon úgy tűnik, hogy az áruló titeket szánt a kannibál lakoma fő fogásaként.

## Azonnali cselekedetek

- ◇ Ha a padlás még nincs a házban, akkor válogasd át a szobalapok pakliját és rakd a padlást a ház felső szintjére. Ezután keverd meg a szobalapok pakliját.
- ◇ Rakj annyi kis bíbor szörnytokent a padlásra, ahány hős van a játékban.
- ◇ Minden áldozat ugyanabba az irányba fordulva kezdi el a játékot. (Fordítsd a hegyüket a megfelelő irányba.)

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló olyan házba csalogatott titeket, amit undorító kannibálok laknak. Ha a kannibálok vagy az áruló "felfalnak" egy áldozatot (elfogyasztva az áldozat agyát vagy belszerveit), akkor erősebbé válnak tőle. Az áruló és a kannibálok téged is felakarnak falni.

## Akkor nyersz, ha...

...az áruló és az összes kannibál meghal, vagy ha az összes áldozat és az összes hős elmenekül a házból. Ha csak egy áldozat vagy hős is meghal, akkor le kell győznötök a rosszfiúkat.

Minden alkalommal, ha sikerül egy áldozatot kijuttatnod a házból a bejárati ajtón keresztül, az árulónak úgy lesz egyre nehezebb megnyernie a játékot. Ha egy áldozat kilépett a bejárati ajtón, akkor távolítsd el a jelzőjét a játékból.

## AZ ÁLDOZATOK

### sebesség 2, erő 3, épelméjűség 3

- ◇ Az árulótól balra ülő játékos mozgatja az áldozatokat, a saját fordulója elején. Hacsak nincs egy hős az áldozattal egy szobában, az áldozat csak két szobányit mozoghat egyenes irányban előre. Ha nem tud egyenesen előre mozogni, akkor a tőle balra levő kijáratot választja és kimegy a kijáraton. Ez az egyetlen lehetőség, amikor egy áldozat irányt változtathat.
  - ◇ Az áldozatok ugyanúgy reagálnak a ház veszélyeire és az előírt dobásokra, mint ahogy azt a szörnyek teszik. Egy áldozat nem léphet át egy felfedezetlen ajtónyíláson.
  - ◇ Egy áldozat mozgása befejeződik, ha egy olyan szobába lép be, ahol egy hős is van. Amíg egy hőssel egy szobában van, addig az áldozat nem mozog saját magától.
  - ◇ Ha egy hős egy áldozattal egy szobában állva kezdi meg a fordulóját, akkor az a hős együtt mozoghat az áldozattal két mezőnyit bármely irányba, mielőtt folytatná a mozgását és akciót arra a fordulóra. Egy hős egyszerre csak egy áldozatot kísérhet a fenti módon, de egy adott áldozatot több hős is mozgathat a hősök saját fordulói alatt.
  - ◇ Az áruló és a kannibálok nem lassítják az áldozatok mozgását; az áldozatok nem lassítják az áruló és a kannibálok mozgását.
  - ◇ Megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást (zár fel-törése) vagy egy 5+os erő dobást (ajtó betörése) a bejárati ajtó kinyitásához. Ha sikerül, húzz egy eseménykártyát és fejezd be a fordulód. A következő forduló során minden felfedező kimehet a bejárati ajtón egy áldozattal együtt (egy mezőnyit mozgáspontért), majd újra visszajöhet a házba (újabb egy mezőnyit mozgáspontért) további áldozatok kimentése céljából.
- ### Speciális támadási szabályok
- ◇ Elkabulás helyett az áldozatok és a kannibálok meghalnak, ha legyőződ őket.
  - ◇ Az áldozatok nem támadhatnak. Az áldozatok nem sebeznek, ha legyőzik a támadót.

## Ha nyertél...

Az utolsó emberevő kannibál teste előtted hever, aprókat rándulva a saját vérenek és nyálának egyere terebélyesedő tócsájában. Nyertél, de...

# Az Ouroboros féreg

**B**arátod megrázkódik és a földre rogy. Véres hab tör elő üvöltésre nyitott szájából. Hirtelen kettéválik a teste, mintha fejétől a lábujjáig egy óriási cipzárral nyitották volna szét. Ouroboros, az óriási kígyó, mely a világ körforgását irányítja, a halott barátod testén keresztül behatolt a mi világunk valóságába.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló átalakult Ouroboros férgévé, egy óriási, kétfejű kígyóvá, melynek nagyon hosszú és hatalmas a teste. Ha eléri a teljes méretét, már nem lehet megállítani. Minél gyorsabban végezned kell vele.

## Akkor nyersz, ha...

...az Ouroboros féreg elpusztul.

## Hogyan öljem meg Ouroborost?

Végezned kell a féreg mindkét fejével, hogy teljesen elpusztíthasd. A féreg fejének elpusztításához a következő lépéseket kell sorrendben végrehajtanod:

1. Vedd fel a koponyát onnan, ahol azt az áruló elejtette.
2. Vidd a koponyát egy olyan szobába, ahol a féreg egyik feje van. A koponya birtokosa a fordulója során egyszer megkísérelhet egy 5+os épelméjűség dobást, hogy egy gyengítő varázslatot olvasson az egyik fejre. Ha sikerül, akkor lecsökkented a féreg erejét 5-re, így a játék végéig sebezhetővé válik normál támadások célpontjaként. Addig nem támadhatod meg a fejet, míg el nem mondtad a varázslatot.
3. Miután sikeresen ráolvastad a varázslatot a féreg egyik fejére, onnantól kezdve minden alkalommal egy pontnyit sebződik mikor legyőzöd. Mindkét fejet annyiszor kell megütni, ahány a játékosok számának a fele (felfelé kerekítve). Ha ez megtörtént, akkor az Ouroboros féreg meghal. Az áruló tartja számon a találatok számát a forduló/sérülés jelzősávon.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ A féreg fejei és a teste lelassítja a felfedezőik mozgását.
- ◇ A revolver és más sebesség támadások nem hatnak a féregre.

## Ha nyertél...

A nagy féreg vonaglik és tör-zúz haldoklás közben. Letörölöd a vért az arcodról és a földre roskadsz.

Megölted. Halott.

Várj csak! Csak nem újra rángatózik? Visszatérne bele az élet? El lehet egyáltalán pusztítani a világok gyilkosát? Biztos, ami biztos most kéne ezt a házat elhagyni, de minél gyorsabban.

# Mint egy halom tűzifa

**A**z öreg házhoz vezető kocsúton egyik társad a brutális gyilkosság-sorozatról mesélt nektek, ami öt évvel ezelőtt történt ezen a helyen. 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. A társad szerint a gyilkost nem lehet megölni és mindig visszatér, hogy újra ölhessen.

Egyikőtök észrevette az örült fotóját az előcsarnok falára akasztva. A portrét elnézve, egyik társad akár a rokona is lehetne, annyira hasonlítanak... történetesen pont az a barátod, aki a szörnyű történetet mesélte. Az ajtón átkukucskálva rémülten pillantod meg a társad, ahogy a szobában áll egy halom tűzifaként összedobált holttest mellett.

És ekkor meghallasz valakit vagy valamit, amint bejön a bejárati ajtón keresztül.

## Azonnali teendők

Készíts elő annyi háromszögletű Erődobás tokenet, ahány játékos van. Készíts elő ugyanennyi háromszögletű Tudásdobás tokenet.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló összejátszik Vörös Jack-kel, egy természetfeletti sorozatgyilkossal. Jack csak egy, a házban elrejtett elátkozott fegyverrel ölhető meg. Ha bármilyen más módon győződ le, akkor erősebb formában támad fel, mint előtte volt.

## Akkor nyersz, ha...

...megtalálod az elátkozott fegyvert és megöled vele Vörös Jacket.

## Hogyan találjam meg az elátkozott fegyvert?

- ◇ Tudod, hogy egy elátkozott fegyver van valahol a házban elrejtve. Ez a fegyver vagy egy fejsze, vagy egy lándzsa, vagy pedig a véres tőr (a te választásod).
- ◇ Ha a hősök nem rendelkeznek még az elátkozott fegyverrel, akkor meg kell keresniük azt. A fegyver lehet a könyvtárban, a kápolnában, a pánccélteremben vagy a padlásán. A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy 3+os tudásdobást a fenti szobák egyikében (a pánccélteremnek nyitva kell lennie) a fegyver felkutatásához. Ha sikerült, válogasd át a tárgyak lapkáit és válaszd ki a neked tetsző elátkozott fegyvert a felsorolt lehetséges fegyverek közül, vedd magadhoz, majd keverd újra a tárgy paklit.
- ◇ A hősöknek ezután ki kell találniuk, hogyan kell az elátkozott fegyvert felhasználni Vörös Jack ellen. Az elátkozott fegyverrel egy szobában álló hős megkísérelhet egy 5+os tudás-, vagy erő dobást a fegyver tanulmányozásához. Minden alkalommal, ha egy hős sikerrel jár, rakj egy erő-, vagy tudásdobás jelzőt (amelyiket használtad) annak a hősnek a karakterlapjára. Ha a hősök összegyűjtenek annyi dobásjelzőt, ahány játékos van, akkor megértették, hogy hogyan kell a fegyvert felhasználni Vörös Jack megölésére.
- ◇ Ezek után, ha bármely hős legyőzi Vörös Jacket az elátkozott fegyverrel, akkor Jack végleg meghal.

## Kötelező lépések a fordulód során

Vörös Jack félelmet sugároz magából. Fordulód elején, ha Jackkel egy szobában tartózkodsz, akkor dobnod kell egy 3+os épelméjűségdobást, sikertelenség esetén 1 pont szellemi-, és 1 pont fizikai sérülést szenvedsz el.

## Ha nyertél...

Bár Vörös Jack a fegyvered hegyére tűzve reszket, mégis minden erejével megpróbál közelebb férkőzni, arcán a letörölhetetlen gonosz mosollyal. Ahogy kezei épp elérnék a nyakad, Jack teste elhalványul és eltűnik, a fegyvered pedig a földön koppan.

Ahogy kifelé mész a házból, még vetsz egy pillantást Vörös Jack portréjára a falon. A gyilkos eltávozott, legalábbis ez alkalommal.

# Jól áll neked

**H**alod amint az egyik barátod keresztül rohan a házon, egyszerre nevetve és sírva. Épp elkezdenél a barátod után szaladni, mikor egy erős szélölkést érzel, mely beléd kapaszkodik és kitépi a lelked a testedből.

Továbbra is látod magad körül a ház falait, de csak homályosan és elmosódottan. Egy ezüstös fonál indul tőled és egészen az eszméletlenül heverő fizikai testedig vezet. Minden vágyad, hogy vissza-kerülhess a testedbe, de hogyan? Hogyan?

## Azonnali cselekedetek

- ◇ Borítsd oldalára a karakter figurád; most eszméletlen vagy. Rakj egy kis kék szörnnytokent a szobádba (a lelkedet jelzi). Jegyezd meg, a számot a tokenen, mert ezzel különbözteted meg magad a többiektől.
- ◇ Készíts elő annyi tudásdobás jelzöt (háromszögletű), ahány játékos van. Készíts elő ugyanennyi épelméjűségdobás jelzöt is.
- ◇ Ha jelenleg még nem vezet felfedezett út a pince és a ház többi része között, akkor keresd ki a szobalapkák közül a pincébe vezető lépcső lapkát és helyezd le.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló egy erős asztrálszellemmel dolgozik együtt. Ha a szellem el tud foglalni egy eszméletlen testet, akkor halhatatlanná válik.

## Akkor nyersz, ha...

...megsemmisíted az asztrálszellemet. Ha a szellem meghalt, akkor visszatér a lelked a testedbe.

## Hogyan öljem meg az asztrálszellemet?

A hősök tudás- és épelméjűség támadásokat vehetnek az asztrálszellem ellen. Minden alkalommal, ha egy támadás sikeres, rakj egy tudásdobás vagy épelméjűségdobás jelzöt (amelyiket végezted) a támadást végző karakterlapjára. Ha a hősök annyi jelzöt összegyűjtenek, ahány játékos van, akkor az asztrálszellem megsemmisül.

## A lelkek

Egy testétől megfosztott szellem vagy.

- ◇ Megtartod az összes képességed.
- ◇ Átmehetsz a falakon, de a padlón és a plafonon nem. Felrepülhetsz a széncsúszdán, a beomlott szobán és az erkélyen. A szobák által kiváltott fizikai sérülések vagy fizikai hatások nem érvényesek rád.
- ◇ Használhatod a tárgyaid, de nem adhatod át azokat más felfedezőnek. Nem vehetsz fel, és nem szerezhetsz más módon új tárgyakat. Ha a lelked megsemmisül, akkor a tárgyaid is megsemmisülnek.
- ◇ Nem fedezhetsz fel új szobákat.
- ◇ Támadáskor és védekezéskor csak a tudás és a épelméjűség képességeid használhatod.
- ◇ Bármi, ami fizikai sérülést okozna a lelkednek, az mentális sebesülést fog okozni.
- ◇ Nem használhatod a koponyát, és egyik fegyver kártyát sem.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ Ha megtámadod a szellemet és veszítesz, akkor nem sebződsz.
- ◇ Ha szellemi támadást végzel az áruló ellen és legyőzöd, akkor az áruló elkábul.
- ◇ Nem védekezhetsz az áruló ellen, ha az az eszméletlen testedet támadja meg. Ha az áruló megtámadja a tested, akkor két kockadobásnyi szellemi sérülést szenvedsz el.

## Ha nyertél...

Társad egy elsőpró erejű szellemi csapást mér az asztrál szellemre. A levegő vibrál és úgy érzed, feloldódsz a vibrálásban.

Amikor magadhoz térsz, elsőre a tested furcsának érződik, mintha nagyon berúgtál volna egy bulin és másvalaki kabátjában mentél volna haza. De legalább ez a TE tested. Hamarosan újra a megszokott módon érzel majd mindent.

Kisértés

49

# Kincsvadászat

**R**égóta hallottál történeteket arról, hogy valahol ebben a házban nagy kincs van elrejtve. Most a pentagramma közepén találtál egy bekeretezett iratot. Ez a következő üzenetet tartalmazza:

„Én, Josiah Enders, szellemi képességeim teljes birtokában kijelentem, hogy ezennel egész vagyonomat arra hagyom, aki elég agyafúrt ahhoz, hogy megtalálja. A nyomok szét vannak szórva a házban. Sok szerencsét, és légy óvatos!”

Mindent képes lennél megtenni, hogy megszerezed a kincset. Bármilyen is legyen az.

## Azonnali teendők

Ennek a kísértésnek nincs árulója, csak hősei. Mindnyájan abban reménykedtek, hogy megtalálják a rejtett kincset, de csak egy nyertes lehet.

A kísértés felfedője vegyen 20 kis vörös szörnytokent, amik 1-től 20-ig vannak számozva, és azokat fordítsa számmal lefelé és keverje meg. Aztán tegyen a házban minden szobára egyet ezekből a tokenekből, amiken van ómen, tárgy vagy esemény szimbólum. Ezek a tokenek jelképezik a nyomokat, amik a kincshez vezetnek.

Ha több alkalmas szoba van, mint token, akkor a kísértésfelfedő lehetőleg egyenlően ossza el a tokeneket a szintek között. Ha több token van, mint alkalmas szoba, akkor tedd félre a fel nem használt tokeneket. Amint egy felfedezés alkalmával megjelenik egy alkalmas szoba, ahol eseményt, tárgyat vagy óment kell húzni, akkor tegyél rá egy ilyen tokent.

## Akkor nyersz, ha...

...megtalálod a kincset. Csak egy hős nyerhet.

## Kutatás a kincs után

- ◇ Bármely szobában kutathatsz a kincs után, ami tartalmaz lefordított nyomtokent. Ehhez ebben a szobában költés el egy mozgáspontot és tegyél egy tudásdobást. A dobás eredményéhez add hozzá az általad birtokolt nyomtokenek számát az egyéb speciális nyomtokenek által biztosított bónuszokhoz felül. Csapdák (17-20 tokenek) nem adódnak hozzá a dobásodhoz. Nézd meg a következő táblázaton a dobásod eredményét.
- ◇ Ugyanabban a körben több szobát is átkutathatsz, vagy egy szobát többször is.

## Dobás Keresés eredménye

- 0 Aú! Csúnyán hibáztál. 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.
- 1-3 Semmi Próbáld újra!
- 4-12 Fordítsd fel a nyomtokent. Nézd meg a következő oldalon a száma alapján a hatását.
- 13-15 A ház elkezd összeomlani! Ha ez az első alkalom, hogy ez az eredmény kijött, akkor a felső szinten válassz ki egy felfedező által el nem foglalt szobalapkát és fordítsd a hátával felfelé. Egyébként fordíts meg egy olyan szobalapkát, ami szomszédos egy összeomlott szobával. A szomszédos szobáknak nem kell ajtóösszeköttetésben lenniük. Ha egy elfoglalt szoba omlik össze, akkor minden felfedező meghal, aki a szobában van. Ha az egész felső szint összeomlott, akkor kezd el leomlasztani a földszintet, a nagy lépcsőházzal kezdve. Ötszögletű tárgytokenekkel jelöld a nagy lépcsőház, folyosó és előcsarnok helyiségek összeomlását. Ha az egész földszint beomlott, mindenki meghal a pincében. (Ha a misztikus felvonó olyan szintre szállítana, ahol nincs nem beomlott szoba, aminek van szabad ajtónyílása, akkor a felvonó nem mozdul.)
- 16+ Megtalálod a kincset!

## Nyomok

- ◇ A legtöbb nyom tippet tartalmaz arra vonatkozólag, hogy mely szobákban érdemes szétnézned. Amikor begyűjtesz egy nyomtokent, nézd meg a következő oldali táblázaton, hogy milyen bónuszokat ad a további kutatáshoz. Néhány nyom kockázatos, és behalhat, ha elbukod a tudáspróbát. Néhány pedig csapda – ezek nem adnak bónuszokat, ehelyett ártalmas hatásuk van.
- ◇ Tovább folytathatod a kincs utáni keresést egy olyan szobában is, ahol korábban már lett fedezve egy nyom.
- ◇ A felfedezők cserélhetnek is nyomtokeneket, mint bármilyen más tárgyat.

◇ Ha elvesztesz egy nyomtokent, akár csere, akár lopás következtében, akkor annak a bónuszát nem használhatod, amíg vissza nem szerzed.



## Nyom Eredmény

- 1 **Egy térkép:** +7 tudás, ha a katakombákban kutatsz.
- 2 **Egy boroscímke:** +7 tudás, ha a borospincében kutatsz.
- 3 **Egy könyvjelző:** +7 tudás, ha a könyvtárban kutatsz.
- 4 **Egy feljegyzés:** +7 tudás, ha az ebédlőben kutatsz.
- 5 **Egy elázott térkép:** +6 tudás, ha az üvegházban vagy a föld alatti tónál keresel.
- 6 **Egy bibliai idézet:** +6 tudás, ha a kriptában vagy kápolnában kutatsz.
- 7 **Egy titkos fiók képe:** +5 tudás, ha a padláson, konyhában, raktárban vagy éléskamrában kutatsz.
- 8 **Egy titkos átjáró:** +4 tudás, ha bármelyik pincehelyiségben kutatsz.
- 9 **Egy terv a házról,** ahol X van minden szobában: +3 tudás minden kutatásra.
- 10 **Egy tudományos képlet:** a dobáshoz add hozzá a tudás értékedet, ha bármely laboratóriumban kutatsz.
- 11 **Egy kotta:** a dobáshoz add hozzá a tudás értékedet, ha az orgonaszobában kutatsz.
- 12 **Egy sakklépés-sorozat:** a dobáshoz add hozzá a tudás értékedet, ha a játékszobában kutatsz.
- 13 „Néhány szobor üreges, ha el bírod mozdítani.” A dobáshoz add hozzá az erő értékedet, ha a szobros átjáróban kutatsz.
- 14 „Tűzbe kell tenned a kezéd..” A dobáshoz add hozzá az épelméjűség értékedet, ha a kazánházban kutatsz.
- 15 „Próbáltál már a házon kívül kutatni?” +6 tudás, ha a torony, erkély vagy bármilyen kívülre néző ablakkal rendelkező szobában állsz. Ha 13-nál kevesebb a dobásod értéke, amikor ezt a nyomot használod, meghalsz!
- 16 „Milyen jó vagy a mászásban?” Add a dobáshoz az erő vagy épelméjűség értékedet, amikor a szakadéknál keresel. Ha 13-nál kevesebb a dobásod értéke, amikor ezt a nyomot használod, meghalsz!
- 17 **Csapda!** Egy mérgezett nyilacska vágódik beléd! Mostantól minden körölelejn 1 pontnyi sérülést szenvedsz egy általad kiválasztott értékedre.
- 18 **Csapda!** A szoba mérgező gázzal telik meg! Mindenki, aki a szobában tartózkodik (téged is beleértve) meg kell kísérelnie egy 3+ erődobást. Minden felfedező, akinek ez nem sikerült, 3 kockányi sérülést szenved bármely tulajdonságára vagy tulajdonságkombinációra.
- 20 Találtál egy **rejtvénydobozt**, aminek elcsúszó oldalai és két rekesze van. Egyik oldalt egy darab papír van, a másik oldalon egy fekete özvegy pók. Itt hagyhatod a nyomtokent, vagy megpróbálhatod kinyitni a dobozt. Ha megpróbálsz, tegyél egy tudáspróbát.  
5+: Vegyél el két fel nem fedezett nyomtokent bárhonnán a házból.  
0-4: Bármely tulajdonságodra vagy azok kombinációjára 4 kockányi sérülést szenvedsz.

## Speciális támadási szabályok

- ◇ A felfedezők megtámadhatják egymást és ellophatnak a nyomtokeneket. (Lásd a szabálykönyv 13. oldalán a speciális támadásokat.)
- ◇ Harcban szerzett sérülés sosem csökkenthet le egy tulajdonságot a koponya szimbólumig. (Azonban a más forrásokból, például csapdák-ból származó sérülések megölhetnek.)

## Ha nyertél...

Kacagva heverészel a Bahamákon, szürcsölöd a koftéodat, és néha elfog a lelkiismeretfurdalás, hogy miket kellett tenned, hogy idáig eljuss. De nem túl gyakran.

# BETRAYAL<sup>AT</sup> HOUSE<sup>ON THE</sup> HILL<sup>®</sup>

*A Strategy Game by Bruce Glasser—2nd Edition*